



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

EL *OPENING* DE ANIME COMO FORMATO AUDIOVISUAL. ANÁLISIS DE
CONTENIDO EN EL CASO DE ESTUDIO: *NEON GENESIS EVANGELION*, *COWBOY
BEBOP* Y *STEINS; GATE*, COMO MUESTRA DEL GÉNERO *SEINEN*.

TESINA

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE:

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PRESENTA:

ELLIOT MANUEL ALARCÓN DE SALES

ASESORA:

MTRA. CLARA CISNEROS HERNÁNDEZ

CIUDAD UNIVERSITARIA, CD.MX. 2023.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Agradecimientos

A mi familia, quienes han sido parte primordial durante toda mi vida y formación estudiantil, brindándome todo su amor y apoyo de forma incondicional.

A mis amistades, quienes me ayudaron escuchándome mientras planeaba y realizaba este proyecto. Me gustaría enlistar sus nombres en muestra de agradecimiento por su amistad y tiempo compartido conmigo; Octavio, Francisco, Jéssica, Tulio, Santiago, Daniela, Aleyda, Diego, Oscar, Santi e Isaac.

Finalmente, a Clara, quien fue mi guía durante todo este tiempo y ayuda para que el proyecto fuera por la dirección correcta.

Índice

Introducción.....	4
Capítulo 1: El <i>opening</i> de anime como formato audiovisual.....	8
1.1 El anime y su crecimiento internacional como industria de contenidos.....	9
1.2 La relación del anime con la industria musical.....	20
1.3 El <i>opening</i> y el <i>ending</i> como formatos audiovisuales del género <i>Seinen</i>	31
1.4 Anison: El <i>opening</i> como género.....	39
1.4.1 El <i>opening</i> como táctica de posicionamiento mercadológica.....	42
Capítulo 2: Fundamentos del análisis de contenido.....	45
2.1 Conceptualización del análisis de contenido.....	46
2.2 Delimitación de la metodología para el análisis de contenido en los casos de estudio ...	49
2.3 Presentación de los casos de estudio.....	51
2.3.1 <i>Neon Genesis Evangelion</i>	52
2.3.2 <i>Cowboy Bebop</i>	55
2.3.3 <i>Steins; Gate</i>	58
Capítulo 3: Análisis y resultados de la investigación.....	62
3.1 Análisis de contenido aplicado en los casos de estudio.....	62
3.2 Inferencias entre los casos de estudio electos.....	99
Conclusiones.....	102
Referencias.....	106

Introducción

El proyecto propuesto pretende la presentación formal de una investigación centrada en el *opening* de anime como formato audiovisual, neologismo que denomina a la animación proveniente de Japón. El *opening* se define como una secuencia de apertura que va al inicio de los animes, funciona para marcar el origen de un nuevo capítulo y se caracteriza por ser una animación corta, acompañada de una canción original, donde se muestran diversos elementos propios de la serie, como pueden ser: personajes principales y secundarios, características de estos, escenarios, acontecimientos de la serie, entre otros detalles.

El *opening* como formato audiovisual estandarizado, suele tener la función de marcar cambios argumentales dentro de los animes, ya sea un cambio de temporada o arco, con lo cual es posible identificar qué parte del manga será animada a continuación, otorgando un antecedente al consumidor sobre la propuesta futura. Asimismo, se incluye alrededor de los mismos: el nombre del anime, estudio de animación, marcas, nombre de la canción, así como del personal creador del proyecto.

En ese sentido, la investigación y su objetivo principal se sustenta en un análisis de contenido que permita delimitar al formato audiovisual como estructura estilística en el anime, como género y como táctica de posicionamiento mercadológico para impulso de la industria animada y musical proveniente de Japón. Como muestra de análisis se tomará como caso de estudio a las obras *Neon Genesis Evangelion*, *Cowboy Bebop* y *Steins Gate*, segmentadas dentro del género *Seinen*.

La palabra *Seinen*, viene de los kanjis 青年, cuya traducción significa juventud/hombre joven. Hace referencia a la demografía tanto del anime como del manga, dirigidas hacia los hombres jóvenes, aunque dicha categoría ha ampliado su visualización en el público adolescente y adulto en general. Dichas obras, se caracterizan por tener dentro de su argumento problemáticas sociales, política, violencia, entre otras cosas. Esto con una mayor carga en el argumento y líneas entre los personajes, mismos que suelen desarrollarse con mayor amplitud a diferencia que en otras demografías como el *Shonen* (público adolescente masculino) o *Shojo* (público adolescente femenino).

Las obras que se pretenden analizar dentro del presente proyecto son seleccionadas debido a que comparten la misma demografía. Es decir, hechas para el mismo tipo de público, a pesar de tener diferencias en sus historias: *Neon Genesis Evangelion*, por un lado, es un relato del género *mecha*¹; *Steins Gate* toma como eje narrativo a los viajes en el tiempo y *Cowboy Bebop*, gira en torno a un cazarrecompensas. Sin embargo, todas entran dentro de la ciencia ficción. De igual manera, son obras que fueron populares y lo siguen siendo desde que se estrenaron, todas de diferentes años. Estas diferencias y similitudes son motivos para generar variedad dentro del análisis, siendo tres animes *Seinen* representativos bajo los estatutos del objeto de estudio.

El presente trabajo se encuentra conformado por tres capítulos, los cuales se abordarán y desarrollarán de la siguiente forma:

¹ *Mecha*: subgénero de la ciencia ficción enfocado en máquinas o robots gigantes.

El proyecto, en un primer momento, comenzará con la descripción del crecimiento de la industria del anime a nivel internacional, su relación con la industria musical, seguido de la investigación del *opening* y *ending* como formatos audiovisuales de injerencia dentro del *Seinen* como género de producción, así como la descripción de las características de la banda sonora. Enseguida continúa el enfoque hacia el *opening*; los rasgos de su estilo musical, en el que se realizará una investigación que le vislumbra como táctica de posicionamiento mercadológico y con características específicas dentro del sector.

El segundo capítulo inicia con la conceptualización del análisis de contenido, el cual es la técnica empleada dentro del mismo, y consiste en la selección de los casos de estudio a través de un criterio por cumplir, donde estos se codifican, categorizan y sintetizan para formar un resultado replicable. Una vez establecido el concepto del análisis de contenido, se presentan los casos de estudio a través de los tres animes seleccionados: *Neon Genesis Evangelion*, *Cowboy Bebop* y *Steins; Gate*. Dando la pauta a seguir para continuar hacia el ejercicio del análisis.

La selección de los casos de estudio comienza a partir de encontrar tres obras catalogadas como *Seinen*, lo cual es requisito para considerarlas en el proyecto. Todas ellas han tenido relevancia desde su lanzamiento, aunque unas más que otras, por lo que hay más información sobre las mismas a diferencia de otros animes del mismo género. Asimismo, tienen altas puntuaciones en distintos sitios alrededor de internet, compartiendo dicha característica tanto el anime como su *opening* o secuencia de apertura. Otra de las características que justifican la selección, son las diferencias entre sus años de lanzamiento, lo cual otorga variedad para los objetos de estudio, así como lo son sus distintas temáticas.

La última parte de la investigación, correspondiente al tercer capítulo, dispone la realización del análisis de contenido aplicado a los casos de estudio del proyecto, dando una descripción sobre lo que esta técnica de investigación significa y su delimitación. Al presentar las obras; se escribe a detalle sobre las características de estas para contextualizar su interrelación con el objeto de estudio desde sus variables en común.

Capítulo 1: El *opening* de anime como formato audiovisual

El primer capítulo de la investigación plantea un marco contextual centrado en el ascenso y desarrollo de la historia de la animación japonesa, retomando también su impacto económico; donde también se presenta un esbozo de la cultura de la participación de los fanáticos en su relación con el consumo.

Enseguida, se aporta una descripción entre la industria musical y animada en Japón, en el que se da revisión a las categorías sonoras principales y comunes que se pueden encontrar en el montaje audiovisual dentro de los capítulos de anime. Finalmente, se da seguimiento al panorama general sobre el desarrollo de la industria musical japonesa, donde se enfatiza en la importancia del trabajo conjunto en ambos sectores.

Asimismo, la investigación enfatiza en las características de distintas demografías de contenido temático dentro de la industria del anime, en el que se resaltan las de principal posicionamiento en este caso: *Shonen* (dirigido a un público juvenil masculino), *Shoujo* (con segmentación de argumentos especializados en un público femenino) y *Josei* (categoría diferenciada de contenido para mujeres adultas); ya que las segmentadas dentro de la gran oferta de contenidos de la industria, ostentan las características que han inspirado la producción de *Seinen* (demografía para un público adulto masculino) en la presentación de sus temas sonoros que son dispuestos como caso de estudio principal, esto con el fin de marcar y encontrar las diferencias existentes con respecto a las propuestas sonoras de apertura (*opening*) y clausura (*ending*), en el que se retomaron diversas piezas musicales de reconocimiento global para apuntar sus características temáticas, sonoras y visuales correspondientes.

En el último apartado del capítulo, se define el concepto del *anison*, así como la concepción de lo entendido como “género”, disposición que permite profundizar en su relación de particularidades vinculadas con la presente investigación. Asimismo, para concluir se presenta un panorama prospectivo de la industria musical y el interés de los productores por mantener su vínculo en ascenso con la industria de la animación japonesa.

1.1 El anime y su crecimiento internacional como industria de contenidos

Para hablar del nacimiento del anime, neologismo derivado de la contracción del anglicismo “*animation*”, es importante señalar el principio de este. En primer lugar, se le denomina así a la industria animada proveniente de Japón, misma que obtiene su origen desde el *manga* (漫画) el cual se refiere a la narrativa gráfica de la nación que data del siglo XII y XIII con el *chōjugiga*, ilustraciones satíricas de animales antropomórficos representando patrones de la sociedad; sin embargo, solo se tenía acceso limitado a este contenido, a diferencia del Ukiyo-e, los cuales son un tipo de grabados a partir de la xilografía cuya reproducción sería masiva y accesible, donde se ampliarían temáticas de la representación de la naturaleza, la espiritualidad, el ser humano y el erotismo, en el siglo XVII (Wade, 2018 p.4; Cisneros, 2021, p. 61).

Es para 1920 que la narrativa gráfica proveniente de la importación de América del Norte y el Centro de Europa tendrían expansión en territorio japonés con formatos impresos que ampliarían el modelo de consumo de esta variable, y es poco tiempo después que ilustradores de la nación dan origen al Yonkoma-manga, pequeñas viñetas humorísticas

destinadas a publicaciones periódicas y revistas, por lo que un formato autóctono de narrativa gráfica se iba volviendo costumbre dentro de la región (Norris, 2009, p.239).

La narrativa gráfica para Japón tendrá un papel importante en el periodo previo a la Segunda Guerra Mundial, ya que, tanto en occidente como oriente, existieron historias bélicas donde por una parte había superhéroes, mientras que en Japón se desenvolvían historias de samuráis (Román 2016). Terminada la guerra y durante la ocupación estadounidense, se prohíbe el manga como expresión ideológica o nacionalista, lo que ocasionaría un cambio en tanto a las temáticas tratadas, por lo que serían los géneros de ficción la solución ante la búsqueda por escapar de la realidad del periodo de ocupación, además de que funcionaría su distribución debido al bajo costo de producción y distribución, lo cual originaría la aparición de bibliotecas dedicadas al manga en Osaka, de igual forma, se distribuirían historias occidentales en Japón como forma de regulación mediática . Dentro de este periodo, Osamu Tezuka, quien es conocido por formar las bases del manga moderno, publicaría su primer manga bajo la forma de *akahon*² en 1947, *Shin Takarajima*.

Posteriormente, el resto de las publicaciones adoptarían la forma narrativa de Tezuka, donde las secuencias son detalladas para progresivamente rebelar las acciones. A mediados de los años 50, aparecerían recintos para la renta de contenido con narrativa secuencial, llevando al medio de reproducción a un consumo cotidiano y popular. Cuando estos mangas son llevados a la adaptación filmica, de forma paulatina y para concebir la fluidez de

² Akahon: es un derivado del kusazōshi, literatura ilustrada impresa en xilografía durante el periodo Edo y principios del periodo Meiji, se caracteriza por dividir sus portadas por colores, el caso del akahon se caracteriza por ser rojo y contener historias fantásticas e infantiles.

movimiento, se conduce a la experimentación con la cámara multiplano, un dispositivo que permite la filmación de varios planos independientes, muy funcional para secuencias animadas, esto fue también producto de la influencia de Disney en oriente, por parte de la productora Nihon Dōga, quien posteriormente adquiriría y se convertiría en lo que hoy se conoce como Toei Animation (Cisneros, 2021, p. 66).

El anime tiene un primer ensayo con *Katsudo Shashin* (1907), el cual es una animación de tres segundos que data de 1907. Tres años más tarde, se crea la compañía Tenkatsu, la cual produciría el primer anime catalogado como tal, nombrado *Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki* (1917). Años después, comenzaron a surgir nuevas animaciones, las cuales poco a poco implementarían el uso del sonido. Incluso, la animación fue utilizada por Japón en los tiempos de la Segunda Guerra Mundial, con el fin de dar informes sobre acontecimientos importantes. Luego de esto, las animaciones son más constantes, Osamu Tezuka, funda un estudio de animación y realiza una adaptación al anime de su obra *Astro Boy* (1963). La cual llegaría a la televisión y sería la primera en exportarse fuera de Japón. Esto abre la puerta a que más animaciones lleguen al resto del mundo y tanto el manga como el anime, comienzan a ganar popularidad con el paso del tiempo. (Cobos, T. 2010).

Sin embargo, no sería la primera obra en televisión japonesa, *Mitsu no Hanashi* (1960), es la acreedora de ese título, transmitida tres años antes que *Astro Boy*. Dentro de la televisión, continúan adaptando las obras de Tezuka, quien cabe mencionar, tanto él como el resto de los animadores y estudios de la época, se verían influenciados por el trabajo del animador estadounidense, Walt Disney.

Debe aclararse que, a pesar de tomar influencias de occidente, tanto el manga como el anime, tomaron y desarrollaron su propio estilo e industria, debido a que Tezuka, mantenía rasgos sencillos dentro de sus personajes como los ojos grandes, narices y bocas sencillas, lo cual facilitaba la producción de las obras, al volverse espontáneo y replicable el estilo del material por reproducir. Dichos factores, aunados a que sería pionero en la exportación de sus obras a occidente, así como al formato animado, lo convirtieron en un referente, otro factor que marca una gran diferencia dentro del manga al comic, lo implementaría Machiko Hasegawa, al colocar las acciones dentro de la vida diaria de los protagonistas, como lo hizo en su obra *Sazae San (1947)*. (Román, 2016)

Esto es gracias a que el trabajo de Disney había llegado a su país, mismo que logra cautivar a los japoneses quienes buscarían crear un modelo similar, es a partir de esas ideas que se busca competir con ellos a través de su propia industria de animación. Luego de la llegada a occidente de *Astro Boy*, en Estados Unidos, la industria con otros derivados comienza a ganar popularidad entre la audiencia. Sin embargo, asociaciones civiles señalan altos grados de violencia en las series, por lo que, a finales de los setenta, las obras sufren de mutilaciones, adaptaciones y comienzan a reducir los títulos japoneses frente a la propuesta animada de Estados Unidos.

Aunque no existiera ya tanta programación vía televisión estadounidense, la Sociedad de Ciencia Ficción de los Ángeles (LASFS siglas en inglés) gracias a su gusto por los *mechas*³, buscan dar circulación a películas y animes alrededor de convenciones y

³ *Mecha*: subgénero de la ciencia ficción enfocado en máquinas o robots gigantes

exposiciones. Dichos actos generarían fanáticos alrededor del país, lo cual lleva en 1977 a la fundación de la Organización de Caricatura/Fantasía (CFO siglas en inglés), encargada en mayor medida del consumo y distribución de la animación. Esto conduce a que intercambien VHS de anime con japoneses quienes tendrían interés en productos audiovisuales americanos.

Aunque estos actos estaban creando comunidades de fanáticos del anime, solo eran algunos círculos. Continuando con la búsqueda de consumo de nuevas series, las comunidades se organizan para crear los *fansubs*, los cuales fueron distribuidos gracias a internet alrededor de finales de la década de los ochenta, tarea que fue posible debido a las computadoras Commodore Amiga y Apple Macintosh, las cuales con un hardware adicional permiten la adición de subtítulos en los videos para luego compartirlos disponibles para su descarga.

La aparición de los *fansubs* y la facilitación de su distribución vía internet haría que animes que tardarían meses en llegar a las televisoras occidentales, lo hicieran mucho más rápido. Japón al darse cuenta de las posibilidades de entrar al mercado global por medio del internet, permitió la utilización del *fansub* aunque solo sin fines de lucro (Sosa, R. 2020).

La distribución del anime vía internet permite a Japón estudiar el mercado para propagar alrededor del mundo su cultura, rasgos característicos y su idioma, con el fin de entrar a los mercados del resto de los países a través de una imagen agradable y fácilmente reconocible, para así exportar sus productos con mayor facilidad. Desde este entonces, el anime como industria cultural y económica iría al alza para el mercado japonés e internacional.

Luego de continuar con el modelo de distribución vía internet y televisión, Japón decide intervenir al crear el Programa Estratégico de Protección Intelectual, con el que busca proteger a sus creadores de contenido de la piratería. Lo cual no tuvo repercusiones entre los encargados de los *fansubs*, sino que serían ellos quienes tomarían conciencia sobre la remuneración de los creadores del contenido que se encargaban de distribuir. Esta búsqueda de la protección de la propiedad intelectual tiene un aporte con plataformas como *Funimation* (origen en 1994) y *Crunchyroll* (origen en 2006), encargadas de transmitir anime y series asiáticas en aquel entonces, sin embargo, continuaba tratándose de material no licenciado.

Fue hasta 2009 que gracias a una inversión hacia la firma Venrock Crunchyroll, consiguen la aprobación de FUNimation y Bandai Entertainment, además de un trato con TV Tokyo para la emisión legal de anime en una plataforma de streaming. Asimismo, Netflix consigue comprar los derechos de transmisión de algunos animes, y decide producir su primera serie original *Devilman Crybaby* del estilo visual en 2018, modelo de licencia que continúa ampliando para su catálogo.

Estos acontecimientos dan entrada al mercado de anime legal en occidente, sin embargo, por la parte de Latinoamérica, seguiría frenando la llegada de títulos licenciados debido a no ser un mercado potencial gracias a la piratería. Cabe resaltar, que el caso latino es un tanto diferente, ya que la transmisión de anime se dio bajo el concepto de dibujos animados hasta los noventa. Donde se introduciría el término en las transmisiones de series anime vía televisión de paga.

El mercado latino, seguía teniendo como punto principal la televisión; sin embargo, no contarían con fenómenos como los grupos de *fansubs* de forma inmediata, debido a que todos los animes entrantes a Latinoamérica eran doblados al español latino, censurados e incluso reinterpretados en sus diálogos para adaptar culturalmente su contenido, sin embargo, es gracias a la piratería, internet, *merchandising* y trabajo de los fanáticos quienes de forma activa crean y comparten contenido como lo es la traducción y subtítulos al español de mangas, animes, *openings*, etc, que dentro de la región el anime logra romper la brecha de acceso y expandirla, donde hoy en día, es vigente tanto el mercado pirata a través de formatos como el CD o vía sitios web de *fansubs*, como el licenciado a través de televisión y plataformas de *streaming* (Cobos, T. 2010).

A pesar de los cambios que han surgido gracias al paso del tiempo y evolución de la tecnología, este modelo de adaptación al formato televisivo sigue funcionando, al tomar los mangas más populares de su respectivo momento. Como lo fue el caso con *Astro Boy*, muchos mangas continuaron dicho proceso hasta nuestros días. Cabe mencionar que suelen existir casos particulares, donde los animes surgen sin la necesidad de un manga.

Se debe mencionar que, a pesar de estos casos particulares, las adaptaciones al anime dependen de los estudios de animación. Quienes son los encargados de adaptar las diferentes historias para llevarlas al formato animado, los tomos suelen irse adaptando y emitiendo semanalmente cuando los animes se encuentran en emisión.

Existen casos en donde la escritura del manga se detiene, mientras que el anime queda sin material por adaptar, por lo que suele recurrir a escribir por su cuenta la historia, misma que en algún punto vuelve a la variante original del manga cuando reanuda su producción.

A lo largo de su historia, han existido diversos estudios de animación, como Toei Animation, Studio Ghibli, Madhouse, Gainax, Studio Pierrot, Production I.G, David Production, por mencionar algunos. Mientras que esa cifra ha ido creciendo, y como se antecede en *The Association of Japanese Animation (2020)*, existen 811 compañías dedicadas al anime entre todas las prefecturas de Japón, siendo Tokio la que más presencia tiene con 692.

Este sitio, se encuentra encargado de contabilizar las estadísticas alrededor de la industria del anime en periodos anuales, en 2020 existían 811 compañías dedicadas al anime dentro de todos sus procesos de realización, lo cual significa un incremento de 189 a diferencia de las existentes en 2016 (622) y de 392 comparado a las 419 que había en 2011. A pesar del gran incremento de estas industrias, la mayoría de ellas se concentran en diferentes regiones de Tokyo como Suginami, Nerima, Shibuya y Nakano, dando un total de 149, solo en estas zonas, lo cual ocasiona que tanto las personas que buscaban entrar a la industria y las compañías lograran tomar otras alternativas en diferentes partes de Japón para su desarrollo profesional, factor que sería facilitado gracias a la digitalización del proceso de producción para el anime.

Una vez que ha sido elegido un anime para su realización, procede a pasar primero por la televisión japonesa, entre las cadenas más importantes se puede mencionar a *TV Tokyo*, *Fuji TV*, *NHK* y *TV Asahi*, para después llegar a otros lados del mundo. En el caso de las

plataformas legales de *streaming*, aunque llegan con un corto tiempo de diferencia, siguen estando en segundo plano para otros países. Como lo son las transmisiones en vivo de cadenas como TV Tokyo, donde a pesar de ser posible entrar a ellas, no todo el contenido es accesible para dispositivos fuera de Japón, en el caso de las plataformas de *streaming* como Netflix o Crunchyroll, el hecho de que existan diferencias entre el catálogo de anime en diferentes regiones se debe a las licencias de uso (Ortiz, 2020).

Gran parte del apogeo es posible gracias a la evolución de la tecnología, misma que facilita la divulgación de la información en sus diferentes formatos y tipos de archivo. Dentro de este siglo, uno de los mayores responsables son el internet y las plataformas de *streaming* (distribución digital y en línea de contenido multimedia). Tan solo en Japón, desde la llegada de Netflix en 2015, obtuvieron tres millones de suscriptores en sus primeros cuatro años. Mientras que, entre septiembre de 2019 y septiembre de 2020, ganaron dos millones en un solo año.

Con datos de *The Association of Japanese Animation*, se menciona que dentro del mercado extranjero se consiguieron 3,822 contratos en 2019, comparado a 2,594 en 2018, donde la mayoría de los participantes se localizan en Norteamérica, Corea del Sur, Taiwán y China, teniendo un alcance global de 242 contactos con empresas alrededor del mundo, dicho crecimiento ha sido posible en parte por la apertura que brinda el internet para la exportación y expansión de la industria, lo cual ha originado que las ganancias del mercado extranjero signifiquen el 49.5% del total. Por lo que se pronostica que el continúe su crecimiento alrededor del mundo (AJA, 2019).

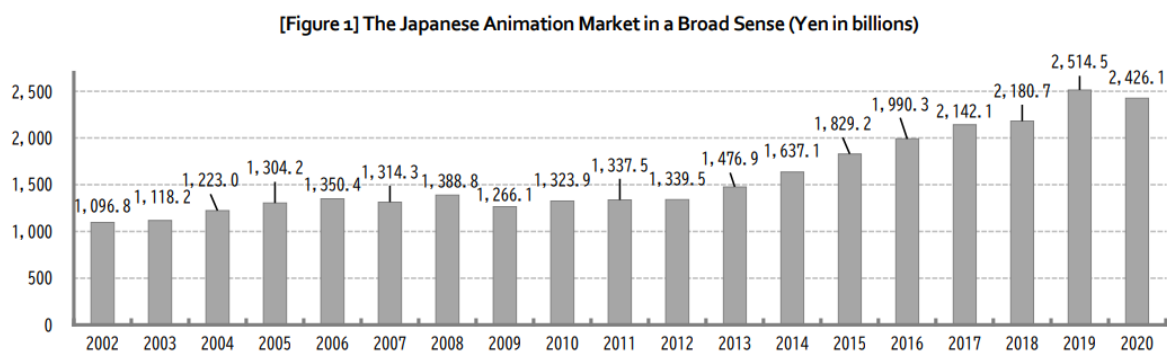
Asimismo, en 2020 hubo un declive en tanto al número de animes producidos con 278, a diferencia de años anteriores como 2018 con 350 y 2019 con 302, debido a los retrasos en los tiempos de entrega ocasionados por la pandemia provocada por Covid-19, de igual forma hubo una baja en el número de minutos de animación producida, pasando de 130,347 en 2018 a 100,845 en 2020. A pesar de los datos anteriores, no fue impedimento para que en cines, la película *Kimetsu no Yaiba: Mugen Ressha-hen* posicionara al 2020 como el tercer lugar en mejores ventas en Japón, de igual forma, la distribución de anime vía internet tuvo un fuerte crecimiento, debido a que pasó de conseguir 68.5 billones de yenes en 2019 a 93 billones en 2020 (AJA, 2020).

El sector del anime continúa con su crecimiento debido a la colaboración entre varias industrias con el fin de producir *merchandising*, por lo que además de obtener beneficios del consumo de la transmisión nacional e internacional de las animaciones, se consiguen ganancias gracias a las demás producciones generadas alrededor de los animes. Esto engloba a la música, cine, televisión, fabricación de juguetes y figuras coleccionables, venta de mangas, museos, convenciones, videojuegos, eventos en vivo, *Anime Café* y producción de ropa, por mencionar algunos.

El ejemplo anterior se complementa con el hecho de que, para Japón, su industria animada contribuye en considerable medida con la obtención de una parte de su producto interno bruto. Como se puede observar en la siguiente gráfica, donde nos muestran las ganancias generadas en billones de yenes, donde un billón equivale actualmente a \$6,789,000 de dólares aproximados.

Figura 1

Mercado de animación japonesa en sentido amplio (billones de yenes).



[Figure 2] Japanese animation market trends in a broad sense (billion yen)

item	2002	2003	2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011
①TV	124.1	116.5	110.0	104.1	100.3	92.4	94.6	95.5	89.5	90.0
②Movie	21.8	19.1	40.2	18.8	28.9	21.6	34.8	31.1	33.7	28.5
③Video	129.4	117.6	103.1	138.8	135.8	127.8	111.3	105.2	108.5	106.7
④Internet Distribution	0.2	1.0	1.8	4.1	8.4	9.8	10.2	12.3	14.9	16.0
⑤Merchandising	435.0	433.7	461.7	504.9	530.5	597.4	536.4	559.7	627.4	594.3
⑥Music	13.8	9.1	23.5	12.0	26.1	26.3	35.0	41.4	40.6	32.5
⑦Overseas	372.5	421.2	482.7	521.5	520.4	439.0	413.7	254.4	286.7	266.9
⑧The Pachinko and the like	-	-	-	-	-	-	152.8	166.5	122.6	202.6
⑨Live Entertainment	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Total	1,096.8	1,118.2	1,223.0	1,304.2	1,350.4	1,314.3	1,388.8	1,266.1	1,323.9	1,337.5

item	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	YoY
①TV	96.0	102.7	111.6	107.3	105.6	106.1	113.7	94.8	83.9	88.5%
②Movie	40.9	47.0	41.7	47.7	66.3	41.0	42.6	69.2	61.7	89.2%
③Video	105.9	115.3	102.1	92.8	78.8	76.5	58.7	56.3	46.6	82.8%
④Internet Distribution	27.2	34.0	40.8	43.7	47.8	54.0	59.5	68.5	93.0	135.8%
⑤Merchandising	573.2	598.5	655.2	579.4	552.2	503.7	500.3	586.8	581.9	99.2%
⑥Music	28.3	29.6	29.2	32.4	36.9	34.4	35.8	33.7	27.6	81.9%
⑦Overseas	240.8	282.3	326.6	583.4	767.7	994.8	1009.2	1200.9	1239.4	103.2%
⑧The Pachinko and the like	227.2	242.7	298.1	294.1	281.8	268.7	283.5	319.9	263.0	82.2%
⑨Live Entertainment	-	24.8	31.8	48.4	53.2	62.9	77.4	84.4	29.0	34.4%
Total	1,339.5	1,476.9	1,637.1	1,829.2	1,990.3	2,142.1	2,180.7	2,514.5	2,426.1	1,339.5

Nota: Captura de pantalla de la fuente The Association of Japanese Animation (2021).

Estos datos, que han aumentado con el paso de los años, aseguran que la industria del anime siga en desarrollo y crecimiento, pues tan solo con el aumento de consumo en el extranjero ha ampliado su alcance en un 103.2% desde 2002 hasta 2020, y la labor que hace el conglomerado de participantes continúa expandiendo su producto a nivel global. Ya sea vía televisión, cine, *streaming* o búsquedas en internet, la animación japonesa se consume de una u otra forma. Además, la propagación del anime por el mundo funciona para Japón como un instrumento de posicionamiento cultural y económico en el resto de los mercados del mundo.

Una vez demarcado el panorama contextual del sector, en el siguiente segmento, se dará seguimiento al su vínculo en desarrollo y ampliación con la industria musical para llegar a delimitar una relación con el objeto de estudio.

1.2 La relación del anime con la industria musical

Hablar de la industria del anime puede llevar a muchas cosas, debido a que es un producto de exportación internacional, suele existir demasiada mercancía de varios tipos. Esto lo consigue la colaboración que tiene la industria con otras, como lo es el caso del sector musical, mismo que va de la mano al anime debido a la complementación que tienen como industria. Desde que se utiliza el sonido para las producciones animadas japonesas, todas ellas requieren de música original para que forme parte de su obra.

Es por lo mismo, que una vez que se decide producir un nuevo anime, se requiere de un equipo de producción que se encargue de todo lo que conlleva, como lo es su música.

Misma que es compuesta e interpretada por músicos japoneses en la gran mayoría de las veces, aunque ahora se hable de ello como algo común, se puede hablar que el primer trabajo popular o reconocible, al menos en occidente lo tiene el *opening* de *Astroboy*. Al ser el primer anime en salir de su país, fue emitido junto con su secuencia de apertura y cierre, así como con su banda sonora.

Figura 2

Kamikatada boys choir



Nota: captura de pantalla del sitio Youtube: *Astro Boy opening 1963*⁴ (2011).

Los siguientes animes emitidos en televisión también contarían con música original, factor que conduce también a que las producciones llegaran a ser reconocibles gracias a su diseño sonoro, y su llegada a otros territorios propicia para su posicionamiento una

⁴ Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=QiY7w4kKEwQ>

traducción y reinterpretación musical en diversos idiomas con el fin de promover su aceptación.

Esto lleva a que se produzcan ganancias gracias al anime y su música, como se ha mostrado en gráficas anteriores, la industria animada consigue un valioso presupuesto gracias a la colaboración de múltiples empresas en conjunto.

Como el resto de las producciones audiovisuales, el anime también usa la música como parte de su esencia; sin embargo, este va más allá del siempre sonido de fondo, ya que existen múltiples tipos de obras musicales que forman parte de la obra en conjunto. Uno de estos y principal motivo del presente trabajo; es el *opening*, formato sonoro que será descrito a continuación junto con otros elementos de gran importancia. A continuación, se enmarcan las categorías de formatos sonoros que formalizan un registro común en las series de anime, las cuales son: a) *Opening*; b) *Soundtrack*; c) *OST*; d) *Banda Sonora*; e) *Leitmotiv*; y, f) *Ending*.

a) ***Opening***: se refiere a la secuencia inicial de cada capítulo, suele durar alrededor de minuto y medio, sirve para indicar el inicio de un nuevo episodio. además de incluir múltiples elementos visuales propios de la obra en cuestión. Asimismo, aparte de separar los episodios, funciona para indicar el cambio de temporada o arco argumental. El estilo musical de estos puede llegar a variar dependiendo el género del cual se trate, pero por lo general suelen ser melodías con un tono alegre y casi siempre son interpretadas en japonés.

Figura 3

Opening 1 del anime HunterxHunter



Nota: captura de pantalla de la fuente Youtube: Hunter X Hunter - Opening 1 | Departure!5 (2019).

La anterior imagen nos muestra una captura del primer *opening* del anime *HunterxHunter* (2011), donde se aprecian escenarios propios de la serie, así como a los personajes principales acompañados de la letra de la melodía.

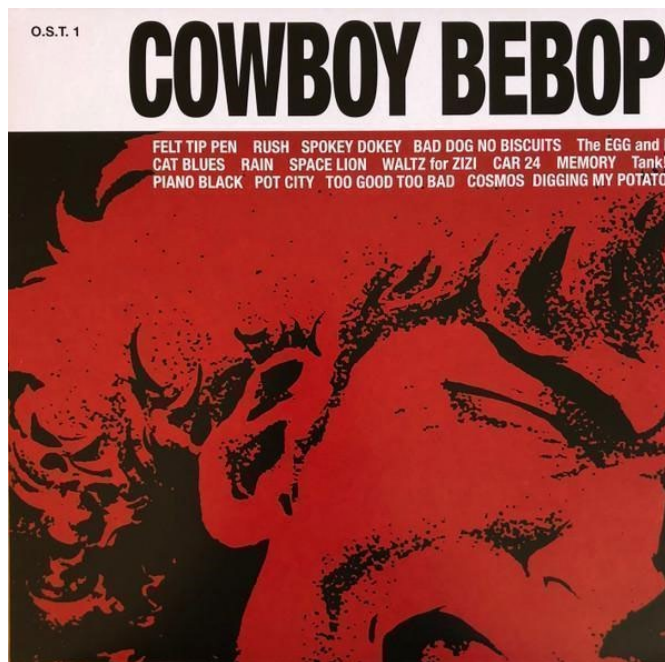
b) *Soundtrack:* es un término anglosajón propio de la mayoría de las producciones audiovisuales transmitidas en cine o televisión, ya sean series, películas o incluso videojuegos. El anime no es la excepción, según Ibañez (2006) este concepto hace referencia a las "ediciones discográficas de las bandas sonoras musicales", por lo que se trata de la selección musical que aparece en las obras (p. 3).

⁵ Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=faqmNf_fZIE

c) **OST**: según sus siglas en inglés refiere al *Original Soundtrack*, que en español quiere decir Banda Sonora Original, aunque Stoppe, prefiere describirlo como “*film music album*”, álbum musical de película, con lo que se refiere a la música originalmente creada para formar el disco de un filme, aunque este concepto aplica a las diferentes obras como el anime. La originalidad es el factor que lo distingue del *soundtrack*, debido a que este último solo es una selección de música ya existente.

Figura 4

Portada del CD: *The Seatbelts-Cowboy Bebop O.S.T. 1*



Nota: imagen del sitio *Discogs* (2022).

Este disco ejemplifica la compilación de un OST de anime en formato CD, en este caso el de *Cowboy Bebop*. Donde se incluyen las canciones originales de la serie.

Con estas piezas se le puede dar identidad a la obra, ya sea que se les asocia a su contenido u obra correspondiente, por lo que estos sonidos llegan a crear la identidad sonora alrededor de la obra.

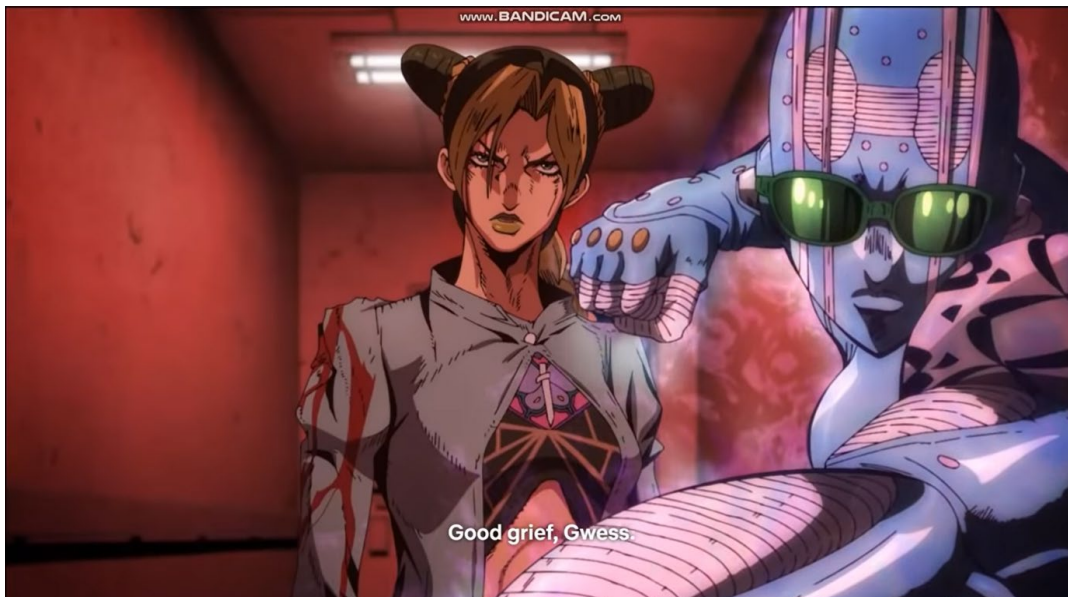
d) Banda Sonora: en este caso, se puede incluir a todos los elementos sonoros de la obra audiovisual. Ya sean musicales, voces, efectos especiales y sonido de fondo, prácticamente todo el audio incluido en la obra. El teórico Larson Guerra (2010), menciona que se trata de los elementos sonoros funcionando como un conjunto, ya sea desde las voces, diálogos, efectos, sonidos directos del ambiente, música y el silencio, por lo tanto, la agrupación de estos objetos son lo que conforma a la banda sonora.

e) *Leitmotiv:* puede definirse según su traducción del alemán *leiten* (guiar) y *motiv* (motivo), como el tema central recurrente. En tanto al sonido, se refiere a una pieza que frecuentemente suena, como lo puede ser en el pico argumental de algún episodio. Según Michel Chion (1990) hace referencia a este tipo de sonido como un refuerzo de personaje-clave o idea-fuerza donde se dota de un aura de reconocimiento a la melodía en conjunto a lo que simboliza o representa.

Estas melodías también se pueden relacionar con personajes específicos; asimismo, al dar entrada a dichos temas musicales es común que de inmediato se anteponga el espectador a que algo ocurrirá o alguien actuará o aparecerá. Ambas situaciones se pueden ejemplificar con múltiples obras; sin embargo, para efectos de ampliar un ejemplo relevante, se dará descripción de la pieza musical “*Jolyne’s theme*”.

Figura 5

Fragmento visual acompañado del leitmotive de la protagonista Jolyne Cujo,



Nota: captura de pantalla del sitio Youtube: *JoJo Part 6 - Jolyne's Ora Beatdown*.⁶

Se observa a Jolyne Cujo, protagonista del anime *Jojo's Bizarre Adventure: Stone Ocean*, justo en el momento en que suena *Jolyne's theme*, pieza musical compuesta por Yugo Kanno, mismo que aparece cada que ella actúa en el pico de los episodios. Esta es una situación que muestra cómo el uso del *leitmotiv* tiene un impacto en la trama, acompañando al personaje en sus acciones relevantes y resolutivas.

f) Ending: se puede definir como la secuencia final de los episodios, al igual que los *openings* tienen una corta duración de minuto y medio aproximadamente.

⁶ Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=8zQOhYaqMhM>

Funcionan para indicar el final de los episodios, en ocasiones, suelen ser el predecesor de escenas adicionales como adelantos o contenido variado. Asimismo, también suelen cambiar según la temporada o arco argumental de la obra. Otra variante, es el hecho de que su melodía comúnmente tiene tonos dramáticos o melancólicos.

Todos los elementos anteriormente definidos funcionan como un conjunto alrededor de los animes, donde suelen ir variando sus apariciones y usos. El montaje sonoro a partir de las categorías descritas se concibe con el fin de llevar el hilo argumental de la obra, cobrando sentido el sonido con la imagen presente. Haciendo así que las animaciones japonesas formen un producto completo en tanto a imagen y audio.

Una vez ampliados los formatos sonoros relevantes para el objeto de estudio, es pertinente profundizar en el mercado musical derivado, debido al hecho de que ocupa el segundo lugar a nivel mundial, solo detrás de Estados Unidos. Esta se divide en tres subcategorías: 1) música en vivo; 2) industria discográfica; 3) industria editorial.

La industria discográfica, en la actualidad enfrenta un declive en ventas de formato físico, debido a la transición del formato CD a plataformas digitales. Asimismo, los servicios como Spotify no han tenido demasiado impacto en Japón, debido a ciertas características únicas del mercado japonés.

Entre ello se encuentra la cultura del fan, en donde el apoyar a un artista se hace con gran devoción y entusiasmo, por lo que el poder consumir todo lo que quieras de un artista no es tan atractivo para ellos.

El atractivo del gusto por sus artistas preferidos lleva a su industria a organizar eventos en vivo con diferentes temáticas. De igual forma, existen los clubs de fans, dedicados a diferentes artistas o grupos que demuestran su apoyo hacia dichos personajes, esto con el fin de conseguir contenido exclusivo. De igual forma, se crean comunidades de personas con los mismos gustos en común, que generan un gran número de ganancias para el grupo al interior de la región, que se extienden de manera paulatina fuera del país, hecho que genera marketing gratuito para las agrupaciones apoyado principalmente en su reconocimiento por el vínculo que mantienen con la industria del anime.

El modelo de escalabilidad musical se adscribe también a la formalización de un sistema de ídolos o *idols*, que existe en Japón. El cual se refiere a jóvenes artistas con carreras musicales destacadas, mismos que despuntan en medida al desarrollo de su talento e imagen física.

Diferentes compañías, tales como: AKS, Johnny & Associates y Amuse Inc. se encargan de llevar la imagen pública y carreras de jóvenes artistas japoneses, donde incluso llegan a involucrarse en sus decisiones y vida privada. Asimismo, esta industria de creación de estrellas se comparte con otros países en Asia, como lo es Corea del Sur, mercado que se caracteriza por su gran expansión musical a nivel internacional a través del K-pop.

Con el fin de que la industria consiga tener un flujo de nuevos elementos y artistas en crecimiento, las empresas encargadas de los *idols*, establece un límite de edad en donde utiliza el término “graduar” cuando un artista deja de formar parte de su cuidado. A partir de dicho punto, dichos individuos suelen comenzar sus carreras como solistas.

Además de estos sistemas, se puede mencionar la industria discográfica, misma que tiene un gran éxito en Japón gracias a la gran población del país, obteniendo en 2017 una cifra de 135 millones de discos nacionales vendidos, mientras que en la venta de música internacional solo se consiguieron 15 millones (Cacho 2019).

Asimismo, el número de tiendas dedicadas a su venta ronda en las 6000, mientras que, en Estados Unidos, país con el mayor mercado musical mundial, es de 1900 según la Asociación de la Industria Discográfica de Japón (RIAJ). La música suele distribuirse por televisión, donde se transmite tanto japonesa como extranjera, misma que fomenta la adquisición de discos como el grupo AKB8, quienes regalan entradas para sus conciertos y realizan iniciativas a través de los sencillos de sus CD (Cacho 2019).

Esto gracias a que las tiendas musicales cuentan con el equipo más reciente, así como la posibilidad de probar los instrumentos. Asimismo, se añade el hecho de contar con grandes marcas a nivel musical como lo son: Yamaha, Roland, Korg, TAMA, entre otras. Una vez que se cuenta con la tecnología o equipamiento de última generación, se puede mencionar que en Japón existe un gran repertorio de escuelas de música, misma que suelen contar con estudios de grabación aislados, esto gracias al hecho del respeto por no perturbar con el ruido a sus vecinos, lo cual obliga a grabar música en los espacios correspondientes.

De igual forma, se comprende una oferta de escuela donde se les enseñan el concepto *DIY* (hazlo tú mismo), donde se generan diferentes propuestas independientes, que favorecen la hibridación o creatividad de construcción entre géneros musicales. Una vez que terminan con sus estudios deben decidir si continuar o buscar otro camino.

Esto último podría parecerse al caso occidental, aunque sin contar que la diferencia está en el apoyo, posibilidades, recursos y costumbres que generan el entorno para que en Japón la cantidad de profesionales de la música sea mayor a diferencia de otros países.

Los músicos profesionales, de forma similar a como sucede con los *idols*, pueden llegar a firmar con algún sello discográfico que se encargará de llevar sus carreras. Por ende, existen músicos que pueden no firmar con las grandes compañías y llevar su trayectoria de forma más independiente, sin embargo, existen sellos discográficos que, aunque no tengan tanto reconocimiento, se encargarán de la P&D (producción y distribución), donde fabricarán discos compactos para su venta y distribución, así como su contenido digital.

Cabe mencionar, que una de las características que unen a estos artistas con la industria del anime, es que además de ser ellos quienes suelen interpretar las canciones correspondientes de las obras, existen ciertos cantantes que de igual forma se desarrollan como *seiyuus*⁷. Por lo que las voces de los diferentes personajes se transportan a la música con diversos espectáculos adicionales, como lo son los eventos con dichos actores como participantes para llevar a cabo diferentes dinámicas según el contenido del programa, entrevista o convención.

Al igual que el resto de los artistas, existen agencias especializadas en llevar las carreras de los actores, lo que va desde la programación de sus eventos, agenda y ventas promocionales. Como se mencionó anteriormente, las industrias suelen trabajar en conjunto,

⁷ Seiyuu: actores profesionales de doblaje en Japón.

por lo que los *seiyuus* pueden ir desde la música, televisión, radio, videojuegos, narración, entre otras cosas.

En ese sentido, Japón tiene una gran estructura para el desarrollo de su industria musical, lo cual va desde la formación de prospectos hasta el manejo de las carreras de estos, hecho que les permite mantenerse aventajados a nivel industrial dentro del mercado global en cuestión de ingresos. Esto deja ver que tanto el anime, la música y demás mercados pueden tener una estrecha relación de colaboración. Lo cual hace que todas estas funcionen a la vez, generando contenido e ingresos en una interconexión continua que aprovecha el posicionamiento de una para ampliar y encadenar el impacto de la otra.

1.3 El *opening* y el *ending* como formatos audiovisuales del género *Seinen*

Aunque las secuencias de apertura suelen tener características similares en términos generales, entre las diferentes demografías del anime existen diferencias que se pueden señalar. Para comenzar se muestran sus similitudes, como lo son la aparición de elementos característicos propios de los animes, siendo el caso de: personajes, escenarios, acciones en concreto que forman parte de la historia principal, eventos pasados, presentes o futuros, todo acompañado de la música de fondo y la letra en su mayoría en japonés, que en algunos casos se fusiona con frases o términos en otro idioma, donde la industria demuestra un interés de concretar una atmósfera de globalización y de apertura hacia otras culturas para su posicionamiento.

El caso central de este trabajo es el anime *seinen*, que será ampliado en conjunto de otros géneros para iniciar una comparación y diferenciación alrededor de los mismos. No obstante, es importante señalar que al hablar de las demografías nos referimos al público

objetivo para el cual están hechos los animes o mangas, lo que significa que pueden existir series de un mismo género, pero con tratamientos diferentes en sus historias según la demografía a la que pertenezcan. Por lo cual, se pueden llegar a observar temáticas similares en las secuencias de apertura, pero la diferencia estará en otros factores.

En primer lugar, se debe describir lo que significa el *seinen*, el cual viene de los kanjis 青年, cuya traducción significa adulto/hombre joven, estas obras suelen contener un argumento con personajes maduros y una trama con temas que abarcan desde la violencia, problemáticas sociales, política, sexualidad, entre otras cosas. El peso de la obra suele recaer en los diálogos y desarrollo de los personajes.

Una vez entendido esto, también es pertinente definir a los casos con que se hará la comparación. Los cuales se enlistan como: *a) Shonen*,; *b)Shoujo* y *c)Josei*.

Posteriormente, se profundizará sobre las diferencias y similitudes aplicadas en las secuencias de las demografías previamente definidas, en segmentación a sus variantes musicales de apertura.

a) Shonen: es la demografía más popular del anime, viene de los kanjis 少年 cuyo significado es chico o niño, como su nombre lo indica. Está hecho para un público juvenil masculino, ya sean pubertos o adolescentes. Estas obras se caracterizan por tener grandes dosis de acción, escenas cómicas y protagonistas jóvenes, en el que se muestra una evolución psicológica de los personajes en transición de la niñez a la juventud.

b) *Shoujo*: caso contrario al *shonen*, viene de los kanjis 少女 que significan niña joven.

Suele caracterizarse por tener chicas adolescentes como personajes protagónicos.

Aunque no se encasilla en un género, su trama suele incluir desde drama hasta ciencia ficción, además otra característica es el desarrollo de las relaciones personales y sentimentales, entre sus personajes. De forma similar, se acotan temáticas de evolución psicológica y madurez a partir de las acciones ejercidas entre los personajes.

c) *Josei*: según los kanjis 女性, quiere decir femenino. Este tipo de animes son dirigidos a las mujeres adultas. También es conocido como *redikomi*, tiene un carácter similar al *seinen*, debido a que sus tramas suelen abordar problemáticas de la vida adulta, así como un mayor desarrollo de las relaciones interpersonales.

Aunque se han establecido las definiciones de las demografías del anime, se debe recordar que, a pesar de sus similitudes, estos no se encasillan en una temática. La categorización de las demografías suele depender de los editores donde se publican los mangas. Por lo cual, la revista donde sea publicada cierta obra asignará la demografía correspondiente al manga-anime. Asimismo, podemos mencionar algunas de las revistas más importantes de distribución de manga que permiten encadenar adaptaciones populares que concretarán un vínculo mediático con el anime, como lo son: *Weekly Shonen Jump*, *Weekly Shonen Magazine*, *CoroCoro Comic*, *Weekly Young Magazine*, *Weekly Young Jump*, *Nakayoshi*, *Be Love*, entre otras.

A continuación, se realizó una muestra categórica de *openings* y *endings* de anime de reconocimiento global como muestra analítica; en la segmentación se retoma a algunas de las franquicias más representativas de cada demografía con ascenso de popularidad en la

última década. Cabe destacar que, en la “Tabla 1”, se da señalamiento de los títulos correspondientes a segmentación para la muestra razonada, mientras en la “Tabla 2 y 3”, se realiza una comparativa general de las características temáticas, sonoras y visuales de su correspondencia de *opening* y *ending* de cada franquicia en selección, en la que se retoma una muestra de temporada aislada que amplió su popularidad y alcance en visitas dentro de la red social YouTube en los últimos cinco años (2018-2022), con el fin de encontrar elementos en común dentro de su composición causal, como patrones generales que se encuentran en las demografías electas en comparación.

La revisión preliminar, se causará posteriormente para ampliar la discusión de los elementos conformantes del *opening* correspondiente a la demografía *seinen*, para ampliar el objeto de estudio en seguimiento del presente proyecto.

Tabla 1

Delimitación de muestra para seguimiento de openings y endings representativos de las demografías: Shonen, Shoujo, Josei y Seinen, con ascenso de popularidad en la última década.

Demografía	Anime	Temporada seleccionada y año de lanzamiento	Opening	Ending
Shonen	Boku no Hero	Temporada 2, 2017.	<i>Peace Sign</i>	<i>Dakara, Hitori ja Nai</i>
	Death Note	Temporada 1, 2006.	<i>The World</i>	<i>Alumina</i>
	Dragon Ball Z	Temporada 1, 1989.	<i>Chara Hetchara</i>	<i>Detekoi Tobikiri Zenkai Power!</i>
	Fullmetal Alchemist	Temporada 1, 2003.	<i>Melissa</i>	<i>Kesenai Tsumi</i>
	Hunter x Hunter	Temporada 5, 2013.	<i>Departure</i>	<i>Hyori Ittai</i>
	Jojo's Bizarre Adventure	Temporada 1, 2012.	<i>Bloody Stream</i>	<i>Roundabout</i>
	Jujutsu Kaisen	Temporada 1, 2020.	<i>Kaikai Kitan</i>	<i>Lost in Paradise</i>
	Naruto	Temporada 2, 2003.	<i>Haruka Kanata</i>	<i>Harmonia</i>
	Shingeki no Kyojin	Temporada 2, 2017.	<i>Shinzou wo Sasageyo!</i>	<i>Yuugure no Tori</i>
	One Piece	Temporada 1, 1999.	<i>We Are!</i>	<i>Memories</i>
One Punch Man	Temporada 1, 2015.	<i>The Hero!</i>	<i>Hoshi yori Saki ni Mitsukete Ageru</i>	
	Akatsuki no Yona	Temporada 1, (op2) 2014.	<i>Akatsuki no Hana</i>	<i>Akatsuki</i>
	Ao Haru Ride	Temporada 1, 2014.	<i>Sekai wa Koi ni Ochiteiru</i>	<i>Blue</i>
	Banana Fish	Temporada 1, 2018.	<i>Found & Lost</i>	<i>Prayer X</i>
	Fruits Basket	Temporada 1, 2019.	<i>Again</i>	<i>Lucky Ending</i>

Shoujo	Kaichou Wa Maid Sama	Temporada 1, 2010.	<i>My Secret</i>	<i>Yokan</i>
	Kamisama Hajimemashita	Temporada 1, 2012.	<i>Hanae</i>	<i>Kamisama Onegai</i>
	Kimi ni Todoke	Temporada 1, 2009.	<i>Kimi ni Todoke</i>	<i>Kataomoi</i>
	Lovely Complex	Temporada 1, 2007.	<i>Kimi+Boku= Love?</i>	<i>Kiss</i>
	Ouran Koukou Host Club	Temporada 1, 2006.	<i>Sakura Kiss</i>	<i>Shissou</i>
	Sailor Moon	Temporada 1, 1992.	<i>Moonlight Densetsu</i>	<i>Hearth Moving</i>
	Versailles no Bara	Temporada 1, 1979.	<i>Bara wa Utsukushiku Chiru</i>	<i>Ai no Hikari to Kage</i>
Josei	07-Ghost	Temporada 1, 2009.	<i>Aka no Kakeru</i>	<i>Hitomi no Kotae</i>
	Chihayafuru	Temporada 1, 2011.	<i>Youthful</i>	<i>Soshite Ima</i>
	Given	Temporada 1, 2019.	<i>Kizuato</i>	<i>Marutsuke</i>
	Hakuouki: Shinsengumi Kitan	Temporada 1, 2010.	<i>Izayoi Namida</i>	<i>Kimi no Kioku</i>
	Kuragehime	Temporada 1, 2010.	<i>Koko Dake no Hanashi</i>	<i>Kimi no Kirei ni Kizuite Okure</i>
	Nana	Temporada 1, 2006.	<i>Rose</i>	<i>A Little Pain</i>
	Nodame Contabile	Temporada 1, 2007.	<i>Allegro Cantabile</i>	<i>Konna ni Chiaku de</i>
	Paradise Kiss	Temporada 1, 2005.	<i>Lonely in Gorgeous</i>	<i>Do You Want To?</i>
	Sakamichi no Apollon	Temporada 1, 2012.	<i>Sakamichi no Melody</i>	<i>Altair</i>
	Usagi Drop	Temporada 1, 2011.	<i>Sweet Drops</i>	<i>High High High</i>
	Wotaku ni Koi Wa Muzukashii	Temporada 1, 2018.	<i>Fiction</i>	<i>Kimi no Tonari</i>
Seinen	Berserk	Temporada 1, 1997.	<i>Tell Me Why</i>	<i>Waiting So Long</i>
	Code Geass	Temporada 1, 2006.	<i>Colors</i>	<i>Yuukyou Seishun Ka</i>
	Elfen Lied	Temporada 1, 2004.	<i>Lillium</i>	<i>Be Your Girl</i>
	Fate/Zero	Temporada 1, 2011.	<i>Oath Sign</i>	<i>Memoria</i>
	Houseki no Kuni	Temporada 1, 2017.	<i>Kyouden no Nami</i>	<i>Kirameku Hamabe</i>
	Kaguya Sama: Love is War	Temporada 2, 2020.	<i>Daddy! Daddy! Do!</i>	<i>Kaze Ni Furakete</i>
	Monster	Temporada 1, 2004.	<i>Grain</i>	<i>For the Love of Life</i>
	Parasyte	Temporada 1, 2014.	<i>Let Me Hear</i>	<i>It's the Right Time</i>
	Serial Experiments Lain	Temporada 1, 1998.	<i>Duvet</i>	<i>Tooi Sakebi</i>
	Tokyo Ghoul	Temporada 1, 2014.	<i>Unravel</i>	<i>Seija-Tachi</i>
	Vinland Saga	Temporada 1, 2019.	<i>Mukanjyo</i>	<i>Torches</i>

Nota: Elaboración propia.

Tabla 2

Comparativa general de las características temáticas, sonoras y visuales de la correspondencia en “openings” de la muestra representativa electa.

Elementos temáticos, sonoros y visuales en el opening			
Demografía	Características temáticas de opening	Características sonoras	Características visuales
Seinen	<ul style="list-style-type: none"> ● Muestra de personajes ● Escenarios de la serie ● Personajes dentro de escenarios del anime y ajenos ● No muestra información adicional ● Muestra explícita de violencia 	<ul style="list-style-type: none"> ● J-Rock ● J-Metal ● Importancia de percusiones 	<ul style="list-style-type: none"> ● Colores fríos ● Planos cerrados de los personajes ● Montaje basado en el ritmo melódico ● Tiende a tener poca iluminación ● Uso del color rojo

	<ul style="list-style-type: none"> • Suele haber atmósfera nostálgica o misteriosa 	<ul style="list-style-type: none"> • Suele haber <i>screamo</i>⁸ • Importancia de guitarras eléctricas • A veces hay coros 	
Shonen	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra de personajes • Secuencias de pelea o acción • Muestra de acontecimientos • <i>Fanservice</i> • Fragmentos del anime • Escenarios imaginarios • Personajes en constante movimiento 	<ul style="list-style-type: none"> • Importancia de percusiones • Coros repetitivos • J-Rock • Melodías con ritmos alegres 	<ul style="list-style-type: none"> • Colores brillantes y cálidos • Nombre del anime y patrocinadores • Múltiples transiciones • Secuencias rápidas • Ritmo veloz • Exceso de colores
Shoujo	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra de personajes • Aparición de uniformes escolares • Muestra de emociones • Muestra escenas del anime • Personajes dentro de su entorno • Enseña rasgos de comportamiento • En caso de ser <i>Mahou Shoujo</i> se muestran hechizos y transformaciones • Secuencias de baile 	<ul style="list-style-type: none"> • Baladas • Coros repetitivos • Voz de personajes • Aparición de instrumentos de viento • Melodías alegres • Uso de coros 	<ul style="list-style-type: none"> • Múltiples colores en diferentes tonos • Montaje basado en el ritmo melódico • Múltiples transiciones • Nombre del anime y patrocinadores • Personajes masculinos más atractivos • Peinados masculinos más detallados • Karaoke incluido
Josei	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra de personajes • Interacción entre personajes • Muestra sutil de elementos característicos • Relaciones entre personajes • Personajes con lenguaje corporal 	<ul style="list-style-type: none"> • J-Rock • Interpretación sentimental • Melodías emotivas • Uso de coros 	<ul style="list-style-type: none"> • Puede ser colorido u oscuro • Vestuarios juveniles/adultos • Karaoke incluido • Nombre del anime y patrocinadores

Nota: La muestra representativa, está vinculada a la selección de franquicias marcadas en la “Tabla 1”.
Elaborado por el autor.

⁸ *Screamo*: subgénero de la música “hardcore” caracterizado por el uso de gritos agudos, con melodías que hibridan el sonido del género metal melódico y rock.

Tabla 3

Comparativa general de las características temáticas, sonoras y visuales de la correspondencia en “endings” de la muestra representativa electa.

Elementos temáticos, sonoros y visuales en el ending			
Demografía	Características temáticas de opening	Características sonoras	Características visuales
Seinen	<ul style="list-style-type: none"> ● Muestra de personajes ● Solo muestra escenarios o personajes en concreto ● Puede mostrar elementos adicionales ● Escenarios imaginarios 	<ul style="list-style-type: none"> ● Melodía tranquila ● Puede incluir <i>screamo</i> ● Sonido de fondo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Muestra de nombres de equipo de trabajo ● Tonalidades oscuras ● Imágenes estáticas
Shonen	<ul style="list-style-type: none"> ● Muestra de personajes ● Suele mostrar información de otros episodios ● Puede mostrar elementos adicionales ● Escenarios imaginarios 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ritmo más tranquilo ● Uso de baladas y coros ● Melodía de fondo 	<ul style="list-style-type: none"> ● Imágenes mayormente estáticas ● Muestra de nombres de equipo de trabajo ● Montaje lento
Shoujo	<ul style="list-style-type: none"> ● Muestra de personajes ● Puede mostrar elementos adicionales ● Escenarios imaginarios 	<ul style="list-style-type: none"> ● Melodía tranquila ● Uso de baladas y coros ● Puede haber tonos dramáticos 	<ul style="list-style-type: none"> ● Muestra de nombres de equipo de trabajo ● Escenarios de la obra ● Montaje lento
Josei	<ul style="list-style-type: none"> ● Muestra de personajes ● Imágenes estáticas de los personajes ● Puede mostrar elementos adicionales ● Escenarios imaginarios 	<ul style="list-style-type: none"> ● Melodía tranquila ● Grupo de fondo ● Puede haber baladas 	<ul style="list-style-type: none"> ● Paneo ● Movimiento de imágenes estáticas ● Muestra de nombres de equipo de trabajo

Nota: La muestra representativa está vinculada a la selección de franquicias marcadas en la “Tabla 1”.
Elaborado por el autor.

Con la ayuda de las tablas 2 y 3 que señalan los elementos temáticos, sonoros y visuales entre las cuatro demografías consultadas, se puede señalar que, aunque no existe una regla escrita en tanto al cómo llevar a cabo el formato sobre los *openings* y *endings*, ya que su fórmula está sujeta a las decisiones creativas de cada casa productora; sí se puede

enmarcar que, desde la muestra amplificada entre sus derivados, cada demografía tiene elementos en común continuos, sobre todo en las características temáticas con diferencias sutiles que llevarían a pensar que no existe casi contraste entre unos y otros.

A pesar de llevar a cabo el ejercicio de la tabla con distintas y reconocidas obras, dichas diferencias pueden ser todavía más perceptibles luego de observar una mayor cantidad. Asimismo, hay otra variación a considerar como la evolución de la animación, lo cual hace posible el que se pueda jugar con mayores elementos, factor que podría haber limitado a obras de temporadas anteriores.

Cabe señalar que, entre las demografías, no hay un género temático establecido, por lo que se podrían observar cuatro aperturas con acción o sobre dramas. Aunque, todos ellos con sus características correspondientes.

En el caso de los *openings*, podemos observar en particular que su formato nos muestra múltiples elementos de información de la obra en poco tiempo. Podemos conocer a los personajes protagonistas y un poco sobre el tono de la obra con solo ver la secuencia, hay casos donde se muestra más o menos información al espectador. Esto para quien conoce la obra, puede significar elementos a relacionar con acontecimientos futuros.

Asimismo, estos se pueden mirar sin necesidad de seguir las obras y aun disfrutar su contenido, ya que es una obra tanto individual como complementaria del anime. Caso similar al del *ending*, el cual nos muestra menos información, pero que sigue funcionando para complementar la obra y señalar una rememoración de los hechos planteados en la narrativa serializada.

Al enmarcar las similitudes generales del *ending* dentro de la muestra analítica, se puede mencionar la tranquilidad que tienen dentro de su melodía y secuencia de imágenes, aunque los ritmos u objetos mostrados varían, muestran elementos concretos y sencillos. Puede deberse al hecho de no desviar la atención sobre los nombres del equipo de trabajo que hace posible la animación.

Para concluir con el apartado, se puede mencionar que lo que hace diferente a las secuencias de apertura y final del *seinen* de las otras es: su cuidado por no revelar demasiada información en sus escenas, contar con una gama de color en su mayoría fría, ser interpretada por bandas de J-Rock, J-Metal, tener un tono dramático o de introspección con los personajes, mostrar su aspecto emocional, ser más gráfico cuando se muestra violencia.

Como se puede observar en el eje representativo, aunque sean características sencillas, marcan una diferencia entre el resto, lo cual apoya al mantenimiento de un formato de producción en común, tanto en secuencias de apertura y clausura, que se modela como eje de reconocimiento con el paso del tiempo en este tipo de obras, que aunque no es homogéneo, ya que no existe un factor o hecho que determine el orden a seguir, sí permite dar representación como formato audiovisual, que apoya a la narrativa, la complementa y otorga elementos de rememoración que dan soporte a la serialización del sector industrial.

1.4 Anison: El *opening* como género.

Otro de los aspectos por considerar dentro del presente trabajo, es la existencia del neologismo “*Anison* (アニソン)”, mismo que proviene de juntar las palabras anime y *song*, “canción” en idioma inglés. El término como se puede observar hace referencia a las

canciones del anime, este término es la categoría que obtienen dichas piezas en conjunto como género. Al menos en Japón es como se les conoce.

Sin embargo, como parte del análisis central del presente documento, es importante entender lo que es un género. Según algunas definiciones del diccionario de la Real Academia Española (2022), se entiende como:

- “Conjunto de seres que tienen uno o varios caracteres comunes”.
- “Clase o tipo a que pertenecen personas o cosas”.
- “En las artes, sobre todo en la literatura, cada una de las distintas categorías o clases en que se pueden ordenar las obras según rasgos comunes de forma y de contenido”.

Por lo que, en el caso del *anison*, este cubre las categorías comunes de ser música propia del anime, como lo son tanto el *opening* y el *ending*, así como el resto de los formatos sonoros previamente definidos que se relacionan al esquema industrial; todos ellos, conforman un conjunto donde se puede categorizar a la música de la animación japonesa a partir del neologismo planteado para estos formatos especializados.

Al menos, dentro de la industria musical, la música del anime obtiene una segmentación como género y es configurada por los mismos creadores de su industria, concretando una definición tal vez ajena en occidente por no ser de carácter común, pero otorgada y legitimada por la segunda industria musical más grande en el mercado.

No obstante, esta categoría y concepto solamente incluye a la música, la cual ya cuenta con un nombre propio, a diferencia de lo que comprende a un *opening* en tanto al aspecto audiovisual, lo cual comprende la aleación de audio e imagen. Con la ayuda de la tabla previamente realizada, se puede observar que, dentro de las distintas obras comprendidas, existen múltiples categorías en común alrededor de sus secuencias de cierre y apertura en tanto a su contenido, esto a través de las diferencias demográficas señaladas desde la muestra.

Entonces, si un género es formado a partir de un conjunto de características para ordenar ciertos elementos. El *opening*, que cumple con un determinado estilo, duración, estética, popularidad e industria a través de su producción, ¿Por qué no cabría como un género?

Por lo que no es un fenómeno menor, sino global, dentro del cual caben múltiples aspectos y convergen distintas industrias a la vez. Y al hablar del *opening*, su ejemplo o caso más similar es el videoclip, el cual es un género audiovisual ligado a la industria musical, dentro del que caben sus propias similitudes que amplían y determinan el sentido y el aspecto visual de una composición musical. Por lo tanto, desde el sustento prefigurado, debe afirmarse que sí se podría considerar al *opening* como un género audiovisual. Sin embargo, está ligado a la industria musical y animada al mismo tiempo.

En síntesis, tal y como lo es el *anison*, el *opening* cumple con sus propias reglas, características y técnicas, dentro de su conjunto de obras.

1.4.1 El *opening* como táctica de posicionamiento mercadológica

Para Japón, tanto la industria musical como la del anime, son una gran fuente de ingresos y un negocio que se ha ido posicionando a nivel global con el paso de los años. Por ende, al ser tan importantes y funcionar tanto individual, como en conjunto, es prioridad la continuidad de su producción. En el caso musical, el interés se sostiene en su reconocimiento como el segundo mayor mercado mundial, mientras que en el de la animación, su legitimación va en incremento con alcance internacional detrás del mayor productor con longevidad de posicionamiento, Estados Unidos.

En el sector musical japonés, cabe aclarar que su ascenso mediático y económico a nivel local, mayormente es gracias a la venta de discos, lo que, plantea una diferencia de distribución con el resto del mundo, ya que Japón sigue manteniendo en vigencia el formato físico sobre el digital, aunque en los últimos años ha crecido el comercio de reproducción en línea (Cacho, 2019). Lo mismo pasa con el anime, ya que, además de ser distribuido a través de la televisión y servicios de *streaming*, es común la venta de las series completas o por temporadas en formato DVD y *Blue-Ray*. Como se ha mencionado antes, dentro de Japón existe una gran cultura alrededor de los fanáticos, lo cual los orilla a la obtención de dichos bienes con el fin de obtener material exclusivo, como lo pueden ser ilustraciones especiales o escenas extras que aumentan las variantes mediáticas comercializables.

De igual forma, el consumo de mercancía oficial se ha visto beneficiado en los últimos años con políticas en contra de la piratería, mejor conocida como la Ley de control de derechos de autor, o con su denominación de origen *Chosakukenhō*. Donde según medios hispanos de noticias de anime como Player One y Kudasai (2019), esta ley busca castigar con cárcel y multa a quien descargue, comparta o reproduzca de manera ilegal: manga, anime,

música y videos sin derechos de licencia dentro del territorio japonés, lo cual fue iniciado por la Agencia para Asuntos Culturales de Japón.

Para ejemplificar las ganancias que generan dichas industrias en el segmento de este capítulo titulado “El anime y su crecimiento internacional como industria de contenidos”, se muestran estadísticas específicas del ascenso industrial, pues tan solo en 2020, tanto los negocios en conjunto de: TV, películas, videos, distribución en internet, *merchandising*, música, eventos en vivo y ganancias fuera del país, generaron 2 426 billones de yenes (17 mil millones de dólares aproximados), cifra que se mantiene en ascenso por el impacto global de las plataformas de *Streaming* especializadas en la distribución musical (The Association of Japanese Animation, 2021).

Continuando con la relación del anime y la música, el producto audiovisual es capaz de crear un impulso de promoción, pero finalmente su interrelación mediática se preserva para que ambos obtengan un bien común. No obstante, el interés por mantener activa la industria también se debe a la competencia directa que tiene en Asia, siendo el caso de Corea del Sur y su mercado del *K-Pop*. Mismo que se ha expandido de forma global, a diferencia del *J-Pop* o los grupos de *idols*, los cuales son principalmente populares en Japón y no han logrado dar totalmente el salto de reconocimiento mediático en contraparte a sus competidores. El anison, el cual, gracias al trabajo conjunto entre los animes y las propias bandas, obtienen también un alcance global.

Podemos concluir que, tanto por las ganancias, posicionamiento en el mercado e internet, propagación de su cultura e idioma, tanto el anime como la música significan un

gran proyecto que Japón ha y seguirá impulsando con el fin de seguir generando los ingresos deseados por su mercado, con el fin de mantenerse vigente frente a la oferta internacional.

Capítulo 2: Fundamentos del análisis de contenido

El segundo capítulo del proyecto da presentación de los fundamentos del análisis de contenido, el cual parte del concepto trabajado por diferentes teóricos, a fin de introducir sus elementos conformantes, con el propósito de identificar sus variantes y funciones. Adicionalmente en los subsecuentes apartados, se expondrá el tipo de análisis de contenido a selección para la muestra analítica segmentada, donde se dará sustento de la decisión acorde a las características de los casos de estudio y las industrias donde coexisten.

Asimismo, para el cierre del capítulo, se da introducción de los casos de estudio electos, donde se sustenta una formal introducción de su origen y descripción de la extensión mediática de las licencias en conjunto a su argumento, ficha técnica y particularidades de la banda sonora, que permiten anteceder una justificación de su selección como parte del proyecto, al ser reconocidas por su vigencia prolongada y popularidad dentro del *Seinen*, sin dejar de lado su representatividad destacable en su contenido visual y sonoro, mismo que las perfila para su apreciación, aunado a su considerable éxito comercial.

El capítulo a su vez especifica las cualidades destacables de las obras, sin dejar de lado su evolución e impacto a nivel comercial dentro de la industria, con el fin de anteceder el análisis a la muestra electa en conjunto a los elementos argumentales de la obra de origen que conforman una pauta para la interpretación del *opening* como formato audiovisual segmentado como caso de estudio.

2.1 Conceptualización del análisis de contenido

En este segmento que precede el desarrollo del objeto principal, se dará descripción de la conceptualización y características que comprenden el análisis de contenido. En un primer momento, se enlistarán y retomarán algunas definiciones de los principales autores de la corriente metodológica:

- a) En primer lugar, tenemos la definición de Bernard Berelson (1952) sobre el análisis de contenido, que el autor comprende como “una técnica de investigación para la descripción objetiva, sistemática y cuantitativa del contenido manifiesto de la comunicación” (p. 18).
- b) Hostil y Stone (1969) optan por una propia “El análisis de contenido es una técnica de investigación para formular inferencias identificando de manera sistemática y objetiva ciertas características específicas dentro de un texto” (p. 5).
- c) Tiempo después Krippendorff (1990) con un enfoque cualitativo menciona que este tipo de análisis se puede comprender como “una técnica de investigación destinada a formular, a partir de ciertos datos, inferencias reproducibles y válidas que puedan aplicarse a su contexto” (p. 28).
- d) Por su parte, Laurence Bardin (1996) propone la siguiente distinción:

El conjunto de técnicas de análisis de las comunicaciones tendentes a obtener indicadores (cuantitativos o no) por procedimientos sistemáticos y objetivos de descripción del contenido de los mensajes permitiendo la inferencia de conocimientos relativos a las condiciones de producción recepción (contexto social) de estos mensajes (p. 32).

Como se antecede bajo las conceptualizaciones señaladas, el área metodológica y su intelección se fue enriqueciendo con el paso del tiempo, lo que lleva a la creación de un concepto más sólido y con otras variantes. Por tanto, se debe señalar que cada una de las definiciones, contribuye a robustecer a la técnica de investigación, misma que sirve para explicar y sistematizar todo tipo de contenido, con el objetivo de que los investigadores especializados en ciencias sociales logren generar inferencias lógicas correspondientes al contexto propio del mensaje mismo.

Asimismo, esta técnica permite dar seguimiento a la interpretación y codificación de símbolos y significados aludidos del texto estudiado a selección, para entenderlo según los medios y herramientas con los que se haya analizado. Esto es posible desde una variante tanto cuantitativa como cualitativa, donde ambos perfiles cumplen con ciertas funciones y obtienen resultados según los requerimientos del caso.

Es importante señalar que dentro del análisis de contenido existen dos tipos de ejecución, como lo son el a) cuantitativo y el b) cualitativo. Cuyo funcionamiento será descrito a continuación, para su explicitación en conjunto a otras características:

a) Análisis cuantitativo

El funcionamiento del análisis de tipo cuantitativo se basa en la obtención y producción de datos a partir de un conjunto de textos, en el que se buscan características en común con el fin de generar resultados a partir de los datos obtenidos en el recuento. Dicha información es manifiesta.

Este método, generó diversas críticas en la segunda mitad del siglo XX bajo el argumento que Andreú Abela (2018) menciona “las técnicas numéricas eran insuficientes para captar los significados profundos” (p. 8), ya que la cantidad de elementos en aparición demarcaba la comprobación metodológica, desplazando la interpretación de significados subyacentes carentes de patrones de relaciones numéricas constantes, por ello es un procedimiento ampliamente criticado en las ciencias sociales, aunque efectivo cuando se mezcla con otros tipos de análisis complementarios.

b) Análisis cualitativo

A diferencia del análisis cuantitativo, que se encarga de la obtención de datos a partir de la información manifiesta de los textos, el cualitativo está dedicado a la investigación de la información e interpretación de significados latentes. Dicha metodología se especializa en un análisis riguroso en donde se obtienen inferencias sobre el porqué de los mensajes o textos realizados. Se colocan los objetos de estudio según su contexto con el fin de llegar a un resultado.

Sin embargo, a pesar de las diferencias que existen entre ambas categorías, su existencia no limita su aplicación individual. Sino que, bajo las circunstancias que rodeen al objeto de estudio en cuestión, los responsables del trabajo decidirán si realizan el ejercicio bajo una en específico o una hibridación entre ambas. De igual manera, estas técnicas pueden apoyarse o combinarse con otros tipos de investigaciones como lo son la lingüística, documental, entre otras variables teórico-metodológicas.

2.2 Delimitación de la metodología para el análisis de contenido en los casos de estudio

Una vez descritos los tipos de análisis de contenido y sus características particulares, se puede definir el rumbo que tomará el presente proyecto. Debido a que el objeto central es un producto perteneciente a diversas industrias creativas, así como catalogado específicamente dentro de dos, se puede abordar de forma híbrida tanto en su parte cuantitativa como cualitativa.

Analizando de forma cuantitativa a los *openings* del género *seinen*, mientras que de forma cualitativa a los tres productos específicos del proyecto. De igual manera, es pertinente la hibridación debido al conjunto de elementos audiovisuales que involucran a las secuencias de apertura, así como el funcionamiento que tienen como industria conjunta entre diversos mercados. Estas propiedades cubren con elementos significativos en comparación a otros productos de la industria audiovisual.

A continuación, se desplegarán y explicarán las partes que conforman al análisis de contenido con el fin de esclarecer la delimitación de la metodología electa para los casos de estudio:

1) Determinar el objeto o tema de análisis

En este punto, se deben plantear preguntas sobre el qué es lo que se investigará, así como definir la dirección que tomará, en qué temporalidad y espacio existe el problema, cuál es la bibliografía con que se abordará, así como los conocimientos previos del autor que lo orillan por su elección.

2) Selección de las reglas de codificación

La codificación se refiere al tratamiento de la información en bruto producto de la investigación, donde se transformará en unidades que permitan su descripción específica. Según menciona Bardin (1996) la enumeración y reglas de recuento de la información se divide en: “presencia, frecuencia, frecuencia ponderada, intensidad, dirección, orden y contingencia”. Siendo herramientas con las que se categoriza.

3) Delimitación del sistema de categorías

Hace referencia a la clasificación de los elementos de análisis, donde se agrupan y se establecen bajo un cierto criterio previo. Dicho ejercicio consta de dos etapas: el inventario y la clasificación. Cuyo resultado es el ordenamiento de la información.

4) Comprobar la fiabilidad del sistema de codificación-categorización

En este apartado se comprueba la consistencia o fiabilidad de las etapas anteriores, con la finalidad de obtener datos que permanecen constantes durante el proceso analítico, donde se corrobora el empleo objetivo entre los codificadores y las categorías.

5) Inferencias

Se reduce a la deducción sobre lo que hay en el texto, ya sean en un sentido explícito o implícito. Bardin (1996) menciona tres procesos existentes en el proceso inferencial: a) las variables de inferencia, b) el material analizado y, c) la explicación analítica.

De igual forma, los tipos de inferencias sociológicas que se pueden obtener son diversas, incluso Krippendorff (1990) las enlista: estándares, índices, comunicaciones y procesos institucionales.

Después de la introducción de la metodología electa, el siguiente segmento se dará presentación de los casos de estudio que conformarán la muestra analítica en el tercer capítulo.

2.3 Presentación de los casos de estudio

Para comenzar con la presentación de los casos de estudio, es importante justificar la elección de la muestra analítica. Alrededor de la industria del anime, temporada con temporada se estrenan distintas obras, así como continúan y concluyen otras. Por lo cual, entre las diferentes demografías existen ya demasiadas series que destacan en una u otra cosa; no obstante, hay obras emblemáticas que debido a su popularidad continúan extendiéndose mediáticamente o por vía de la distribución de licencias en repetición y mercancía, disposición que les mantiene vigentes en el imaginario colectivo internacional centrado en la cultura popular referente de Japón, como es el caso de las obras que se amplificarán desde la investigación y en el último apartado analítico.

La selección de los títulos correspondientes a este trabajo se determina por diversos factores específicos, que serán explicitados en el siguiente segmento bajo su introducción; donde se extienden algunos de sus factores de reconocimiento como son la combinación entre su: música, historia, popularidad, extensión mercadológica y vigencia con el pasar de las

décadas a pesar de que la obra original haya concluido, siendo características que comparten las obras *Neon Genesis Evangelion* (1995), *Cowboy Bebop* (1998) y *Steins; Gate* (2011) destacables en estos aspectos, y seleccionadas como muestra de seguimiento al ser reconocidas por sus temas de apertura (*opening*), con un alcance de escalabilidad global a pesar del paso de las décadas.

2.3.1 *Neon Genesis Evangelion*

Neon Genesis Evangelion es un anime original escrito y dirigido por Hideaki Anno en 1995, animado por estudio Gainax. Pertenece a la demografía *Seinen*, aunque también cabe dentro del género *mecha*, previamente explicitado. Luego de su emisión en 1995, el anime inspiró a la creación de su propio manga, caso contrario a la mayoría de las obras. Asimismo, surgieron películas, videojuegos, estatuas, animaciones e historias hechas por fanáticos, así como mercancía de todo tipo, factor que mantiene vigente a la franquicia hasta la actualidad a nivel mercadológico.

En 2021 concluye la saga gracias a la película *Evangelion: 3.0 + 1.0 Thrice Upon a Time*. Esta y el resto de las animaciones de la misma serie se pueden encontrar en plataformas digitales legales como: Netflix y Amazon Prime Video, disposición que amplifica los entramados simbólicos de la narrativa en nuevas generaciones de consumidores a partir de su extensión en distribución por vía *Streaming*. Cabe destacar que, de forma ilegal se encuentra en casi cualquier plataforma del mismo tipo, incluso de forma previa a la estandarización de plataformas de video en línea formalmente reguladas, disposición que le permitió extender su contenido de forma cercana a su lanzamiento.

Tabla 4*Ficha técnica “Neon Genesis Evangelion”*

• Año de origen	1995
• Autoría del manga	Yoshiyuki Sadamoto, Hideaki Anno
• Director	Hideaki Anno
• Productor	Noriko Kobayashi, Yamaga Hiroyuki
• Estudio de producción	Gainax,
• Género	Mecha, Seinen
• Primera y última emisión	Oct 4 1995-Mar 27 1996
• Número de episodios	26
• Técnica de animación	Animación 2d

Nota: Elaborado por el autor**Argumento central**

Neon Genesis Evangelion trata sobre una ciudad llamada Tokyo-3, donde una organización militar llamada NERV, se encarga de defender a la humanidad del ataque de criaturas provenientes del cielo con el fin de prevenir un apocalipsis. Esto con la ayuda de robots gigantes conocidos como EVAs⁹, mismos que son pilotados por adolescentes. Asimismo, la historia muestra el desarrollo de los miembros de NERV y cómo cada enfrentamiento causa repercusiones en todos los aspectos para ellos.

⁹ Los EVAs, son seres biológicos y modificados cibernéticamente creados por la organización GEHIRN y su sucesora, NERV en la serie *Neon Genesis Evangelion*, con el fin de defender a la Tierra de los ángeles y así evitar un Impacto fatídico con consecuencias para los seres humanos.

La trama principal de la serie consta de batallas entre *mechas* y el equivalente a *kaijuus*¹⁰, seguido del desarrollo psicológico que rodea a los personajes luego de sus batallas y cotidianidad. Aunado a ello, se toman en cuenta temas como la religión, la familia y la humanidad.

Características musicales por destacar en la serie *Neon Genesis Evangelion* (1995)

En el caso de *Neon Genesis Evangelion* y su música, además del *opening* y *ending*. Alrededor de la serie existen diversas piezas que marcan la entrada de ciertos personajes, así como suelen ayudar para hacer énfasis en escenas íntimas, de convivencia o de reflexión de estos. A su vez, se acompañan a las secuencias de acción sonorizadas por una orquesta e incluso en otros puntos de la serie existen coros e instrumentos más contemporáneos como las guitarras eléctricas.

Además de su música original, la banda sonora de *Evangelion* utiliza algunas piezas clásicas como las de Beethoven. Sin embargo, el caso del *opening* “*A Cruel Angel’s Thesis*”, se caracteriza por tener un gran ritmo y energía en su ejecución. Debe aclararse que esta pieza musical, es el único *opening* de la serie, el cuál mantiene una lírica que se dirige a Shinji Ikari, protagonista del anime, en el que se le advierte sobre los sucesos que vivirá y, asimismo, también describe su sentir y lo motiva a seguir adelante en su toma de decisiones, lo cual va tomando sentido con el paso de los capítulos, puesto que también estas remembranzas de sucesos ayudan al espectador a recapitular las vivencias que el protagonista desarrolla en la trama.

¹⁰ Kaijuu: traducido como bestias o seres gigantes.

Por otro lado, la obra audiovisual cuenta con una balada musical de cierre con el nombre *Fly Me 55ialne Moon*, siendo un *ending* catalogado como un *cover*¹¹ de la pieza musical original escrita por Bart Howard cuya interpretación más famosa es la del cantante norteamericano, Frank Sinatra. Sin embargo, la versión para el anime consta de varias interpretaciones, como lo son las de: Claire Littlely, Yoko Takahashi, Megumi Hayashibara, Yuko Miyamura y Kotonno Mitsuishi. Siendo las últimas tres, *seiyuus* de Rei Ayanami, Asuka Langley y Misato Katsugari, personajes de la serie. Asimismo, el hecho de que se utilizara una pieza popular en inglés tiene como objetivo hacer el contenido más accesible y reconocible mediáticamente en la oferta de contenidos internacional.

En ese sentido, las piezas tanto de apertura como clausura conjuntan millones de reproducciones en YouTube alrededor de distintos videos y versiones no oficiales, tales como covers, remixes, arreglos, parodias, entre otras variantes. De la misma forma, han logrado tener referencias en distintas series, a pesar de que las mismas no tengan relación o parecido alguno con las piezas musicales, disposición que ha permitido extender su reconocimiento y referencialidad en la cultura popular. Cabe destacar que los detalles de la pieza de apertura señalada serán ampliados en el último segmento analítico, en comparativa con las obras seleccionadas.

2.3.2 *Cowboy Bebop*

La serie *Cowboy Bebop* se estrenó en 1998 por parte del estudio Sunrise. Es un anime dentro de la ciencia ficción que cabe en las categorías de *space opera*¹², drama y la demografía

¹¹ Entendida como una interpretación musical alterna al artista vocal de origen.

¹² *Space opera*: historias que suelen estar situadas en el espacio exterior.

seinen. Este anime solamente tuvo algunos capítulos al aire en su estreno y luego retirado debido a críticas por muestras de violencia en su contenido. Sin embargo, la serie retoma su transmisión por el canal de paga WOWOW desde octubre 24 de 1998 hasta el 24 de abril de 1999.

Posteriormente el anime fue adaptado al manga, para luego recibir el estreno de dos películas y un par de videojuegos para la consola *PlayStation 1*. En 2021, la serie fue añadida al catálogo de Netflix en América, y para la extensión de los derechos de su licencia recibió una adaptación al *live action* por parte de la misma empresa. De igual manera, la serie puede encontrarse en plataformas como Funimation, Crunchyroll, Hulu, así como las de carácter no legal.

Tabla 5

Ficha técnica “Cowboy Bebop”

• Año de origen	1998
• Autoría del manga	Yutaka Nanten
• Director	Watanabe Shinchiro
• Productor	Maseba Yutaka, Minami Misahiko
• Estudio de producción	Sunrise
• Género	<i>Sci-Fi, Seinen</i>
• Primera y última emisión	Abr 3 1998- Abr 24 1999
• Número de episodios	26
• Técnica de animación	Animación 2d

Nota: Elaborado por el autor

Argumento central

Cowboy Bebop se ambienta en el año 2071, donde conocemos a Spike y Jet, quienes son cazarrecompensas y tripulantes de una nave espacial nombrada Bebop. Alrededor de sus travesías conocen nuevos miembros tripulantes, con los que se enfrentan a situaciones que involucran su pasado.

Dentro de Cowboy Bebop, se pueden distinguir temáticas tales como el existencialismo, la soledad, la amistad, nostalgia y la aventura.

Características musicales por destacar en la serie *Cowboy Bebop* (1998)

Dentro de lo más destacable de la serie, se encuentra su banda sonora. Misma que está compuesta en su totalidad por ritmos como el Jazz y Blues, gracias a la banda *The Seatbelts*. Alrededor de la serie se escuchan diferentes obras, las cuales acompañan al montaje, atmósfera y secuencia en pantalla. Todo de forma instrumental, únicamente en *Tank!*, el *opening* y *The Real Folk Blues*, el *ending*, se pueden escuchar vocales.

El único *opening* que acompaña a los 26 episodios de la serie es el que lleva por título "*Tank!*", el cual cuenta con millones de reproducciones en YouTube, así como múltiples covers, por parte de músicos en agrupaciones o en solitario. Al ser una composición con vocales mínimas, la mayoría de sus interpretaciones son instrumentales. De igual forma, suelen haber exhibiciones musicales con temática de anime, donde se contempla dicha pieza.

2.3.3 *Steins; Gate*

Steins; Gate surge a partir de una novela visual lanzada para Xbox 360 en 2009 desarrollada por las compañías de videojuegos 5pb. y Nitroplus. Tiempo después también estaría disponible para Windows y PlayStation Portable. Este juego consiguió varias adaptaciones al manga ilustradas por diferentes autores, en primer lugar, la de Yomi Sarachi, después por Kenji Muzata, para finalmente contar con la versión de Takeshi Mizoguchi. Sin embargo, las últimas dos cuentan con variantes en su argumento.

Para 2011, el estudio White Fox se encarga de realizar su adaptación al anime. Luego de su emisión consigue la realización de la película *Steins;Gate: Fuka Ryōiki no Déjà vu*, para posteriormente estrenar nuevos videojuegos sobre *Steins; Gate*, en esta ocasión para consolas como: PlayStation 3, Xbox 360, Windows, iOS, PlayStation Vita y PlayStation 4. En 2015, uno de estos juegos bajo el nombre “*Steins; Gate 0*” establece la siguiente parte de la serie, misma que se adapta al anime por el mismo estudio en 2018 con título homónimo, hecho que también consigue la llegada de nuevos videojuegos centrados en la franquicia.

La serie en su formato de anime puede encontrarse en plataformas de *streaming* como: Crunchyroll, Amazon Prime Video, Hulu, Funimation, así como en cualquier otra página sin requerimiento de pago, lo cual ha permitido su reconocimiento internacional como parte del género seinen.

Tabla 6
Ficha técnica “Steins; Gate”

• Año de origen	2011
• Autoría del manga	Yomi Sarachi
• Director	Hamasaki Horishi, Satou Takuya
• Productor	Iwasa Gaku
• Estudio de producción	White Fox
• Género	Sci-Fi, Drama
• Primera y última emisión	Abr 6 2011-Sep 14 2011
• Número de episodios	47
• Técnica de animación	Animación 2d

Nota: Elaborado por el autor

Argumento central

Steins; Gate presenta en su argumento a un grupo de amigos, los cuales dedican sus días a experimentar y convivir en un departamento, por lo que su encuentro se propicia en la búsqueda de crear un dispositivo capaz de intervenir en el tiempo (Fandom, 2022). En el avance de los hallazgos de la investigación, se conducirán a dar seguimiento a una conferencia sobre el mismo tema, misma que termina en un asesinato; sin embargo, de alguna forma consiguen regresar el tiempo precediendo el acontecimiento. Dicha acción los llevará a dar seguimiento a las consecuencias del fenómeno experimentado.

En primer lugar, el tema primordial de la obra son las líneas temporales y los viajes en el tiempo, ya que el argumento gira en torno a ello. Las líneas argumentales de la obra de manera precisa, profundizan en temáticas secundarias como el compañerismo, la guerra, el amor, el sacrificio, la confianza, la conspiración y la perseverancia.

Características musicales por destacar en la serie *Steins; Gate* (2009)

La banda sonora del anime se caracteriza por constar casi en su totalidad por piezas de piano y cuerdas como instrumentos principales que consiguen acompañar, construir los escenarios y remarcar los sentimientos de los personajes mostrados alrededor de la obra. En tanto a sus *openings* y *endings*, todos tienen un carácter que denota drama e incertidumbre.

A diferencia de los dos casos anteriores, *Steins; Gate* cuenta con dos secuencias de apertura, correspondientes a sus dos partes, la de 2011 y 2018 respectivamente. Ambos cuentan con millones de reproducciones alrededor de internet, así como *covers* y múltiples traducciones. El primer *opening* es reconocido con el nombre *Hacking to the gate*, interpretado por Kanako Itou, el cual dentro de su letra y visuales muestra la estrecha relación que hay con el tiempo y el cuidado de los detalles para conseguir algún resultado.

El segundo, titulado *Fatima* e interpretado también por Kanako Itou, presenta a *Steins; Gate 0*. Este *opening*, llega a cambiar en algunos detalles con el paso de los episodios. Asimismo, cuenta con videos comparando sus detalles y *covers*. La letra y secuencias describen la situación dramática que enfrenta Okabe Rintaro alrededor de la serie. La popularidad y aceptación de la franquicia la ha llevado a seguir inspirando la producción de videojuegos, así como a obtener algunos de los puestos más altos en tanto a puntaje por la comunidad, como ejemplo su cuarto puesto a nivel global de animes en 2022 para la popular página para fans MyAnimeList base de datos de la empresa japonesa DeNA Co., especializada en videojuegos sociales, aplicaciones móviles y comercio electrónico. Estos y otros factores demarcados mantienen a la obra vigente en la actualidad.

Una vez demarcadas las características y etapas que comprende la metodología centrada en el análisis de contenido, en donde también se concibe la formal presentación de los casos de estudio, se antecede que en el siguiente capítulo se dará paso a la muestra analítica comparativa.

Capítulo 3: Análisis y resultados de la investigación

En esta última parte de la investigación correspondiente al tercer capítulo, ocurre la realización del análisis de contenido aplicado a los casos de estudio del proyecto: *Neon Genesis Evangelion*, *Cowboy Bebop* y *Steins; Gate*, previamente delimitados desde sus particularidades en el capítulo previo.

En la metodología aplicada, primero se hará recapitulación de las partes conformantes del análisis de contenido, la segmentación de las muestras, las reglas de codificación, los codificantes a observación y sus categorías para finalmente culminar con la delimitación de las inferencias entre los casos de estudio electos y las conclusiones generales del proyecto.

3.1 Análisis de contenido aplicado en los casos de estudio

En el capítulo anterior se dio presentación de la metodología electa, la cual consta de un análisis de contenido cualitativo en el que también, se dio explicación de sus partes conformantes que, en síntesis, son las a continuación demarcadas:

- 1) Determinación del objeto o tema de análisis
- 2) Selección de las reglas de codificación
- 3) Delimitación del sistema de categorías
- 4) Comprobación la fiabilidad del sistema de codificación-categorización
- 5) Inferencias entre los casos de estudio electos

En seguida, se dará paso a la aplicación metodológica de las fases demarcadas.

Determinación del objeto o tema de análisis

Como se previsualiza en los elementos de la investigación la determinación del tema u objeto de estudio, es la primera fase del análisis de contenido y consta de la definición del fenómeno o casos de segmentación a indagación, donde se definen los conocimientos teóricos, referenciales y contextuales, así como la bibliografía con que se abordará su desarrollo, en conjunto a los conocimientos o motivos que orillan al investigador a optar por su elección.

Esta fase de la metodología fue delimitada de manera general en el primer capítulo de la investigación, en donde se profundizó en los casos de estudio electos dentro del segundo capítulo, donde también se explicita que la selección de las obras *Neon Genesis Evangelion* (1995), *Cowboy Bebop* (1998) y *Steins; Gate* (2011) dispuestas en el proyecto como muestra analítica, son segmentadas debido a su alcance de escalabilidad global de sus temas de apertura (*opening*), teniendo como factor en común el reconocimiento e incremento de su popularidad mediática y vigente dentro del género *Seinen*, debido a su extensión de licencias sonoras, audiovisuales y mercadológicas a pesar del paso de las décadas.

Después de esta aclaración, se dará paso a la exposición de las demás fases que conforman el análisis de contenido cualitativo aplicado en la muestra analítica en las obras electas.

Openings que conforman la muestra:

1Opening Neon Genesis Evangelion (1995): Título de la canción registrada como *Zankoku na Tenshi no Tēze* 残酷な天使のテーゼ, *A Cruel Angel's Thesis*, compuesta por Hidetoshi Satō e interpretada por Yōko Takahashi, duración total de

4:05 min. Y 1:30 min. De tiempo parcial para uso de la melodía como apertura del anime.

2. *Cowboy Bebop* (1998): Título de la canción registrada como *Tank!*, compuesta por Yoko Kanno e interpretada por el grupo *The Seatbelts*, tiene una duración total de 3:31 y 1:30 min. De tiempo parcial para uso de la melodía como apertura del anime.

3. *Steins; Gate* (2011): Título de la canción registrada como *Hacking to the Gate*, compuesta por Chiromaru Shikura e interpretada por Kanako Itou, duración total de 4:16 y 1:32 de tiempo parcial para uso de la melodía como apertura del anime.

Selección de las reglas de codificación

Cabe resaltar que el presente análisis consta de un enfoque audiovisual, donde se estudiará el contenido del formato del *opening*, que como se antecede en la investigación, mantiene una estructura de producción cercana al videoclip, ya que ambas variantes tienen proyección en un producto audiovisual que da sentido de simbolismos o aspectos creativos que tienen pauta y origen relacionado a la pieza musical de la que preceden. Sin embargo, el *opening* está relacionado a la industria musical y animada de manera simultánea como extensión mercadológica y de representación, mientras que el videoclip suele vincularse en la mayoría de los casos solo con la musical, siendo la excepción por ejemplo los formatos de este tipo que son promocionales de una serie o filme, de ahí que se señale la comparativa.

En ese sentido, las reglas de codificación de la estructura para los formatos audiovisuales, primeramente, consisten en el tratamiento de la información en bruto producto

de la investigación, donde la recaudación de información en los casos de estudio se transformará en unidades que permitan su descripción específica (Bardin, 1996). Por lo que debe establecerse que el análisis para cada muestra contará con el siguiente orden de categorías a revisión:

- 1) Elementos temáticos de cada formato audiovisual (*opening*):
 - a. Presentación de la estructura argumental
 - b. Tipo de montaje y edición audiovisuales
 - c. Estructura lírica (letra) y su relación con el anime (producto de origen)
 - d. Personajes visualizados en el *opening* y su relación significativa en el formato.
- 2) Características visuales de cada formato audiovisual (*opening*):
 - a. Tipos de encuadres utilizados
 - b. Paleta de color e iluminación
- 3) Características sonoras de la pieza musical
 - a. Melodía y género sonoro
 - b. Uso de voz

Cabe aclarar que, la estructura de estas categorías parte de una autoría propia, apoyada en la teoría del análisis audiovisual de los autores Francesco Casetti y Federico Di Chio (1990), que en este caso fue delimitada también desde la realización de una muestra preliminar que fue desarrollada en el primer capítulo de la investigación, asignada a algunas de las piezas musicales de apertura y clausura de franquicias representativas de las demografías *Shonen*, *Shoujo*, *Josei* y *Seinen* (tablas 1, 2 y 3 de la investigación), prueba que

fue robustecida en este segmento para dar seguimiento con mayor profundidad a las características significantes y en común para el análisis de contenido direccionado al *opening* de *seinen* en la muestra seleccionada, con el fin de crear un seguimiento específico, ordenado y coherente que posteriormente será funcional para dar continuidad en los resultados comparativos.

Delimitación del sistema de categorías

Desde la clasificación de categorías a revisión antes explicitadas para el *opening* de anime como formato audiovisual, en este segmento se dará recopilación de los elementos analíticos por separado en cada obra seleccionada como caso de estudio, con el fin de hacer explícito el ordenamiento de la información.

➤ *Análisis del formato de apertura de Neon Genesis Evangelion, opening para el opening “Zankoku na Tenshi no Tēze, A Cruel Angel’s Thesis”*

1) Elementos temáticos de cada formato audiovisual (*opening*):

a) Presentación de la estructura argumental: inicio, clímax y desenlace:

Se tomará a la estructura aristotélica como base para presentar la distribución argumental de la secuencia de apertura electa como primer caso de estudio, que se divide en tres actos específicos; inicio, clímax y desenlace.

El *opening*, inicia con imágenes relacionadas a la serie, seguido del nombre de esta. Pasa a presentar al protagonista y los tres personajes principales, así como a los secundarios, estos van apareciendo en los mismos planos o uno detrás del otro, en el clímax se intercalan tanto escenas de los personajes como detalles sobre el contenido de la serie como los preparativos para pilotear los EVAs, así como momentos donde los pilotos se encuentran

luchando dentro de sus unidades. Con el desenlace se muestran fragmentos de escenas que son piezas importantes para el final de la trama. Sin embargo, son apenas perceptibles.

En conclusión, el formato audiovisual demarcado por el *opening*, se encarga de mostrarnos a la mayoría de los personajes involucrados en la serie, aunque sin mostrar mayor detalle, a excepción de los pilotos, quienes son los únicos que se encuentran en situaciones dentro del anime y se encargan de salvaguardar y mantener la seguridad de los humanos en la serie, ya que en la narración es de suma importancia su desarrollo de habilidades y entrenamiento táctico. En la apertura, por lo tanto, se brinda un contexto sobre el lugar donde ocurren los hechos, al mostrar el paisaje de Tokyo-3, ciudad donde se ambientan los hechos, y asimismo en las instalaciones de NERV, organización involucrada en la trama.

b) Tipo de montaje y edición audiovisual

Para este apartado se ha recurrido a consultar los tipos de montaje y edición descritos por los autores Francesco Casetti y Federico Di Chio en su obra “Cómo analizar un filme” (1990, 67ialn. 103-113) con la finalidad de delimitar de manera sencilla dichas categorías. Esto debido a que se considera al *opening* como un formato audiovisual autónomo a nivel narrativo que se puede entender como una variante mediática que presenta a la serie pero que en plataformas de video en línea coexiste de manera independiente como unidad audiovisual con un principio y final delimitado que de esta manera puede ser sometido a un análisis desde su estructura.

En el caso de *Evangelion*, su *opening* cuenta con un montaje invertido, debido a que la línea temporal presenta varios acontecimientos ocurriendo en diferentes espacios y tiempos. En este tipo de montaje la cronología lineal de los hechos se rompe, la esencia del

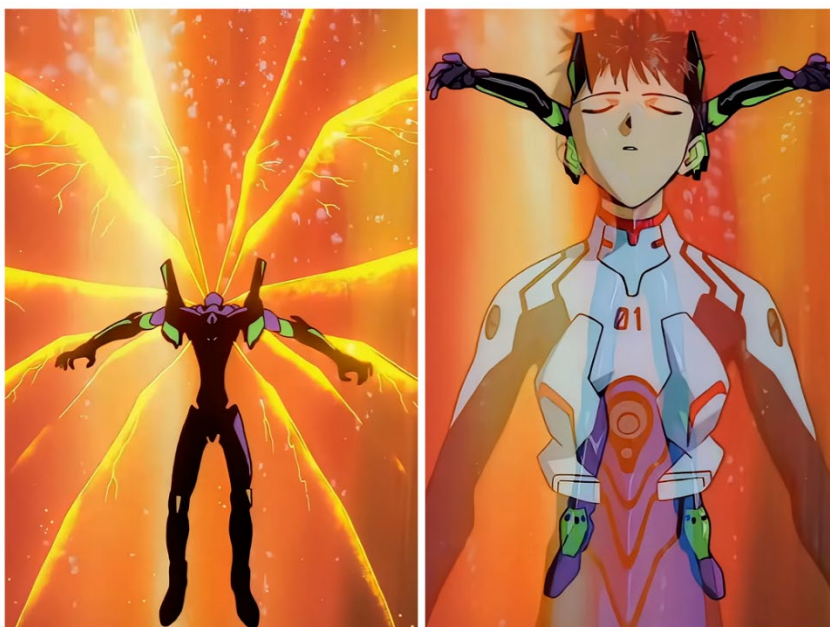
producto audiovisual se construye a partir de grandes segmentos que aluden *flashbacks* (ir al pasado) o *flashforwards* (presentar el futuro). En este tipo de edición se observa que en las escenas integrantes la historia se desarrolla con fragmentos independientes y diferenciados, ya que muestran a los personajes con el cielo de fondo, añadiendo contenido del anime y fotogramas de información adicional. Sin embargo, dichos acontecimientos no se cruzan, sino que conforman la secuencia como un conjunto que da información al espectador.

c) Estructura lírica (letra) y su relación con el anime (producto de origen)

La lírica del *opening* se encuentra estrechamente relacionada con el protagonista, Shinji Hikari, debido a que en la letra hace referencia a los acontecimientos ocurridos en el anime, donde se le motiva a seguir esforzándose. Neko Oikama, escritor de la obra, menciona que el planteamiento se dirige hacia la perspectiva de una madre cuando su hijo tiene que madurar (Fandom 2022). Este elemento resaltado cobra sentido al mostrarse en escena a la unidad EVA-01 el cual contiene el alma de Yui Ayanami, madre de Shinji, junto a él en varias escenas. Asimismo, se mencionan elementos relacionados con el cielo en el aspecto religioso, como el vuelo, los ángeles, las alas y el alma. Características también representadas con encuadres de los fondos de celestes antes mencionados.

Figura 6

Unidad EVA-01 y Shinji Ikari.



Nota: Montaje visual realizado por el autor con la unión de fotogramas originales del *opening A Cruel Angel's Thesis*.

d) Personajes visualizados en el *opening* y su relación significativa en el formato.

Este *opening* se caracteriza por mostrar muchos elementos en poco tiempo, como lo es la cantidad de personajes. No obstante, se puede mencionar que todos ellos tienen en común el ser afectados por la organización NERV, misma que fue creada por el padre de Shinji, Gendo Ikari, con el fin de salvaguardar la ciudad con la ayuda de su creación, las unidades EVA, de las amenazas que significan los ángeles, criaturas gigantes provenientes del cielo cuyo objetivo es generar el tercer impacto, un equivalente al fin de la humanidad. Por lo que NERV afecta de forma directa o indirecta tanto a sus miembros como a la humanidad. Asimismo, a continuación, se mencionan a los personajes de mayor relevancia que aparecen en el formato audiovisual, a manera de introducción dentro de la serie:

- Shinji Ikari (Protagonista) – Es el personaje principal de la serie, un adolescente de 14 años, quien un día es llamado por su padre con el fin de convertirlo en piloto de las unidades producidas por NERV, modelo EVA-01. Será su responsabilidad eliminar a los ángeles en contra de su voluntad, por el bien de la humanidad.
- EVA-01- Es la unidad que pilotea Shinji Ikari, estas mechas de combate fueron creados por GEHIRN, organización antecesora a NERV. Su misión es combatir a los ángeles. Además del 01, existen otros modelos controlados por otros pilotos, como por ejemplos Asuka Langley con la unidad 02 y Rei Ayanami con la 00.
- Rei Ayanami – Antes de la llegada de Shinji a NERV, Rei era la única piloto dentro de las instalaciones. Ella también es una adolescente de 14 años, sigue al pie de la letra las órdenes del comandante Ikari, asiste a la misma escuela que Shinji y a diferencia de él, su unidad EVA es la 00.
- Asuka Langley –Es la tercera piloto de NERV, otra adolescente, aunque proveniente de Alemania, llega como un refuerzo para los enfrentamientos debido a su talento para manejar su unidad EVA-02. Al no tener un hogar en Japón, NERV la coloca en el mismo sitio que Shinji y Misato, con el fin de afianzar las relaciones entre pilotos.
- Misato Katsugari – Ella es miembro de NERV, trabaja como capitana de operaciones, se encarga de instruir a los pilotos de los EVAs. Al momento de llegar Shinji a Tokyo-3, cumple el rol de tutora al recibirlo en su apartamento y cuidar de él. Donde tiempo después también recibiría a Asuka Langley.
- Gendo Ikari – Es el padre de Shinji Ikari, además de ser el fundador y comandante de NERV. Se encarga de tomar las decisiones sobre los EVA, así como supervisar las batallas de estos contra los ángeles. Sin embargo, su objetivo es el realizar el plan de instrumentalización humana, un proyecto que busca un método artificial para fusionar

en una sola corporalidad las mentes de los seres vivos, llevando a la supremacía el estado de conciencia entre el cuerpo y el alma, esto con la ayuda y supervisión de SEELE, otra organización coludida.

Figura 7

Personajes principales de *Neon Genesis Evangelion*.



Nota: Montaje visual realizado por el autor con fotogramas originales del opening *A Cruel Angel's Thesis*.

Estos son los principales involucrados en los enfrentamientos por la seguridad dentro de la ciudad de Tokio-3, ya sea como pilotos o dando órdenes, para la corporación NERV.

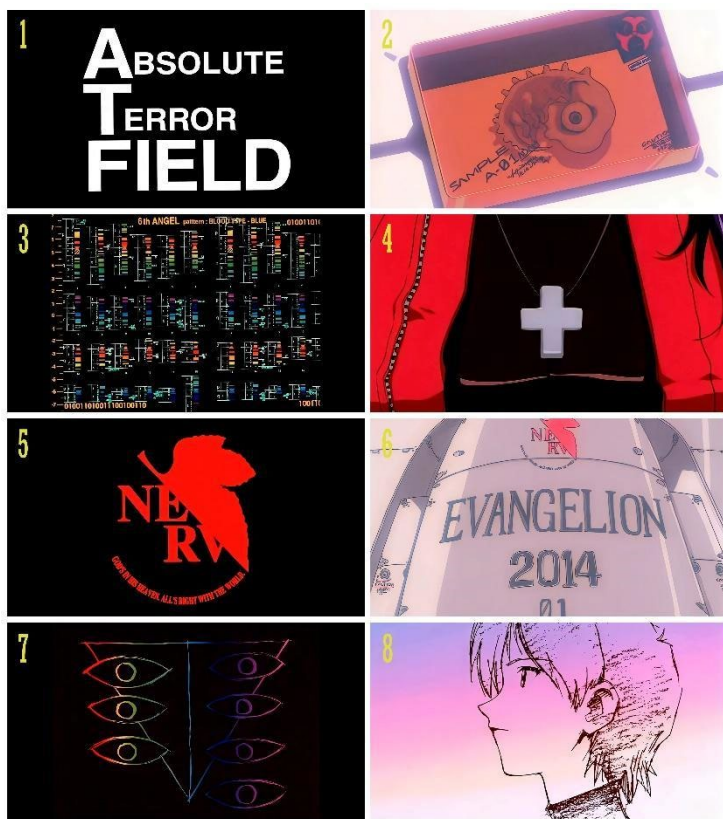
2) Características visuales de cada formato audiovisual (*opening*):

a) Simbolismos visuales con referencia al anime

Los símbolos representados en las escenas, aunque parecieran ser elementos al azar, brindan información sobre hechos importantes para la obra, ya sea como piezas clave para un momento específico o para el desarrollo del anime. En seguida, se da referencia a los

elementos simbólicos que tienen presencia dentro del *opening* electo como caso de estudio, los cuales se muestran en la “Figura 8”, con su enumeración por aparición:

Figura 8
Símbolos y referencias del anime presentes en el *opening*



Nota: Montaje visual realizado por el autor con fotogramas originales del *opening A Cruel Angel's Thesis*.

- 1) Las siglas ATF (*Absolute Terror Field*), se refieren a escudos nombrados como campo AT que poseen tanto los ángeles como las unidades EVA, estos brindan una gran resistencia al usuario, aunque no son inquebrantables. La condición de victoria contra los ángeles en *Evangelion*, consta de hallar la forma de atravesar primero el campo AT del rival para que quede vulnerable al daño.
- 2) En el segundo gráfico se muestra a una pequeña criatura que dentro de la serie representa a Adán en su forma de embrión. Es un ser creado por una antigua raza

ancestral millones de años atrás, conocidos como los “ángeles”, mismos que lo enviaron a la Tierra para propagar su descendencia. Fue encontrado en la Antártida, luego de una expedición posterior al segundo impacto. Hecho descrito como el choque de un pequeño meteorito a una gran velocidad, el cual causó grandes daños a la población mundial. Cabe mencionar que Adán se encuentra en posesión de Gendo, antagonista principal en la serie.

- 3) En la tercera imagen, se muestran los monitores de NERV, mismos que funcionaban para ver tanto el funcionamiento adecuado de los EVA, así como el análisis de los ángeles. En dicha imagen se aprecia que se trata del sexto ángel, cuyo nombre es Gaghiel, además de contar con sangre de tipo azul como todos los ángeles. Dichos monitores son decisivos para tomar decisiones y hacer funcionar las estrategias de NERV.
- 4) En la cuarta representación, se muestra el collar que siempre porta Misato Katsugari, fue entregado a ella por su difunto padre el Dr. Katsugari, quien la salvaría de morir en el segundo impacto encerrándola en una cápsula a costa de su propia muerte. Cabe resaltar que el Dr. Katsugari fue miembro de GEHIRN, la organización predecesora a NERV.
- 5) Corresponde al logotipo de NERV, la organización de seguridad militar fundada por Gendo Ikari, será dentro y fuera de sus instalaciones donde ocurran la mayoría de los hechos más importantes del anime. Asimismo, NERV es utilizada por Gendo Ikari con el propósito de impedir que los ángeles lleguen a su núcleo, debido a que dentro del mismo se ubica Lilith, otro ser relacionado con Adán, el cual al entrar en contacto con algún ángel daría inicio al fin de la humanidad, el tercer impacto.

- 6) Esta imagen corresponde a las cápsulas de NERV donde los pilotos de los EVA son colocados antes de sus misiones, brindan información sobre el contexto temporal, tal como el año donde se ambienta el anime, 2014, así como muestra que corresponde a la 01, donde Shinji participa.
- 7) Se puede contemplar un logotipo, mismo que representa a SEELE, una organización de inteligencia secreta de la cual Gendo es miembro y colaboran en secreto para llevar a cabo su plan de instrumentalización humana, un proyecto que busca manipular el tercer impacto a su favor. Sin embargo, Gendo solamente participa por fines personales.
- 8) La última imagen es el rostro de Yuri Ayanami (madre del protagonista Shinji Ikari), a quien nunca se ve en la serie a excepción de recuerdos de otros personajes debido a que falleció; sin embargo, ahora tiene la forma de la unidad EVA-01, puesto que Gendo utilizó su alma para contenerla dentro, al momento de fabricarlo con la esperanza de algún día volver a estar juntos con la ayuda del proyecto de instrumentalización humana, un plan que haría que toda la humanidad se desprenda de su cuerpo y sea una en alma.

Con los referentes exaltados previamente, cabe señalar que algunos símbolos contienen una carga religiosa o con entramados ficcionales que tienen relación directa con el argumento del anime, y para efectos del caso de estudio, únicamente se resaltaron los de mayor relevancia para el *opening* en selección.

b) Tipos de encuadres utilizados

Es importante señalar que debido a que la obra fue realizada en 1995 para su estreno en televisión, el formato 4:3 seguía siendo el estándar, por lo que es un factor considerable para el tipo de encuadres utilizados. Entrando con el *opening*, la mayoría de las escenas nos muestran rostros y detalles de los personajes. Por lo que predominan los primeros planos y planos detalle. Sin embargo, también hay algunas tomas abiertas con planos enteros, pero que se combinan en la misma escena con elementos más cercanos con cortes directos.

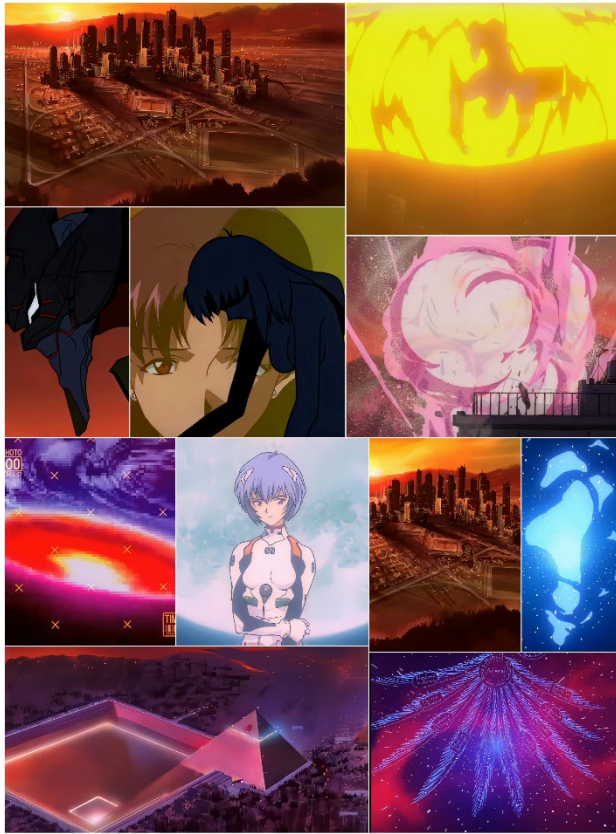
c) Paleta de color e iluminación

En este rubro, se puede considerar tanto a los colores como a la iluminación como propios del cielo, el cual tiene una gran relación con los antagonistas de la serie, debido a que, la trama planteará en el clímax la llegada de Lilith en encuentro con la humanidad, que es reconocida como un ser creado por la raza celestial que hace millones de años con el choque accidental de una luna en la que se transportaba, dio origen a la vida terrestre, evento conocido como primer impacto. Por otro lado, Adán quien ya existía en la Tierra, tendrá como fin último poblar el planeta con sus descendientes los ángeles. Debe aclararse que, con el hecho de que ambos estuviesen presentes en el mismo planeta ocasionó que Adán quedase inhabilitado, dando libertad a Lilith de formar vida.

Las escenas originales del *opening* muestran de fondo el cielo en los diferentes tonos que puede tomar, como el azul, naranja, rojo, amarillo, morado, así como la iluminación y sombras de los elementos depende del espacio y hora del día donde se sitúen. Muchas veces la paleta de color depende de las instalaciones de NERV o sus alrededores, aunque en su mayoría los colores que se muestran alrededor de todas las escenas son variaciones del azul y el rojo.

Figura 9

Colores e iluminación de *A Cruel Angel's Thesis*.



Nota: Montaje visual realizado por el autor con fotogramas originales del *opening A Cruel Angel's Thesis*.

3) Características sonoras de la pieza musical

a) Melodía y género sonoro

Dentro de la melodía de la pieza, se pueden encontrar diversos elementos que engloban a la obra. Hideaki 76ia, creador de la serie, buscaba utilizar las Danzas Polovtsianas, compuestas por Aleksander Borodín, sugerencia que fue rechazada por TV Tokyo, en su lugar, Gainax contrató a Hidetoshi Satō, Neko Oikawa y Toshiyuki Ōmori para componer y escribir un tema original. Neko Oikawa, letrista de la canción con experiencia en el J-Pop, no recibió casi ningún detalle sobre la serie, solo vio los primeros dos capítulos

de esta (OTAPOL 2016). Caso similar al de Yōko Takahashi, la intérprete, quien solo se le pidió un tono infantil. Las decisiones sobre la música fueron parte de sus compositores, la única petición formal fue por parte de Toshimichi Ōtsuki, productor principal del anime, quien solicitó una melodía “*crispy notching style*” (NBC, 2003) entendido en español como “un estilo de muesca crujiente”. Al final, la composición incluyó coros, instrumentos de viento y percusiones, fue catalogada en el género de J-Pop.

b) Uso de voz

La voz de Yōko Takahashi, como intérprete y en cuestiones de manejo de sonido, tiene el rol de dirigir la melodía y montaje de la secuencia. Comienza acompañada de un coro, para proseguir de forma individual; de igual forma, cumple con el propósito del aspecto maternal como sentido del conflicto de la trama al solo incluir voces de mujeres. Según el muestreo de la tabla 1, además de la observación de múltiples listados de openings de las diferentes demografías, dentro de este siglo cada vez más la lírica de los *openings* ha optado por incluir una mezcla del idioma inglés y japonés con fin expansionista en un modelo de globalización y acercamiento multicultural, pero en este caso el uso de voz totalmente se conserva en la lengua nativa, debido a que como se ha observado en las figuras del capítulo 1, la llegada del anime al extranjero significan casi la mitad de sus ingresos totales (AJA, 2020; Anime Japan, 2021).

➤ *Análisis del formato de apertura de Cowboy Bebop, para el opening “Tank!”*

1) Elementos temáticos de cada formato audiovisual (*opening*):

a. Presentación de la estructura argumental

Para la secuencia de apertura de *Cowboy Bebop*, se comienza con pequeñas imágenes que contienen el nombre de la serie y los miembros de la tripulación, seguido de la aparición del rostro y silueta de Spike Spiegel (protagonista) encendiendo un cigarro dentro de un rectángulo azul. Luego se continúa con una serie de secuencias donde a través de los mismos rectángulos o cuadrados formados por líneas de otros colores, se mezcla la aparición de miembros de la tripulación, textos y las naves que utilizan. Todo ello a través del ritmo de la música, la cual es protagonista para el montaje. Esto a través de encuadres cerrados donde se observan partes de los cuerpos de los personajes, así como una imagen a modo de conclusión donde aparecen los cuatro en diferentes poses que anteceden el término de la melodía acompañada con el nombre del anime.

Cabe señalar que, dentro del *opening* como formato audiovisual, no existen secuencias o escenas provenientes del contenido de la serie de anime, las siluetas y contornos son solo una muestra de personajes y sus posesiones en una animación totalmente original que contextualiza su presentación.

b. Tipo de montaje y edición audiovisual.

Este *opening* cuenta con un montaje paralelo, debido a que se muestran diversas líneas de presentación de imágenes que van avanzando por su parte, es decir, el formato muestra eventos separados con el fin de concebir un choque entre secuencias para construir una metáfora o idea en común, donde los fragmentos visuales no se dan necesariamente en el mismo tiempo y ocurren por separado. En el *opening* podemos ver una edición que contrapone la presentación de personajes y la de las naves de manera alternada; sin embargo,

no se llega a un fin o propósito en los segmentos, sino que solamente se presentan siluetas y detalles sobre los personajes y sus vehículos en cortes directos y en fundidos encadenados a los contornos. Dichas escenas son originales, no recurren a fragmentos del anime, sino que son una animación independiente.

c. Estructura lírica (letra) y su relación con el anime (producto de origen)

En el caso particular de este *opening*, el uso de la letra es casi inexistente, debido a que consta de una sola intervención con la frase: “*I think it’s time we blow this scene, get everybody and their stuff together, ok, three, two, one, let’s jam!*”. Sin embargo, dicho uso funciona para introducir el resto de la pieza, la cual se dirige únicamente por el ritmo y melodía de los instrumentos.

d. Personajes visualizados en el *opening* y su relación significativa en el formato.

Alrededor de las escenas, se pueden observar exclusivamente la introducción a los personajes principales de la serie, que en seguida serán presentados:

- Spike Spiegel – Este personaje es el protagonista, solía ser miembro de un sindicato criminal llamado Dragón Rojo; sin embargo, ahora se dedica a ser cazarrecompensas junto a Jet Black a bordo del *Bebop*, su nave, aunque carga con asuntos pendientes que involucran a un amorío pasado.
- Faye Valentine – Es una mujer cuyo nombre verdadero es desconocido, se dedica a ganar dinero gracias a las apuestas con el fin de pagar una deuda que le fue impuesta por un hombre que la despertó de un letargo criogénico.

- Jet Black –Es un expolicía y dueño del Bebop, quien se asocia y entabla una amistad con Spike, a pesar de saber su origen, no se entromete. A su vez, con el paso de los episodios recibe en su nave a los demás miembros de la tripulación.
- Ed – Es una niña con un gran talento para el hackeo, se vuelve miembro de la tripulación del Bebop luego de hackear su sistema operativo mientras legaban a la Tierra, lugar de donde es originaria. Tiene una personalidad muy impulsiva y despreocupada, pero ayuda a sus compañeros obteniendo información importante.
- Ein. –Es un perro corgi galés de Pembroke originario de un laboratorio, fue encontrado por Spike y Jet, luego de una misión que involucraba a un secuestrador de animales. Ed es adoptado por la tripulación y termina siendo una compañía para ellos, a pesar de que a Spike no le gustan los perros.

Figura 10

Personajes de Cowboy Bebop



Nota: Montaje visual elaborado por el autor con fotogramas originales del *opening Tank!*

Este grupo está conformado por la tripulación del Bebop, nave principal propiedad de Spike y Jet originalmente. Dichos personajes, usan sus habilidades individuales para salir adelante en sus misiones. Asimismo, además de cazar recompensas, son parte de un desarrollo individual que los llevará a encontrar la solución a problemas personales, que refieren a su origen o asuntos pendientes de su pasado.

2) Características visuales de cada formato audiovisual (*opening*):

a) Simbolismos con referencia al anime

Alrededor de los colores y sombras en las escenas, se pueden visualizar elementos característicos de los personajes, como lo son sus armas, la forma y vista de sus naves, así como las frases en inglés que están en el fondo, esto debido a que la serie no se ambienta en Japón como la gran mayoría, sino que se sitúa en el desplazamiento de personajes a lo largo del sistema solar, debido a que luego de un accidente, la Tierra perdió una gran cantidad de su superficie, por lo que se puede interpretar que se toma el inglés como al idioma universal dentro de este mundo ambientado en el año 2071.

Asimismo, como parte de la iluminación y forma en que se presentan pocos detalles, dicha atmósfera creada da pie al ambiente de trabajo de los personajes; ya que, al ser cazarrecompensas, deben tener un bajo perfil, tal y como se muestra en la esencia del *opening*.

b) Tipos de encuadres utilizados

Aunque esta pieza fue realizada en 1998, a diferencia del caso de *Evangelion*, el *opening* “*Tank!*”, utiliza tanto el formato 4:3 como el 16:9. La obra se caracteriza por estar compuesta de líneas, cuadrados y rectángulos, mismos que forman los encuadres y diferentes tipos de marcos alrededor del *opening*. Se pueden encontrar en su mayoría encuadres medios, abiertos, primeros planos y detalles, tanto para los personajes como para las naves, pero en siluetas que permiten conservar el misterio que los personajes mantienen argumentalmente en la serie. Dichos encuadres no revelan mucha información, sino que mantienen ocultas las formas y elementos representados, con la ayuda del tipo de iluminación utilizado.

c) Paleta de color e iluminación

Durante el desarrollo de las escenas de *Tank!*, tanto la gama de matices y de iluminación está compuesta por pocos elementos. En tanto a la iluminación, la base del clip es oscura, mientras que los colores funcionan como la iluminación de siluetas y elementos.

La paleta de colores está compuesta con una base negra y de colores individuales como el amarillo, rojo y azul, mostrando solamente algunos clips con otros tonos, como el morado, verde y naranja ocupando en su mayoría solo un tono uniforme en todo el plano visual. Dicha combinación, aunque puede parecer simple, funciona para mantener en un aura de misterio a los personajes que, ayuda a mostrar únicamente ciertos aspectos sobre los mismos a través del color y las sombras.

Figura 11

Colores e iluminación de *Tank!*



Notas: Montaje visual elaborado por el autor con fotogramas originales del *opening Tank!*

3) Características sonoras de la pieza musical

a) Melodía y género sonoro

La pieza interpretada por la banda musical *The Seatbelts*, puede catalogarse dentro del jazz y blues, sin embargo, un término más específico es el *big band*, subgénero del jazz, caracterizado por ser un grupo amplio de músicos que generalmente conforman una orquesta del mismo derivado musical. Dicha composición está escrita en do menor, el objetivo de la melodía es evocar la música de espías de los años sesenta, perfil que se ajusta a las características de los personajes principales y de la trama (Fandom 2022).

b) Uso de voz

El uso de la voz en esta pieza es muy limitado, ya que consta solamente de una intervención introductoria. Misma que invita a la banda a juntarse para “romper el escenario”, lo cual podría ser una aclaración de que la relevancia tanto del *opening* como del anime mismo recaerá en la música. Dicho aspecto es comprobable alrededor de los episodios de Cowboy Bebop.

➤ *Análisis del formato de apertura de Steins; Gate, opening para el opening “Nombre en japonés, Hacking to the Gate”*

1.Elementos temáticos de cada formato audiovisual (*opening*):

a. Presentación de la estructura argumental

Hacking to the gate, formato audiovisual seleccionado como caso de estudio, comienza con un recorrido a través de diversos planos superpuestos y encadenados, para dar apertura a la presentación de personajes acompañados de engranajes, mismos que representan a los relojes y el transcurrir del tiempo, característica que se establece como el elemento

principal del anime. Esto prosigue intercalándose entre la superposición de los personajes consigo mismos, así como con los planos, los números y otras personas.

El punto que se establece como el más simbólico de las secuencias dentro del *opening* sucede con la presencia de Kurisu Makise (coprotagonista), quien se muestra dando un giro sobre su propio eje, así como haciendo un recorrido similar al de los planos iniciales, aunque con la diferencia de ser repeticiones suyas. Cabe señalar, que esta parte de la secuencia destaca por su letra, el cual contiene un mensaje importante luego de mencionar el título de la pieza, “*Dakara ima ichibyou goto ni sekaisen wo koete, kimi no sono egao mamoritai no sa, soshite mata kanashimi no nai jikan no ruupu e to, nomikomarete yuku kodoku no kansokusha*” (fragmento de letra del *opening Hacking to the Gate, 2011*), lo cual se traduce como:

“Es por eso por lo que, en este momento, en el intervalo de un segundo, deseo cruzar las líneas del mundo y proteger tu sonrisa. Ahora, una vez más en este ciclo de tiempo sin sufrimiento, seré tragado como un simple observador”¹³.

En ese sentido la lírica expresa el principal conflicto del anime, donde Okabe Rintaro, el protagonista, busca rescatar de la muerte a Kurisu Makise, personaje principal, a través de la experimentación y pruebas que cruza a lo largo de viajes en el tiempo, además se expresa como observador, pues Okabe es consciente de sus experiencias en las líneas temporales,

¹³ Traducción de autoría propia.

mientras debe mantener la compostura frente a sus amigos para analizar las variantes entre las diversas líneas donde el argumento de la serie se desenvuelve.

Finalmente, se muestran elementos propios del escenario y contexto donde se desarrolla la obra, así como un plano final de los personajes principales en conjunto.

Este *opening*, solo se encarga de presentar a los personajes, así como de resaltar la importancia del tiempo en el anime. No se añaden escenas propias de la narrativa dentro de la serie, todo es una animación original.

b. Tipo de montaje y edición audiovisual.

El tipo de montaje que tiene el *opening* de *Steins; Gate* es lineal, aunque el tema central de la obra es el tiempo. Esto debido a que se sigue un mismo recorrido a través de la presentación de personajes; sin embargo, es importante señalar que se trata de representar de forma simbólica diferentes puntos en el mismo tiempo, a través de la repetición de la presencia de los protagonistas. Dichos factores, a pesar de la importancia que significan para la trama, no afecta la línea temporal establecida en *Hacking to the gate*.

c. Estructura lírica (letra) y su relación con el anime (producto de origen)

La letra de *Hacking to the gate*, habla sobre la angustia ante la posibilidad de que algo ocurra. Todo ello relacionado y haciendo mención del tiempo. Tal como los acontecimientos de la serie, donde el paso del tiempo y la repetición y cuidado de este hace que los acontecimientos tomen un curso u otro.

De igual manera, la forma en que la letra se lee y se interpreta como si se dirigiera hacia alguien en particular que se quiere proteger, sin embargo, esto recitado hacia sí mismo, como si se

externaran los deseos propios. Como lo es el caso de Rintaro Okabe, protagonista de la serie, quien se preocupa por salvar a Kurisu Makise y Mayuri Shiina.

d. Personajes visualizados en el *opening* y su vínculo significante en el formato.

Alrededor de las escenas, los personajes mostrados son el grupo principal que comparte un vínculo amistoso. Además de ser aquellos involucrados en los fenómenos ocurridos en la serie. Dentro del *opening*, se van mostrando individualmente o en pequeños conjuntos; no obstante, existe una escena final donde aparecen todos en grupo. A continuación, se señalan a los personajes que tienen presencia en el formato audiovisual, en conjunto a su rol argumental dentro de la trama:

Figura 12

Personajes mostrados en *Hacking to the gate*.



Nota: Fotograma del *opening Hacking to the gate*.

- Rintaro Okabe – Es el personaje principal, es un joven muy inteligente quien se dedica a pasar tiempo con sus amigos en un departamento mientras realiza experimentos. Será el responsable de resolver las problemáticas utilizando sus experimentos para intervenir en el tiempo.

- Kurisu Makise – Es una joven con una inteligencia inmensa, incluso logra publicar una investigación suya en una revista científica a sus 18 años. Con ella se desatan los fenómenos alrededor del tiempo y su investigación aunada a los experimentos de Okabe.
- Mayuri Shiina – Es amiga de la infancia de Rintaro Okabe, aunque tiene un trabajo dentro de un *maid café*¹⁴ y su pasatiempo es el confeccionar *cosplay*¹⁵, acompaña a sus amigos mientras realizan sus actividades. Asimismo, es una de las víctimas principales ante los fenómenos relacionados al tiempo.
- Itaru Hashida – Amigo de Okabe y Mayuri, es un joven con habilidades en el hackeo y programación. Suele ayudar a Okabe con algunas cosas que necesita para sus investigaciones, tiene un papel más relevante luego de que el conflicto con el tiempo avanza.
- Moeka Kiryu – Es una editora de revista, quien se encuentra a Okabe por casualidad en Akihabara. Tiene una personalidad fría y tímida; sin embargo, se vuelve amiga de Okabe, quien suele invitarla a compartir tiempo con su grupo de amigos.
- Suzuha Amane – Ella es empleada del propietario del departamento donde vive Okabe, tiene la misión de encontrar a su padre en Akibahara, asimismo, apoya al grupo en diversas ocasiones con sus problemas.
- Rumiho Akiha – Es camarera y dueña del *maid café* donde también trabaja Mayuri, con quien tiene la relación más cercana. Aunque su rol es secundario, también se ve involucrada por las líneas temporales.

¹⁴ *Maid café*: se refiere a una cafetería con temática de cosplay de sirvientas.

¹⁵ Cosplay: actividad que involucra la caracterización inspirada en un personaje.

- Luka Urushibara – Es un joven cercano a Mayuri y Okabe, vive en un templo, suele practicar con una katana y ayuda a Mayuri probándose sus *cosplays*. Aunque no suele acudir a menudo con el resto de los personajes, también se verá involucrado en los sucesos.

- Características visuales de cada formato audiovisual (*opening*):

- a) Simbolismos con referencia al anime

En este aspecto, los simbolismos representados en las escenas tienen una gran relación con el tiempo. Ya sea en forma de engranes, relojes, manecillas e incluso superposiciones de los personajes. Todo ello haciendo juego con el tema central sobre los viajes en el tiempo y las diferentes versiones que hay de los personajes en estas travesías.

Los únicos detalles diferentes a estos ponen en contexto algunos lugares donde ocurren hechos importantes en la trama, como la máquina de *gachapón*¹⁶ que marca un punto de partida en las líneas temporales y algunos escenarios de Akihabara, lugar donde se desarrolla la trama.

¹⁶ Cápsulas de juguetes dispensados en máquinas expendedoras, populares en Japón.

Figura 13

Símbolos de *Hacking to the gate*.



Nota: Montaje elaborado por el autor con fotogramas originales del *opening Hacking to the gate*.

Para una explicación precisa, se explicarán las imágenes numeradas a continuación:

- 1) La primera imagen ejemplifica los relojes mostrados alrededor de las secuencias, los cuales se enciman debido a las diferentes líneas temporales o tiempos que se ven alrededor del anime.
- 2) La segunda imagen es el edificio donde se desatan los principales problemas de la trama, debido a que es aquí donde Kurisu presenta su investigación y donde momentos más tarde Okabe la encontraría muerta.
- 3) La tercera imagen es la silueta de Rumiho Akiha desvaneciéndose, se puede interpretar sobre el cómo el actuar de cierta manera puede llevar a que algunos personajes desaparezcan de las líneas temporales. Donde algunos obtienen un beneficio, pero otros pagan un precio.

- 4) El cuarto gráfico tiene números que representan las líneas temporales que se obtienen a partir del método creado por Okabe para viajar en el tiempo, donde al principio de la serie no se puede controlar ni saben los resultados, pero que con el paso de los episodios buscan la forma de llegar a una numeración en específico donde dicha línea temporal sea la ideal para que todo salga acorde a sus planes.
- 5) El quinto gráfico presenta a la máquina de *gachapón*, donde Okabe y Mayuri deciden jugar momentos antes de que se encuentre el cuerpo de Makise.
- 6) Por último, se muestran las múltiples siluetas de Mayuri, que vuelven a hacer referencia a las diversas repeticiones y líneas temporales que atraviesa la serie, aunado a que, en un determinado momento, el resultado de la experimentación lleva a una línea donde Mayuri es arrollada por un tren.

b) Tipos de encuadres utilizados

Dentro de las secuencias, los escenarios mostrados son un poco más amplios, se puede llegar a presenciar la mayor parte de la figura de los personajes. Sin embargo, alrededor de los planos donde existe más espacio, es rellenado con otros elementos como los engranajes, mismos que restan el área de desplazamiento de los personajes, como si los elementos del reloj, paulatinamente los atrapan.

En el caso de encuadres más cerrados, se observan los rostros de los grupos de protagonistas o sus torsos, aunque en este caso, su espacio es condicionado por sus propias repeticiones. Ambos ejemplos en los que tanto los engranajes, como los mismos personajes toman el espacio de los planos audiovisuales, se relacionan con la trama cuya especialidad es denotar las consecuencias de trasladarse en diferentes líneas temporales.

c) Paleta de color e iluminación

A diferencia de los casos anteriores, este clip no tiene una gran gama de colores, sino que se concentra en una escala de grises, donde cualquier otro color también cuenta con una iluminación opaca y gris. Todos estos colores se combinan y hacen juego con la maquinaria y engranajes, además de verse los colores opacos. Todo ello en un conjunto donde se encuentra ligado todos los elementos a partir de los tonos grises y la iluminación opaca y difusa, como dando a entender la relación cercana del tiempo, la repetición y los personajes como un conjunto.

Figura 14

Colores de *Hacking to the gate*.



Nota: Montaje elaborado por el autor con fotogramas originales del *opening Hacking to the gate*.

- Características sonoras de la pieza musical

- a) Melodía y género sonoro

La música de *Hacking to the gate*, está compuesta en re menor, fue escrita por Chiyomaru Shikura y arreglada por Isoe Toshimichi, como se ha mencionado, Kanako Itō es la encargada de interpretarla. Dentro del clip, la música se adapta y marca el ritmo de la voz de Kanako, tanto el *opening* como el resto de la serie, utiliza la música para acentuar las atmósferas de las escenas, donde ocurre lo mismo cada que Kanako cambia el ritmo de su interpretación, la música se encarga de acentuar su voz. Esta canción contiene dentro de su repertorio, sonidos de guitarra eléctrica, sintetizadores y percusiones, se puede categorizar como J-Rock.

- b) Uso de voz

La voz de Kanako Itō, comunica diversos sentimientos, principalmente preocupación y angustia con lo que se enfatiza junto a la música dichas emociones, como se mencionó anteriormente y que justifica su uso y aplicación simbólica en partes de la serie a manera de *leitmotiv*. Kanako como intérprete, se encarga de comunicar la situación en la que se encuentran los protagonistas ante la posibilidad de no lograr su cometido, así como el deseo de “hackear la puerta”, título traducido de la canción y única frase que no está en japonés, entendido en la serie como encontrar la línea temporal en donde los acontecimientos salgan a su favor en beneficio de los personajes principales.

Una vez culminado el análisis sobre los formatos audiovisuales de apertura dentro de los tres casos de estudio electos, que fueron justificados como muestra de *openings* populares

dentro de la demografía *seinen*, se dará paso a un balance general analítico y conclusivo en el siguiente segmento.

Comprobación la fiabilidad del sistema de codificación-categorización

En esta parte del proceso de análisis de contenido, se dará presentación a los datos que en las tres muestras de los formatos audiovisuales electos permanecieron constantes, donde se buscará corroborar la relación entre los codificadores y las categorías antes planteadas.

- ***'Primer codificante: Coincidencias en los elementos temáticos en los formatos audiovisuales de la muestra analítica:***

- *Categoría 1: Presentación de la estructura argumental*

En el caso de la presentación de la estructura argumental, todos los casos de estudio se mantienen con un orden que va en consonancia con los futuros hechos que cada serie manifestará, pero este es independiente desde la selección de la casa productora. A nivel industrial, se define una presentación breve y concisa, debido a que la duración promedio tanto de las muestras de análisis, como del resto de *openings* de la industria consta de alrededor de un minuto y medio de duración; sin embargo, dicha presentación suele ser más sutil con la cantidad de información presentada, tanto en los tres casos como en el *seinen* en general, disposición en la que el lector puede profundizar a partir de la muestra de análisis preliminar entre *openings* de diferentes demografías planteadas en el primer capítulo de la investigación.

Asimismo, esto no limita el hecho de que, tanto en el *seinen*, como las demás demografías, pueda variar su estructura argumental y la cantidad de detalles expuestos que van ligados a su temática, expresión visual y estilística.

e. Categoría 2: Tipo de montaje audiovisual

El tipo de montaje audiovisual tiene en común el hecho de ajustarse al criterio propio de los realizadores de la obra; sin embargo, a pesar de que cada uno de ellos presenta contenido visual y argumental según sus preferencias, ninguno muestra información explícita, sino que meramente son detalles sobre los que se puede especular o percibir una vez que se relaciona con el anime para mantener expectativas en el consumidor sobre el posible desarrollo argumental.

Por lo que la demografía, no es un limitante para el tipo de montaje utilizado; no obstante, es diferente a la variante constante del *opening* de *shoujo* o *shonen*, donde se acostumbra a tener montajes lineales, que de acuerdo Casseti (1990), esta variable simbólica intelectual presenta el orden de los hechos de manera cronológica. En ese sentido la variedad y libertad de montajes encontrados en el *opening* de *seinen*, puede considerarse como una oferta de diversidad interesante que posiblemente es una variable de innovación dentro de la industria, donde se observa la inclusión común de montajes alternos (dos o más líneas argumentales separadas que se unifican con el avance audiovisual) o montajes paralelos (donde puntos de vista coexisten por separado sin trastocarse en un mismo espacio tiempo pero que el espectador vincula de forma narrativa o discursiva).

f. *Categoría 3: Estructura lírica (letra) y su relación con el anime (producto de origen)*

En los tres casos, sí se cumple con esta categoría a través de la presencia de lírica como formato de contextualización y acompañamiento que introduce de manera argumental las temáticas que se tendrán en ampliación dentro del anime, esto a pesar de que, en el caso de *Cowboy Bebop*, el uso de la lírica sea mínimo. Aunque no en un sentido explícito, la información de la lírica se puede relacionar al consumir el contenido y es en este punto donde se encuentra en el *opening*, la eficacia introductoria y de rememoración de las temáticas y sucesos experimentados por el espectador. En tanto al idioma, todos los casos hacen uso del inglés, ya sea en su letra o su título, factor que impulsa el reconocimiento comercial global. A pesar de ello debe tomarse en cuenta que el uso exclusivo de las líricas y títulos que se exaltan en japonés también funciona como un formato de impulso cultural al interior y exterior de la región.

g. *Categoría 4: Personajes visualizados en el opening y su vínculo significativo en el formato.*

Los *openings* incurren en la muestra visual de los protagonistas y de los personajes secundarios relevantes para los giros argumentales de la serie y se puede señalar que su presencia se manifiesta sin demasiados detalles del contenido, sino que son presentaciones breves o que se pueden interpretar mejor una vez que se visualizan los episodios. No obstante, tomando en consideración el análisis realizado en las tablas 1 y 2, elaboradas en el capítulo uno, es un factor común que los *openings* de *seinen* no muestran demasiadas características sobre sus personajes y estos comúnmente prevalecen en misterio, caso similar al *josei* y esto

es contrario al *shonen* y *shoujo*, demografías donde se observó que existe una tendencia mucho mayor por exaltar incluso escenas determinantes para la trama.

- ***Segundo codificante: Coincidencias en las características visuales de la muestra electa***

- *Categoría 1: Simbolismos con referencia al anime*

En tanto a los simbolismos, la muestra brinda una gran variedad de elementos dentro de las obras, aunque a primera vista puedan pasar desapercibidos algunos. Sin embargo, estos se encuentran minuciosamente colocados, para convertirlos en pistas por buscar a largo plazo de parte de los espectadores, es decir, poco a poco se develarán para su intelección. Cabe señalar que dichos elementos se encuentran más presentes tanto en los casos de estudio como en los *openings* de *seinen*. A contrario del *shonen* o *shoujo*, como ya se señaló en la categoría anterior, donde a pesar de que también existen símbolos, el contenido es más explícito o reconocible.

- *Categoría 2: Tipos de encuadres utilizados*

En este caso en particular, no ocurre una variante en común a partir del encuadre. Lo único que se podría destacar de los encuadres, es que son mayormente cerrados cuando se quiere enfatizar algo en específico. Además de ello, el tipo de encuadres se desempeña a partir del criterio de los realizadores y de lo que se requiera exponer o ocultar para el espectador. Por lo tanto, el tipo de encuadres no categoriza a una demografía de otra según las muestras.

- *Categoría 3: Paleta de color e iluminación*

El tipo de paleta de colores e iluminación dentro de la muestra funciona como un elemento para acentuar ciertos detalles u ocultarlos. Como lo fue en *Cowboy Bebop* para esconder entre el color y la sombra a sus protagonistas, con *Neon Genesis Evangelion* se usó las tonalidades del cielo para dar color a sus escenas, así como para marcar la importancia de este en la obra, mientras que *Steins; Gate* usa los tonos grises y la luz difusa para crear una atmósfera acorde a los sentimientos del protagonista.

A pesar de dichas elecciones, el tipo de colores e iluminación utilizados forman parte del criterio de sus creadores. Asimismo, es un factor común que las tonalidades tanto del *opening* de *josei* como del *seinen*, tiendan a estar compuestas por tonalidades menos llamativas e iluminadas a comparación de la saturación de color que tiende a tener el *shonen* y el *shoujo*.

- ***Tercer codificante:*** *Coincidencias en las características sonoras de las piezas musicales de muestra.*

- *Categoría 1:* Melodía y género sonoro

El uso de la música no mostró un carácter común, incluso al tratarse de obras con una gran diferencia de años en su estreno, estas se adaptaron según las decisiones del equipo de trabajo y productora, así como también puede llegar a intervenir la emisora. No obstante, a pesar de que el criterio musical es abierto, los animes suelen inclinarse por producir música de J-Pop o J-Rock según sea el caso, con el fin de comercializar dentro del mercado global la música japonesa. Pero sin duda, un factor común del *seinen*, es el uso del J-Rock o J-Metal. Marcando una preferencia por este tipo de géneros musicales para las obras de dicha demografía.

- *Categoría 2: Uso de voz*

El uso de la voz en tanto a los *openings* de la muestra, como en el resto de las demografías, tiende a tener la función de marcar el ritmo de la música y el montaje, dar énfasis a detalles y volver reconocible la obra. Esto termina enfocándose a un carácter comercial, donde a través de la voz encargada de guiar a la melodía, las diversas obras se den a conocer según su propio estilo o coincidencia entre demografías. Comúnmente el idioma japonés se enfatiza como un formato de ampliación cultural, y dentro de los *openings* también puede llegar a tener cabida el inglés con el mismo propósito de elevar al producto con un alcance, comercialización e intelección globalizada, al ser una de las lenguas de mayor extensión internacional

3.2 Inferencias entre los casos de estudio electos

En este apartado del análisis de contenido, se dará deducción de los datos sistematizados y ordenados en los codificantes y categorías propuestas, desde las que se presentarán las conclusiones con la inferencia de los materiales segmentados como caso de estudio.

Alrededor de las tres piezas analizadas, se encontraron características coincidentes como lo son: el uso de los símbolos, colores y la iluminación para brindar información relevante apegada a la obra y su estilo, asimismo, su composición lírica conforma al *opening* tanto como una obra independiente, como una extensión de su anime, todo ello a través de un estilo discreto para mostrar el conjunto de elementos e información implícita que conforman a las piezas.

Asimismo, dentro del análisis, se encontró que tanto la estructura argumental, tipo de montaje, los encuadres utilizados, la melodía y género sonoro, no fueron coincidentes alrededor de los tres casos de estudio; no obstante, dicha cuestión se debe al libre albedrío que se tiene por parte de las productoras y creadores para realizar sus obras.

En tanto a las categorías que se pueden mencionar como propias o coincidentes del *opening* de *seinen*, se encuentra el uso detallado de sus diversos elementos, sean símbolos, líricas o la paleta de color e iluminación, para formar escenas con una carga de información implícita en su mayoría; asimismo, debe sintetizarse que el uso del J-Rock y J-Metal para su melodía fue uno de los elementos característicos y comúnmente encontrados en la primer y segunda muestra analítica ampliada. Caso parecido al *Josei* en tanto al cuidado de información, la luz y el color, pero contrario al *Shonen* y *Shoujo*, donde su carácter suele ser explícito y sus tonalidades llamativas. A pesar de sus diferencias, la mayoría de *openings* se caracterizan por ser guiados rítmicamente por sus vocales y música, así como se busca el posicionamiento global del japonés y de su industria animada.

Finalmente, es importante recalcar que los codificantes y categorías realizadas alrededor de este proyecto conforman una propuesta replicable para el análisis de otros formatos audiovisuales y a pesar de que la muestra analítica es pequeña y variable, se puso en prueba dentro del análisis preliminar en el primer capítulo, misma que incluyó 44 *openings* y *endings* de diferentes demografías antes de llevarlo a su extensión en profundidad sobre los casos de estudio a partir de los estatutos metodológicos del análisis de contenido.

Se espera que estas categorías lleguen a ser de utilidad a otros estudiantes de la licenciatura en Comunicación con campo de profundización en Producción Audiovisual para guiar sus análisis especializados y segmentados en la disciplina y que, de la misma forma, logren reconocer patrones de producción industrial y de extensión mercadológica a partir de la aleación con el sector musical, sea dentro del anime o dentro de la diversa oferta de la industria creativa y de contenidos.

Conclusiones

El análisis de contenido es una técnica metodológica para la investigación que, desde su invención como concepto, ha recibido propuestas y cambios que han contribuido a su enriquecimiento; al ser una herramienta que permite analizar profundamente el contenido de cualquier producto comunicante, resulta sumamente útil para los profesionales de la producción audiovisual, debido a que la industria se divide en diversas variantes con obras de diferentes estilos y temáticas que buscan que su mensaje sea eficaz, perdurable y reconocido mediáticamente, y esta técnica aplicada permite exaltar las tácticas, formatos y variables en las que se emplazan códigos comunicantes dentro de nuestra cultura visual y sonora.

Como se ha señalado, esta variable metodológica además de ser funcional para las obras audiovisuales puede ser aplicada a cualquier otro tipo de producto, donde los comunicólogos pueden abstraer el significado implícito y explícito, así como dar síntesis cognoscibles de los objetivos de la obra o producto en cuestión según sea el caso, ya sea desde una perspectiva cuantitativa, cualitativa o haciendo uso de ambas para enriquecer sus resultados.

El ejercicio realizado a partir del análisis de los casos de estudio, a través de la comprobación de la fiabilidad del sistema de codificación-categorización, conduce a un conjunto de resultados en los que se pueden exaltar las variables significantes que conllevan las diferencias y similitudes dentro de la clasificación en las diversas demografías del anime a partir de sus *openings*, distinción que fue observable con el ejercicio analítico sustentado en los componentes de las obras seleccionadas para el caso de estudio, además del muestreo

preliminar del primer capítulo (realizado en las tablas 1, 2 y 3 de la investigación), donde a partir de la síntesis de elementos visuales y sonoros, se logra reconocer patrones de injerencia dentro de las demografías populares de la industria del anime; no obstante, a pesar de la repetición de caracteres y estilos, existen casos donde no se siguen dichas líneas, esto debido a que no hay un parámetro establecido en el anime sobre el cómo hacer un *opening*. Como lo es el ejemplo de las tres piezas de este trabajo, donde a pesar de coincidir en algunas categorías como el uso de símbolos, luz y color para dar información implícita, existieron diferencias entre ellos, lo cual fue debido a la libertad creativa de la cual se goza a nivel industrial para exaltar innovación en el modelo de producción.

Dicho factor, aunque demuestra diferencia, se convierte en una característica de la demografía *seinen*, donde elementos como la estructura narrativa y el montaje no siguen un patrón específico, sino que se construye a partir de las propias decisiones del equipo de trabajo.

Asimismo, existen categorías que son comunes en todos los *openings*, lo cual demuestra una unidad y consistencia como género dentro del conglomerado de obras creadas desde el siglo pasado, esto aplica tanto a los *openings* como a los *endings* y dicha formación del estilo, ha conformado un sólido formato dentro de industria global que impulsa y posiciona al anime y a Japón dentro de un mercado global.

Como conclusión respecto al tema central sobre la concepción del *opening* como género audiovisual, se puede decir que cumple con dicha categoría, además de también ser un formato audiovisual, ya que cubre una duración temporal común y, asimismo, es utilizado

de forma recurrente como introducción de la historia que antecede al espectador sobre la trama, los personajes y los simbolismos que circundan el argumento.

La industrialización del *opening* abarca desde la concepción del tema musical, así como su extensión mediática en formatos televisivos, cinematográficos, impresos y de mercancía en bienes productos y servicios. Debe resaltarse que la aleación entre la industria musical con la producción animada, en las últimas dos décadas ha extendido su impacto a nivel global, por lo que el crecimiento y establecimiento de una línea de investigación respecto a los derivados de la industria es de suma importancia para una carrera dedicada a la producción audiovisual y sus medios, como se ha ilustrado desde la indagación en el presente proyecto.

Uno de los motivos que impulsa esta investigación, es el hecho de que, dentro de la UNAM, hasta el momento existen solamente dieciocho proyectos de titulación que tengan al anime como tema principal. Además, ninguno incluye el *opening* como eje de indagación, por lo tanto, es una oportunidad para introducir y ampliar el estudio de nuevos temas que involucren a la industria. Como se antecede, este objeto de estudio ha tenido un reciente crecimiento económico en la industria audiovisual y se encuentra en constante transformación desde la llegada de las plataformas digitales, esto indica que es un fenómeno que tiene potencial de seguir evolucionando y distribuyéndose tanto en nuestro país como en el resto del mundo, por lo que es necesario seguir contribuyendo en su intelección y comenzar a ampliar el panorama respecto a la investigación en comunicación que retome los avances de la animación japonesa y sus derivados, al ser reconocida dentro de la industria como uno de los formatos con mayor alcance y ascenso global.

Es importante recalcar que los codificantes y categorías realizadas alrededor de este proyecto conforman una propuesta replicable para el análisis de otros formatos audiovisuales y a pesar de que la muestra analítica es pequeña y variable, se puso en prueba preliminar en un seguimiento que sintetiza categóricamente los puntos en común dentro de las demografías populares como un punto de comparativa con el género *seinen* y se espera que estas clasificaciones lleguen a ser de utilidad a otros estudiantes de comunicación con especialidad en Producción Audiovisual con el fin de guiar sus análisis dentro del sector.

Referencias

- Abela, A. (1998). *Las técnicas de Análisis de Contenido: Una revisión actualizada*. [Archivo PDF]. <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2018/02/Andreu.-analisis-de-contenido.-34-pags-pdf.pdf>
- Anime News Network. (2015) *Interview: Cruel Angel's Thesis singer Yoko Takahashi*. Consultado en: <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2015-07-13/interview-cruel-angel-thesis-singer-yoko-takahashi/.90386>
- Berelson, B. (1952). *Content Analysis in Communication Research*, Free Press, Glencoe.
- Cacho, A. (2019). *El extraño caso de los CD de música en Japón: arrasan en ventas allí mientras agonizan en el resto del mundo*. <https://www.xataka.com/otros/extrano-caso-cd-musica-japon-arrasan-ventas-alli-agonizan-resto-mundo>
- Cassetti, F. & Di Chio F. (1990). *Cómo analizar un film*. Madrid. Paidós.
- Chion, M. (1990). *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. España. Paidós.
- Cisneros, C. (2021). *El Soft Power como estrategia de posicionamiento de marca nación en el anime. Análisis de la narrativa transmedia en la saga Dragon Ball como agente del programa Cool Japan*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional Autónoma de México]. Tesiunam.
- Cobos, T. (2010). *Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina*. [Archivo PDF] [Animación japonesa y globalización: la cultura otaku en América Latina \(razonypalabra.org.mx\)](http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/numeros/animacion_japonesa_y_globalizacion_la_cultura_otaku_en_america_latina.pdf)
- Crunchyroll. (28 de abril de 2022). *Glosario de Anime*. [Crunchyroll -- Foros -- Glosario de Anime](https://www.crunchyroll.com/es-es/glosario-de-anime).
- Fandom (05 de julio de 2022) Steins Gate; Wiki. https://steins-gate.fandom.com/wiki/Steins;Gate_Wiki
- Fandom. (02 de julio de 2022). *Neon Genesis Evangelion Wiki*. https://evangelion.fandom.com/es/wiki/Neon_Genesis_Evangelion
- Fandom. (03 de julio de 2022). *Cowboy Bebop Wiki*. https://cowboybebop.fandom.com/wiki/Cowboy_Bebop
- García Lemes, A.: “*La industria cultural del anime: desarrollo, retos y perspectivas*”, Revista Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad del Japón, ISSN: 1988-5229

- (Vol 13, Número 37, enero 2022, pp.16-31). En línea: [ff7a4f50ae9debe89b02d25982136c9a.pdf \(eumed.net\)](https://www.eumed.net/revistas/ff7a4f50ae9debe89b02d25982136c9a.pdf)
- Ibañez, B. (2006). *La banda sonora musical como elemento independiente de la película*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México]. Tesiunam.
- Krippendorff, K. (1990). *Metodología de análisis de contenido. Teoría y Práctica*. Paidós Comunicación.
- Kudasai. (6 de octubre de 2022). *Ha entrado en vigor la nueva Ley de Derechos de Autor en Japón*. <https://somoskudasai.com/noticias/japon/ha-entrado-en-vigor-la-nueva-ley-de-derechos-de-autor-en-japon/>
- Larson, S. (2010). *Pensar el sonido: una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico*. México. Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.
- Luzuriaga y Castro. (2020). *Licencias de uso; una perspectiva del anime desde América Latina*. <https://luzuriagacastro.com/licencias-de-uso-una-perspectiva-del-anime-desde-america-latina/>
- Mangirón, C. (2012). Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis de los principales factores de su éxito global. [Archivo PDF]. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4026577.pdf>
- Meo, A. (2016). *Aproximaciones al anime: producción, circulación y consumo en el siglo XXI*. [Archivo PDF]. <https://www.perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/3416/>
- Meo, A. L. (2019). “Anime y manga: Industrias Culturales, mass media y consumo de productos culturales”, en «Transformaciones de las industrias culturales en la era digital». Revista Intercambios. La Letra del Encuentro. Año IV N° 2. Pp. 98-104. ISSN 2591-6580. Maestría en Industrias Culturales. Políticas y Gestión. Universidad Nacional de Quilmes. Recuperado de: https://issuu.com/posgradounq/docs/intercambios.laletteradelencuentro.iv_2_
- Mora, L & F, J. (2020). Vías de consumo de música popular japonesa en Estados Unidos y Latinoamérica. (2010-0220). [Archivo PDF]. https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/658486/Lau_MJ.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- My Anime List. (15 de abril de 2022). *Top Anime*. <https://myanimelist.net/topanime.php>
- My Anime List. (28 de junio de 2022). Anime Search. <https://myanimelist.net/anime.php>
- Norris, C. (2009). Manga, anime and visual art culture. En Y. Sugimoto, *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture* (págs. 236-260). Cambridge: Cambridge University Press.

- OTAPOL. (2016). 「残酷な天使のテーゼ」の作詞・及川眠子、『エヴァ』での儲けは6億円!? 作詞の裏事情を赤裸々に語る!! Consultado en: <https://otapol.com/2016/08/post-7899.html>
- Player One. (6 de octubre de 2022). *Japón aprueba ley de derechos de autor para mangas*. <https://www.playerone.vg/2020/06/08/japon-ley-derechos-mangas/>
- Promoción Musical. (26 de abril de 2022). *Industria musical en Japón: estructura, tendencias y particularidades*. https://promocionmusical.es/industria-musical/japon/#_Particularidades_de_la_Industria_Musical_Japonesa
- Real Academia Española. (15 de abril de 2022). *Género*. <https://dle.rae.es/g%C3%A9nero?m=form>
- Recording Industry Association of Japan. (2018). *Statics Trends: The Recording Industry in Japan 2018*. [Archivo PDF]. <https://www.riaj.or.jp/f/pdf/issue/industry/RIAJ2018E.pdf>
- Román, J. M. M. (2016). Manga y anime: La historia ilustrada. *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*, (3), 7-7.
- Sosa, R. (2020). *Anime, globalización y adaptaciones*. [Archivo PDF]. https://www.academia.edu/44804453/Anime_globalizaci%C3%B3n_y_adaptaciones
- Stoppe, S. (2022). *Original soundtrack: on the meaning and significance of film music albums*. [Archivo PDF]. <https://ul.qucosa.de/api/qucosa%3A79767/attachment/ATT-0/>
- The Association of Japanese Animation. (15 de abril de 2022). *Anime Industry Data*. <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>
- Torrents, A. (2017). *El anime como dispositivo pensante: cuerpo tecnología e identidad*. [Tesis de doctorado, Universidad Autónoma de Barcelona]. UNC.
- vpnMentor (5 de octubre de 2022). *Cómo ver TV Tokyo en cualquier lugar en 2022*. <https://es.vpnmentor.com/blog/como-ver-tv-tokyo-desde-cualquier-lugar/>
- Wade, L. (2018). How did we get there? A Study on the History of Manga as an Artificial of Japan's Societal Evolution. *Willamette University JAPN 499W*, 1-34.