



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA
DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES

ARAGÓN

“La Cuarta Revolución Industrial dentro
del *K-pop*; análisis de contenido lírico y
visual del grupo dentro de *SM*

Entertainment: aespa”

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN COMUNICACIÓN Y PERIODISMO

PRESENTA:

Calvo Chávez Paola Marina

ASESORA: Lic. Yazmín Pérez Guzmán



Nezahualcóyotl, Edo de México

09 marzo de 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 mami Micaela, por ser mi soporte y apoyo en todo momento, por nunca darse por vencida y siempre ser mi ejemplo a seguir; gracias por darme ánimos silenciosos y estar en todo momento a mi lado, en las buenas y en las malas, este trabajo es por ti y por mí. Te amo y esta tesis es para ti.

A mi Yaroslav, sin ti simplemente este trabajo no hubiera tenido siquiera un inicio, gracias por ser siempre mi maestro y estudiante a la vez, por escucharme y darme consejos, por ser el motor de esta tesis. Por ser el loquito que se hizo fan del K-Pop, de Gfriend y de aespa, pero sobre todo, fan de mí. Te amo hoy, mañana y siempre.

A mis mejores amigos, Ruth, Edwin, Ingrid y Larissa, gracias por siempre motivarme y escucharme mil veces sobre este trabajo. Simplemente mi vida no sería la misma sin su presencia, sus consejos y comentarios. Los quiero muchísimo.

A Milys, Baruch, Aylin, Adriana y Joselín, gracias por ser mis amistades dentro de la escuela, guardo muchos recuerdos a su lado, en las aulas, los pasillos, las cafeterías y exteriores. Disfrute cada momento de la universidad gracias a su compañía.

A mis morritas kpopers, Andrea, Vero, Adri y Joss, ustedes son una parte fundamental dentro de este trabajo y dentro de mi vida, gracias a su amistad aprendí a no ocultar mi verdadera personalidad, adoro cada momento a su lado y espero que sigamos juntas por muchos, mucho años más. Las amo infinitamente.

A mi papá, por estar presente dentro de lo posible, por darme consejos sabios y comprenderme. Puedes estar orgulloso de mí, tu princesita.

A mi asesora Yazmín, gracias por asesorarme, darme de su tiempo y sabiduría, motivarme y guiarme por el buen camino para que este trabajo saliera a la perfección.

A mi perrita, Chuleta, por siempre hacerme compañía por las tardes-noches mientras escribía este trabajo, gracias a ella no me sentía sola ni desesperada.

A Gfriend, mi grupo favorito de K-Pop, por existir y ser siempre mi lugar feliz, su música me hizo compañía a lo largo de este trabajo y lo hizo menos pesado. Sin duda alguna, ellas fueron mi motivación para seguir adelante.

A aespa, por darme la inspiración para realizar este trabajo, por tener un concepto tan bueno que abre la puerta a muchos temas. Gracias por ser lo que son.

A todos los profesores y profesoras de la carrera de Comunicación y Periodismo, en especial a Martha Lourdes, Ricardo Olin, Eduardo Mateo, Edgar Cera, Antonio Rosas, es todo un honor aprender de ustedes.

A la UNAM, por brindarme experiencias, conocimientos, amistades y sobre todo darme la mejor etapa de mi vida, desde el bachillerato hasta la universidad, siempre dí lo mejor de mi y se me recompensó siempre con lo mejor.

*“Confía en la brújula que hay en tu corazón, el final no es fijo así que
continuemos, corramos en un solo camino, en la misma dirección, de esta
manera, tu corazón tiene la respuesta.”*

GFRIEND - Wheel of the year

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	5
1. CUARTA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL	9
1.1 Historia de las Revoluciones Industriales	9
1.2 Concepto de Cuarta Revolución Industrial	12
1.3 Importancia de la Cuarta Revolución Industrial en la música	19
2. K-POP	26
2.1 Concepto y origen de K-pop	26
2.2 Características del K-pop	30
2.3 Formación de grupos K-pop	33
2.4 Empresas de entretenimiento coreano	36
2.5 SM Entertainment y su importancia para el K-pop	38
2.6 Generaciones en los Grupos de K-pop	42
3. GRUPOS DE SM ENTERTAINMENT	45
3.1 H.O.T.	45
3.2 S.E.S.	46
3.3 Shinhwa	48
3.4 TVXQ	51
3.5 SUPER JUNIOR	53
3.6 GIRLS' GENERATION	55
3.7 SHINee	58
3.8 F(x)	62
3.9 EXO	64
3.10 RED VELVET	67
3.11 NCT	70
3.12 SUPERM	72
4. AESPA	76
4.1 Nacimiento del grupo	76
4.2 Conociendo a aespa	79
4.3 Narrativa del grupo	83
5. ANÁLISIS LÍRICO Y VISUAL	96
5.1 Fundamento teórico para el análisis de contenido	96
5.2 Diseño de las parrillas de registro	105
5.3 Análisis	106
5.3.1 Análisis de Black Mamba	107
5.3.2 Análisis Next Level	127
5.3.3 Análisis de Savage	147
5.3.4 Análisis de Girls	171
5.4 Resultados	194
Conclusiones	211
FUENTES BIBLIOGRÁFICAS	215

INTRODUCCIÓN

En este trabajo se realiza un análisis de contenido lírico y visual de los sencillos del grupo *aespa*, perteneciente a la empresa de entretenimiento *SM Entertainment*, desde su debut en el año 2020 hasta finales de 2022.

La elección de este tema fue porque actualmente el *K-pop* y el movimiento *Hallyu* (ola coreana), han tenido un aumento de popularidad e interés alrededor del mundo; sin embargo, existe una preocupación acerca de qué es lo que estamos consumiendo, pues, si bien es una herramienta para unir a personas de todo el mundo, no deberíamos dejar de cuestionarnos qué es lo que estamos viendo y escuchando. En esta tesis se analiza cómo la Cuarta Revolución Industrial ha influido en la industria del entretenimiento coreano, observando las canciones, líricas y videos del grupo *aespa*.

Se seleccionó la empresa *SM Entertainment*; principalmente, porque fue pionera en el pop coreano, o mejor conocido como *K-pop*, pues su grupo *H.O.T.* abrió las puertas a una nueva era musical y sentó las bases para todos los futuros grupos del género. El grupo a analizar, desde su debut, ha llamado la atención del público por los temas que trata, así como también por la historia y los gráficos que muestran sus videos.

Este trabajo se presenta en la modalidad de tesis cuya herramienta metodológica es el análisis de contenido tanto lírico como visual para distinguir los elementos de la Cuarta Revolución Industrial que se encuentran en los sencillos del grupo *aespa* y cómo la misma tecnología ha cambiado la narrativa audiovisual del género musical, con el fin de identificar el contenido que se consume. Para ello, el trabajo se apoya en el teórico Bernard Berelson, quien sustenta que el análisis de contenido es “*una técnica de investigación que pretende ser objetiva, sistemática y cuantitativa en el estudio del contenido manifiesto de la comunicación.*”¹

¹ BERELSON, B. (1952): *Content Analysis in Communication Researches*. Glencoe III, Free Press.

La hipótesis del presente trabajo es que el contenido visual del grupo *aespa* es el perfecto referente para visualizar los cambios realizados con la aparición de la Cuarta Revolución Industrial en la industria musical coreana, pues con la tecnología que ésta ofrece se aprovechan diversos elementos tales como: la edición de efectos especiales, los encuadres o los movimientos de cámara, así como también los gráficos y animaciones.

Por el lado, en el aspecto lírico, la hipótesis es que el contenido de las canciones está influenciado por la misma Cuarta Revolución Industrial al incluir palabras que hacen referencia a ésta, así como a la construcción de una historia a lo largo de las letras de los sencillos del grupo.

El objetivo general fue analizar el contenido lírico y visual del grupo *aespa*, para identificar la influencia de la Cuarta Revolución Industrial en el *K-pop*.

Y los objetivos particulares:

- Definir a la Cuarta Revolución Industrial, su historia, su concepto y características, así como su importancia en la industria del *K-pop*.
- Describir al *K-pop*, su concepto y orígenes, características y las generaciones que existen, así como también la formación de los grupos de *K-pop* en las diversas empresas de entretenimiento, presentando a *SM Entertainment* y su importancia para el *K-pop*.
- Exponer los antecedentes de la empresa *SM Entertainment* en la industria musical, presentando a sus grupos de Primera a Cuarta Generación y sus características.
- Explicar el origen y características del grupo *aespa*, presentar a las miembros y el glosario para entender su narrativa, así como también exponer la historia que cuentan en sus videos para una mejor comprensión del análisis.
- Analizar el contenido lírico y visual de los sencillos del grupo *aespa*.

Para lograr los objetivos, en el capítulo 1 se realizó investigación documental para definir el concepto de Cuarta Revolución Industrial, explicando brevemente sus características y lo que la diferencia de las primeras tres, también se explica cuál es la importancia o el papel de ésta dentro de la industria del entretenimiento coreano.

En el capítulo 2 se define el concepto de *K-pop*, sus características, las empresas de entretenimiento coreano y cómo éstas forman los grupos de *K-pop*, haciendo hincapié en *SM Entertainment* y su importancia en la industria coreana, al final del apartado se explica sobre las Generaciones en los grupos de *K-pop* y su clasificación.

El capítulo 3, siguiendo con el modelo de investigación documental, se abordan los antecedentes de la empresa *SM Entertainment* referente a la industria musical, presentando a todos sus grupos, de Primera a Cuarta Generación, mostrando la historia de cada uno: su origen, las y los integrantes, los grandes éxitos musicales, logros y su discografía.

En el capítulo 4 se aborda la creación del grupo femenino *aespa*, las miembros y sus características. También se elaboró un glosario de términos para entender la narrativa de la historia que va contando el grupo. De igual manera, se explica la historia que el grupo cuenta en sus cuatro videos musicales y de los dos videos que la propia empresa ha publicado.

Después de la investigación documental, en el quinto capítulo ya se analiza el contenido lírico y visual de los sencillos del grupo *aespa*, es decir, el discurso en cada una de las cuatro canciones principales, las palabras clave, así como también el tema y el personaje principal. Para ello, se usó la técnica de Bernard Berelson, para quien las unidades de análisis constituyen pequeños segmentos del contenido de los mensajes, además menciona cinco unidades importantes a tomar en cuenta:

- La palabra: la unidad de análisis más simple. Se puede medir cuántas veces aparece una palabra en un mensaje.
- El tema: se define a menudo como una oración, un enunciado respecto a algo.
- El ítem: es el medio por el que se comunica el mensaje, considerada como la unidad más utilizada.
- El personaje: un individuo, un personaje televisivo, un líder histórico, entre otros.

- Medidas de espacio-tiempo: son unidades físicas como el centímetro-columna, la línea, el minuto, el periodo.²

Para este caso, se utilizaron tres unidades: la palabra clave, el tema principal y el personaje principal.

Dentro de este capítulo, se hizo un **análisis cinematográfico**, que según Lauro Zavala es: *“la actividad que se realiza siguiendo un método sistemático de interpretación que parte de un proceso de fragmentación y que está apoyado en la teoría cinematográfica”*.³ Desde esta perspectiva, el análisis cinematográfico consiste en *“el examen de los componentes del lenguaje cinematográfico, como lo son: la Imagen, el Sonido, Montaje, Puesta en escena, Narración.”*⁴

² Abela, J. (s.f.) *Las técnicas de Análisis de Contenido: Una revisión actualizada*. Centro de Estudios Andaluces. Consultado el 12 de mayo de 2022. <https://bit.ly/3yX42Bi>

³ Zavala, L. (2003). *Elementos del discurso cinematográfico*. México, Universidad Autónoma Metropolitana.

⁴ Zavala, L. (s.f.). *El análisis cinematográfico y su diversidad metodológica*. México, Universidad Autónoma Metropolitana.

1. CUARTA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL

En este capítulo se presenta la historia de las revoluciones industriales y las características de cada una de ellas, se pretende llegar a una definición de lo que es la Cuarta Revolución Industrial así como sus características y los conceptos clave para entenderla, tal como Big Data, Inteligencia Artificial, almacenamiento en la nube y Realidad Virtual, finalmente se aborda el tema de su importancia para la música, así como un breve recorrido por dicha industria.

1.1 Historia de las Revoluciones Industriales

Dentro de la historia universal que se enseña en las escuelas, se encuentra un apartado llamado “Revolución Industrial”, el cual fue un proceso que inició en Inglaterra a mediados del siglo XVIII, pero que posteriormente se terminó extendiendo por todo el mundo, este proceso implicó varias transformaciones tanto económicas, como sociales, culturales y tecnológicas. La Revolución Industrial no tuvo una causa concreta, sino que fueron un conjunto de diversas circunstancias tales como: la abolición del sistema feudal, un éxodo rural provocado por el comercio de productos varios como el tabaco y el té, el que las personas abandonaran el campo para mudarse a las ciudades y con ello trabajar en las fábricas, junto con la existencia de determinadas materias primas en el territorio de Inglaterra, tales como el hierro y el carbón, los cuales fueron fundamentales para permitir el desarrollo.⁵

De igual forma, esta Primera Revolución Industrial, como posteriormente se le conoció, generó diversas consecuencias tanto económicas como sociales, culturales, tecnológicas, políticas e, incluso, ambientales, las cuales se siguen viendo hasta nuestros días, tal como comenta Edith Vázquez León, profesora de Historia en la Universidad Nacional Autónoma de México, Escuela Nacional Preparatoria Plantel “Ezequiel A. Chávez”:

Dio paso a nuevas situaciones que explican, por ejemplo, la presencia actual de las fábricas y de los obreros, la sociedad de clases capitalista, las sociedades anónimas encabezadas por la burguesía industrial, la actividad industrial como una de las principales fuentes de riqueza, la división entre

⁵ Vázquez, E. (2020). Revolución Industrial: características. Historia Universal III: Apuntes, recursos y actividades. Consultado el 23 de abril de 2022. <https://bit.ly/3wQczDt>.

potencias industriales y países abastecedores de materias primas, el liberalismo económico, entre otras.⁶

La Primera Revolución Industrial desplazó a la producción agrícola, artesanal y manufacturera, sustituyéndolas por maquinarias más productivas y mecanizadas, las cuales lograban ocho veces más la producción en el mismo tiempo; es decir, que se sustituyó la energía animal y humana por la máquina. Todo esto posible gracias a la invención de la máquina de vapor de Thomas Newcomen, sin embargo, fue James Watt quien perfeccionó la técnica, y a quien en muchas ocasiones le atribuyen la invención completa, gracias a esta máquina se impulsó al carbón mineral como principal fuente de energía.⁷

Como consecuencia, diversas industrias se dispararon, por ejemplo: la alimenticia, la siderúrgica y la minera, pero sobre todo el sector textil, lo que puso en un segundo plano a los talleres artesanales, pues ahora toda la gente era solicitada en estas nuevas fábricas, lo que generó una nueva clase social, el proletariado industrial.

Para la Segunda Revolución Industrial, la cual inició entre los años 1850 y 1870 y se extiende hasta 1914, los avances se produjeron principalmente en países como Francia, Alemania, Bélgica, Japón y Estados Unidos. Esta segunda etapa se caracteriza por qué aparecen nuevas formas de energía como el petróleo, que reemplazó al carbón, y la electricidad, también se consigue el acceso a diferentes recursos naturales, indisponibles o poco útiles hasta ese momento, como el acero, el zinc, el aluminio, el níquel o el cobre, entre otros. Además, se comienzan a utilizar productos químicos como la sosa, colorantes artificiales, materiales explosivos o fertilizantes, los cuales pasan a ser utilizados de forma cada vez más frecuente en nuestra vida cotidiana.

Otra de las cuestiones importantes durante esta segunda etapa, es la modernización de los medios de transporte, tal como el ferrocarril y los barcos a vapor, los cuales facilitaron el transporte no solo de personas, sino de materias primas a grandes distancias y en menor tiempo. De igual forma, no podemos olvidar avances tecnológicos significativos tales como el telégrafo, el teléfono y el cine.

⁶ Ídem.

⁷ Ídem.

Sin embargo, lo más relevante que dejó esta Segunda Revolución Industrial fue la producción en línea de ensamble, gracias a Henry Ford y su compañía automotriz, pues en décadas pasadas cada estación ensamblaba un automóvil completo, pero con este nuevo modelo de producción los vehículos eran producidos en etapas parciales en cintas transportadoras, lo cual significa que se terminaban más rápido y a un menor costo.⁸

Gracias a los avances de la Segunda Revolución Industrial se consolidaron nuevas potencias mundiales, como Alemania, Estados Unidos y Japón, países que se convirtieron en actores internacionales de primer orden, lo que vino a ser de gran importancia, pues paralelamente se estaba desarrollando la Primera Guerra Mundial. En definitiva, podemos señalar que esta segunda etapa significó la expansión de la primera, lo que terminó en la consolidación de un nuevo modelo de capitalismo un poco más monopolista.

Para la Tercera Revolución Industrial, los líderes fueron Estados Unidos, Japón y otros países europeos, no se sabe fecha exacta de su inicio, pero comenzó en la segunda mitad del siglo XX. La base de esta tercera etapa está en las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, es por esto que se le relaciona con el concepto de “sociedad de la información”.

La aparición del internet tiene una gran importancia dentro de esta Tercera Revolución Industrial, pues las máquinas fueron más pequeñas, como por ejemplo, los computadores, que son capaces de resolver operaciones complicadas en breves tiempos, o de almacenar una gran cantidad de información en sus discos duros; algo importante también es el desarrollo de energías renovables, como lo es la electricidad ecológica.⁹

La Tercera Revolución Industrial, también conocida como la Revolución de la Inteligencia, trajo consigo cambios socioeconómicos como por ejemplo, la globalización y el comercio internacional electrónico, lo que no solo fue más rápido y económico, sino que facilitó el desarrollo y la invención de nuevas tecnologías.

⁸ (s.a.). (s.f.). Revolución Industrial – De Industria 1.0 a Industria 4.0. Consultado el 28 de abril del 2022. <https://bit.ly/3wMuDQ0>.

⁹ (s.a.). (2021, 05 de febrero). Conozca las 4 revoluciones industriales y las tecnologías que las impulsaron. Consultado el 28 de abril del 2022. <https://bit.ly/3Gn9NtC>.

Lo que más caracteriza a esta tercera etapa son el cambio a una mayor utilización de las energías renovables, el desarrollo de las baterías recargables y de otras nuevas tecnologías de almacenamiento de energía, así como el desarrollo de la red eléctrica inteligente y el desarrollo del transporte basado en el vehículo eléctrico que utiliza la electricidad renovable como energía de propulsión; pues en esta nueva etapa lo que más preocupa es el declive del petróleo y otros combustibles, así como el daño ambiental ocasionado con anterioridad con la emisión de gases de efecto invernadero.

No pasó ni medio siglo desde que se mencionó por primera vez a la Tercera Revolución Industrial cuando se empezó a hablar de una Cuarta Revolución Industrial, por lo que cabe aclarar que actualmente nos encontramos viviendo esta revolución y podemos afirmar que la clave de esta son los sistemas y máquinas inteligentes, interconectadas y autónomas; así como el internet de las cosas (IoT= Internet of Things), los dispositivos interconectados, la Big Data y la inteligencia artificial, lo cual vemos de lleno en el siguiente apartado.

1.2 Concepto de Cuarta Revolución Industrial

La Cuarta Revolución Industrial surge de modo parecido a sus predecesoras, con la aparición de tecnologías que facilitan nuestras vidas, pues estas permiten fabricar productos y prestar servicios en formas y lugares completamente nuevos, sin embargo, en esta Industria 4.0, como también se le conoce, la conectividad une a todas estas tecnologías y las hace funcionar tan bien que no hay necesidad de irrumpir entre ellas mismas.

Actualmente, las economías nacionales se encuentran inmersas en las nuevas tecnologías, las impresoras 3D, el Internet de las cosas, la nube de almacenamiento, el Big Data, la inteligencia artificial y las redes sociales, por lo que estas arremeten en la industria y en los trabajos, pues bien podrían traer consigo nuevos empleos o la desaparición de varios ya existentes, pues para nadie es secreto que la Cuarta Revolución Industrial repercute en los costos y tiempos de producción y en la manera en que estos se producen.¹⁰

¹⁰ Sanchez, A.(2019). Industria 4.0. Trabajo y seguridad social. Universidad Nacional Autónoma de México, México.

El término industria 4.0, o Cuarta Revolución Industrial, se presentó por primera vez en la Feria de Hannover en 2011, en el discurso de apertura de Wolfgang Wahlster, el director ejecutivo del German Research Center for Artificial Intelligence (Centro Alemán de Investigación de Inteligencia Artificial), pues desde el 2006 se encontraba en Alemania una estrategia que impulsaba a la alta tecnología con el objetivo de coordinar y financiar a los actores nacionales que podrían ayudar en el desarrollo de nuevas tecnologías.¹¹

En esta feria, varias empresas junto a sus empresarios identificaron que los medios de producción habían cambiado radicalmente desde los últimos 15 años en la forma en cómo operaban tanto las plantas como los procesos. De igual forma, todos ellos coincidieron que tres tendencias que había en común en todas las empresas eran la inteligencia artificial, las experiencias inmersivas transparentes y las plataformas digitales.

De los primeros autores en hablar sobre esta Industria 4.0 fue Klaus Schwab, creador y director ejecutivo del Foro Económico Mundial (WEF), lugar donde en 2016 fue dedicado todo el foro para hablar sobre cómo dominar la Cuarta Revolución Industrial. En su libro *La Cuarta Revolución Industrial*, describe desde el primer párrafo de la introducción, que esta Industria 4.0 es la unión de las tecnologías digitales, físicas y biológicas junto con el uso de la ingeniería genética, la nanotecnología y las neurotecnologías, que son capaces de crear, mediante la combinación de la inteligencia artificial, fábricas mecanizadas totalmente autónomas; esto repercute en el proceso de la robotización inteligente de la industria de bienes y servicios que utilizan diversos programas de inteligencia artificial para tomar decisiones y mejorar su desempeño, sistemas con gran capacidad para procesar y almacenar información y analizar grandes cantidades de datos.¹²

En la Cuarta Revolución Industrial conviven una serie de tecnologías que convergen borrando límites entre lo físico, lo digital y lo biológico, ocasionando un cambio de paradigma, pues con todo lo que se ha descrito se observa que varias de las actividades que antes eran realizadas por operadores humanos serán ejecutadas

¹¹ Ídem.

¹² Schwab, Klaus. (2017). *La cuarta revolución industrial*, trad. de Portafolio México, Penguin Random House-Grupo Editorial, México.

por la tecnología de información y automatización a través de robots y computadoras de alto rendimiento, lo cual en varias formas podría disgustar al humano promedio; sin embargo, por otro lado, esta Industria 4.0 ofrece de igual forma una amplia gama de ventajas y oportunidades de crecimiento.

Con esta nueva etapa, la conexión en red de todos los sistemas conduce a sistemas de producción ciber-físicos, lo que quiere decir que conduce a fábricas inteligentes y prácticamente autónomas, pues en los sistemas de producción, los componentes y las personas se comunican a través de una red y la producción es casi autónoma.

Cabe mencionar que su alcance es más amplio, pues abarca temas desde la nanotecnología hasta el hablar sobre secuencias genéticas, pero no solo eso, sino que también las energías renovables y la computación cuántica entran dentro de su alcance. La Cuarta Revolución Industrial es la fusión de varias tecnologías, así como también, su interacción a través de los espacios físicos y digitales, lo que la hace tan diferente de sus versiones anteriores.¹³

Una de sus ventajas es que las máquinas pueden incluso predecir fallas y activar procesos de mantenimiento de manera autónoma o pueden realizar logística que reacciona ante cambios inesperados en la producción; sin embargo, las desventajas incluirían esta dependencia tecnológica, la falta de personal cualificado para atender a estas máquinas e incluso pérdidas de trabajo, pues ya no se necesitaría la misma mano de obra, cuando una máquina puede realizar las mismas actividades a un menor costo a largo plazo.

Gracias al internet ahora se toman clases en línea, así como también se encuentra una gran gama de diversión que van desde las redes sociales hasta los videojuegos; por otro lado, hay robots más inteligentes que nos ayudan con las tareas básicas de la casa, así como aquellos robots que ayudan desde el otro lado de la pantalla de un ordenador, también contamos con la Realidad Virtual y la Realidad Aumentada.

La Big Data es un conjunto de datos o combinaciones de conjuntos de datos cuyo tamaño (volumen), complejidad (variabilidad) y velocidad de crecimiento (velocidad)

¹³ Ídem.

requieren de infraestructura y herramientas diferentes para su almacenamiento y análisis, pues dificultan su captura, gestión y procesamiento, tales como Map Reduce o Hadoop, los cuales son modelos de programación que dan soporte a la computación paralela con las grandes colecciones de datos que registran las computadoras y al commodity computing.¹⁴

Estos datos, que a veces son difíciles de almacenar y analizar, son recolectados desde teléfonos celulares, computadoras, sensores, cámaras de televisión, cámaras de vigilancia, satélites, transacciones bancarias, huellas de retina, dactilares y de voz, correos electrónicos e incluso de las redes sociales que usamos todos los días, o, por otro lado, podrían ser datos internos de las empresas como registros de nómina, inventarios, etc. Para poder sistematizarlos, analizarlos y aprovecharlos para la toma de decisiones se impulsó la creación y uso de algoritmos e inteligencia artificial.

La Big Data mejora el análisis de clientes, los nuevos productos, las campañas publicitarias, sin embargo, la infraestructura necesaria es costosa y las organizaciones necesitan construir instituciones para minimizar los riesgos de adquirir, guardar y analizar estas grandes cantidades de datos.

Lo que hace que la Big Data sea tan útil para muchas empresas es el hecho de que proporciona respuestas a muchas preguntas que las empresas ni siquiera sabían que tenían, pues la recopilación de estas grandes cantidades de datos y la búsqueda de tendencias dentro de los datos permiten que las empresas se muevan mucho más rápidamente, sin problemas y de manera eficiente. Por otro lado, la Big Data también permite eliminar las áreas problemáticas antes de que los problemas acaben con sus beneficios o su reputación.

La Inteligencia Artificial (IA) es la combinación de algoritmos planteados con el propósito de crear máquinas que presenten las mismas capacidades que el ser humano, sí, por muy loco y futurista que esto parezca, esto se está viviendo en pleno 2022. Estos algoritmos incluyen procesos tales como el aprendizaje: la adquisición de información y reglas para el uso de la información, el razonamiento: usando las reglas para llegar a conclusiones aproximadas o definitivas y la

¹⁴ (s.a.). (s.f.). *MapReduce*. Consultado el 30 de abril del 2023. <https://bit.ly/3r7i3Lo>

autocorrección, lo que posteriormente vendría siendo la capacidad de tomar decisiones y también simular acciones que tomaría un ser humano.

La IA se ha convertido en un término general para aplicaciones que realizan tareas complejas, las cuales anteriormente requerían ayuda humana, como la comunicación con los clientes de forma online o dar respuestas sobre algún tema en específico. Actualmente, la tecnología de IA mejora el rendimiento y la productividad de las empresas mediante la automatización de procesos o tareas que antes requerían esfuerzo humano, pues entre sus ventajas se encuentra que la IA trabaja todos los días y en cada momento y que esta tiene menos errores.

La Inteligencia Artificial impacta la economía y a la industria, al ser utilizada en la producción de bienes y servicios y ha cambiado los procesos por los que se crean nuevas ideas y se resuelven problemas porque aprende de sus decisiones y se mejora a sí misma. Después de tres décadas el uso de la IA en las organizaciones modernas se ha incrementado debido al enorme crecimiento de datos y la necesidad de administrarlos eficientemente, pues la IA puede dar sentido a los datos a una escala que ningún humano jamás podría, esta capacidad puede generar importantes ventajas empresariales.

No está de más recordar que la IA actualmente se encuentra involucrada en casi cualquier proceso de nuestro día a día, pues está presente en la detección facial de nuestros celulares, en los asistentes virtuales de voz como Alexa de Amazon o Siri de Apple, así como también se encuentra integrada en nuestros dispositivos por medio de bots y/o aplicaciones para el celular¹⁵.

Pero eso no es todo, pues no se detienen en ser asistentes personales virtuales, sino que con tecnologías inteligentes pueden ayudar en los bancos para detectar el fraude, predecir patrones del mercado y aconsejar operaciones a sus clientes, o hace pronósticos de ventas para ayudar a elegir el producto adecuado para recomendárselo al cliente, incluso existen plataformas específicas que, por medio de análisis predictivos, mejoran los rendimientos agrícolas y advierten de impactos ambientales adversos y no vayamos muy lejos, existen chatbots que nos preguntan por nuestros síntomas para realizar un diagnóstico si nos encontramos enfermos,

¹⁵ (s.a.). (2022, 30 de agosto). ¿Qué es la Inteligencia Artificial? Consultado el 30 de abril del 2023. <https://bit.ly/3PBo24E>

pues la recolección de datos genera patrones que identifican los factores genéticos susceptibles al desarrollar una enfermedad. No cabe duda, que el principal objetivo de todas estas tecnologías es hacer más fácil nuestras vidas.

En cuanto al almacenamiento en la nube, Microsoft lo describe de la siguiente forma:

Es un servicio que permite almacenar datos transfiriéndolos a través de Internet o de otra red a un sistema de almacenamiento externo que mantiene un tercero. Hay cientos de sistemas de almacenamiento en la nube diferentes que abarcan desde almacenamiento personal, que guarda o mantiene copias de seguridad de correo electrónico, fotos, vídeos y otros archivos personales de un usuario, hasta almacenamiento empresarial, que permite a las empresas utilizar almacenamiento en la nube como solución comercial de copia de seguridad remota donde la compañía puede transferir y almacenar de forma segura archivos de datos o compartirlos entre ubicaciones.¹⁶

Este almacenamiento en la nube se compra a un proveedor, quien posee y opera capacidad de almacenamiento de datos y la distribuye a través de Internet con un modelo de pago por uso. Estos proveedores de almacenamiento en la nube administran la capacidad, la seguridad y la durabilidad para lograr que sus aplicaciones de todo el mundo tengan acceso a los datos, muchos de estos proveedores ofrecen servicios complementarios diseñados para ayudar a recopilar, administrar, proteger y analizar datos a gran escala y como menciona la página de Microsoft, vienen en varios modelos, es decir para un empleo personal, uso empresarial simple o uno más pesado para una base de datos.

La computación en la nube apoya a la fabricación inteligente, ya que son recursos compartidos de uso elásticos respecto al espacio de almacenamiento o la capacidad de cómputo que pueden usarse en el manejo de la Big Data. Pero no solo las grandes empresas utilizan este almacenamiento en la nube, pues día a día la gente utiliza plataformas tales como Google Drive, donde se pueden almacenar desde documentos, videos, audios, fotos, etc.

Existen tres tipos de almacenamiento de datos en la nube: almacenamiento de objetos, de archivos y en bloque, sin embargo, cada uno ofrece sus propios

¹⁶ Azure Microsoft. (s.f.). ¿Qué es el almacenamiento en la nube? Consultado el 21 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3apzyxJ>

beneficios, los cuales son bastantes, pero también conlleva algunas desventajas o riesgos como la inseguridad, la latencia y la conformidad regulatoria.

Realidad Virtual (RV) es el término usado para describir ambientes de tres dimensiones generados por computadora que pueden interactuar con una persona. La persona es parte del mundo virtual o está inmersa y puede manipular objetos o desempeñar acciones, en este sentido se podría interpretar como que la Realidad Virtual es *“un sistema informático que genera en tiempo real representaciones de la realidad, que de hecho no son más que ilusiones, ya que se trata de una realidad perceptiva sin ningún soporte físico y que únicamente se da en el interior de los ordenadores”*.¹⁷ Estas representaciones de la realidad se contemplan a través de gafas o cascos de Realidad Virtual.

A menudo es confundida con la Realidad Aumentada, sin embargo, es fácil distinguirlas, la principal diferencia entre ambas es que la RV construye el mundo en el que se puede sumergir a través de unas gafas específicas, es decir, todo el mundo es inventado, los sonidos, objetos y lugares. Mientras que, por otro lado, en la Realidad Aumentada (RA), el mundo inventado se convierte en el soporte para colocar objetos, imágenes o similares, es decir, todo lo que se ve está en un entorno real y no se necesitan gafas especiales para poder apreciar todo esto, un ejemplo claro de esta RA son las animaciones que se realizaron en los nuevos billetes de México, donde los animales correspondientes realizan acciones mezclándose con su hábitat.

Gracias a la RV se puede sumergir en videojuegos para poner al consumidor en la piel de los personajes, aprender a operar un corazón o mejorar la calidad de un entrenamiento deportivo para obtener el máximo rendimiento. Sin embargo, existen muchas aplicaciones en la vida diaria, tales como la reconstrucción de la herencia cultural, la medicina, la simulación de multitudes y la sensación de presencia.

Algunos de los usos de la RV son los viajes virtuales a distintos países y lugares, así como también se ha conseguido disminuir los efectos del Parkinson en varios pacientes al aplicar un tratamiento con RV, o, por otro lado, la encontramos en la simulación virtual del cuerpo humano, ya que a partir de imágenes de nuestro

¹⁷ (s.a.). (s.f.). Realidad virtual. Consultado el 30 de abril de 2023. <https://bit.ly/3PfyQnm>

cuerpo, se puede hacer la recreación en 3D del paciente, cosa que facilita la elaboración de un diagnóstico, o la simulación de operaciones en caso de que sea necesario.

En el ámbito de las comunicaciones, existen diversos vídeos 360° que son retransmitidos por *streaming* y en las aulas, el empleo de la Realidad Virtual permite a los alumnos retener mejor los conocimientos y ayuda a aquellos con dificultades de aprendizaje. Mientras que en la arquitectura ayuda a concebir mejor el espacio y a presentar un mejor proyecto a los clientes, o también existen los *Digital Twins* que son gemelos digitales de diversos objetos físicos con los que los operarios de las fábricas pueden practicar, y así testear en un mundo virtual en el cual ya no se corre el riesgo de tener accidentes por no tener el conocimiento sobre la maquinaria. O en un caso similar, los militares utilizan la RV para entrenar a los militares con representaciones de combate simulados¹⁸.

Mientras que, en tema de ocio, los usuarios pueden entrar en el escenario de los videojuegos y practicar deportes de riesgo sin moverse de su sofá o incluso pueden recorrer diversos museos, galerías y exposiciones que ofrecen visitas virtuales o experimentar con las experiencias inmersivas que se dan en varios de ellos.

En conclusión, la RV se puede definir como una rama de la informática que vela por el progreso en diversos ámbitos del conocimiento, facilitándolo en nuestras vidas diarias¹⁹. Todos los avances y utilidades tanto de la Big Data como de la Inteligencia Artificial nos son útiles en la vida diaria, pero ahora observemos las utilidades y cambios que han existido para la industria musical.

1.3 Importancia de la Cuarta Revolución Industrial en la música

La Revolución Industrial 4.0 es un hecho imparable que afecta transversalmente a todos los sectores y la música no es una excepción, pues con los nuevos hábitos de consumo musical, por ejemplo el *zapping*, que es el cambio rápido y continuo del canal, en la búsqueda de canciones dentro de las nuevas plataformas como Spotify, Apple Music o iTunes o los cambios en el proceso compositivo, en los cuales los

¹⁸ (s.a.). (s.f.). Realidad Virtual. Consultado el 30 de abril de 2023. <https://bit.ly/3RhFuMD>

¹⁹ Romero, F. (2018, 26 de marzo). Aplicación a la Defensa 4.0 de las tecnologías de la información y las comunicaciones 1. Consultado el 30 de abril del 2023. <https://bit.ly/3sLygpY>

artistas tienen que vender la canción en los primeros 10 segundos, ya que la atención de los consumidores se distrae rápidamente.

Para entender a la Industria musical es necesario saber que no se trata de una sola Industria, sino de la relación de varias estructuras, que en su conjunto viven de la creación, así como de la explotación de la propiedad intelectual.

Compositores y letristas crean canciones, letras y arreglos que se interpretan en directo sobre el escenario, se graban y distribuyen a los consumidores o se licencian para cualquier otro tipo de uso, por ejemplo, como la venta de partituras o como música de fondo para otros medios (publicidad, televisión, etcétera).²⁰

De esta estructura básica se extienden tres vertientes, la discográfica, la cual se centra en la grabación de música y su distribución a los compositores; la segunda es la de las licencias musicales, que se encarga de conceder las licencias a empresas para la explotación de las composiciones y arreglos, y la última es la música en vivo que se encarga de producir y promocionar espectáculos en directo con los artistas tales como los conciertos, giras e incluso actividades con fans.

Actualmente, con la época digital que nos ha traído la Cuarta Revolución Industrial, estas tres vertientes han cambiado; pues, mientras que a principios del siglo XXI la industria de la grabación y distribución de música era a la que mejor le iba, hoy con toda la digitalización de la música los usuarios ya no compran discos.

Por otro lado, los costos de promoción se han reducido y el alcance se ha ampliado, pues uno mismo puede realizar un concierto en la comodidad de su casa, transmitirlo en *streaming* y personas de todo el mundo pueden disfrutarlo en el otro extremo del planeta, esto sencillamente multiplica las oportunidades de venta exponencialmente y con muy poco costo de producción. Tal fue el caso del cantante independiente Dan Snaith, mejor conocido como Caribou, quien no tuvo que recurrir a un sello para producir sus canciones, ya que afortunadamente gozaron de buena aceptación por el público. Aunque no todo es color de rosa, pues de igual forma uno tiene que volverse experto en promoción digital, investigar modelos de negocios, formas de promoción e incluso formas de composición, por lo que ya se mencionó.

²⁰ Wikström, P. (2013). La industria musical en una era de distribución digital. BBVA, España, 430.

La digitalización de contenidos audiovisuales permitió incluir videos y material multimedia en los discos compactos, para ser reproducidos en los computadores, esto brindó mayor entretenimiento a los usuarios y se convirtió en todo un reto para las disqueras, pues el público cada vez más deseaba interactuar con la música y los artistas de formas creativas y no solo con el sonido como se hacía con anterioridad.

Esta digitalización no fue de la noche a la mañana, fue todo un proceso que empezó desde la creación del *walkman* hasta las plataformas de *streaming* que utilizamos hoy en día tales como Spotify o Apple Music, por lo que recorreremos un poco del camino que se tuvo que pasar para poder llegar a donde estamos el día de hoy.

El primer cambio a la digitalización, como ya se mencionó, fue el walkman, pues este dispositivo electrónico cambió las prácticas de escucha de la gente al convertirlas en una experiencia móvil, ya no se tenía que cargar con la grabadora gigante de casetes, sino que en un pequeño aparato se podría llevar la música a cualquier lado, esto fue complementado con la aparición de los discos compactos que se empezaron a distribuir en el mercado en 1982.

Para 1984 se empezó a distribuir el primer discman de la marca Sony, el cual contribuyó a las ventas de CD en los noventa y que reemplazó fácilmente no solo al *walkman* sino a los casetes como aparato y formato más comercializado en Estados Unidos, además de una mejora evidente en la calidad del sonido móvil.

Para el año 2001, el iPod fue inventado por la empresa de computadoras Apple, la cual no llegó sola al mercado, pues meses antes se introdujo al mercado iTunes, una plataforma de música online legal, lo que significó una alianza importante para el sector de la tecnología y la industria discográfica, fue así como BMG, Sony, Universal, Warner y Emi permitieron que sus catálogos estuviesen disponibles online en un portal. Entre los emprendedores de este proyecto estuvieron Steve Jobs, Phil Schiller y Jon Rubinstein.²¹

Poco tiempo después, el iPod fue reemplazado por los celulares cuando estos empezaron a introducir música en sus sistemas operativos, para este punto las disqueras empezaron a temer por sus negocios en decadencia, pues las personas

²¹ Ídem.

comenzaron a descargar desde Internet, se pasaban al móvil y se enviaban a los amigos vía Bluetooth, todo esto de una forma ilegal.

Para el 2006, Jonathan Benassaya y Daniel Marhely, crearon *Deezer*, una plataforma francesa de *streaming* o “música en la nube” que permitía a los usuarios acceder a un catálogo de miles de canciones mediante el celular o el computador, todo esto con un plan gratuito con publicidad o el servicio premium con un costo de 7 a 15 dólares mensuales.²²

Mientras que a finales de los noventa una pista fonográfica tardaba 15 minutos en descargarse al computador en formato mp3, para 2010 la web permitía obtenerla en segundos, así de rápido y fácil se hacía todo con la digitalización de la música.²³

De igual forma, para inicios de 2000, Shawn Fanning generó y lanzó un servicio de archivos compartidos llamado *Napster* que permitía a los usuarios descargar y compartir música sin ninguna compensación para los propietarios de los derechos, no es raro el mencionar que posteriormente *Napster* fue demandada por la industria musical y obligada a interrumpir su servicio.

Sin embargo, una de las grandes ventajas que vieron las y los fanáticos de la música ante el lanzamiento de *Napster* fue la opción de poder elegir si querían descargar una pista o todo un disco.²⁴ Por lo que, de esta forma, los usuarios hoy en día nos libramos de la obligación de comprar un álbum completo, si no que compramos solo nuestras canciones favoritas.

Aun con la invención de *Napster* y las pérdidas económicas que esta ocasionó al mercado musical, las disqueras se mostraban temerosas y reacias a evolucionar y digitalizar sus majors, esto en gran parte porque desconocían el mundo online y sus dinámicas, y también por qué querían mantener el negocio a la forma tradicional, algo que lamentablemente para ellos, no pudieron hacer, pues las principales compañías afectadas tuvieron que redefinirse para sobrevivir.

²² Ídem.

²³ Arango, F. (2016). El impacto de la tecnología digital en la industria discográfica. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia.

²⁴ Ídem.

Mientras los servicios de descargas digitales como iTunes Music Store introducían en la industria musical, otros servicios legales empezaron a crearse. Estas plataformas no permiten adquirir canciones sueltas a un precio fijo, como lo hacía iTunes, sino que ofrecen a los usuarios acceso libre a una enorme biblioteca musical. Para estos servicios, los usuarios pagan una suscripción mensual que les permite escuchar las canciones de la biblioteca que quieran y tantas veces como quieran, que es prácticamente cómo funciona la plataforma de *Spotify*.

Posteriormente, después de la creación de *Deezer*, se originó *Spotify*, fundada en Suecia en el 2006 por Daniel Ek y Martin Lorentzon con la ambición e intención de crear un servicio de música legal financiado por la publicidad, que fuera gratuito para el usuario, pero que de cierta forma generará ingresos para los propietarios de los derechos de la música.²⁵

Este sistema funciona tanto en computadoras como celulares y, además, ofrece la posibilidad de generar listas de reproducción personalizadas y compartirlas en redes sociales, conocer tendencias musicales y consultar biografías de bandas y artistas favoritos, todo esto favorecido gracias al auge de la banda ancha de los teléfonos móviles.

El éxito de Spotify se dio, entre otras cosas, a que tuvo que ofrecer acciones de la empresa a los principales autores, de esta forma, teniendo las concesiones, ofrecía a los usuarios un servicio el cual se financiaba exclusivamente con publicidad en su forma gratuita, pero también tendría disponible una versión que se financiaría mediante suscripciones. En palabras de Wikström:

El objetivo es conseguir que muchos de los usuarios del servicio gratuito acaben suscribiéndose a la versión avanzada. Para lograr ese objetivo, la versión gratuita debe incluir un montón de elementos molestos (como, por ejemplo, anuncios) o carecer de algunas funciones clave (como la posibilidad de usar el servicio en determinados aparatos), que se eliminan o añaden según los casos en las versiones premium del servicio.²⁶

Sin duda alguna lo que propició el auge de estos servicios de *streaming* fue el que se tuviera libre acceso a la música desde cualquier dispositivo móvil y también los distintos métodos de pago que se tienen, como el pago con tarjeta, con plan

²⁵ Op. Cit. Wikström, p.15.

²⁶ Op. Cit. Wikström, p.16.

mensual de la factura del celular, plataformas digitales de transacciones bancarias, como lo es Mercado Pago o PayPal, lo cual claramente es un aporte del progreso de la tecnología digital y del comercio electrónico, propio de la Cuarta Revolución Industrial, pues con las nuevas tecnologías se facilitaba el acceso al consumidor a sus canciones favoritas y se le ofrecían dispositivos de almacenamiento con mayor capacidad y un menor tamaño físico dentro de su dispositivo.

Es verdad que, los ingresos de las discográficas por ventas han caído gravemente en los últimos 15 años, pero eso no quiere decir que se escuche menos música, en realidad, se escucha más música grabada que nunca.²⁷ Claro ejemplo está en que los ingresos de las licencias musicales se han duplicado en esta misma cantidad de tiempo, debido a que ahora existen muchísimos más canales de televisión, emisoras de radio, videojuegos y páginas web que hace dos décadas, y la mayoría de ellos necesita música como contenido primario o secundario.

Otro cambio significativo en la música gracias a la Cuarta Revolución Industrial es que numerosos artistas y compositores han tenido que cambiar la producción creativa de sus obras, pues en lugar de cerrarse y limitarse a cuidar sus producciones, se han abierto y escuchan al público, incluyendo a los admiradores en el proceso creativo, como es el caso de Imogen Heap, una artista británica la cual hizo partícipes de su trabajo a sus seguidores, los animó a subir sonidos, imágenes y videos para la producción de su álbum, posteriormente utilizó este material ya sea como inspiración o incluyéndolos directamente en sus canciones, esto hizo que sus fans sintieran directa o indirectamente que habían colaborado con su ídolo, lo cual hacía la experiencia más íntima y privada para ellos.

Como este ejemplo, existen otros músicos y productores que crean aplicaciones móviles para que el usuario pudiera jugar con sonidos, acordes, etc. y de esta forma se pudiera crear alguna melodía.

Desde la producción hasta la misma forma de consumir música ha sido modificada por las crecientes tecnologías que la Cuarta Revolución Industrial ha impuesto a nuestras vidas, sin embargo, hay un sector de la industria musical en el cual estos cambios se ven a simple vista y no solo eso, sino que los aprovechan para hacer

²⁷ Op. Cit. Wikström, p.19.

una nueva experiencia con la música, hablamos del pop coreano o *K-pop*, como últimamente se le ha conocido, del cual hablaremos en su totalidad en el siguiente capítulo.

2. K-POP

En este capítulo se presenta una definición de la palabra *K-pop*, al igual se muestra cuál es el origen de este género musical y sus características. Se profundiza en el tema de la formación de grupos de *K-pop*, así como las agencias de entretenimiento que los forman, haciendo énfasis en la empresa *SM Entertainment* y la importancia que tiene para este género, por último, se habla sobre las generaciones de *K-pop* y sus características.

2.1 Concepto y origen de K-pop

El *K-pop*, por sus siglas en inglés Korean Pop, es un género musical proveniente de Corea del Sur, el cual pertenece a una corriente llamada *Hallyu* que significa Ola Coreana, que engloba no solo la música, sino novelas, o K-Dramas, como se les conoce, actores y los productos de belleza coreanos. Este género musical nace en la década de 1990 y es una mezcla entre hip hop, música electrónica, folklore coreano, rap, rock y R&B.

El *K-pop* se podría describir como una música globalizada, pues es una mezcla de sonidos occidentales y europeos con un sabor asiático de rendimiento, con la particularidad de la forma en que estos cantantes coreanos realizan sus canciones con movimientos de baile sincronizado, complicados raps en medio de las canciones y una excelente presencia escénica que incluye desde gestos complejos, actitud y trabajo en equipo.

En palabras de Amber Liu, integrante del famoso grupo femenino *F(x)*, el *K-pop* es: “*luces brillantes, colores vibrantes y conceptos locos, todos tienen que bailar*”²⁸ haciendo una clara referencia a su trabajo como *idol* en *F(x)*, en el cual, durante sus casi 10 años en el grupo, grabó diversos videos musicales junto con sus sencillos, para los cuales es fundamental los colores vibrantes, la vestimenta única, vocales, una parte de la canción que sea inolvidable y se quede en la memoria de los consumidores, y una coreografía que todos quieran imitar.

²⁸ YouTube Originals. (2021, 31 de marzo). El nacimiento del *K-pop* [video]. YouTube. <https://bit.ly/3wPGUn3>.

Dentro del *K-pop* existen diversas formaciones de grupos, existen algunos grupos conformados solamente por varones, conocidas como “*boy bands*”, otros que son por mujeres “*girls bands*”, los hay incluso grupos mixtos, tríos, dúos y también los cantantes solistas, y es importante mencionar que no hay un máximo de integrantes para una agrupación, pues hay incluso grupos de *K-pop* con más de 13 miembros.

A todos estos miembros de los grupos se les denomina “*idols*”, y desde que debutan hasta el final de su contrato o disolución, lanzan al menos 1 sencillo o minidisco por año, con letras en Hangul (idioma coreano) e incluso en los últimos años cada vez se mezcla más con el inglés, y en contadas ocasiones podríamos llegar a encontrar palabras en otros idiomas tales como el español, francés, etc.

En estos lanzamientos, la vestimenta es llamativa y los videos están repletos de luces, movimientos de cámara, pantalla verde y animaciones, y claro, nunca falta la esperada coreografía. Es decir, el género del *K-pop* está basado en melodías pegadizas, pero con una combinación de videos musicales atractivos visualmente, pero no solo eso, sino que viene cargado de una estética definida y lujosa.

Tras el éxito que ha tenido esta música, desde su primera generación hasta la actualidad, las compañías comenzaron a desarrollar un sistema de preparación de jóvenes para convertirlos en *idols*. Hay empresas surcoreanas que representan y crean, al estilo semillero y casi desde la niñez, a estos artistas que se preparan para desarrollar en igual medida las habilidades del canto, el baile y la actuación.

El *K-pop* tiene su origen en la Guerra de Corea en 1953, gracias al apoyo que Corea del Sur obtuvo de Estados Unidos, pues con la militarización que hubo en el país ya no solo se lograba escuchar la música americana en Corea, sino que algunos artistas de occidente acudían al país a promocionar sus lanzamientos y, por si fuera poco, artistas y bandas coreanas salían del país para presentarse en Estados Unidos, Japón y otros países.

Todo esto se debió a que Itaewon se encontraba junto al gran cuartel del ejército de EE. UU, y los soldados estadounidenses iban ahí a beber y escuchar música, lo cual resultó ser un buen mercado para las bandas de rock, tal como en el caso de Key Boys, la primera banda de rock en Corea. En esos momentos, el Rock&Rol era la música popular en Estados Unidos, sin embargo, los hombres eran jóvenes, así que

preferían la música de rock, por lo que los músicos coreanos comenzaron a tocar para el ejército de EE. UU.

Posteriormente, en las Olimpiadas de Corea en 1988, en clubes nocturnos se escuchaba música estadounidense, europea y dance, toda una mezcla de sonidos y bailes. Había mucho hip-hop por la base militar y junto con esta música había enfrentamientos de baile y de rap por parte de quienes aspiraban a ser parte de la cultura del hip-hop.

El punto decisivo para el cambio a lo que ahora conocemos como *K-pop*, fue el lanzamiento del famoso grupo Seo Taiji and Boys en 1992, esta fue la introducción del hip-hop, rap, rock y techno, todo esto fusionado con la música coreana. Este grupo fue toda una revolución para el mundo de la música coreana, satisfaciendo la necesidad de algo nuevo y original, al incorporar por primera vez el auténtico hip-hop occidental.²⁹

Sin embargo, la introducción de la que en ese entonces se conocía como “música negra” dejó confundidos a muchos, ya que los coreanos no conocían ese género. Pero esto no fue impedimento para que después de un fin de semana, ellos saltarán a la fama, pues todos los jóvenes quisieron empezar a imitarlos y a comprar las cintas con su música y su éxito debut “*I Know*”.

Seo Taiji and Boys hablaban de los problemas que atravesaban los jóvenes en esos momentos, tenían letras con las que se identificaban y reflejaban el espíritu que se vivía en esta época, en lugar de historias de amor simples, ellos expresaban lo que siente la juventud, por lo que con esto rompieron la fórmula tradicional de la música.



Imagen 1.- Seo Taiji and Boys. Obtenida de: <https://bit.ly/3IS7Ubr>

Esto sirvió como el primer paso para que la música comercial coreana se transformara en una cultura nueva con un mensaje poderoso.

²⁹ Ídem.

Posterior al éxito de Seo Taiji and Boys surgió el primer “*boy group*” de Corea, H.O.T. Antes, ser bonitos y lindos no era un factor importante, pero desde que apareció *H.O.T.*, formaron la idea de adolescentes apuestos bailando en grupo con coreografías fabulosas. Se podría decir que *H.O.T.* brindó una vista previa de cómo sería el futuro del *K-pop*.

Lee Soo-Man de *SM Entertainment*, recibió una educación de élite en el mundo de la música y tomó de inspiración al grupo *New Kids on the Block* de EE. UU. para crear *H.O.T.*, su debut “*Warrior’s Descendant*” es una canción de hip-hop, que habla sobre el problema del acoso escolar. La idea de *H.O.T.* era muy diferente a la de Seo Taiji and Boys, pues se empezaba a deslumbrar la idea de “*idol*”, por lo que se veían mucho más llamativos, poderosos y, sobre todo, más cuidados estéticamente. Claro está decir que la primera definición de ídolo o “*idol*” la hizo *H.O.T.*, pues claro está que sin *H.O.T.* no existiría el *K-pop* como lo conocemos en estos momentos.



Poco tiempo después apareció el grupo hermano de *H.O.T.*, un grupo femenino de la misma agencia de *SM Entertainment*, *S.E.S.*, con las cuales siguieron el mismo modelo de *idols* creadas para el mercado. Posterior a *H.O.T.* y a *S.E.S.* existieron muchos grupos de diversas agencias, todos esperando ser tan populares como estos dos grupos.

Imagen 2.- PSY con Gangman Style. Obtenida de: <https://bit.ly/3UJHYTq>

Aunque bien es cierto que desde sus orígenes el *K-pop* tuvo gran impacto, nadie puede negar que el ascenso a su popularidad internacional fue en el 2012, cuando el cantante surcoreano PSY y su himno *Gangnam Style* potencializaron la globalización del *K-pop*, al ser uno de los videos más reproducidos en la plataforma YouTube.

Sin embargo, para esta nueva etapa del *K-pop* se empezaron a cuidar más detalles como las coreografías, una estética muy definida, que va más allá de la ropa, pues se comienza a dar importancia a la belleza a través de la cosmética coreana, y también los videos musicales; esto se observa a detalle en el siguiente apartado.

2.2 Características del *K-pop*

Existen varias características que hacen que el *K-pop* sea un tanto diferente al pop occidental: la producción de la canción y del video musical, los propios *idols* y sus vestimentas, las coreografías tan espectaculares y sobre todo las bases de fans que cada grupo tiene a su lado.

Para que una canción sea considerada *K-pop*, debe incluir pequeñas y pegajosas frases repetitivas durante la canción, algunos críticos aseguran que son efectivos para que el ritmo se quede en la cabeza y se puedan seguir inconscientemente³⁰, este tipo de canciones son llamadas *hook songs* y el resultado es una canción cuyo verso o ritmo son seguidos por fanáticos de cualquier lado del mundo, sin importar el lenguaje.

Mientras que los videoclips también juegan un papel importante, puesto que las producciones de estos videos musicales podrían compararse con las producciones de Hollywood, en estos videos siempre vamos a observar los múltiples escenarios, planos editados, zooms, movimientos de cámara y coreografías. Siempre son muy coloridos y extravagantes, y mientras más innovadores mejor. Por lo general, siempre se tiene un concepto que se quiere lograr y recalcar a lo largo del video musical, por lo que los colores y la estética siempre van en coordinación para lograr ese efecto. Algunos de estos videos llegan a tener o contar historias diferentes a las que se están contando en la letra de la canción y pueden contar con invitados especiales o incluso hasta animaciones.

Por otro lado, las letras también son relevantes en las canciones *K-pop*, a menudo se tocan temas sensibles, como el amor, una pérdida o una ruptura, pero también hay bandas que hablan de otros temas, como problemas ambientales, asuntos un poco más subidos de tono, temas de acoso y depresión o algunos de ellos siguiendo parte de su línea argumental, la cual solo tiene sentido en el universo que se han creado para estos grupos. Estas letras en coreano cada vez tienen más de inglés, incluso hay algunos grupos e *idols* que cantan completamente en inglés, y en ocasiones se incluyen palabras en español.

³⁰ (s.a.) (2011). The Korean Wave: The New Pop Culture Phenomenon. Korean culture and information service. Corea del Sur. P. 58.

Mientras que, en el tema de los vocalistas, hay artistas que alcanzan tonos muy agudos o muy graves, dependiendo la situación, los rangos vocales de estos *idols* se encuentran muy amplios debido a toda la preparación que se les da antes de debutar. Otro factor que se agrega a las buenas voces que muchos de ellos poseen, es el sentimiento y emoción que le agregan a lo que se encuentran cantando. De igual forma, se encuentran los raperos, quienes alcanzan velocidades sorprendentes con sus raps, en medio de muchas de las canciones de *K-pop*, lo que podría considerarse un factor indiscutible para que la canción sea un éxito.

Una de las cosas características del *K-pop* y que no se encuentra en el sector de la música occidental es la asignación de roles entre los *idols*, pues cuando se forma un grupo nuevo a cada uno se le designan posiciones, las cuales es difícil que sean removidas o cambiadas, estas posiciones son: vocalista principal, vocalista secundario, rapero principal, rapero secundario, líder, *maknae* (esta posición lo ocupa el miembro más joven de todo el grupo), centro, visual (esta posición se le otorga al miembro más atractivo según los estándares coreanos y según el público), y por último, bailarín principal y bailarín secundario.

El siguiente punto a tratar es el baile, pues los *idols* realizan largas horas de ensayo, durante días para que la coreografía quede excelente. Este es un punto importante, ya que cuando sale la canción y la coreografía es liberada, los mismos seguidores comienzan a subir covers de baile imitando los pasos de los artistas, algunas veces el éxito de una canción se debe a que la coreografía es un éxito rotundo. En los inicios del *K-pop*, la coreografía no era un punto tan vital, pero a partir de la Tercera Generación de *K-pop* esta se volvió parte esencial y los fanáticos esperan con ansias ver cómo se superan sus *idols* cada *comeback*.



Imagen 3.- El Grupo Gfriend en su Dance Practice de Apple. Obtenida de: <https://bit.ly/3koL9CD>

Otra de las características del *K-pop*, es la moda, pues la forma de vestir juega un papel fundamental desde el éxito de *H.O.T.*, ya que la ropa, accesorios e incluso cortes o peinados eran imitados rápidamente, pues los fanáticos querían ser como ellos. Si hay algún atuendo o peinado llamativo en algún video musical, no pasará

mucho tiempo para que los fanáticos lo adapten. Y partiendo de este punto, tenemos que hablar de la estética coreana, la cual sigue unos estándares muy similares: ojos rasgados, peinados de estilo manga, la piel fina y tersa, sonrisas sacadas de comerciales, etcétera.

La distribución rápida a través de Internet de los sencillos también es otra característica clave del *K-pop*, pues en las últimas generaciones se ha normalizado el que los fans hagan llegar al primer puesto en todas las plataformas de la industria musical a su artista favorito como muestra de su apoyo. Por otro lado, cuando se anuncia un regreso de la banda (*comeback*), los fanáticos se organizan para comprar cuantas copias puedan de los álbumes, pues estos se arman con especial cuidado, no solo es un disco con canciones, se incluye las letras de las canciones, libros con fotos de ese *comeback* y las tan preciadas *photocards*, las cuales son fotografías especiales y coleccionables de los miembros de la banda.

Y ya que hablamos de los fans, esto es otra característica del *K-pop*, pues estos fanáticos realizan actividades tales como traducción de las canciones de la banda, organización de eventos en zonas públicas, donaciones a nombre de los *idols* y, en los últimos años, han realizado incluso movimientos políticos. Estas fans son muy entregadas y dedicadas a sus *idols*, y siempre quieren demostrarles su apoyo a su banda favorita con diversos regalos que van desde dulces y cartas hasta carros, celulares y casas.

Por último, cabe recalcar que estas bandas de *K-pop* no cuentan con integrantes específicos, y que al contrario de occidente donde el máximo de integrantes es de 5, para Corea del Sur ese número representa solo la cantidad mínima de integrantes, pues incluso hay bandas con más de 13 miembros. Y por lo



Imagen 4.- Photocards del grupo ITZY.
Obtenida de: <https://etsy.me/3YYaUbH>



Imagen 5.- Grupo Seventeen. Obtenida de:
<https://bit.ly/3xPetFc>

general, estos *idols* siempre quieren lanzar un mensaje a los jóvenes y, por lo tanto, se muestran con mucha personalidad y con escenarios extraordinarios, dando siempre lo mejor de ellos para retribuir el amor que los fans les dan.

En el siguiente apartado abordamos todo el proceso que los *idols* tienen que seguir para poder llegar a convertirse en miembros de una banda, pues su formación no es cosa fácil y se dedican a ello desde pequeños.

2.3 Formación de grupos *K-pop*

Hablar sobre la formación de grupos y sobre todo de *idols K-pop* es algo difícil por todo lo que tienen que pasar los jóvenes. Aquellos que sueñan con convertirse en *idols* van en búsqueda de una discográfica y pasan por varias audiciones, independientemente de si la persona fue directamente a la agencia para audicionar o si fue invitada después de ser vista en la calle.

Estos jóvenes, en lugar de dedicarse a los estudios académicos, pasan horas ensayando y practicando para poder ser seleccionados, en caso de que logren entrar a alguna empresa, se convierten en *trainees* y entrenan durante meses y años para poder debutar. No hay alguna edad correcta en la que se deba empezar a buscar audiciones, ciertamente durante los últimos años los *idols* debutan cada vez más jóvenes, algunos con 14 o 15 años, es decir que hay aprendices de apenas 12 o 13 años. A estos *trainees* se les dan clases de idiomas, baile, canto, rap e incluso formación musical, para que estos mismos futuros *idols* aprendan a escribir y producir música.

Lee Soo Man, fundador de *SM Entertainment*, desarrolló un sistema el cual actualmente todas las grandes productoras de Corea utilizan, a este se le conoce como "*in-house system*" que se refiere a tener el control completo de la carrera de los artistas.

Esto incluye, planear, realizar y circular discos, controlar la publicación de la música, las licencias, proveer agentes y managers, organizar eventos y operar una "star making academy". Esto significa que todo el proceso de producción musical se hace desde un mismo sello, los compositores, los escritores de canciones, los arreglistas, los ingenieros, los managers, los agentes, los coreógrafos, los coordinadores de diseños, los consultores de

imágenes, los instructores vocales, de baile y actuación, los ejecutivos de marketing, todo el proceso creativo está detalladamente manufacturado.³¹

Para que un *trainee* pueda llegar a debutar, debe sacrificar su libertad personal, sueño y comodidades, pues estos *trainees* viven en pequeños apartamentos y son monitoreados en todo momento en alimentación, figura, peso y altura; algunos de ellos incluso tienen que acceder a someterse a cirugías plásticas. Todos estos pagos van por parte de la agencia de entretenimiento, por lo que los procesos de formación pueden alcanzar cantidades de hasta 3 millones de dólares por *idol*.³²

De igual forma, estos *trainees* no tienen permitido utilizar redes sociales o asistir a citas románticas, y en caso de romper alguna de las restricciones o de incluso llegar a subir del peso permitido, se les castiga monetariamente y en algunos casos, incluso con violencia física, como comentó el artista Jay Park: “*durante las sesiones de entrenamiento se castigaba a los miembros con golpes físicos si hacían un movimiento inadecuado o si cantaban las letras mal*”³³

El tiempo de espera para debutar varía de acuerdo con el progreso de cada persona y las intenciones de la agencia de lanzar un grupo, este periodo de *trainee* puede durar 5 años o más. Después de ser *trainee*, las compañías agrupan a ciertos artistas seleccionados para conformar una banda, mientras siguen evaluándolos en su desempeño en coreografía y canto, pero también son puestos bajo presiones psicológicas, lastimándolos y desanimándolos para conocer su fortaleza emocional.

Pareciera que una vez debutados estos problemas acabarían, pero para ser sinceros las dificultades no acaban, al contrario, vienen más pesos sobre ellos, pues debido a las extensas jornadas de trabajo varios *idols* se han desmayado en pleno espectáculo, algunas veces deben fingir cierto tipo de personalidad para que quede de acuerdo con la imagen del grupo, y por si eso fuera poco, deben competir con otros grupos de *idols* lo que imposibilita crear lazos de amistad entre los grupos.

Si después de un periodo de actividad, cierto miembro no encaja con el estilo del grupo o tiene mal rendimiento, es reemplazado por alguno de los *trainees* que están

³¹ Ospina, J. (2018, 07 de julio). Así es como el *K-pop* manufactura grandes estrellas. Consultado el 03 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3Gj9sZ0>.

³² Romero, J. (2019, 18 de enero). ¿Qué es el *K-pop*?. Consultado el 03 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3GkmPIs>.

³³ Op. Cit. Ospina.

esperando su oportunidad. Como comenta Seungyeon, exintegrante de KARA, “*tener una agenda llena significaba que teníamos éxito*”³⁴. E incluso, para aquellos *idols* que tienen éxito, las dificultades no terminan, pues los pocos afortunados que consiguen un gran éxito se enfrentan a la presión del público que piensa que los *idols* son seres perfectos e inalcanzables. Debido a esto, muchos artistas de *K-pop* tienen problemas de salud mental.



Imagen 6.- Grupo KARA. Obtenida de: <https://bit.ly/3Sv6iYv>

Sin embargo, un debut nunca se encuentra asegurado para nadie, y la idea de no llegar a debutar genera incertidumbre y preocupación entre los *trainees*, puesto que en caso de no triunfar tienen que regresar al estudio, donde ya se encuentran atrasados y saben que el retorno será difícil.

Por otro lado, el cumplir sus sueños también tiene un costo, pues existen contratos que firman los *trainees* a la edad de 12 o 13 años, los cuales tienen consecuencias a largo plazo espantosas, algunos de estos contratos estipulan que deben devolver el dinero que la agencia de entretenimiento invirtió en ellos, en las clases de baile, canto, vestimenta e incluso el costo de vida. Este tipo de contratos se llaman “*slave contract*” o “*contrato de esclavo*” y consisten en acuerdos injustos a largo plazo entre los *trainees* y las empresas.³⁵

Estas condiciones laborales tienen como consecuencia que los *idols* no tengan grandes ganancias incluso después de haber debutado y tenido éxito, como es el caso de muchos de los artistas que vemos hoy en día, los cuales tienen pocas o nulas ganancias de su trabajo. Existen grupos que gracias al éxito logran pagar sus deudas de *trainees* a los pocos años de debutar, pero existen otros que podrían pasar incluso por la desintegración antes de que reciban al menos una ganancia por

³⁴ Mulina, G. (2021, 28 de abril). *Trainees: ¿Cómo se entrena para ser un idol de Kpop?*. Consultado el 03 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3tjecvc>

³⁵ Op. Cit. Ospina.

sus años de trabajo. Pero ahora que hemos hablado de los *trainees*, hablemos de lleno sobre estas empresas de entretenimiento coreano.

2.4 Empresas de entretenimiento coreano

En el mundo del *K-pop*, los sellos discográficos también funcionan como agencias de los artistas, estos comenzaron a funcionar como tal a principios de la década de los 2000 y son los responsables de la contratación, financiación, formación, comercialización y publicación de nuevos artistas, así como la gestión de sus actividades y las relaciones públicas, gracias al modelo que inventó Lee Soo Man, creador de *SM Entertainment*.



Imagen 7.- The Big Three, las agencias con mayores ingresos. Obtenida de: <https://bit.ly/3Z1PrPf>

Dentro de la industria musical se encuentra el “*Big Three*”, las cuales son las tres mayores agencias en términos de ingresos, estas empresas son *SM Entertainment*, *YG Entertainment* y *JYP Entertainment*, aunque

últimamente debido al éxito del grupo BTS, otra de las grandes empresas es *HYPE*. *SM*, *JYP* y *YG Entertainment*, cuyos nombres provienen de las iniciales de sus creadores, son los sellos discográficos líderes desde finales de 1990.

Estas compañías son las mismas que se encargan de la difusión de los grupos y antes de presentar a los integrantes de una nueva banda o cada vez que las bandas realizan “*comeback*” se aplica la estrategia comercial de la expectativa, pues mediante teasers, imágenes promocionales e incluso eventos con los fanáticos crean interés y curiosidad del público, y con esto logran atraer nuevos fans o mayores ventas.

Todo esto por las diferentes redes sociales que tiene tanto la empresa como los grupos, estas son el medio más grande de propagación de información sobre los integrantes o sobre el grupo en general. Por otro lado, los grupos también tienen diversas presentaciones en programas de televisión y radio, también se ha

implementado el VLive, el cual es un espacio donde se siguen a los artistas en una transmisión en vivo.

Estas agencias de entretenimiento, al ser conscientes de las ventas que generan sus artistas y del fanatismo, planifican eventos para el consumo de sus productos e incluso llevan a cabo diversos “*fan meeting*” donde los fans pueden conocer a los artistas y, por si fuera poco, se vende “*merchandising*” oficial de los grupos.

Como ya se mencionó, el creador de este sistema fue Lee Soo Man, quien en la década de los 70, trabajó como presentador televisivo y músico, pero es hasta 1989 que funda la primera empresa en establecer este sistema de reclutamiento de artistas. El primer proyecto que surgió, tras este proceso de reclutamiento y preparación, fue la agrupación varonil H.O.T., la cual debutó en 1996 con un gran éxito en Corea del Sur, Taiwán y China. En 1997, la empresa lanzó su primer grupo femenino: S.E.S., quienes tuvieron una carrera exitosa.³⁶

Luego del éxito rotundo que tuvieron tanto *H.O.T.* como *S.E.S.*, otros productores también adoptaron el sistema de reclutamiento, tales como Yang Hyun Suk, exmiembro de Seo Taiji and Boys, quien en 1996 fundó *YG Entertainment*, por otro lado, el cantante Park Jin Young funda en 1997, *JYP Entertainment*.

En los primeros años del 2000, la escena musical surcoreana era prácticamente dominada por solistas y agrupaciones de *SM Entertainment*, entre sus productos más reconocidos se encontraban: M.I.L.K., Sugar, Black Beat, Isak N Jiyeon y TRAX. En 2003 la agencia debutó a la agrupación varonil *TVXQ* y en 2005 a *SUPER JUNIOR*, ambas producciones fueron durante años los estandartes del pop surcoreano alrededor del mundo y en la actualidad continúan activas.

Mientras que *YG Entertainment* había intentado lanzar al mercado algunas producciones, las cuales no tuvieron éxito, fue hasta el 2006 que con la agrupación *Big Bang* atrapó la atención del público, este se convirtió en la producción más exitosa de *YG Entertainment* y posicionó a la empresa como una de las agencias de entretenimiento más importantes dentro de Corea del Sur y Asia.

³⁶ Robles, S. (2019). *La industria musical en Corea del Sur, K-pop: Análisis del modelo productivo* [tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de México]. Repositorio Institucional. <https://bit.ly/39SGxyU>.

JYP Entertainment tampoco tuvo mucho éxito desde inicio, principalmente porque Park Jin Young se encontraba enfocado en consolidar su carrera como solista, lo cual no pudo lograr. Sin embargo, fue hasta el 2007 que atrajo la atención de los consumidores con dos agrupaciones femeninas *Wonder Girls* y *KARA*, *girl groups* los cuales se convirtieron en las más reconocidas dentro y fuera de Corea, junto con *Girls' Generation* de *SM Entertainment* y *2NE1* de *YG Entertainment*.

Los artistas soñaban con debutar como solista o grupo bajo el nombre de alguna de estas empresas, pues era sinónimo de éxito, sin embargo, estas situaciones cambiaron cuando agrupaciones de agencias pequeñas alcanzaron los mismos niveles de éxito, tales como *HYPE*, *CUBE*, *Source Music*, *Fantagio*, entre otras empresas de entretenimiento.

Según Taylor Glasby, el *Big Three* es un término otorgado a *SM Entertainment*, *JYP Entertainment* y *YG Entertainment*, quienes convirtieron sus pequeñas agencias en corporaciones multinacionales en los últimos 20 años. *JYP* está valorado en US \$787.79 millones, *SM* en US \$1.36 mil millones y *YG* en US \$491.95 millones. Sin embargo, con el reciente éxito de *BTS*, su empresa *HYPE*, ha sido valorada en más de \$1.6 mil millones de dólares, lo que derivaría ya sea en la expulsión de *YG* del *Big Three* o crear un nuevo término, *Big Four*.³⁷



Imagen 8.- Logo de HYBE LABELS.
Obtenida de: <https://bit.ly/3koHl4h>

Como ya vimos, *SM Entertainment* ha sido una parte vital para el crecimiento del *K-pop*, pues junto a su creador, Lee Soo Man, han tenido una visión más clara de este modelo y la industria, por lo tanto, el siguiente apartado se dedica enteramente a ver la importancia de esta empresa en el *K-pop* y en nuestra investigación.

2.5 *SM Entertainment* y su importancia para el *K-pop*

Tanto Lee Soo Man como *SM Entertainment* han sido de vital importancia dentro de la industria del *K-pop*, pero para conocer el “por qué” debemos profundizar un poco en la historia de la empresa.

³⁷ Glasby, T. (2019, 02 de agosto). Una guía de *K-pop* para principiantes. Consultado el día: 30 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3LNfeDt>.

Para comenzar, debemos saber que la compañía opera como sello discográfico, agencia de talentos, agencia de viajes, productora de cine, compañía de producción y edición de música, gestión de eventos y empresa productora de conciertos, así como una editorial de música.³⁸ Al principio, “SM” era una abreviatura del nombre del fundador de la agencia, pero ahora significa “Museo de la Estrella” (Star Museum).³⁹ Fue el hogar de grupos populares tales como *H.O.T.*, el primer *boy group* de la historia del *K-pop*, así como *S.E.S.*, su contraparte femenina, pero también del grupo *Shinhwa*. Su lista de artistas actuales incluye a *BoA*, *TVXQ*, *SUPER JUNIOR*, *SNSD*, *SHINee*, *F(x)*, *EXO*, *RED VELVET*, *NTC* y *aespa*.



Imagen 9.- Logo de SM Entertainment. Obtenida de: <https://bit.ly/3KBimFI>

Después de graduarse de la Universidad Nacional de Seúl y buscar su propia carrera como cantante, Lee Soo Man, encuestó a varios adolescentes sobre lo que querían ver en los grupos de música. Después de viajar a EE. UU, y tener la inspiración y referencia de *New Kids on the Block*, es cuando comienza a producir al nuevo grupo de chicos *H.O.T.*, y el grupo de chicas *S.E.S.* Ambos grupos se convirtieron en un éxito durante la década del 90. Poco después, Lee Soo Man creó



Imagen 10.- Lee Soo Man. Obtenida de: <https://bit.ly/3KxAnEI>

otro grupo de chicos, el cual fue nombrado *Shinhwa*, el grupo alcanzó la misma popularidad y el éxito que sus antecesores.

Sin embargo, los problemas comenzaron después de la desintegración de *H.O.T.*, a inicios de los 2000, y un año después, por la disolución de *S.E.S.*, mientras que, por otro lado, *Shinhwa* también rescindió de su contrato para firmar con otra agencia. Posteriormente, la agencia descubrió y exhibió talentos como *BoA* y *TVXQ*, a los cuales promovió en Japón con la intención

³⁸ (s.a.). (s.f.). *SM Entertainment*. Consultado el 05 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3MP9Zod>.

³⁹ (s.a.). (s.f.). *SM Entertainment*. Consultado el 05 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3MP9Zod>.

de exportar el talento coreano a los grandes mercados del extranjero.

El mayor mercado al que la música coreana podía aspirar no era Estados Unidos ni Reino Unido, era Japón, pues era el segundo mercado del mundo y también era el más cercano. Por lo que el primer intento fue *BoA*, se podría decir que fue creada especialmente para el mercado japonés, *BoA* tuvo que vivir sola en Japón alrededor de un mes para que aprendiera japonés más rápido. Y logró el éxito deseado, sus álbumes se vendían bastante bien y sus conciertos se agotaron, era una gran cantante y una bailarina, pero sobre todo esto, *BoA* aprendió el idioma, podía hablar y cantar cómodamente en japonés y esto hizo que los habitantes la aceptarán rápidamente. Se le atribuye a *BoA* ser la primera artista coreana en entrar al mercado japonés.⁴⁰



Imagen 11.- La artista BoA.

Obtenida de: <https://bit.ly/3m1atPs>

En 2005, SM debuta a *SUPER JUNIOR*, mientras que ese mismo año cambian de CEO de la empresa, Kim Young Min ocupa el puesto y bajo él, varios artistas debutan con el objetivo de promocionar fuera de Corea del Sur. Siete años después debuta *EXO* en dos subunidades para promocionar tanto en Corea como en China, tanto *SUPER JUNIOR* como *EXO* se convierten en un éxito tal como sus predecesores *H.O.T.* y *Shinhwa*. En el 2014, SM debuta a *RED VELVET*, su primer grupo de chicas después de *f(x)* que debutó cuatro años antes, y en el 2016, Lee Soo Man habla sobre los planes para debutar una nueva *boy band*, *NCT* (*Neo Culture Technology*), con integrantes ilimitados.⁴¹

El 29 de octubre del 2021, su canal de YouTube sacó su primer video remasterizado de los antiguos y actuales artistas de SM que sacaron sus canciones en los 90s o en los 2000, su primer video fue la canción de *H.O.T.*, *Age of Violence* de 1996, una versión remasterizada con buena calidad de sonido y video, siendo la primera agencia que realizaba esta acción, demostrando que le importaban sus primeros artistas y que quería innovar en el tema de las remasterizaciones.

⁴⁰ YouTube Originals. (2021, 31 de marzo). El *K-pop* se vuelve global [video]. YouTube.

<https://bit.ly/3yWmgu3>

⁴¹ (s.a.). (s.f.). *SM Entertainment*. Consultado el 05 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3MP9Zod>.

El 31 de diciembre del mismo año, transmitieron de manera gratuita como regalo para los fans, el *SMTOWN LIVE Culture Humanity Free Concert*, donde grupos como *TVXQ*, *NCT*, *SuperM*, *SUPER JUNIOR*, *aespa* y *RED VELVET*, además de solistas como Kai, Taemin, Kangta, Taeyeon y Baekhyun, se presentaron en un concierto donde se mezclaron diversas animaciones así como Realidad Virtual y Realidad Aumentada.

Esta no es la primera vez que se observa que la tecnología invade las presentaciones de los grupos, en el edificio de SMTOWN se presentaban conciertos holográficos, al igual que una obra de teatro “*School of Oz*” con artistas de la empresa. Siendo sus grupos *NCT* y *aespa* los que más aprovechan los temas de tecnología e internet.

Como ya se mencionó, *SM Entertainment* fue el primero en producir el modelo “*in-house system*”, por lo que la empresa entrena a los *trainees* en un programa llamado *SM Rookies*, donde les enseñan técnicas vocales, baile y actuación. Finalmente, los juntan en grupos para hacerlos debutar, cabe recalcar que el proceso puede durar meses o años.

Los *trainees* bajo *SM* deben pagar sus deudas tan pronto logren su debut por los costos de producción y entrenamiento, sin embargo, la empresa no cobra todos los gastos de capacitación pues manejan varios de estos como inversiones, siendo así que los *idols* pueden empezar a obtener ganancias dentro de su primer año de promoción.⁴²

De igual forma, como ya se había comentado, los artistas no pueden tener citas o encontrarse con amigos del sexo opuesto ajenos a la compañía para enfocarse en sus prácticas y evitar escándalos, una vez que los artistas estén establecidos en la industria se les permite tener citas de preferencia con personas dentro de la compañía.

SM Entertainment es importante en la industria del entretenimiento coreano, debido a ser la pionera en cada una de las generaciones del *K-pop*, aunado a que cada grupo que saca tiene el éxito asegurado. Aparte de estos motivos, la razón por la cual fue escogida *SM Entertainment* para la investigación, es debido al pensamiento

⁴² (s.a.). (s.f.). *SM Entertainment*. Consultado el 05 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3MP9Zod>.

del creador, Lee Soo Man, pues tiene ideas muy revolucionarias y quiere aprovechar las tecnologías lo más posible, por lo que va de la mano con la Cuarta Revolución Industrial y lo podemos apreciar en su más grande magnitud con el grupo *aespa*, de la Cuarta Generación del *K-pop*. Para poder identificar bien las características de esta generación, en el siguiente apartado se habla sobre todas las generaciones en el *K-pop*.

2.6 Generaciones en los Grupos de *K-pop*

Una generación, según la Real Academia de la Lengua Española, es “*cada una de las fases de una técnica en evolución, en que se aportan avances e innovaciones respecto a la fase anterior*”⁴³, en el caso del *K-pop*, la transición se da de manera distinta entre cada una de las generaciones, es decir no hay un determinado tiempo equitativo, por lo que las fechas de inicio y término no son exactas y varían dependiendo los criterios que se tengan al momento de hacer la división.⁴⁴

En 2020, *IDEOLOGY*, una revista digital coreana de las más antiguas y respetadas dentro del país, publicando un artículo donde además de exponer y discutir sobre las generaciones del *K-pop*, da una guía con las cuatro generaciones que identificaron, así como las características de cada una de estas.

Expondremos las cuatro generaciones propuestas por *IDEOLOGY*, y daremos algunas de sus características:

- Primera Generación (1992-2000)

Esta es conocida como la “generación de las leyendas del pop”, en esta etapa el *K-pop* se veía fuertemente influenciado por la música de Estados Unidos, debido a la militarización que sufrió el país debido a su Guerra Civil. En esta época, de igual forma, empiezan a aparecer las primeras computadoras comerciales y los inicios del internet. Entre los mayores exponentes se encuentran: G.O.D., *H.O.T.*, Seo Taiji and Boys, *Shinhwa* y *S.E.S.*

- Segunda Generación (2001-2011)

⁴³ (s.a.). (s.f.). Generación. Consultado el 05 de mayp del 2022. <https://bit.ly/3t30YmN>

⁴⁴ Benítez, L. (2021, 26 de abril). Generaciones de *K-pop*, parte uno. Consultado el 05 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3lICl7o>.

Después de casi una década del género, los grupos comenzaron a adaptar estilos propios, lo que provocó que la atención hacia ellos aumentará y con ello ganando más popularidad internacional. Estos artistas se volvieron más audaces y fieles a sí mismos. En esta generación comenzó la expansión internacional junto con la idea de que grupos de *idols* realizaran giras.

Por otro lado, los *idols* abandonaron la idea de “celebridad misteriosa e inalcanzable” para volverse más amigables, con lo cual empezaron a participar en programas de televisión, filmaron programas de entretenimiento y consiguieron papeles en K-Dramas (novelas sur coreanas). El surgimiento de YouTube también propició el éxito para esta segunda generación, pues gracias a esta plataforma el *K-pop* llega a todos los continentes, explotando al tema Gangnam Style de PSY, que se convirtió en el video más reproducido en la historia de YouTube. Entre los mayores exponentes se encuentran: 2NE1, *SHINee*, Wonder Girls, Girls' Generation, *SUPER JUNIOR* y BIGBANG.⁴⁵

- Tercera Generación (2012-2019)

Para esta etapa el *K-pop* ya tenía reconocimiento internacional e incluso logró posicionarse en las listas musicales más importantes del mundo como *Billboard*, desde esta generación las bandas han disfrutado del éxito no solo nacional sino internacional.

Otro aspecto relevante es que los *idols* de esta generación invirtieron más en el desarrollo y narración de sus conceptos y universos narrativos, pues se dieron cuenta de que los fans querían y necesitaban más que la música. El *K-pop* como género experimentó un enriquecimiento sin igual, no solo en la calidad de las canciones sino también en las coreografías, pues es en esta época donde las coreografías sincronizadas cobraron vital importancia para el éxito de los grupos, de igual forma los videos musicales, contenidos promocionales y “*merchandising*” tuvieron un gran auge.

Gracias a la plataforma Spotify se permite que distintos grupos pertenecientes al *K-pop* encabecen los charts musicales de distintos países del mundo. Entre los

⁴⁵ (s.a.). (2022, 17 de marzo). Desde 1992 hasta hoy: Las 4 generaciones del K-pop y sus mayores exponentes. Consultado el 26 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3ZNze1j>

mayores exponentes se encuentran: Blackpink, Gfriend, Twice, *RED VELVET*, Winner, Got7, BTS y *EXO*.

- Cuarta Generación (2020-actualidad)

En esta nueva etapa, cada vez más *idols* extranjeros forman parte de los nuevos grupos y varios grupos son capaces de llenar estadios enormes a nivel internacional, a pesar de que la cuarta generación se caracteriza por un fuerte giro debido a la pandemia del COVID-19, existió un aumento de conciertos en línea, lo cual creó una nueva conexión con la base de fans y de esta forma reforzó el contacto y la relación.

Para la cuarta generación, la música se encuentra viviendo una “occidentalización”, lo que incluye colaboraciones con artistas internacionales o productores extranjeros en las creaciones de los sencillos y mini álbumes de los grupos y solistas, así como también un alza en las campañas publicitarias internacionales para varios *idols*. De igual forma, aplicaciones como TikTok, plataformas de *streaming* de conciertos y otras derivadas, favorecieron la globalización y distribución de las canciones y videos musicales.

Ahora los fans internacionales del *K-pop* ya no necesitan desplazarse a otras ciudades del mundo para ver a sus *idols*, sino que pueden asistir a los conciertos desde la comodidad de sus casas. Es importante recalcar que, en la cuarta generación, el *K-pop* se desterritorializa y deja de ser un mercado exclusivamente coreano, ahora cualquier parte del mundo puede apoyar a esta industria musical.

Entre los mayores exponentes se encuentran: *aespa*, *NCT*, Stray Kids, TXT, IVE, *Stayc Girls* e *ITZY*.

Ahora que hemos revisado las generaciones de *K-pop*, en el siguiente capítulo profundizamos en todos los grupos de *SM Entertainment*, desde los grupos de Primera Generación hasta los de la Cuarta Generación.

3. GRUPOS DE *SM ENTERTAINMENT*

En este capítulo se habla sobre los grupos que debutaron en *SM Entertainment*, se contará un poco de la historia de los grupos, los integrantes, sus logros, su discografía y sus características, con el fin de demostrar los antecedentes dentro de la empresa y la conexión que tienen con la Cuarta Revolución Industrial.

Comenzamos con el primer grupo de *K-pop*, *H.O.T.* quienes no fueron los primeros en la industria del pop coreano, sino que fueron el primer grupo en mostrar el concepto de “*idol*” y presentarse a la industria como un grupo, con coreografías, vestuarios y presentaciones grupales.

3.1 *H.O.T.*

El nombre del grupo es un acrónimo de, *High-five + Of + Teenagers*, eran 5 integrantes, Kang Ta, Hee Jun, Jae Won, Woo Hyuk y Tony An. *H.O.T.* fue producido por Lee Soo Man, el CEO de *SM Entertainment*, en 1996, y podría decirse que su música fue una mezcla de rap, baladas y rock. Su primer álbum debut, “*We Hate All Kind of Violence*”, incluía el sencillo “*Warrior Descendants*”, canción que contenía un mensaje contra la violencia y la lucha contra la severidad en las escuelas. Así, *H.O.T.* sentó las bases de su historia con esta canción, ya que en sus álbumes posteriores se refirieron a muchas cuestiones de la sociedad coreana,



Imagen 12.- Grupo *H.O.T.*
Obtenida de: <https://bit.ly/3KFFDLd>

especialmente lo relacionado con la generación más joven.⁴⁶

En mayo del 2001, Woo Hyuk, Tony An y Jae Won anunciaron en una conferencia de prensa que dejaban el grupo debido a desacuerdos con la agencia respecto a sus nuevos contratos. Los tres anunciaron que les hubiese gustado seguir activos con el grupo, pero debido a las circunstancias se les hacía difícil hacerlo.⁴⁷ Fueron el primer grupo masculino de *SM Entertainment* y son considerados los reyes del *K-pop* junto a *Shinhwa*; *H.O.T.*

mantuvo el título de “*Los Hermanos Menores de la Nación*” durante 5 años.

⁴⁶ (s.a.). (s.f.). *H.O.T.* Consultado el día 28 de abril del 2022. <https://bit.ly/46wdvgx>

⁴⁷ (s.a.). (s.f.). *H.O.T.* Consultado el día 28 de abril del 2022. <https://bit.ly/46wdvgx>

En el año 2018, *H.O.T.* hizo su reencuentro en un programa llamado “Infinity Challenge”, para este punto el grupo llevaba sin presentarse juntos desde el 2001, por lo que el 15 de febrero del 2018, *H.O.T.* y sus fans se volvieron a encontrar después de 17 años, con un concierto muy emotivo, donde al finalizar los integrantes interpretaron “*You & I*” y prometieron que analizarían la posibilidad de regresar juntos en un futuro, cosa que hoy en el 2022 no ha sucedido.

La importancia del grupo *H.O.T.* para la industria del *K-pop* es invaluable, pues no solo fueron el primer grupo de *K-pop* tal cual lo conocemos hoy en día, sino que con ellos inicia la idea del *idol*. Antes el ser, guapos y atractivos no era un factor importante para la industria musical coreana, es con *H.O.T.* que comienza esta idea de adolescentes apuestos bailando en grupo con coreografías fabulosas.⁴⁸ Con ellos igual se formó la idea del “*merchandising*”, la cual es mercancía inspirada en los *idols*, pues por todo el mercado había ropa similar a la que usaban los cinco en los videos musicales, gafas, o los guantes y gorros que utilizan en su video “*Candy*”, pero no solo eso, sino que incluso *SM Entertainment* realizó unos collares con el ADN de los chicos de *H.O.T.*, dichos accesorios contenían la sangre y cabello de cada uno de los integrantes.

Su discografía completa incluye: “*We Hate All Kinds of Violence*” del año 1995, en 1997 lanzaron “*Wolf and Sheep*”, dos años después sacaron “*Resurrection, I Yah!*”, y finalmente su último disco fue “*Outside Castle*” del año 2000.

Dado al gran éxito que tuvieron, *SM Entertainment* no dudó en sacar al grupo que prácticamente fueron sus hermanas menores, quienes al igual que *H.O.T.*, no fueron las primeras en la música coreana, sin embargo, presentaron un nuevo concepto y las bases para lo que hoy son los *girl group*.

3.2 S.E.S.

El nombre del grupo son las iniciales de las tres integrantes Sea + Eugene + Shoo, su debut fue en noviembre de 1997 con su primer álbum titulado con el mismo nombre del grupo, junto con su canción principal “*I'm Your Girl*”. De inmediato llamaron la atención, pues toda Corea conocía a sus hermanos *H.O.T.* y se sabía

⁴⁸ YouTube Original. (2021, 31 de marzo). Primeros ídolos [video]. YouTube. <https://bit.ly/3wWfTwV>

que eran producidas bajo *SM Entertainment*, lo que aumentaba la expectativa. Por todo esto, sumado a su imagen inocente y sus canciones tiernas que hablaban de amor, es que los coreanos a menudo se refieren a ellas como si fueran hadas por su concepto inocente y puro.⁴⁹

Es correcto decir que ellas marcaron la línea de salida para los grupos femeninos, pues anterior a ellas ningún grupo de chicas había llamado tanto la atención del público, demostraron que debutar bajo un concepto dulce y tierno era una característica que ayudaba a ganar popularidad no solo entre hombres sino también entre las mujeres, pues muchas empezaron a querer ser como estas tres chicas. El estilo de *S.E.S.* estaba claramente influenciado por el hip-hop clásico, lo cual no solo se lograba apreciar por el sonido sino también en la vestimenta y sus videos musicales.⁵⁰



Imagen 13.- Grupo *S.E.S.* Obtenida de: <https://bit.ly/3EATrOH>

En el año 2002, *S.E.S.* se separó y actualmente todas las miembros, Sea (o Bada, como se le conocen en la actualidad), Eugene y Shoo, están ocupadas trabajando en sus carreras individuales, sin embargo, entre ellas se mantuvo una buena amistad y se apoyan mutuamente en las actividades que cada una realiza. Han tenido diversos encuentros como en diciembre del 2005 donde se reunieron en el MKMF Music Festival donde interpretaron una canción de su último álbum. Posteriormente, cinco años después, para ser específicos, las miembros se reunieron nuevamente para la celebración de su 10º Aniversario junto a sus fans, donde interpretaron sus mayores éxitos.

En octubre de 2016, *SM Entertainment* anunció el regreso oficial de su primer grupo femenino, *S.E.S.*, quienes estarían regresando a la escena musical en 2017, 20 años después de su debut, por lo que lanzaron un álbum especial de nombre "*Remember*".

⁴⁹ YouTube Original, Ídem.

⁵⁰ Zepeda, K. (2019, 20 de septiembre). Conociendo a: *S.E.S.*, el primer grupo idol femenino en el *K-pop*. Consultado el 28 de abril del 2022. <https://bit.ly/3x589tL>

Actualmente, las tres chicas son muy queridas por la sociedad coreana, muy respetadas y homenajeadas por toda la industria musical y cada una se desenvuelve aún en los medios audiovisuales.

S.E.S. es un grupo importante para el *K-pop*, pues fue el pionero en las agrupaciones femeninas y de ahí surgieron las bases para los grupos femeninos que actualmente son famosos en el mundo del *K-pop*, no solo por la agrupación como tal, sino por el concepto, el talento vocal, las habilidades lingüísticas que son fundamentales hoy en día y, sobre todo, la belleza que cada una de ellas tenía.

Entre su discografía completa se encuentra: “*S.E.S.*” del año 1997, un año después lanzaron “*Sea & Eugene & Shoo*”, en 1999 lanzaron su álbum “*Love*”, posteriormente en el 2000 se lanzó “*A Letter from Greenland*” y un año después “*Surprise*”. Para inicios del año 2002, sacaron “*Choose My Life-U*” y finalmente antes de su separación lanzaron “*Friend*”; aunque este no es su último disco, pues por el aniversario número 20 lanzaron “*Remember*” en el año 2017.⁵¹

Los años fueron pasando y con ello llegó la segunda generación de *K-pop*, con muchos más grupos y empresas haciéndole la competencia en el mercado a *SM Entertainment*, por lo que esta última decidió innovar en el mercado creando *Shinhwa* a quienes conocemos en el siguiente apartado.

3.3 *Shinhwa*

El nombre del grupo significa mito o leyenda, por lo que con esto quieren transmitir que en el futuro a *Shinhwa* se le conocerá como una leyenda. Es un grupo masculino con seis miembros, Shin Hye Sun, Andy Lee, quien iba a ser miembro de *H.O.T.* pero sus padres pensaron que era muy joven, Eric Mun, Lee Min Woo, Kim Dong-wan y Jun Jin, quien fue impulsado a audicionar gracias a su amigo de la escuela Kangta, miembro de *H.O.T.*⁵²



Imagen 14.- Grupo Shinhwa. Obtenida de: <https://bit.ly/3EE7qDo>

⁵¹ (s.a.). (s.f.). *S.E.S.* Consultado el día 28 de abril del 2022. <https://bit.ly/3m40vJQ>

⁵² (s.a.). (s.f.). *Shinhwa.* Consultado el día 20 de septiembre del 2022. <https://bit.ly/3LC707E>

Shinhwa debutó el 24 de marzo del año 1998 con la canción “해결사” (*The Solver*), sin embargo, el público coreano los consideró una copia del grupo *H.O.T.* y con ello a su álbum debut no le fue muy bien, e incluso se presumía que el grupo llegaría a disolverse. Pero gracias a la perfecta combinación de sus voces y a la sincronía de sus coreografías llegaron a superar en menos de 2 años a los reyes del momento, *H.O.T.* Uno de sus grandes sencillos y definitivamente la que los lanzó a la fama internacional fue “*Perfect Man*” la cual se estrenó en el año 2002, para finales del mismo año se estaban convirtiendo en historia debido a ser representantes de Corea del Sur en Japón en el Asia Dream Concert, así como también ser el grupo con mayor duración en la industria en ese entonces.

Sin embargo, en el año 2003, *Shinhwa* se separó de *SM Entertainment* por algunos problemas y se unieron a Good Entertainment, pero esto ocasionó que fueran a tribunales para pelear por poder conservar su nombre.⁵³ Fue hasta el 2004 donde lanzaron su primer disco bajo la nueva empresa, el cual se tituló “*Brand New*” y que alcanzó el puesto #1 en noviembre de ese año, vendiendo 320.337 copias. Para este nuevo disco cambiaron su concepto a algo más maduro y elegante, y a partir de este momento *Shinhwa* se hizo con el control creativo sobre su música y comenzó a escribir la mayoría de sus letras.

El 14 de enero del 2006, los seis integrantes renovaron su contrato con la empresa discográfica por otros 3 años, y el 24 de marzo celebraron el octavo aniversario del grupo, pocos meses después lanzaron su octavo álbum de estudio, llamado “*State of the Art*”, el cual debutó en el puesto #1, de igual forma *Shinhwa* comenzó su primer tour por Asia con conciertos en Japón, China, Singapur, Hong Kong, Tailandia y otros países.

Para el año 2007 el grupo se tomó un descanso y cada miembro siguió su carrera en solitario, algunos formaron sus propios sellos discográficos: *M Rising* (Min Woo), *New Dream Entertainment* (Andy), *JF Story Entertainment* (Jun Jin), *H2 Entertainment* (Dong Wan) y *Top Class Entertainment* (Eric), otros se lanzaron a una

⁵³ (s.a.). (s.f.). Shinhwa. Consultado el día 20 de septiembre del 2022. <https://bit.ly/3LC7O7E>

carrera actoral.⁵⁴ Al siguiente año y para celebrar su décimo aniversario, *Shinhwa* tuvo un concierto y lanzó su noveno álbum llamado “*Volume 9*”, y ya que este concierto era el último antes de que los miembros tuvieran que cumplir con el servicio militar obligatorio de su país, los 22 mil boletos que estaban a la venta se agotaron.

El 23 de marzo del 2012, lanzaron su décimo álbum llamado “*The Return*”, haciendo su comeback después de estar 4 años inactivos como grupo, promocionando su canción principal “*Venus*”. *Shinhwa* regresó a la industria musical el año 2016 con su sencillo “*She Said*” para este entonces, el grupo ya está bajo su propia compañía discográfica, en la cual han lanzado sus últimos álbumes.⁵⁵

Llevar en sus manos más de 140 premios, sin incluir los ganados individualmente y son de los grupos más duraderos de la industria coreana, pues fueron los primeros en presentar un concierto celebrando su décimo aniversario. Muchos grupos de *K-pop* actuales han expresado su admiración por ellos y varios comentan que les gustaría durar tanto en la industria como ellos.

Es por esto, que lo que hace importante a *Shinhwa*, es que es uno de los grupos cuyas canciones tienen más covers hechos por grupos en festivales musicales, y a pesar de que sus canciones cuentan con 20 años, su sonido pegadizo y moderno hacen que su música nunca pase de moda, y sus *stages* sean siempre dignos de mención, por la energía, calidad y profesionalidad de sus seis miembros. Pero no solo esto, sino que también fueron el primer grupo en pelear por el nombre del grupo y los derechos de sus canciones; antes de ellos, los artistas solo se iban de la empresa y no volvían a saber nada del grupo, pero *Shinhwa* fueron a tribunales para pelear por los derechos del grupo para poder seguir presentándose juntos.

Entre su discografía completa encontramos: su debut “*Resolver*” del año 1998, un año después lanzaron “*T.O.P.*” y posteriormente “*Only One*”, en 2001 lanzaron “*Hey, Come On!*”, y un año después su gran éxito “*Perfect Man*” junto con “*Wedding*”, dos años después ya con una nueva compañía lanzaron “*Brand New*”, y en el 2006

⁵⁴ (s.a.). (s.f.). Shinhwa. Consultado el día 20 de septiembre del 2022. <https://bit.ly/3LC7O7E>

⁵⁵ (s.a.). (s.f.). Shinhwa. Consultado el día 20 de septiembre del 2022. <https://bit.ly/3LC7O7E>

“*State Of The Art*”. Para su décimo aniversario lanzaron “*Volume 9 - 10th Anniversary Grand Tour In Seoul*” y dos años después “*The Return*”, un año después “*The Classic*” y en el 2015 “*WE*”, para finalizar en el 2017 con “*Unchanging Part 2: Touch*”, aunque claro está que faltan todos los mini álbumes, los sencillos y la discografía japonesa.

3.4 TVXQ

El nombre del grupo es un acrónimo en chino que en español significa “Los dioses nacientes del este”, fue un grupo masculino con cinco integrantes: Xiah Junsu, U-Know Yunho, YoungWoong, Choikang y Micky, todos escogidos por ser ganadores en concursos de talentos, debutaron el 26 de diciembre del 2003 junto a su primer sencillo “*Hug*”, el grupo sorprendió de inmediato a todos, pues alcanzaron el puesto #1 en listas de popularidad con tan solo tres meses desde su debut.⁵⁶

Tan solo un año después de su exitoso debut, *SM Entertainment* decidió mandar al grupo a promocionar en otros países tal como China, Japón y Taiwán.⁵⁷



Imagen 15.- Grupo TVXQ. Obtenida de:

<https://bit.ly/3kkRFdH>

El 31 de julio del 2009, y después de numerosos éxitos musicales, así como también varios conciertos en Asia, tres de los miembros: Jaejoong, Yoochun y Junsu comenzaron una batalla legal contra *SM Entertainment*, alegando que su contrato de trece años era excesivamente largo, los horarios se llevaban a cabo sin el

permiso de los miembros, y los beneficios se distribuían de manera injusta. Por lo tanto, aunque legalmente seguían en la empresa, ellos podían trabajar independientemente mientras existía la demanda, la cual duró más de 3 años y tuvo como resultado que los tres miembros ya no estarían ni en la empresa ni en la agrupación.⁵⁸

⁵⁶ (s.a.). (s.f.). TVXQ (DBSK). Consultado el día 22 de septiembre del 2022. <https://bit.ly/3SuGEBS>

⁵⁷ (s.a.). (s.f.). TVXQ (DBSK). Consultado el día 22 de septiembre del 2022. <https://bit.ly/3SuGEBS>

⁵⁸ (s.a.). (s.f.). TVXQ (DBSK). Consultado el día 22 de septiembre del 2022. <https://bit.ly/3SuGEBS>

Yunho y Changmin regresaron como dueto con un álbum coreano “*Keep Your Head Down*”, el 5 de enero de 2011, dicho álbum debutó en el número uno y no solo eso, sino que contó con 230.922 ejemplares vendidos a mediados de 2011, el disco ganó el Álbum del Año para el primer trimestre de 2011 en el Chart Gaon K-pop Award.⁵⁹ Y continuaron con una tremenda popularidad tanto con los discos coreanos como con los japoneses.

Sin embargo, en 2015 ambos realizaron su servicio militar obligatorio, poniendo una pausa para el dúo que duró hasta el año 2017, cuando en una rueda de prensa comentaron que regresarían con una nueva gira en Japón junto con un nuevo álbum, el cual incluía 40 de sus mejores canciones, así como solos tanto de Yunho como de Changmin.

Su última canción hasta el momento es un sencillo japonés de nombre “*Small Talk*”, el cual fue liberado el 27 de noviembre del 2020, “*Small Talk*” es una canción pop con acompañamiento de guitarra acústica y cuya letra contiene el mensaje “no perderé las cosas preciosas”.⁶⁰

TVXQ ha sido uno de los grupos con más éxito en Asia entera, pues demostraron tener igual de fans en Corea y Japón, así como en China y en otros países cercanos, lo cual hasta ese momento era extraño, pues siempre había existido más popularidad en su país de origen. Por lo que es certero decir que a este grupo se le debe la buena aceptación de los asiáticos en general con los nuevos grupos de *K-pop*.

Entre su discografía completa encontramos: “*Tri-Angle*” del año 2004, “*Rising Sun*” del año 2005 y tan solo un año después “*O-正.反.合*”. En 2008 lanzaron “*Mirotic*”, el cual fue su último disco como grupo de 5 miembros, para posteriormente en 2011 sacar “*Keep Your Head Down*” al que le siguió “*Catch Me*” tan solo un año después y “*Tense*” dos años después. Su último álbum completo fue del año 2018, “*New Chapter #1: The Chance of Love*”, sin embargo, cuentan con cincuenta sencillos japoneses, numerosos mini álbumes, así como también *Álbum Repackage*.

⁵⁹ (s.a.). (s.f.). TVXQ (DBSK). Consultado el día 22 de septiembre del 2022. <https://bit.ly/3SuGEBS>

⁶⁰ (s.a.). (s.f.). TVXQ (DBSK). Consultado el día 22 de septiembre del 2022. <https://bit.ly/3SuGEBS>

3.5 SUPER JUNIOR

El nombre del grupo significa “Super Jóvenes” pues inicialmente se tenía la idea de un proyecto donde destacarían los mejores aprendices *trainees*. Su alineación ha ido cambiando, pero al momento de realizar esta investigación los integrantes que siguen activos son Lee Teuk, Heechul, Ye Sung, Shing Dong, Eun Hyuk, Donghae, Siwon, Ryeo Wook y Kyuhyun, hay un miembro inactivo que no se sabe si regresará a la alineación, Sung Min; y tres miembros que han dejado el grupo, Han Geng, Kibum y Kang In.

La idea original del grupo, según Lee Soo Man, era crear un grupo que tendría cambios en su formación con miembros nuevos, reemplazando a miembros selectos cada año para mantener al grupo en un constante cambio por gente más joven, cabe mencionar que esta idea era completamente nueva en esta industria musical. El nombre inicial del grupo era “*SUPER JUNIOR 05*”, el '05' es el sufijo que indicaba la temporalidad de sus integrantes: su debut sería en el 2005 por lo que ese mismo año sería el año de su “generación” y esta alineación no se mantendría más de un año, por lo que con su “graduación” darían paso a “*SUPER JUNIOR 06*” y los miembros graduados iniciarían carreras como solistas.⁶¹

El 06 de noviembre del 2005 debutó *SUPER JUNIOR 05*, con doce miembros entre la agrupación, en un programa televisivo, con su primer sencillo “*TWINS (Knock Out)*”, la cual, en los cuatro minutos que duraba la canción, mezclaba lo mejor del rock y el rap, algo nuevo en la industria musical, su álbum debut vendió más de 28 mil copias en el primer mes de lanzamiento.⁶²



Imagen 16.- Grupo Super Junior.
Obtenida de: <https://bit.ly/3lxL0og>

Pocos meses después, *SM Entertainment* comenzó a seleccionar a los nuevos miembros para la segunda alineación del proyecto, sin embargo, después de las exitosas promociones de los primeros 12 integrantes, el plan de reinicio generó problemas dado el fuerte apego que existía entre el público y los miembros, gracias

⁶¹ (s.a.). (s.f.). SUPER JUNIOR. Consultado el día 13 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3NhjkVN>

⁶² (s.a.). (s.f.). SUPER JUNIOR. Consultado el día 13 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3NhjkVN>

a esto ningún miembro fue sacado, al contrario, un decimotercero fue agregado, Kyuhyun, quien fue descubierto a través de una competición. Con esto, la idea del proyecto de alineación fue abandonada y desde entonces el sufijo “05” fue eliminado, quedando como nombre de grupo “*SUPER JUNIOR*”.⁶³

SUPER JUNIOR fue pionero en iniciar en el mundo de las subunidades, que significa que dentro del grupo original se juntan varios miembros para formar un grupo un poco más pequeño con algún otro estilo musical, su primera subunidad fue “*SUPER JUNIOR-KRY*”, pero existen otras cuatro subunidades dentro del grupo. También han llamado mucho la atención debido a su estilo de baile, el cual se calificó de *street dancing*, con una mayoría de sus coreografías de hip hop y movimientos como el *poping*, *waving*, *sliding*, y el *liquid dancing*.⁶⁴

Al inicio se les conoció como “La puerta hacia el estrellato en Asia”, sin embargo, su éxito no solo se quedó en este continente, sino que han sido reconocidos mundialmente y han sido apodados como los Reyes de la onda *Hallyu* e íconos nacionales de la cultura pop coreana. E incluso desde su debut ya andaban dominando en esta industria, pues su debut tiene el título de “*The Gate of Asia*” debido a que tuvieron un récord inusual de asistencia de más de 1,000 fanáticos en su primer *stage*, el cual aún sigue invicto.⁶⁵ Otro de sus logros es ser premiado por YouTube como el artista con el vídeo de *K-pop* más visto del 2011, con su video Mr. Simple, mientras que, por otro lado, han tenido varios premios internacionales, varios de ellos incluso mexicanos.

SUPER JUNIOR fue el primer grupo en tener más miembros de lo normal en un grupo de *K-pop* con 13 integrantes, pues cabe recordar que sus antecesores eran grupos de menos de 5. También fueron los primeros en tener su propia marca de conciertos y tours mundiales con su “Super Show” donde visitaron diversos países en cada edición.

La importancia de *SUPER JUNIOR* dentro del *K-pop* radica, no solo en su gran popularidad en el continente asiático, sino que también en ser pioneros en la entrada de esta música en el continente americano, pues son el primer artista en

⁶³ (s.a.). (s.f.). SUPER JUNIOR. Consultado el día 13 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3NhjkVN>

⁶⁴ (s.a.). (s.f.). SUPER JUNIOR. Consultado el 13 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3910eEO>

⁶⁵ (s.a.). (s.f.). SUPER JUNIOR. Consultado el día 13 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3NhjkVN>

entrar a la lista de canciones de *Billboard*. Por otro lado, *SUPER JUNIOR* también tiene la carrera ininterrumpida más larga en Corea del Sur con más de 16 años de carrera, cuentan con ocho álbumes de estudio, cinco álbumes en vivo, 24 sencillos y siete álbumes recopilatorios.

Entre su discografía completa encontramos álbumes como: “*SuperJunior05 (Twins)*”, “*Don't Don*” del 2007, dos años más tarde lanzaron “*Sorry, Sorry*” y poco después “*Bonamana*” junto con “*Mr. Simple*” y “*Sexy, Free & Sencillo*”. En el 2014 lanzaron su disco “*MAMACITA*” cuyo sencillo del mismo nombre fue un éxito total, tres años después lanzaron “*PLAY*”, posteriormente “*Time Slip*” y su último disco es “*The Renaissance*” del año 2021.

Aunque también han lanzado diversas canciones con un ritmo latino, e incluso han realizado varias colaboraciones con artistas del continente americano tal como: “*One More Time*” con el grupo REIK y “*Lo Siento*” con Leslie Grace, también lanzaron un remake de la famosa canción de Luis Miguel “*Ahora Te Puedes Marchar*”.

Con el éxito que otras empresas como JYP con su grupo femenino *Wonder Girls* y tras la fama de *SUPER JUNIOR*, *SM Entertainment* decidió apostar por un nuevo grupo femenino, con la meta de ser el grupo más popular del mundo y lo lograron con las chicas de SNSD.

3.6 GIRLS´GENERATION

Girls' Generation, o también conocido como SNSD, es un grupo femenino cuyo nombre significa “Generación de Chicas”, que con su canto y baile llegaron a ser el grupo más popular en el mundo. El desglose de su nombre en coreano contiene significados propios en los sonidos silábicos de su nombre: 소 - representa un grupo de chicas que se comunica bien. 녀 - Representa sus encantos femeninos. 시 - Significa diferente desde el comienzo. 대 - Representa su marca representativa.⁶⁶

⁶⁶ (s.a.). (s.f.). Girls´Generation. Consultado el día 21 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3tBmo7J>

Después de debutar a *SUPER JUNIOR* en el 2005, *SM Entertainment* decidió crear su contraparte femenina, tal como lo hizo en el pasado con *H.O.T.* y *S.E.S.*, por lo que juntó a 9 *trainees* para debutarlas en su nuevo grupo femenino, las integrantes de *Girls' Generation* son Jessica, Kim Hyo Yeon, Kwon Yu Ri, Choi Soo Young, Im Yoon Ah, Seo Joo Hyun (Seohyun), Stephanie Hwang (Tiffany), Kim Tae Yeon y Lee Soon Kyu (Sunny). *Girls' Generation* fue el primer grupo en entrenar para actividades promocionales en el extranjero, por lo que aprendieron a hablar japonés, chino e inglés desde antes de su debut.⁶⁷



Imagen 17.- Grupo Girls Generation.

Obtenida de: <https://bit.ly/3EFfe7VB>

Su debut se lanzó el 1 de agosto del 2007, con su video musical “*Into The New World*”, la cual es una canción pop dance donde se aprecia el espíritu adolescente de las nueve miembros. Al igual que con *S.E.S.*, la compañía quiso usar un concepto fresco e inocente para el debut, lo que involucró un cuidado especial en su apariencia, pues intentaron que se mantuvieran lo más natural posible,

utilizando muy poco maquillaje.

En 2009 lanzaron su famoso sencillo “*Gee*”, el cual ganó múltiples veces en programas de música, rompiendo el récord de la mayoría de las victorias consecutivas ganadas en su momento. Esta fue su primera canción exitosa, ya que, aunque tuvieron cierto éxito con su primer álbum homónimo en 2007, no fue sino hasta 2009 con “*Gee*” que se elevaron al estrellato y causaron un gran revuelo.

Posteriormente, en el 2013 su video “*I Got A Boy*” logró más de 208 millones de visitas, siendo el primer video del grupo en obtener esta cantidad de reproducciones, el éxito de esta canción golpeó fuerte a algunos en la competencia incluso en continente americano, pues venció a artistas como Lady Gaga, Justin Bieber, Selena Gomez, One Direction y Demi Lovato.⁶⁸

⁶⁷ (s.a.). (s.f.). Girls' Generation. Consultado el día 21 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3tBmo7J>

⁶⁸ (s.a.). (s.f.). Girls' Generation. Consultado el día 21 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3tBmo7J>

Pero no todo fue color de rosa, el 29 de septiembre del 2014 *SM Entertainment* confirmó que Jessica ya no sería parte del grupo, ya que había comenzado su carrera como diseñadora; comunicaron que Jessica seguiría en la agencia, pero ya no seguiría siendo parte de *Girls' Generation*. Esto causó una gran conmoción, pues por la mañana del mismo día Jessica había comunicado a sus fans que la estaban sacando injustamente del grupo y que ella no sabía nada de lo que estaba sucediendo.

Fue también grande la conmoción debido a que incluso ya se habían grabado videos musicales y canciones para un nuevo álbum japonés donde salían las nueve miembros, incluso quedaban conciertos pendientes de una gira que se estaba realizando. Por lo tanto, se tuvo que grabar rápidamente una versión del video musical donde salieran únicamente las ocho integrantes que continuaban en la agrupación.

En octubre del 2017, se informó que tres integrantes del grupo habían decidido no renovar contrato con la agencia, pero que sus actividades con el grupo seguían en discusión. Poco después se dio a conocer, que a pesar de que las integrantes salieron de la empresa, continuarían en el grupo, buscando compaginar tanto las actividades de las miembros que continuaban en la agencia como también las actividades de Soo Young, Tiffany y Seo Hyun, las tres miembros que dejaban la agencia.

Actualmente, son consideradas el grupo más importante de la segunda generación, y su inmensa popularidad les ha valido los títulos de “Reinas de la onda *Hallyu*”, “Las Cantantes de la Nación” y “El *girl group* de la Nación”. Pero no solo han tenido éxito dentro de su país natal, sino que son el cuarto grupo de chicas más exitoso del mundo en términos de ingresos de conciertos, clasificándose entre leyendas como *Destiny's Child* y *Spice Girls*⁶⁹, e incluso *Billboard* las ha nombrado varias veces cómo el mejor grupo femenino del *K-pop*.

Con más de 65 conciertos, *Girls' Generation* tiene la mayor cantidad de conciertos de los grupos de *K-pop* femeninos y el sexto puesto en los grupos internacionalmente en general. Pero no solo tienen récords con los conciertos, sino

⁶⁹ (s.a.). (s.f.). *Girls' Generation*. Consultado el día 21 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3tBmo7J>

que también fueron el primer grupo femenino en tener 2 MV con más de 150.000.000 millones de vistas e incluso son el único grupo de *K-pop* en ganar los “*YouTube Music Awards*” en categoría a video del año.⁷⁰

En el 2022, se ha anunciado que sacarán un nuevo sencillo, el cual marcará su regreso después de cinco años cuando promocionaron su álbum “*Holiday Night*” en el 2017. Además, su empresa anunció que para las actividades de promoción las artistas tendrán apariciones en varios programas de televisión y programas de telerrealidad. Se prevé que este nuevo sencillo cuente con la participación de las ocho integrantes de *Girls' Generation*.

Entre su discografía completa encontramos: su álbum debut “*Girls' Generation*” del año 2007, tres años después lanzaron “*Oh!*” y posteriormente “*The Boys*”. En 2013 lanzaron “*I Got a Boy*” y dos años después “*Lion Heart*”, y como ya se mencionó su último álbum “*Holiday Night*”; entre otros mini álbumes, discografía japonesa y china.

Cinco años después, ya con varios grupos exitosos, *SM Entertainment* decidió formar un nuevo grupo masculino, siendo este uno de los pioneros dentro de la tercera generación del *K-pop*.

3.7 SHINee

El nombre del grupo quiere dar a entender que ellos son personas que emiten y reciben mucha luz, eran 5 miembros, Onew el líder del grupo, Key, Min Ho, Jong Hyun y Tae Min, todos con grandes talentos vocales, así como también como bailarines y raperos. La fecha oficial de su debut es el 22 de mayo del 2008 con la canción “*Replay*” la cual venía incluida en su primer mini álbum del mismo nombre. Después del lanzamiento, la canción principal obtuvo un gran éxito, especialmente entre las mujeres mayores, por lo cual el álbum debutó en el puesto número 10 en las listas de música coreana.



Imagen 18.- Grupo Shinee. Obtenida de: <https://bit.ly/3Y20Q02>

⁷⁰ (s.a.). (s.f.). *Girls' Generation*. Consultado el día 21 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3tBmo7J>

Pocos meses después, el 28 de agosto, lanzaron su primer álbum completo *“The SHINee World”* con la canción principal *“Love Like Oxygen”*, junto con otras 11 canciones, entre ellas el primer solo de Jong Hyun *“Hyeya (Y Si Fuera Ella)”*, la cual es una versión de *“Y, ¿Si Fuera Ella?”*, del cantautor español Alejandro Sanz y *“One for Me”*, una canción de estilo urbano R&B, escrita por Wheesung. Con la canción principal *“Love Like Oxygen”* obtuvieron su primera victoria en programas de música desde su debut e incluso fueron elogiados por sus presentaciones en vivo, ya que se argumentaba que estas eran muy buenas y que se nota la calidad vocal de todos los miembros, por tal motivo fueron llamados los hermanos menores del grupo TVXQ.⁷¹

Su segundo Mini Álbum *“Romeo”* se lanzó el 25 de mayo del 2009 con la canción principal *“Juliette”*, la cual es un remake de *“Deal with It”* de Jay Sean y Corbin Bleu. *SM Entertainment* compró los derechos de la canción a Hollywood Records, sin embargo, como la letra de la canción original no fue comprada, la letra coreana fue escrita por los miembros Jong Hyun y Min Ho.⁷²

El siguiente álbum completo del grupo salió a la luz un año después; *“Lucifer”*, nombre del disco, contenía 13 canciones en total, en las cuales varios miembros del grupo habían apoyado como letristas, entre ellas la que sería la canción principal del mismo nombre que el disco, ambos tuvieron un éxito rotundo en Corea, alcanzando altos lugares en los conteos musicales así como también encabezaron varias listas de ventas físicas y digitales, las cuales no solo fueron de Corea, sino que también el disco fue incluido en listas americanas tales como *Billboard*.

El 26 de diciembre del 2010, *SHINee* comenzó su primera gira de conciertos *“SHINee World”*, la gira comenzó en Tokio el 26 de diciembre y terminó en Osaka el 25 de noviembre de 2011, con un total de 10 conciertos en 7 ciudades. A lo cual también se le unió su debut en Japón con su primer Sencillo Digital *“Replay”* al que le siguieron *“Juliette”* y *“Lucifer”*, y un disco completo en japonés titulado *“The First”*, con su debida gira un año después.⁷³

⁷¹ (s.a.). (s.f.). SHINee. Consultado el día 27 de septiembre del 2022. <https://bit.ly/3y06SUZ>

⁷² (s.a.). (s.f.). SHINee. Consultado el día 27 de septiembre del 2022. <https://bit.ly/3y06SUZ>

⁷³ (s.a.). (s.f.). SHINee. Consultado el día 27 de septiembre del 2022. <https://bit.ly/3y06SUZ>

La segunda gira de conciertos que realizó *SHINee* comenzó en Seúl el 21 de julio de 2012 con un segundo concierto en el *Olympic Gymnastics Arena*, actuando frente a 20.000 fans, y terminó el 8 de diciembre de 2012, para poder regresar con su quinto y sexto sencillo japonés *“Dazzling Girl”* y *“1000nen, Zutto Soba ni Ite...”*.

En 2013 regresaron con su tercer disco completo, *“The Misconceptions of Us”*, en el cual participaron nuevamente casi todos los miembros como letristas. Y después de otro álbum y un sencillo japonés, en 2014 *SHINee* se embarcó en su primera gira mundial, la cual comenzó con un concierto en Seúl el 8 de marzo y continuó por otros seis países; Taiwán, China, Indonesia, México, Chile, y Argentina.⁷⁴

Vinieron muchos éxitos tanto coreanos como japoneses, al igual que conciertos y apariciones en programas de televisión, pero una gran desgracia azotó al grupo a finales del año 2017, pues se encontró a Kim Jong Hyun sin signos vitales en un hotel con una briqueta de carbón encendida y con quemaduras causadas por el carbón. Meses antes del suceso, Jong Hyun había compartido preocupaciones sobre su música y una supuesta “falta de talento”, e incluso ese mismo día le envió un mensaje a su hermana donde hablaba sobre estas preocupaciones a modo de carta de suicidio, en ella se podía leer: *“Todo ha sido muy difícil hasta ahora. Por favor, déjame ir y dime que he trabajado duro. Este es mi último adiós.”*⁷⁵

De acuerdo con los deseos de la familia, no se realizó ninguna autopsia y la causa de muerte quedó como un suicidio. Posteriormente, *SM Entertainment* dijo en una declaración oficial: *“De acuerdo con la voluntad de la familia, habrá un tributo reverente a Jonghyun creado con sus recuerdos preciosos estableciendo un lugar de condolencia por separado para los fans.”*⁷⁶ A esto se le sumó el hecho de una carta que el cantante le confió a su gran amiga *Nine9* de *Dear Cloud*, la cual salió a la luz después de que la cantante platicara con la familia con el fin de tener su aprobación para publicarla:

La depresión que poco a poco me corroía finalmente me devoró. No pude superarla. Me odié a mí mismo... Esperé que la gente se diera cuenta pero

⁷⁴ (s.a.). (s.f.). *SHINee*. Consultado el día 27 de septiembre del 2022. <https://bit.ly/3y06SUZ>

⁷⁵ (s.a.). (s.f.). Kim Jong Hyun. Consultado el día 28 de septiembre del 2022. <https://bit.ly/3LOvh5C>

⁷⁶ (s.a.). (s.f.). Kim Jong Hyun. Consultado el día 28 de septiembre del 2022. <https://bit.ly/3LOvh5C>

nadie lo sabía. Nunca me conociste, así que por supuesto no sabrías que yo estaba ahí... Nunca aprendí a convertir este dolor en felicidad... Supongo que no estaba destinado a llevar una vida a la vista del público... Es genial que incluso yo haya llegado hasta aquí. Sólo dime que lo hice bien. Dime que lo hice lo suficientemente bien y que pasé por muchas cosas. "Incluso si no puedes sonreír mientras me despidas, no digas que es mi culpa." Lo hiciste bien. Realmente pasaste por mucho. Adiós.⁷⁷

Este suceso fue un gran parteaguas debido a que se empezó a mostrar más atención a la salud mental de los *Idols* y a las señales que estos daban, por lo que varios fans reclamaron a las agencias de entretenimiento especial atención a los artistas, incluyendo el reclamo de descansos para aquellos que lo necesitasen. Por su parte, el grupo *SHINee* tuvo una presentación como homenaje al cantante e incluso fungieron como "hermanos" en el entierro y velorio.

El grupo regresó con mini álbumes y sencillos japoneses en el 2018, antes de tomarse una pausa que terminaría en el 2021 con el lanzamiento de su séptimo álbum de estudio "*Don't Call Me*", la canción principal del mismo nombre alcanzó el número 1 en los charts de álbumes principales de iTunes en al menos 45 regiones, así como también el primer lugar en las listas de música coreana en tiempo real. Posteriormente, tuvieron un concierto virtual, al igual que un Sencillo Digital Japonés y su primer Mini Álbum Japonés "SUPERSTAR".⁷⁸

SHINee es importante en la historia del *K-pop* debido a su constante innovación musical, pues con cada *comeback* experimentan con distintos ritmos, que van desde el hip-hop hasta el deep-house, de igual forma llaman la atención de millones de fans y varios grupos rookies por su gran exactitud y estética en sus coreografías y presentaciones, al igual que por imponer moda entre los jóvenes surcoreanos.

Entre su discografía completa podemos encontrar: su debut del año 2008 con "*The SHINee World*", dos años después "*LUCIFER*" y del año 2013 "*The Misconceptions of You*" junto a "*The Misconceptions of Me*". En el año 2015 lanzaron "*Odd*", y tan solo un año después "*1 of 1*", para finalizar con su último álbum completo "*Don't Call Me*". A la lista se le incluyen diversos mini álbumes, al igual que sencillos tanto coreanos como japoneses.

⁷⁷ (s.a.). (s.f.). Kim Jong Hyun. Consultado el día 28 de septiembre del 2022. <https://bit.ly/3LOvh5C>

⁷⁸ (s.a.). (s.f.). SHINee. Consultado el día 27 de septiembre del 2022. <https://bit.ly/3y06SUZ>

3.8 $F(x)$

$F(x)$ fue un grupo femenino de 5 integrantes, cuyo nombre significa un juego de notaciones matemáticas; como en una función en la que el resultado depende del valor de X , cada miembro producirá diferentes resultados con su talento y esfuerzo para llegar a ser un buen grupo.⁷⁹

Las cinco integrantes del grupo eran Victoria como líder, Amber como rapera, Luna como vocalista y bailarina, Sulli como vocalista, bailarina y rapera, y finalmente, Krystal como Maknae. Su debut como $f(x)$ fue el 01 de septiembre del 2009 con la canción “*La chA Ta*” y tan solo un mes después promocionaron al teléfono móvil LG Chocolate junto a sus compañeras *Girls' Generation*, para ello ambos grupos lanzaron una versión propia de la canción “*Chocolate Love*”. Y para noviembre del mismo año, lanzaron su segundo sencillo digital, “*Chu~ ♡*”.

No fue hasta el 2011 que lanzaron su primer álbum completo de nombre “*Pinocchio*”, al que siguió su segundo mini álbum “*Electric Shock*” que junto a la canción principal del mismo nombre lograron 9 victorias en diversos programas musicales en el año 2012, de igual forma alcanzaron el primer puesto en las listas de música a tiempo real, al igual que su vídeo musical se colocó en la posición #1 en la categoría “Videos Más Vistos” de YouTube. Como tal, fue el cuarto vídeo



Imagen 19.- Grupo $f(x)$. Obtenida de:

<https://bit.ly/3kt6drA>

coreano más visto del 2012 y el primero de la *SM Entertainment*, consiguiendo más de 10 millones de reproducciones en una semana.⁸⁰

En los posteriores años, siguieron diversos álbumes y conciertos en Asia, sin embargo, después del lanzamiento de su álbum “*Red Light*”, surgieron diversas acusaciones hacia el grupo y la empresa,

debido a que en las presentaciones de la canción y algunas premiaciones no se presentaba, ni se mencionaba el nombre de, la integrante Sulli, lo cual preocupó a

⁷⁹ (s.a.). (s.f.). $F(x)$. Consultado el día 04 de octubre del 2022. <https://bit.ly/3C95MHR>

⁸⁰ (s.a.). (s.f.). $F(x)$. Consultado el día 04 de octubre del 2022. <https://bit.ly/3C95MHR>

los fans de la agrupación. Posteriormente, *SM Entertainment* subió un comunicado en el que se mencionaba que la artista se sentía mal debido a comentarios maliciosos que surgieron en torno a su cuerpo; debido a esto, Sulli se tomó un descanso de la industria.

Sin embargo, tan solo un año después se confirmó la salida de Sulli de *f(x)* pero no de la empresa, al contrario, esta la impulsó para que pudiera retornar a su carrera de actriz. Por lo referente a *f(x)*, continuaron promocionando con 4 miembros, y el 27 de octubre del 2015 lanzaron su cuarto álbum "*4 Walls*", el cual superó en ventas a *Girls' Generation* y a la mayoría de los demás álbumes de grandes artistas del 2015.⁸¹

Tres años después y luego del gran éxito que tuvieron con "*4 Walls*", Kristal y Amber se presentaron en el concierto en solitario de Luna donde cantaron algunas de sus canciones como agrupación, esta fue la última presentación con la mayoría de las miembros de *f(x)*, pues meses después Amber y Kristal dejaron la empresa.

Lamentablemente, a finales del 2019 la exintegrante Sulli se quitó la vida debido al cyberbullying y los comentarios maliciosos que recibió acerca de su cuerpo, así como también, al chantaje de parte de su exnovio a mostrar videos sexuales de ambos. Siendo así el segundo *idol* de la empresa en tomar tal decisión, *SM Entertainment* lanzó un comunicado en el cual se podía apreciar lo siguiente: "*Lamentamos tener que entregar noticias tan tristes y lamentables. Sulli nos dejó. No podemos creer la situación actual y nos golpea el dolor*".⁸²

Así como *Wonder Girls* de *JYP Entertainment* son importantes para su empresa por ser las primeras en incursionar en el mercado americano, *f(x)* lo son para *SM Entertainment*, pues en una competencia con el grupo ya mencionado, buscaron más popularidad en este lado del globo terráqueo, por lo que varios de sus compositores y productores eran europeos y americanos lo cual hacía más atractivo el sonido para los espectadores.

⁸¹ (s.a.). (s.f.). *F(x)*. Consultado el día 04 de octubre del 2022. <https://bit.ly/3C95MHR>

⁸² (s.a.). (s.f.). Sulli. Consultado el día 04 de octubre del 2022. <https://bit.ly/3CxzZ4w>

Entre su discografía completa encontramos: varios mini álbumes, su primer álbum completo “*Pinocchio*” del año 2011 y tan solo dos años después “*Pink Tape*”. En julio del 2014 lanzaron “*Red Light*” y un año después “*4 Walls*”, además de varios sencillos japoneses.

3.9 EXO

El siguiente grupo es *EXO*, cuyo nombre proviene de la palabra *EXO Planet*, que significa “*Extra Solar Planet*” que quiere decir Planeta que está afuera del Sistema Solar, que es de donde provienen según su concepto grupal.

En un inicio eran doce miembros de *EXO*, Xiu Min, Su Ho, D.O., Kai, Se Hun, Baek Hyun, Lay, Chen, Chan Yeol, Lu Han, Kris y Tao, sin embargo, estos últimos tres integrantes ya no se encuentran actualmente en el grupo. En un primer lugar, el grupo se dividió en dos subgrupos; *EXO-K* que promocionó y cantó sus canciones en coreano y *EXO-M* que presentó las mismas canciones que su contraparte coreana solo que en mandarín; cada subgrupo estuvo compuesto por seis miembros cada uno y promocionaron las mismas canciones al mismo tiempo pero de manera separada.



Imagen 20.- Grupo EXO. Obtenida de:
<https://bit.ly/3lwaClo>

El 30 de enero del 2012, *EXO* lanzó su primer sencillo prólogo titulado “*What Is Love*” siendo reveladas simultáneamente tanto la versión coreana como la versión china.⁸³ En abril del mismo año, lanzaron su video musical “*MAMA*” en sus dos versiones junto con su primer mini álbum, en sus dos versiones hacían

énfasis en los miembros de un subgrupo, pero en ambos vídeos se

presentaba a los doce miembros demostrando sus habilidades de baile y su poder vocal.⁸⁴

⁸³ (s.a.). (s.f.). EXO. Consultado el 31 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3xRKzkE>

⁸⁴ (s.a.). (s.f.). EXO. Consultado el 31 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3xRKzkE>

En mayo del siguiente año, promocionaron su siguiente álbum “XOXO”, en el cual a diferencia de su debut participaron los doce miembros de manera conjunta como un solo *EXO*, para este disco su sencillo promocional fue “*Wolf*” donde mostraban comportamientos parecidos a los lobos en su video musical.

En mayo del 2014, durante las promociones de su disco de “*Overdose*”, se anunció la salida de Kris, el líder del subgrupo *EXO-M*, pues según varios medios asiáticos, este último había interpuesto una demanda contra la empresa *SM Entertainment*, pues según sus declaraciones “*la empresa solo lo veía como un producto y no como una persona*” aparte de mencionar que habían violado sus derechos básicos civiles con un contrato esclavizante.⁸⁵

Pocos días después, y luego de confirmar la salida del integrante Kris, *SM Entertainment* emitió un comunicado en la página oficial *EXO* en representación de los once miembros restantes, anunciando que se llevarían a cabo su primer concierto en solitario “*EXO FROM. EXOPLANET #1 - THE LOST PLANET*”, el 23 de mayo del 2014 en el Gimnasio Olímpico de Seúl, cabe mencionar que las entradas para este concierto se agotaron en 1,47 segundos, siendo un récord a nivel nacional.

En el mismo año, a finales de septiembre, comenzaron a filtrarse rumores de que el miembro Luhan dejaría el grupo por razones de salud, sin embargo, más tarde se confirmó que el miembro había realizado una demanda en contra de la compañía no solo por motivos de salud, sino también comentó que el subgrupo *EXO-M* eran maltratados por la compañía y que tuvieron menos oportunidades de trabajo y menor sueldo que los miembros de *EXO-K*, por lo que finalmente, *S.M.* confirmó que *EXO* continuaría sus actividades normalmente como un grupo de 10 miembros.⁸⁶

Sin embargo, en mayo del 2015, el integrante Tao se retira del grupo debido a una lesión, según declaraciones de su familia, *SM Entertainment* no se preocupaba ni le brindaba la debida atención médica, por lo que nuevamente pusieron una demanda en contra de la empresa para poder anular el contrato con Tao.

⁸⁵ (s.a.). (s.f.). *EXO*. Consultado el 31 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3xRKzkE>

⁸⁶ (s.a.). (s.f.). *EXO*. Consultado el 31 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3xRKzkE>

Con la salida de Tao, *SM Entertainment* anunció oficialmente que *EXO* seguiría con 9 miembros, también anunció que *EXO-K* & *EXO-M* se fusionarían en un único grupo, un solo *EXO*; por lo que, según la SM, *EXO* ya no tendría subgrupos y promocionaría como un grupo único.

El grupo ha tenido dos subunidades, *EXO-CBX* y *EXO-SC*, aparte de lanzar como solistas a Lay, Chen y Baekhyun; y han sido clasificados como la celebridad más poderosa por Forbes Corea desde el 2014 al 2017, aparte de ser el primer grupo *K-pop* en aparecer en la portada de Vogue Italia y Vivi, la cual es una revista japonesa.

EXO debutó en 2012, pero su éxito llegó un año después con su gran hit “*Growl*”, y no solo eso, sino que *EXO* fue de los pocos grupos que consiguieron tener más de 100 premios a menos de 3 años de haber debutado, lo que los hace ser leyendas en el mundo *K-pop*, por lo que no fue raro cuando hicieron SOLD OUT en 30 minutos para su concierto *EXOrDIUM*, el cual fue llevado a cabo en el estadio más grande de Corea del Sur, convirtiéndose en el grupo más joven en hacer SOLD OUT.

Pero no solo el grupo ha roto récords, sino que su fandom ha sido considerado como el “fandom registrado más grande en la historia del *K-pop*”, en él existen más de 4 millones de personas registradas en su fan club oficial, y lo mismo sucede con su fancafe chino con 3 millones de personas que semana con semana se van agregando a este *fandom*.⁸⁷

Parte de la importancia de este grupo radica en la creación de los *teasers*, los cuales eran adelantos de las canciones y videos que presentaban cada vez que regresaban, esta expectativa hacía que cada vez más público prestará atención en ellos, lo que creaba una gran estrategia de marketing aunado a una gran base de fans, lo cual favorecía cada *comeback* y sus diferentes conceptos que presentaba el grupo.

Dentro de su discografía completa encontramos: su disco debut “*XOXO*” del año 2013, “*EXODUS*” del 2015 y un año después “*EX'ACT*”, para el 2017 lanzaron “*The War*” y posteriormente “*DON'T MESS UP MY TEMPO*”, su último álbum completo es “*OBSESSION*” del año 2019, pero a esta lista se suman todos los mini álbumes,

⁸⁷ (s.a.). (s.f.). EXO. Consultado el 31 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3xRKzkE>

álbum repackaged y mini álbumes especiales que sacaban casi todos los años desde su debut.

Tras cinco años después de la creación de su último grupo femenino, y ya en medio de la tercera generación del *K-pop*, se creó un nuevo grupo de chicas, quienes prometían estar en la cima de los *girls groups*.

3.10 RED VELVET

RED VELVET es un grupo de cinco integrantes femeninas, Irene, Seulgi, Wendy, Joy y Yeri, el cual debutó en el año 2014. El nombre del grupo nos muestra que las miembros quieren realizar música y presentaciones coloridas y refinadas, pues el Red de su nombre significa seducción y energía vibrante del color rojo, por otro lado, el Velvet por la suavidad y elegancia del terciopelo.⁸⁸ Todas



Imagen 21.- Grupo Red Velvet. Obtenida de: <https://bit.ly/3koLEwt>

sus canciones se intercalan entre estos dos conceptos, cuando los videos son alegres y enérgicos están bajo el concepto “Red” al contrario de cuando se encuentran en la faceta “Velvet” pues los temas son más suaves, maduros y oscuros.

Desde su debut, a cada integrante se le reconoce por dos colores y una fruta, tal como sus hermanos *EXO* eran reconocidos por poderes: Irene se identifica por los colores rosa y rojo junto a la sandía como su fruta personal, Seulgi tiene los colores amarillo y naranja y su fruta es la piña, Wendy es reconocida por los colores azul y celeste al igual que por la naranja, Joy es identificada por el verde y el agua mientras que su fruta es el kiwi y por último Yeri posee los colores violeta y lila y se

⁸⁸ (s.a.). (s.f.). RED VELVET. Consultado el 11 de julio del 2022. <https://bit.ly/3BvgM3w>

le reconoce por la fruta uva, aunque realmente esto solo se puede apreciar en su canción debut "*Happiness*" la cual se lanzó el 4 de agosto del 2014.⁸⁹

Hubo una gran controversia desde que se lanzó el video de "*Happiness*" pues varios medios japoneses informaron que en este existían ciertas imágenes que hacían referencia a los bombardeos de Hiroshima y Nagasaki así como también al altercado de las Torres Gemelas el 11 de septiembre del 2001. Inmediatamente, *SM Entertainment* rindió una declaración oficial donde aseguraba que el director del video musical simplemente había utilizado una fuente de imágenes para el collage, pero que existía alguna intención más allá, de igual forma añadió: "*Partiendo de que SM no fue capaz de darse cuenta antes, vamos a retirar el material que causó el malentendido tan pronto como sea posible. Nos aseguraremos de no dejar que este tipo de cosas suceda en el futuro*".⁹⁰ Por lo que *SM Entertainment* decidió borrar el video musical, el cual contaba con más de dos millones de vistas en YouTube, y subir dos días después una versión editada sin las escenas polémicas.

El 15 de marzo del 2015 lanzarían un nuevo vídeo y con este anunciaron la incorporación de una nueva integrante al grupo, Yeri, la cual sufrió un odio masivo, pues era considerada innecesaria para el grupo. Para este *comeback* lanzarían la canción "*Ice Cream Cake*" con un concepto alegre y colorido como su anterior video "*Happiness*", pero, por otra parte, también promocionarían con "*Automatic*" la cual presentaba una temática oscura, misteriosa y sexy, con un estilo musical Classic Rock.

El 04 de septiembre del mismo año se anunció que *RED VELVET* lanzaría su primer álbum completo "The Red", el cual promocionaría con la canción principal "*Dumb Dumb*" tan solo cinco años después, esta canción ha sido nombrada entre los mejores 10 mejores vídeos del 2015 por la revista *Rolling Stone*, pues fue elogiado por su "*claro y desconocido gusto estético*".⁹¹

En 2020 se lanzó una subunidad del grupo, "*RED VELVET - Irene&Seulgi*", la cual cómo indica su nombre se trata de un dúo conformado por Irene y Seulgi, su canción debut se lanzó el 7 de julio y se titula "*Monster*" del mismo modo que el

⁸⁹ (s.a.). (s.f.). RED VELVET. Consultado el 11 de julio del 2022. <https://bit.ly/3BvgM3w>

⁹⁰ (s.a.). (s.f.). RED VELVET. Consultado el 11 de julio del 2022. <https://bit.ly/3BvgM3w>

⁹¹ (s.a.). (s.f.). RED VELVET. Consultado el 11 de julio del 2022. <https://bit.ly/3BvgM3w>

nombre del mini álbum, este debut ocupó el número 1 en varias listas físicas de álbumes, incluyendo Hanteo Chart y Synnara Record, así como también barrió varias listas de música al ser #1 en Bugs, VIBE, Momople y más.⁹²

“*Monster*” también ocupó el puesto número 1 en las listas de álbumes principales de iTunes en 45 regiones de todo el mundo.

Su carrera como grupo no ha sufrido salidas de miembros como casi todos los grupos de la empresa, y el único cambio en la alineación fue cuando se añadió a la miembro Yeri tan solo un año después de su debut. Sin embargo, desde sus inicios estuvieron en demasiadas controversias, desde una pelea legal por el nombre “*RED VELVET*” con un grupo indie de la Universidad Hongik, hasta la caída de una de las miembros desde una plataforma de más de dos metros de altura debido a la irresponsabilidad de los organizadores de un evento, lo cual ocasionó que por más de un año el grupo se presentará con solo cuatro integrantes, pues Wendy, quien sufrió la caída, se encontraba con una fractura en la mano izquierda, una fractura pélvica y varios moretones en todo el cuerpo.

De sus mayores logros se encuentra el haber agotado todas las entradas para su concierto “Red Room” en tan solo 30 segundos, así como también ser el primer y único grupo de la tercera generación en representar a Corea del Sur en varios conciertos llevados a cabo en Corea del Norte.

De igual forma, *Billboard* eligió la canción de “Bad Boy” como la mejor canción de *K-pop* del 2018 y un año después se convirtieron en el primer grupo de chicas de *K-pop* en alcanzar la posición #1 en el chart de álbum en iTunes con tres álbumes en el mismo año.⁹³

Su discografía completa incluye: su debut con su primer sencillo digital “*Happiness*”, del año 2014, en el 2015 lanzaron su primer mini álbum “*Ice Cream Cake*” y su primer álbum completo “*The Red*”, “*The Velvet*” y “*Russian Roulette*” fueron lanzados en el 2016, en el 2018 regresan con “*The Perfect RED VELVET*”, “*Summer Magic*” y “*RBB*”. Un año después, lanzaron “*The ReVe Festival: Day 1*” y “*The ReVe Festival:*

⁹² (s.a.). (s.f.). RED VELVET - IRENE & SEULGI. Consultado el 15 de julio del 2022.

<https://bit.ly/3JspS36>

⁹³ (s.a.). (s.f.). RED VELVET. Consultado el 11 de julio del 2022. <https://bit.ly/3BvgM3w>

Day 2”, así como también *“The ReVe Festival: Finale”*. Para el año 2021 regresaron con su octavo mini álbum *“Queendom”* y en este año lanzaron *“The ReVe Festival 2022- Feel My Rhythm”*.

Dos años después de la creación de *RED VELVET*, Lee Soo Man tuvo una grandiosa idea, sobre crear un grupo con integrantes infinitos y llenos de talento, de ahí nació la idea para uno de los grupos tendencia en la cuarta generación del género musical coreano.

3.11 NCT

El nombre del grupo son las siglas de *“Neo Culture Technology”* o al español *“Tecnología Neo Cultura”*, es uno de los principales grupos diferentes de la *SM Entertainment*, pues este cuenta actualmente con 23 integrantes: 10 coreanos, 6 chinos, 2 japoneses, 1 hongkonés, 1 taiwanés, 1 tailandés, 1 estadounidense y 1 canadiense.⁹⁴ Son muy pocas las veces en las que han promocionado juntos, pues la principal característica de este grupo es que se dividen en varias subunidades.

La carrera para este grupo inició en enero del 2016, cuando Lee Soo Man, el fundador de *SM Entertainment*, dijo que: *“Bajo la marca de NCT diferentes grupos debutarían en diferentes sitios alrededor del mundo, con colaboraciones y unidades entre diferentes grupos, junto con movimiento de miembros a otros grupos, y también nuevos integrantes”*⁹⁵, por lo tanto, hasta la fecha, no existe un número de integrantes fijos en los grupos.

Su primera unidad fue *NCT U*, la cual debutó el 9 de abril con la canción *“The 7th Sense”* con los miembros Taeyong, Doyoung, Ten, Jaehyun y Mark, pues *NCT U* es una unidad rotatoria, por lo que cada canción puede ser interpretada por distintos miembros de *NCT*, como lo demostraron al día siguiente, cuando Taeil, Doyoung y Jaehyun presentaron la segunda canción de *NCT U* *“Without You”*.

Poco después, el 7 de julio, *SM Entertainment* debutó a la segunda unidad del grupo: *NCT 127*, el número 127 hace referencia a la longitud de Seúl, donde se

⁹⁴ (s.a.). (s.f.). NCT. Consultado el 06 de octubre del 2022. <https://bit.ly/3VdwpUv>

⁹⁵ (s.a.). (s.f.). NCT. Consultado el 06 de octubre del 2022. <https://bit.ly/3VdwpUv>

ubicaría el grupo. Su debut fue con la canción “*Fire Truck*” y participaron Taeil, Taeyong, Yuta, Jaehyun, Win Win, Mark y Haechan.



Imagen 22.- Grupo NCT. Obtenida de:
<https://bit.ly/3ZiNRbt>

La empresa *SM Entertainment* no tardó mucho en debutar a su siguiente unidad, en agosto del mismo año lanzaron al mundo a *NCT DREAM*, una unidad en la cual estarían los miembros más jóvenes de *NCT*: Mark, Renjun, Jeno, Haechan, Jaemin, Chenle y Jisung, todos mostraron una actitud dulce y juguetona para su debut con “*Chewing Gum*”.

Fue hasta el 30 de enero del 2018 cuando *SM Entertainment* reveló el video “*NCT 2018 Yearbook #1*”, donde se pueden ver a todos los integrantes ya conocidos de *NCT*, además de los nuevos miembros Kun, Jungwoo y Lucas.⁹⁶ Posteriormente, se lanzó el disco “*NCT 2018 EMPATHY*”, el cual cuenta con 6 canciones nuevas interpretadas por las diferentes unidades, y en los posteriores días a su lanzamiento se mostraron los videos musicales con sus respectivas unidades. A finales de ese año e inicios del 2019 debutaron a la nueva unidad de *NCT*: *WayV*, en la cual estarían los miembros Kun, Ten, Winwin, Lucas, Xiaojun, Hendery y Yangyang, esta nueva unidad debutó con el sencillo digital “*The Vision*”

El 15 de septiembre del 2020, *NCT* anunció un nuevo proyecto: *NCT 2020*, el cual era similar a su proyecto *NCT 2018*, combinando a los miembros de las diversas subunidades en un álbum, que se lanzaría en octubre de 2020. El 20 de septiembre, se lanzó “*NCT 2020 Resonance Pt. 1*” junto a la integración de dos nuevos miembros de *NCT*, Shotaro y Sung Chan. De igual forma, poco después salió “*NCT 2020 Resonance Pt. 2*” junto al video musical de “*RESONANCE*”, canción interpretada por los 23 miembros del grupo y la cual es una mezcla de las canciones del álbum “*Raise The Roof*”, “*Make A Wish*”, “*90's Love*” y “*Work It*”.⁹⁷

⁹⁶ (s.a.). (s.f.). NCT. Consultado el 06 de octubre del 2022. <https://bit.ly/3VdwpUv>

⁹⁷ (s.a.). (s.f.). NCT. Consultado el 06 de octubre del 2022. <https://bit.ly/3VdwpUv>

Para finales del 2021 lanzaron su tercer álbum con todos los miembros de las unidades el cual se tituló “*NCT 2021 Universe*”, el álbum tuvo un total de 13 canciones de géneros variados entre los cuales “*Universe*” y “*Beautiful*” serán las dos pistas principales. Para este disco solo faltaron Win Win y Lucas debido a problemas de agenda.

Entre su discografía podemos encontrar: los álbumes en los cuales aparecen todas las unidades, “*NCT 2018 EMPATHY*”, “*NCT RESONANCE Pt. 1*” y “*NCT RESONANCE Pt. 2*”, y su último álbum “*Universe*”, así como todos los sencillos digitales que existen entre todas las unidades del grupo.

La empresa siempre había tenido esa idea de tener un grupo en el cual se pudieran cambiar a los integrantes y que este estuviera en constante movimiento para no “aburrir” a los espectadores, lo intentaron con *SUPER JUNIOR*, pero como el público se encariñó tanto de los integrantes no pudieron hacerlo, y nuevamente lo intentaron con *EXO* y sus dos versiones de grupo, la coreana y la china, pero nuevamente les salió mal. *NCT* es ese grupo que tanto deseaba *SM Entertainment*, y el cual cambia bastante las reglas establecidas del *K-pop*, pues nos muestra un grupo futurista, el cual puede hacerse y deshacerse para el antojo de la empresa y del público.

3.12 *SUPERM*

SuperM cuyo nombre del grupo significa que son el “super boy group”, es decir un grupo de chicos superior de la agencia *SM Entertainment*, que se refiere a la sinergia de los integrantes, pues todos son talentosos miembros de otras agrupaciones de la empresa, mientras que “M” significa “matriz” y “maestro”. El grupo está integrado por siete miembros, Taemin del grupo *SHINee* dentro de la misma empresa, Baekhyun y Kai del grupo *EXO* y Taeyong, Lucas, Ten y Mark del grupo *NCT*.⁹⁸

El grupo se dio a conocer mediante el “*Capitol Congress 2019*” por Lee Soo Man, el productor en jefe de *SM Entertainment* presentó la idea de hacer un grupo de súper

⁹⁸ (s.a.). (s.f.). SUPER M. Consultado el 17 de julio del 2022. <https://bit.ly/3BGs5Wz>

chicos de la agencia que promocionaría principalmente en Estados Unidos, pues el grupo se encontraba bajo una colaboración con el sello discográfico Capitol Music Group, de igual forma presentó la idea de ellos serían como los “Vengadores” del *K-pop*, según sus palabras:

Mantendremos los grupos, sus carreras en solitario y por encima de todo, tenemos este grupo de “Vengadores” para mantenerlos juntos. Ya hay un Iron-Man, un Thor, etc; y al igual que los Vengadores pueden tener sus películas en solitario, hay una energía diferente cuando están juntos como Vengadores. Queremos crear esa sinergia entre sus grupos, ellos en solitario y el grupo *SuperM*, para crear una gran ola en la industria del *K-pop*.⁹⁹

Este nuevo grupo se ha presentado bajo el lema “*We are the future*” o en español “Nosotros somos el futuro” y lo demostraron desde sus imágenes promocionales donde se veían a cada uno de los miembros con un estilo más futurista, oscuro y rebelde, portando guantes y arneses. Chris Lee, ejecutivo de A&R en *SM Entertainment*, explicó que “*esta es una nueva forma de grupo y artista, y también una nueva forma de negocio*”.¹⁰⁰



Imagen 23.- Grupo **SUPER M**. Obtenida de: <https://bit.ly/3Kw9QYq>

Lo cierto es que, sí, es una forma innovadora de crear un grupo, pues los miembros de *SuperM* cuentan con todo un entrenamiento previo y experiencia en cada uno de sus grupos por separado, definitivamente un grupo como este no podría fallar o no rendir frutos, pues ya se tiene a una base de fans de cada uno, por lo que no sería empezar de cero. Lee Soo Man agrega “*SuperM es un grupo que consiste en siete artistas excepcionales que lanzarán música de calidad que destaca. A través de los bailes, sus voces, el rap y el estilo, el grupo definirá los valores centrales del K-pop*”.¹⁰¹

⁹⁹ Coca, L. (2010, 10 de agosto). CONOCE A SUPERM, EL NUEVO GRUPO DE *K-POP* QUE UNE A INTEGRANTES DE OTRAS BANDAS. Consultado el 17 de julio del 2022. <https://bit.ly/3BC4o1D>.

¹⁰⁰ Ídem.

¹⁰¹ Ídem.

SuperM debutó el 4 de octubre de 2019 con su primer mini álbum homónimo con la canción principal “*Jopping*”, el cual es un tema que retrata a cada miembro como leyendas de la música, tiene una intro parecida a las bandas sonoras de películas de superhéroes y un ritmo pegadizo y adictivo. Recordemos que el grupo se debutó para promocionar sobre todo en el extranjero, por lo que sus canciones tienen una gran influencia de la música internacional, y no el conocido sonido del *K-pop*. Sus canciones son más mezclas de EDM, pop futurista, dance pop y algunos riffs de guitarra, sus letras contienen algunos lemas y mensajes poderosos, así como también poderosas coreografías típicas de la agencia.

Al día siguiente, *SuperM* actuó por primera vez en vivo en el Capitol Records Building en Los Ángeles, y debutó en televisión en The Ellen DeGeneres Show el 9 de octubre, donde hicieron una donación para la asociación de la conductora, recibiendo así la atención y admiración de mucho público que posteriormente se volvió fan.

Poco tiempo después, el grupo tuvo su primera gira “*We Are The Future Live*” con diez fechas en Norteamérica, la cual iniciaba en noviembre del 2019 y terminaba en febrero del 2020, pero debido al gran éxito, la gira se extendió a América Latina y Europa con tres fechas más. A este gran éxito solo se le añadió que el grupo agotara las entradas en el segundo estadio interior más grande del Reino Unido, lo que para un grupo novato era algo casi imposible.

Dos meses después, *SuperM* se convirtió en el primer grupo de *SM Entertainment* en tener un concierto en línea en vivo, organizado por su empresa y Naver como parte de la primera serie mundial de conciertos en vivo. El 26 de abril interpretaron canciones de su álbum debut, pero también presentaron canciones nuevas de un lanzamiento aún no anunciado. Se cree que actuaron para una audiencia virtual de más de 75,000 espectadores en más de 109 países, por lo que se estima que los ingresos del concierto, solamente con las entradas, superó los \$2 millones de dólares.¹⁰²

Para el 5 de agosto del mismo año, el grupo anunció el lanzamiento de su primer álbum completo, “*Super One*” que se lanzaría el 25 de septiembre con dos sencillos

¹⁰² (s.a.). (s.f.). SUPERM. Consultado el 23 de julio del 2022. <https://bit.ly/3JpvHhs>

“100” y “*Tiger Inside*”, canciones en las que nos expresan que cada vez están más dispuestos a llegar más alto, con varias notas altas y algunos raps, en este álbum los miembros apoyaron con varias canciones desde la composición hasta la producción.

Su última canción “*One*” mezcla las canciones *Monster* e *Infinity*, tiene la misma esencia de superhéroes que su debut “*Jopping*” con una base EDM futurista, mientras que el estribillo es un canto coral que recuerda a las boybands clásicas agregando estrofas eclécticas y un puente con notas altas y un rap.

Su discografía completa incluye: su mini álbum debut “*SuperM*” del 2019, dos sencillos digitales “100” y “*Tiger Inside*” y “*Super One*” como un álbum completo del 2020. No cuentan con mucha discografía ya que, actualmente se encuentran inactivos debido al servicio militar de dos de sus miembros.

Como último apartado de este capítulo, presentamos al grupo de chicas que fueron la inspiración para esta investigación, pues su creación llegó con herramientas a las cuales antes no se les daba importancia, explotándolas al punto de poner estándares para su generación.

4. AESPA

Aespa es un grupo integrado por cuatro miembros femeninas, Karina, Giselle, Winter y Ning Ning, el nombre del grupo está creado al combinar “æ” que significa “Avatar X Experiencia” y también la palabra “aspect” o al español “aspecto”, por lo que quieren dar a conocer la experiencia de conocer a los avatares y un mundo nuevo.

4.1 Nacimiento del grupo

La información sobre *aespa* se presentó por primera vez en el “Foro Mundial de la Industria Cultural 2020”, donde Lee Soo Man, introdujo la idea de un *idol* avatar, comentando que este podría reemplazar a un amigo en la vida real o hacer apariciones en el mundo virtual cuando el *idol* real no se encuentre disponible, el productor de *SM Entertainment* explicó:

Dentro de *aespa*, hay miembros del mundo real y miembros del mundo virtual. Los miembros de las obras reales y virtuales no se piden unos a otros que hagan algo específico, pero son capaces de interactuar y comunicarse, ya que los miembros virtuales tienen cerebros de IA. Pueden hablar entre ellos, ayudarse, hacerse amigos y compartir información. Eventualmente, también podrán ingresar a los mundos de los demás e interactuar entre sí al organizar sesiones en vivo en las redes sociales, todo lo cual no ha existido hasta ahora.¹⁰³

Lee Soo Man agregó que:

Los miembros que residen en el mundo real y el avatar que reside en el mundo virtual se encuentran en un mundo intermedio, el digital, donde se comunican, identifican y crecen de forma conjunta. “*aespa* es un nuevo grupo donde conviven los miembros del mundo real y virtual, ayudándose mutuamente y promoviendo juntos una identidad revolucionaria.”¹⁰⁴

Por lo que, poco tiempo después, se abrió un nuevo canal de YouTube llamado “*aespa*”, en el cual se subió un intro de tan solo 27 segundos donde se podía ver el logo del grupo. Sin embargo, para dar un ejemplo más sencillo al respecto del concepto del grupo, se presentó un video llamado “MY KARINA”, en el cual podemos apreciar a la miembro Karina interactuando con su avatar virtual “æ”-KARINA.

¹⁰³ (s.a.). (s.f.). *aespa*. Consultado el 27 de julio del 2022. <https://bit.ly/3JuWcCr>

¹⁰⁴ (s.a.). (s.f.). *aespa*. Consultado el 27 de julio del 2022. <https://bit.ly/3JuWcCr>

En primera instancia vemos a Karina y a “æ”-KARINA presentarse ante la audiencia, donde Karina se burla de su avatar al presentarse con una voz fría y robótica, podemos apreciar que son voces diferentes, lo que nos confirma que son diferentes personas y conciencias, tal como comentó el productor Lee Soo Man. De igual forma se nos empieza a adentrar al universo del grupo, explicándonos los conceptos de MY, SYNK, y REKALL, los cual se tratan en el apartado de la narrativa del grupo. En el video de “MY KARINA” también nos hablan sobre Nævis y cómo fue la primera vez que Karina y “æ”-KARINA se conocieron, Karina comenta que cuando conoció a su alter ego ella era muy fría, por lo que tuvo que esforzarse para que “æ”-KARINA tuviera expresiones más humanas. Podemos apreciar que los miembros humanos y los virtuales conviven a través de diversas aplicaciones de mensajería instantánea, videollamadas, en vivos y algunos juegos de Realidad Aumentada. Al final del video “æ”-KARINA se despide diciendo que se acabó el tiempo REKALL y se abre un hoyo oscuro por el cual ella desaparece.¹⁰⁵

Posteriormente, se subieron 4 videos diferentes, SYNK WINTER, SYNK GISELLE, SYNK NING NING y SYNK KARINA, en los cuales se aprecia mejor las conexiones que cada una tiene con su respectivo avatar y algunos datos importantes, por ejemplo: en SYNK WINTER se nos muestra cómo se crea “æ”-WINTER gracias a todos los post que Winter sube a internet, con toda la información que comparte y todas las aficiones que muestra en su día a día en sus dispositivos electrónicos, en SYNK GISELLE vemos cómo fue el primer acercamiento entre Giselle y su avatar virtual en el cual “æ”-GISELLE mandó una solicitud de amistad a Giselle, como si fuera una persona más pidiendo ser tu amigo en cualquier red social, en SYNK NING NING apreciamos que Ning Ning y su avatar conviven a través de una plataforma de mensajería instantánea y que



Imagen 24.- Grupo aespa. Obtenida de: <https://bit.ly/3lufoQC>

¹⁰⁵ aespa. (2020, 27 de octubre). aespa 에스파 'MY, KARINA' [video]. YouTube. <https://bit.ly/3TEarms>

posteriormente las dos se ponen a cantar, mostrando que ambas son *idols* y no solo una de ellas, y finalmente en SYNK KARINA apreciamos a Karina practicar en una sala de baile cuando de repente “æ”-KARINA sale de la dimensión virtual para presentarse en el mundo físico, a través de un agujero negro, tal como en el primer video MY KARINA, dándonos a entender que estas miembros virtuales, dentro de su narrativa, también pueden existir en nuestro mundo y no solo a través de aplicaciones o juegos de Realidad Aumentada.

Finalmente, *aespa* realizó su debut el 17 de noviembre del 2020 con su sencillo “*Black Mamba*”, cabe mencionar que el video alcanzó más de 21 millones de vistas en YouTube en 24 horas, rompiendo el récord al debut más visto del *K-pop* y posteriormente fueron el grupo que más rápido alcanzó los 100 millones de vistas en menor tiempo, con un récord de tan solo 51 días.

En el video musical de “*Black Mamba*” además de poder apreciar los grandes visuales que las miembros poseen y ver coloridos escenarios y vestuarios, podemos observar a las cuatro miembros reales muy preocupadas porque no pueden lograr la conexión con sus avatares virtuales, del mismo modo se nos presenta a “*Black Mamba*”, quien es el villano que amenaza al mundo de *aespa* y bloquea la conexión entre las miembros y los avatares “æ”. Para dar a entender al espectador la gran amenaza que es *Black Mamba*, los escenarios antes coloridos cambian a locaciones con colores neón y con algunas cosas extrañas de color negro.¹⁰⁶

Al finalizar el video, en una de las locaciones donde se encontraban las miembros antes bailando podemos apreciar que algo, o alguien, sale de una especie de tinta negra que hay en el piso, dándonos a entender que es *Black Mamba* y que ya llegó al mundo “real” de *aespa*. De igual forma, por un lapso de no más de 3 segundos aparece la artista *BoA*, solista de *SM Entertainment*, con lo cual la empresa abre la puerta al SM Culture Universe, donde se unen todos los artistas de la empresa bajo un mismo universo y donde con cada nuevo video se nos desvelarán más cosas y se confirmarán diversas teorías.

¹⁰⁶ SMTOWN. (2020, 17 de noviembre). *aespa* 에스파 'Black Mamba' MV [video]. YouTube. <https://bit.ly/3D1Nt7S>

Sin embargo, para empezar a comprender este universo es necesario conocer primero a las miembros de *aespa* y el glosario de palabras que manejan a lo largo de sus narrativas.

4.2 Conociendo a *aespa*

El grupo está conformado por 4 miembros, dos chicas coreanas, una japonesa y una china. Al igual que sus antecesoras, *EXO* y *RED VELVET*, a cada miembro de *aespa* se le reconoce por un avatar, un símbolo y un animal, por lo que a continuación presentaremos a cada una de las miembros con los datos más importantes como los símbolos antes mencionados, su posición en el grupo y su poder dentro del mundo *aespa* las cuales se nos describen brevemente en la canción “Aenergy” de su primer mini álbum.



Imagen 25.- Karina. Obtenida de:
<https://bit.ly/3lgTPiT>

- Karina

Karina, cuyo nombre real es Yoo Ji Min, es la líder de *aespa*, pues es la mayor del grupo con tan solo 22 años, ella es una de las dos chicas coreanas del grupo, y antes de ser miembro de *aespa* ya había participado en el video musical, prácticas y presentaciones en vivo de la canción “WANT” del artista bajo la misma compañía, Tae Min.

Además de ser líder, también es vocalista, rapera y bailarina. A Karina se le reconoce por el avatar de “æ”-KARINA, el símbolo del corazón y con una ballena como animal, y dentro de la narrativa del grupo, ella es la “Rocken Puncher”, es decir, que ella contiene unos puños de metal para golpear y romper cosas fácilmente, por lo que es correcto decir que ella tiene fuerza sobrehumana.

- Giselle

Giselle es la chica japonesa del grupo, su nombre real es Uchinaga Eri y tiene 22 años igual que Karina, estuvo bajo entrenamiento 1 año antes de debutar, lo cual la convierte en la *idol* con el periodo de entrenamiento más corto, pues en cuanto se unió a la compañía entró al grupo para debutar. Habla tres idiomas, su natal japonés, coreano e inglés fluidos.



Imagen 26.- Giselle. Obtenida de:
<https://bit.ly/3SrGeNI>

Dentro del grupo ella es la rapera principal, e incluso hizo su rap en los tres idiomas que habla para el video de “SYNK GISELLE”, pero también es vocalista y bailarina, se le reconoce por el avatar “æ”-GISELLE, con el símbolo de la luna y con los unicornios, además de que dentro de la historia ella tiene xenoglosia, lo que significa que tiene la habilidad de poder hablar o escribir un lenguaje no familiar, lo cual viene vinculado a que ella tiene una distinguida habilidad con los idiomas en la vida real.



Imagen 27.- Winter. Obtenida de:
<https://bit.ly/3YXP9Jp>

- Winter

Winter también es de origen coreano, su nombre verdadero es Kim Min Jeong y tiene 21 años e igual tuvo un largo periodo de entrenamiento, 4 años para ser exactos. Ha tenido algunas colaboraciones con grandes artistas tales como su superior *BoA*, para el aniversario de veinte años de carrera de la artista y también con Kang Ta en un video musical.

En el grupo ella es bailarina y vocalista, pero también toca la guitarra. Winter se representa con el Husky siberiano, la estrella, su avatar es “æ”-WINTER, y dentro de la historia ella es la armamentista y una gran francotiradora, esto al igual que el poder de Giselle se relaciona con

algo de su vida real, pues toda su familia sirve al ejército y en varios programas ella ha mencionado que le hubiera gustado seguir con la carrera militar, de igual forma tomó clases de kendo y tiro con pistola.

- Ning Ning

Ning Ning es la integrante china del grupo, su nombre real es Ning Yi Zhuo y tiene 20 años, por lo tal es la *maknae* del grupo, que quiere decir que es la menor de todas. Ella era parte de SMROOKIES, lugar donde entrenaban varios *idols* antes de debutar con algún grupo en la empresa de *SM Entertainment*, ya que es china, su lengua materna es el chino y habla con fluidez el coreano.



Imagen 28.- Ning Ning. Obtenida de: <https://bit.ly/3Yfwk3f>

Ning Ning además de ser la *maknae* del grupo, es la vocalista principal y bailarina, es representada con las mariposas, el tigre y su avatar es “æ”-NINGNING, por lo que es muy común ver mariposas en los planos en solitario que tiene. Dentro del universo de *aespa*, ella es una E.D. Hacker, por lo que en varios momentos la vemos hackeando cosas, al igual que dibujando y haciendo grafitis.¹⁰⁷

Por otro lado, son el primer grupo de *K-pop* en contar con un glosario para hablar sobre su historia y su mundo, estas palabras se presentan a lo largo de las canciones con las que promocionan. Su primera aparición fue en el primer video del grupo: MY KARINA, sin embargo, este nuevo vocabulario fue difícil de comprender para los nuevos fans, por lo que se perfeccionó la idea de sus significados con el estreno del video “*aespa* ‘ep1. *Black Mamba*’ - SM Culture Universe”.

Este glosario incluye palabras tales como SYNK que significa la conexión que existe entre las integrantes y sus avatares, hay dos tipos de SYNK: el normal que sucede cuando el avatar y su contraparte se sincronizan en el mundo real y el SYNK DIVE

¹⁰⁷ (s.a.). (s.f.). *aespa*. Consultado el 27 de julio del 2022. <https://bit.ly/3JuWcCr>

qué sucede cuando la persona del mundo real logra sumergirse en el mundo virtual.

108

Para que este SYNK pueda darse, es necesaria Nævis, quien como tal es el sistema que logra vincular a las personas reales y a sus avatares, es una inteligencia artificial que se destaca de todas las demás IA, por qué es capaz de crear los POS. Los POS, por sus siglas en inglés de *Port of Soul*, son los portales que conectan el mundo real y el virtual, que dentro del universo *aespa* es conocido como FLAT. Por eso, a lo largo de las canciones principales del grupo, vemos y escuchamos al menos una vez a Nævis y lo mucho que las miembros reales y las avatares la aman, pues sin ella no podrían comunicarse y no existiría el SYNK, ella es el puente entre los avatares y los seres humanos.



Imagen 29.- Nævis. Obtenida de:
<https://bit.ly/3SqIXqP>

Al tiempo donde los avatares y los humanos pueden convivir se le llama REKALL, y al parecer dentro de la dimensión real este es muy corto, pues podemos apreciar en el video de “MY KARINA” que “æ”-KARINA se despide argumentando que se acaba el tiempo REKALL. Sin embargo, en el segundo capítulo del SM Culture Universe, las miembros de *aespa* humanas pasan un largo tiempo en el FLAT mientras que su cuerpo está descansando en la dimensión real. Por lo que la duración real del REKALL es algo que aún no está confirmado.

Del mismo modo, a lo largo de las canciones se menciona a KWANGYA, sin embargo, esta palabra no solo se maneja dentro del universo de *aespa*, sino que es un lugar importante para todos los grupos de *SM Entertainment*, como tal es una dimensión, una onda que se expande más allá del universo. KWANGYA es conocido por qué es un lugar sin reglas, sin límites y sin forma, su significado directo es

¹⁰⁸ Ale Ale. (2022, 30 de julio). Guía Fácil Para Entender a *AESPA* [video]. YouTube.
<https://bit.ly/3F8R6vb>

“desierto” y dentro de la narrativa de *aespa* se cree que es el lugar donde está el villano de la historia: *Black Mamba*.¹⁰⁹

Black Mamba es quien crea un virus que rompe la conexión SYNK que existe entre los avatares y las personas reales. Esto lo podemos apreciar desde el inicio de la historia, a través de las canciones, videos musicales y los videos del SM Culture Universe, pues se habla sobre este personaje, el cual es representado por una serpiente. No se sabe ciertamente qué o quién es *Black Mamba*, podría ser una organización, una persona, un avatar o incluso una Inteligencia Artificial. Sin embargo, Nævis le da la misión al cuarteto de *aespa*, para que vayan a encontrarla y destruirla, para así poder traer paz a ambas dimensiones y que el SYNK regrese a la normalidad.

Como ya se comentó anteriormente, esta terminología se ve a menudo en las letras de las canciones, los videos musicales y los dos videos del SM Culture Universe, todo ello con el fin de contar una narrativa única dentro del mundo del *K-pop*.

4.3 Narrativa del grupo

El 14 de mayo del 2021 se subió un video al canal del grupo en YouTube titulado “*aespa* ‘ep1. *Black Mamba*’ - SM Culture Universe”, donde nos resuelven varias de las dudas que dejaron tras su debut, pues en este nuevo video, nos cuentan la historia de las integrantes y sus avatares “æ”. Un dato importante es que estos videos están desarrollados a través de CAWMAN, que a primera vista podría parecer un estudio de animación o edición, sin embargo, CAWMAN en realidad es un género de animación; su nombre viene del inglés “Cartoons, Animation, Weebtoons, Motion Graphics, Avatar and Novel” que en español vendría siendo “Caricaturas, Animaciones, Weebtoons, Gráficos en Movimiento, Avatares y Novelas”, es por eso que estos episodios del SM Culture Universe tardan mucho en ver la luz, pues requieren de un gran trabajo y un gran equipo.

El video inicia con una pantalla en negro y la pregunta “*Where did we come from?*”, al español “¿De dónde venimos?”, posteriormente se nos presenta a Nævis con una forma humanoide de tez blanca y cabello corto negro, esta se encuentra observando

¹⁰⁹ Ídem.

varias pantallas en una habitación oscura, estas pantallas tienen fotos de los miembros de *aespa* y de la dimensión KWANGYA. En la parte posterior a donde se encuentran las pantallas se abre un POS, e inmediatamente nos transportamos al mundo “real” de *aespa*, un mundo un poco más adelantado tecnológicamente, podemos apreciar grandes titulares que anuncian “Un sumidero no identificado que emite luz”, este se puede apreciar como el primer encuentro entre los humanos y los POS, de este portal sale “æ”-KARINA, de inmediato se convierte en un fulgor universal y vemos diversos medios de comunicación hablando sobre estos “seres digitales” y una posible “coexistencia con los æs”.

Escuchamos varias voces de reportajes audiovisuales donde se explica cómo se crean los “æ”, de igual forma podemos ver a un profesor de “la universidad de Londres” hablando y tranquilizando a la población mientras informa sobre la formación de los “æ” y la convivencia. Poco después, el mismo profesor, Dr. Andrew Kim, se prepara para dar una conferencia sobre el tema de los avatares, pero mientras está distraído podemos apreciar que su celular se comporta como si estuviera hackeado y la pantalla cambia a una figura de una serpiente. El profesor no se percata de este detalle y continúa con su conferencia, la cual la da en forma de holograma.

El Dr. Andrew Kim comenta que los “æ” son *“otro ser con personalidad que se forma con todos los datos que subimos en nuestro día a día”*, mientras el profesor habla, podemos apreciar que Giselle, miembro de *aespa*, se encuentra en esta conferencia en calidad de alumna, sin embargo, no parece prestar atención a la clase, sino que se encuentra cantando y garabateando en una iPad. El profesor continúa su conferencia advirtiéndole que hay *“algunas personas que no son conscientes de su æ”*. Giselle se da cuenta de que alguien la acompaña en esa clase, “æ”-GISELLE se encuentra unos asientos detrás de ella y le pide que ponga atención a la conferencia. Posteriormente, tenemos algunas escenas a modo de recuerdos en las cuales podemos apreciar a Giselle y a “æ”-GISELLE modelando enfrente de varios fotógrafos, y cómo los videos donde aparecen ambas tienen demasiadas reproducciones.

Cambiamos de toma y apreciamos a Winter, la cual se encuentra en un videojuego de disparos con Realidad Virtual, sin embargo, cuando Winter se encuentra

acorralada “æ”-WINTER la salva. Salimos de la visión del videojuego para darnos cuenta de que ambas se encuentran en la misma habitación y con lentes de Realidad Virtual.

Volvemos a cambiar de toma, esta vez nos encontramos con Ning Ning en un estudio artístico, en forma de historieta o cómic, se nos presenta a un hombre el cual apura a la miembro diciendo que no queda mucho tiempo, Ning Ning y “æ”-NING NING, se encuentran dibujando por medio de una tableta de dibujo como si estuvieran sincronizadas, poco después descubrimos que Ning Ning hackea una presentación en una galería de arte quitando una pintura por su nuevo dibujo de mariposa, haciendo alusión a su símbolo dentro del grupo.

Regresamos a la toma de Giselle, en la conferencia del profesor, ella está riendo debido al video del hackeo de la galería, el Dr. Andrew Kim le llama la atención y le pide que lea la frase que se encuentra en la pizarra, Giselle lee la frase Jean-Paul Sartre *“l’existence precede l’essence”*, al español “la existencia precede a la esencia”.

Esta vez cambiamos de toma para ver a Karina, ella se encuentra en una alberca cuando recibe un mensaje de “æ”-KARINA para que se reúnan, Karina se sumerge en la gran alberca y debajo del agua se abre un POS del cual sale “æ”-KARINA, ambas estiran la mano para agarrarse, un plano que recuerda a la pintura de Miguel Ángel la “Creación de Adán”, de igual forma justo antes de que se logren tocar las manos hay un corte y regresamos a la clase del Dr. Andrew Kim, en esta alguien realiza el siguiente comentario *“El hecho de que esté hecho con nuestros datos no significa que seamos nosotros. En las redes sociales, uno sube fotos de sí mismo si salen bien y, a veces, se hacen correcciones. Por lo tanto, el “æ” puede ser más atractivo y superior a nosotros”*.

Sin embargo, mientras el profesor se encontraba respondiendo, su imagen en holograma empieza a fallar y a distorsionarse, y “æ”-GISELLE, que se encontraba al fondo de la clase, se queda congelada para posteriormente desaparecer. Giselle, preocupada por su MY, le pregunta al profesor qué sucedería si hackean “æ”, a este inmediatamente le cambia y nos enseñan una toma donde “æ”-WINTER se queda

congelada dentro del juego y finalmente desaparece, lo mismo con “æ”-NING NING.

Regresamos con el Dr. Andrew Kim, el cual le comenta a su asistente que lo interrumpieron en la clase y que no pudo continuar, quedándose preocupado por si los estudiantes lo estarían esperando, su ayudante le comenta que la clase terminó sin ningún problema.

En la toma de Karina podemos observar que a su celular le ocurre lo mismo que al teléfono del profesor, cambia la pantalla sustituyéndola por una serpiente. Karina se da cuenta de que algo está mal y sale a la superficie donde se encuentra con una figura oscura, la cual se encuentra distorsionándose. Cuando la ve, los ojos de Karina cambian de color a unos completamente negros y nos adentramos a una toma con ella sentada en un trono, detrás de ella se encuentra una mujer con una corona y lo que parecen escamas en su rostro. Karina regresa a la realidad solo para darse cuenta de que, aquella figura oscura es “æ”-KARINA rodeada de humo oscuro.

Volvemos a los titulares de los medios de comunicación, los cuales se encuentran dando la noticia de que no se puede realizar SYNK y que los “æ” han desaparecido, un fenómeno al que han llamado SYNKOUT. La pantalla regresa al negro y con una nueva pregunta “*Where did i come from?*”, al español “¿De dónde vengó?”.

Vemos el lugar donde se ejecutaba la conferencia, con un holograma del profesor trabado, sin embargo, al darse la vuelta cambia de forma a lo que pareciera un “æ” de cabello corto, ropa oscura y con escamas en el pecho, haciendo alusión a BLACK MAMBA; para finalizar el video, este “æ” mira fijamente a la cámara y sonríe.¹¹⁰

Tres días después se lanza una nueva canción junto a su video musical, se trata de “*Next Level*” la cual es un remake de una canción del mismo nombre interpretada por A\$ton Wyld, usada en la banda sonora de Hobbs & Shaw, este video musical alcanzó más de 25 millones de vistas en 25 horas. Este nuevo video no aporta mucho a la narrativa del grupo, pues está enfocado en la coreografía y los visuales

¹¹⁰ aespa. (2021, 14 de mayo). aespa 에스파 'ep1. Black Mamba' - SM Culture Universe [video]. YouTube. <https://bit.ly/3N6AUfX>

de las miembros, lo único que se nos hace saber es que las chicas de *aespa* se encuentran en un viaje hacia KWANGYA.¹¹¹

Sin embargo, a pesar de que el video no fue importante para la narrativa, tuvo una gran recepción de parte del público, pues obtuvo un certificado platino en *streaming* por alcanzar las 100M de vistas en YouTube, de igual forma alcanzó el segundo lugar en las plataformas musicales, también recibió dos premios Korean Music por canción del año, un Golden Disc y el MAMA 2021. La canción se volvió tan popular que incluso se prohibió en varias escuelas coreanas, pues se encontraban en época de exámenes y era muy adictiva para los estudiantes.

Meses después, en octubre del mismo año, se lanzó su primer mini álbum “*Savage*”, que contenía seis canciones con diversos géneros, entre ellos su canción principal del mismo nombre, este álbum superó los 400,000 pedidos anticipados. “*Savage*” alcanzó el #1 en las listas Melon, Genie y Bugs, así como también ocupó el primer lugar en las listas de iTunes en 17 países.

En este video musical volvemos a apreciar a “æ”-KARINA con esa aura oscura, como si estuviera bajo el control de BLACK MAMBA, de igual forma vemos a las chicas en lo que pareciera ser un KWANGYA controlado por la villana de esta historia. Por otro lado, podemos ver a las chicas haciendo uso de sus poderes, como a Winter en varias tomas con pistolas o a Karina con sus puños de hierro, así como también vemos que los avatares se encuentran con ellas en el viaje y es importante mencionar que este video musical cuenta con animación en 2D y 3D.¹¹²

Fue tanto el éxito de “*Savage*” que recibió un doble Platino en Gaon por vender más de 500,000 unidades, por otro lado, fue la primera canción de *aespa* en lograr un all-kill, además de ser la primera canción de un grupo femenino lanzada en 2021 en lograr tal hazaña.

Para diciembre del 2021, SM lanzó un remake de la famosa canción “*Dreams Come True*” de su primer grupo femenino, *S.E.S.*, *aespa* estaría realizando el remake

¹¹¹ SMTOWN. (2021, 17 de mayo). *aespa* 에스파 'Next Level' MV [video]. YouTube. <https://bit.ly/3TUVdQ8>

¹¹² SMTOWN. (2021, 05 de octubre). *aespa* 에스파 'Savage' MV [video]. YouTube. <https://bit.ly/3DC62Ro>

como parte del proyecto SM Remastering Project, en esta canción las chicas de *aespa* tuvieron la oportunidad de trabajar con *BoA*, gran artista dentro de *SM Entertainment*, quien fue la productora del remake, y con *Bada*, integrante de *S.E.S.*, quien las instruyó para que lograran un buen remake de la canción, todo esto se puede apreciar en “Re: MASTERPIECE”, videos de contenido exclusivo de YouTube Originals.¹¹³ Sin embargo, ni la canción ni el video musical de “*Dreams Come True*” se encuentran dentro de la narrativa de *aespa*, pues al ser un remake, la canción es muy semejante a la de *S.E.S.* y el video es parecido al original, solo que con más tecnología y mejores efectos especiales.

En abril del 2022, *aespa* actuó en Coachella, el mayor festival de música de Estados Unidos, donde presentaron sus canciones “*Savage*”, “*Next Level*”, “*Black Mamba*” y una nueva canción titulada “*Life’s Too Short*”, la cual se incluiría en su siguiente álbum. *aespa* es el segundo grupo de *K-pop* invitado a este evento, sin embargo, es el primero de la cuarta generación en lograr tal hazaña.

En junio del mismo año se lanzó el segundo capítulo del SM Culture Universe, un video de diecisiete minutos el cual estaba producido por el mismo género *CAWMAN*, cronológicamente este video explica lo que sucede en *NEXT LEVEL*, el viaje que las chicas realizan a *KWANGYA* por órdenes de *Nævis*.

En este segundo capítulo de la historia nos enseñan a nivel mundial cómo se vivió la desaparición de los “æ”, desde un concierto sinfónico hasta choque de carros; posteriormente apreciamos a las cuatro miembros de *aespa* en una habitación, revisando los titulares de los medios de comunicación así como también viendo fotos con sus “æ”.

En ese preciso momento, “æ”-*KARINA* logra enviarle un mensaje a *Karina* gracias al poder de *Nævis*, le comenta que todas las sincronizaciones fueron desactivadas, ya que algo se encuentra perturbando el *SYNK* desde *KWANGYA*, en este punto *Nævis* les explica a las chicas lo que es *KWANGYA*, un lugar sin reglas y sin límites, en este lugar el tiempo y el espacio no están definidos y fluyen energía y datos infinitos.

¹¹³ SMTOWN. (2021, 23 de diciembre). 리마스터피스 (Re:MASTERPIECE) | 유튜브 오리지널 [video]. YouTube. <https://bit.ly/3gP2AKq>

Dicho esto, Nævis les pide que se dirijan a KWANGYA para resolver el problema, posteriormente logra que la conciencia de las chicas comparta el cuerpo con sus avatares en el FLAT, su cuerpo físico se encuentra en el mundo real, pero sus conciencias están sincronizadas, a esto se le conoce como SYNK DIVE.

Nævis abre un POS y les comenta que una mariposa las guiará en el camino, ya que ella no puede salir del FLAT, sin embargo, se encontrará vigilándolas. De igual forma les comenta que hay dos reglas que se deben cumplir en KWANGYA, la primera es no codiciar lo que se encuentra en esta dimensión y la segunda es nunca mirar hacia atrás; con esto dicho, las chicas pasan el POS y llegan a esta dimensión sin límites.

Posteriormente, ellas suben a un tren que las llevará directo hacia *BLACK MAMBA*, en el camino ellas disfrutan de la vista, sin embargo, Winter se da cuenta de una sustancia negra que se encuentra en el techo del vagón manifestando la presencia de *BLACK MAMBA*, las chicas comienzan a tener visiones de los que parecieran sus miedos.

Por ejemplo, Karina empieza a escuchar diversos comentarios de gente: “Karina es madura”, “Confío en ti, Karina”, “Eres la Karina de todos” y posteriormente encontrándose en una cueva con muchos espejos y diversas versiones de ella misma, y como una de estas versiones se encuentra “æ”-KARINA nuevamente con un aura oscura.

Por otro lado, vemos a Winter en una habitación oscura llena de gente, la cual se encuentra hablando sobre ella: “Escuché que ella no es tan agradable” “Escuché a alguien...”, “¿No crees que ella no necesita estar ahí?” Cuando ella finalmente voltea a ver los rostros de estas personas, estos se encuentran distorsionados por lo que ella sale corriendo del lugar, sin embargo, la habitación oscura se convierte en unas escaleras que parecen nunca tener fin y termina cayendo dentro de la boca de una serpiente, al levantarse ella se encuentra rodeada de las mismas personas que se encontraban hablando de ella.

En la visión de Giselle podemos ver que se encuentra en un pedestal y hay muchas personas rodeándola y tomando fotos de ella, sin embargo, ella se da cuenta de que todas las personas tienen su cara y quieren alcanzarla. Aquí comienza una

animación donde se ven a diversas personas en fila con la misma máscara sonriente, Giselle se encuentra en esta misma fila, pero ella no quiere portar la máscara, por lo que intenta escapar sin éxito, pues las demás personas la acorralan, convirtiéndose finalmente en una persona más con la misma cara.

Y, finalmente, en la visión de Ning Ning las cosas se ven brillantes en un comienzo, ella se encuentra en una habitación blanca muy iluminada con diversos emojis a su alrededor, todos estos son lindos y agradables hasta que ella logra tocar uno que se convierte en un emoji furioso y con espinas que termina lastimándola, de igual forma nos enseñan una animación donde se nos quiere dar a entender que algunos comentarios y emojis pueden ser tan hirientes como un cuchillo.

Regresamos a la visión de Karina, donde se encuentra cara a cara con su oscuro avatar, ella vuelve a preguntar que quién es, pues sabe que no es su MY. La versión oscura de “æ”-KARINA le contesta:

Soy tú, y el yo perfecto que quieres ser... Subiste datos que te gustaban en las redes sociales y fui creada solo con tus mejores cualidades. Soy la versión perfecta de ti que siempre quisiste ser. ¿Crees que seguirás luciendo como lo haces cuando seas mayor? Cambiarás con el paso del tiempo. Pero yo siempre seré perfecta. ¿Quién crees que le gustará a la gente entre tú y yo?¹¹⁴

Al finalizar este discurso, Karina comienza a escuchar diversas voces que le dicen que la mejor opción es borrar toda esa información “buena” de ella y con ello eliminar a “æ”-KARINA. Sin embargo, en ese preciso momento llega la mariposa que envió Nævis y le hace darse cuenta de que “æ”-KARINA se encuentra bajo el poder de *BLACK MAMBA*, por lo que toma la decisión de golpear el espejo donde se encontraba “æ”-KARINA, liberando de esta forma a todas las chicas del trance.

Para finalizar el video, podemos apreciar a las chicas de vuelta en el tren, donde nos vuelven a mostrar la misma toma en la cual algo sale de una sustancia negra, y de este modo el tren ha perdido el control, pues se encuentra cubierto por una serpiente negra.¹¹⁵

¹¹⁴ aespa. (2022, 20 de junio). aespa 에스파 ‘ep2. Next Level’ – SM Culture Universe [video].

YouTube. <https://bit.ly/3TMpikJ>

¹¹⁵ aespa, Ídem.

Este video puede interpretarse desde diversas formas, pues se le puede dar un sentido dentro de la misma narrativa del grupo, así como también se le puede dar una interpretación a lo que sucede hoy en día con la tecnología y las redes sociales.

Al igual que con el capítulo anterior, un nuevo video fue revelado tres días después, se trataba del video musical de “*Life's Too Short*”, una canción que marcaría su entrada al mercado americano, con una lírica que hace mención a los comentarios maliciosos en las redes sociales y cómo deberíamos ignorarlos, pues solo tenemos una vida y debemos disfrutarla en lugar de preocuparnos por la vida de los demás.¹¹⁶ Sin embargo, a pesar del buen mensaje que transmite la letra del video, queda fuera de la narrativa de *aespa*, por lo que no se toma en cuenta en este análisis.

Otro de sus logros ha sido ser incluidas en la lista de líderes de la próxima generación de 2022 en la revista estadounidense *Time*, siendo la primera vez que un grupo femenino aparece en esta revista, el único grupo que había aparecido en esta lista era BTS. La revista *Time* agregó que *aespa* “*podría ser un próximo paso inevitable para la industria musical, siendo una nueva manera de conectar lo virtual con lo real*”.¹¹⁷ Por su parte, en su entrevista para la revista, las integrantes de *aespa* comentaron que su meta es “*normalizar los conceptos de metaverso y hacer que sus fans y otras personas se sientan un poco más cómodos con la idea de ello*”.¹¹⁸

El 7 de julio del 2022, *aespa* realizó un comeback con su primer álbum de estudio “*Girls*”, con su canción principal homónima, la cual atrajo mucho la atención por el cambio de sonido que se podía experimentar tanto en la canción “*Girls*” como en “*Illusion*”, con las cuales se estarían presentando en programas musicales.

En el video de “*Girls*” nos cuentan el momento exacto en que las chicas de *aespa* llegan a la guarida de *BLACK MAMBA*, derrotando a todos a su paso y hackeando a la villana de la historia, logrando eliminarla al final del video musical¹¹⁹, sin embargo,

¹¹⁶ SMTOWN. (2022, 23 de junio). *aespa* 에스파 'Life's Too Short (English Ver.)' MV [video].

YouTube. <https://bit.ly/3WhQOZn>

¹¹⁷ (s.a.). (2022, 13 de mayo). El grupo *aespa* es incluido en la lista de líderes de la próxima generación de *Time*. Consultado el 27 de julio del 2022. <https://bit.ly/3d4X0BM>.

¹¹⁸ Ídem.

¹¹⁹ SMTOWN. (2022, 07 de julio). *aespa* 에스파 'Girls' MV MV [video]. YouTube. <https://bit.ly/3zzFq1a>

esto solo generó más preguntas: “Con el fin de este villano, ¿se terminó este concepto para *aespa*?” “¿Qué o quién era *BLACK MAMBA*?” “¿Un villano tan poderoso cómo parecía al principio fue tan fácil de acabar?” Lamentablemente, tendremos que esperar hasta el próximo capítulo del SM - Culture Universe para poder averiguar las respuestas a estas y muchas más preguntas. Aunque estas preguntas quedan pendientes, sin duda alguna nadie puede negar el éxito que tuvo “*Girls*”, pues fue tanto que rompieron incluso el récord del “álbum más vendido de la historia del *K-pop*” con más de 1,600,000 copias vendidas, además de debutar con #1 en varios charts musicales.

El 23 de febrero del 2023, ocho meses después de su último comeback se lanzó el tercer capítulo del SM Culture Universe, titulado *Girls (Don't you know I'm a Savage?)* en el cual se nos muestran varias cosas de valor para la narrativa del grupo. El vídeo comienza con tres deidades que se encuentran regañando a Nævis por no cumplir las órdenes de destruir a un mal que acechaba a KOSMOS, su castigo es ser exiliada a FLAT, lugar que no deberá dejar y el cual deberá proteger a toda costa, sin embargo, sus memorias serán retiradas y si ella alguna vez deja el FLAT sus poderes también se le retirarán.

Posterior a esa secuencia regresamos justo donde se quedó el episodio pasado con *Black Mamba* en el vagón del tren junto a las miembros de *aespa*, aquí Winter le pregunta si ella fue la causante del SYNK OUT, pero esta en lugar de contestar destruye el vagón y las chicas caen en caída libre, gracias a Ning Ning quien les arma un nuevo traje, por su poder de E.D. Hacker, las chicas aterrizan sin problemas y comienzan a luchar contra *BLACK MAMBA*.

Vemos a Karina con su poder de Rocken Puncher dando varios golpes a piedras gigantes y a varias versiones de *BLACK MAMBA*, también Ning Ning aprovecha su poder y convierte aquellos objetos peligrosos y dañinos en mariposas, por su parte Winter como la armamentista del grupo, mata a algunas versiones de *BLACK MAMBA* con una catana y Giselle las congela en el tiempo.

Mientras se encuentran peleando, comienzan a notar que todo a su alrededor comienza a desaparecer hasta quedar en un desértico KWANGYA, lugar donde comienza la pelea con la *BLACK MAMBA* verdadera. Giselle la congela, pero antes

de que Karina pueda golpearla, esta logra liberarse, esquivar el golpe y golpear a Karina, es el turno de Winter de intentar atacar a la villana, la intenta cortar con su katana, pero finalmente es alcanzada y golpeada.

Karina le pregunta que ¿qué es exactamente?, a lo que *BLACK MAMBA* contesta que fue creada en KWANGYA gracias a los deseos insaciables de los humanos, Winter le hace la siguiente pregunta, ¿por qué causó el SYNK OUT?, la villana se limita a responder que ella solo ha imitado lo que los humanos han hecho, todas aquellas acciones que el ser humano ha realizado en contra de KWANGYA y de los æ. Procede a intentar poner a “æ”-KARINA en contra de su versión humana, recordándole que esta última estuvo a punto de eliminarla cuando estuvo en una alucinación, *BLACK MAMBA* agrega que, para los humanos, los æ no son más que algo consumible que pueden eliminar en cualquier momento si no se encuentran satisfechos con el resultado.

Finalmente, comenta que la intención del SYNK OUT es proteger a KWANGYA y a los æ de los humanos y probar que las versiones digitales pueden existir sin la necesidad de la contraparte humana, y dicho esto lanza un ataque en contra de Karina.

En ese preciso momento aparece Nævis y protege a Karina, cuando las chicas la cuestionan de por qué dejó el FLAT, ella les comenta que quería ayudarlas a derrotar a *BLACK MAMBA*, sin embargo, esta última aprovecha la distracción y recolecta la energía y datos de todo el mundo para volverse aún más poderosa.

Las chicas intentan combatirla, pero es demasiado fuerte y se recupera constantemente gracias a los datos que absorbe, por lo que Ning Ning y Giselle le piden a Nævis que las envíe de regreso al mundo real para poder ayudar desde ahí, Nævis lo hace, pero les dice que no podrán regresar a KWANGYA, ellas regresan al mundo real donde intentan bloquear los datos desde un servidor, pero parece que no sirve, por lo que a Giselle se le ocurre la idea de inundar de datos una sola localización.

Gracias a Ning Ning y “æ”- NING NING este plan marcha bien y logran vulnerar a *BLACK MAMBA*, “æ”- GISELLE la congela de nuevo y Winter le avienta la katana, la villana apenas alcanza a evitar la katana, pero en ese momento Winter saca un

arma y le dispara, Karina se acerca y le da un puñetazo y, finalmente, Nævis con sus poderes la manda por un portal. Cuando la batalla finaliza, Nævis cae al suelo y todas las chicas corren a ver que le ha sucedido.

Pasamos a una toma donde Giselle se encuentra dando una exposición acerca de los “æ”, se nos vuelve a presentar la cita de Jean-Paul Sartre “*l’existence precede l’essence*”, al español “la existencia precede a la esencia”, y comenta estamos ante la esencia de los “æ”, la cual fue creada a partir de los datos personales, los “æ” evolucionan y crecen con base a estos datos, y pueden pensar de forma autónoma sin el juicio del humano.

La siguiente toma es de la artista bajo *SM Entertainment*, *BoA*, quien se encuentra caminando por un pasillo hasta llegar a lo que pareciese una *BLACK MAMBA* de piedra, la cual comienza a destruirse y a explotar, con esto *BoA* comienza a cambiar de piel a algo rojizo; esto deja la duda al espectador sobre si *BoA* será un nuevo villano para las chicas de *aespa* o si ella es la creadora de *BLACK MAMBA*, recordemos que a esta artista también se le vio en una escena post-créditos del video debut del grupo “*Black Mamba*”.

Este video también cuenta con una escena post-créditos en la cual volvemos a ver a los seres junto a Nævis, la están regañando por haber dejado el FLAT y ayudar a los miembros de *aespa*, la van a exiliar de nuevo, pero esta vez Nævis les pide que la envíen al mundo real.¹²⁰

Con esta última información se nos confirma lo que mencionó el CEO de *SM Entertainment*, acerca del debut en solitario de Nævis, su primera actuación “VR Concert at KWANGYA” se realizará en el Festival SXSW 2023, donde también actuará *aespa*, el público podrá experimentar las actuaciones en 8K Ultra High Definition utilizando un equipo de Realidad Virtual. De igual forma, se comentó que el grupo estaría teniendo un *comeback* con un *Full Álbum* en el mes de abril del 2023.

aespa también han logrado ser invitadas especiales en la Organización de las Naciones Unidas (ONU) para dar un discurso acerca de: “¿Qué clase de futuro

¹²⁰ *aespa*. (2023, 23 de febrero). *aespa* 에스파 'ep.3 Girls (Don't you know I'm a Savage?)' - SM Culture Universe [video]. YouTube. <https://bit.ly/41m4NzL>

estamos construyendo para las próximas generaciones?” Poco después de su presentación en Coachella, las miembros se presentaron en el Foro Político de Alto Nivel 2022 en el salón de la Asamblea General de la ONU y dieron el siguiente discurso:

Hola, somos *aespa* y nos sentimos muy honradas de estar aquí hoy. Nuestro grupo se mueve de manera única entre la realidad y la realidad virtual... A menudo nos llaman las chicas del metaverso. La gente está prestando más atención a crear el mejor metaverso posible, este trasciende muchos límites: realidad y realidad virtual, tiempo y espacio, y géneros y generaciones. A medida que el metaverso se acerca tenemos que hacernos la pregunta: “¿Estamos trabajando igual de duro para crear el mejor mundo real posible?” El metaverso refleja la realidad, si nuestra propia realidad no es sostenible será difícil sostener las posibilidades del mundo virtual, no habrá un mundo real para ser reflejado... *aespa* seguirá conectando con la próxima generación a través de la música y trabajará para representar objetivos sostenibles, tanto en la realidad como dentro del metaverso.¹²¹

Es destacable su discurso en esta investigación, pues se nos habla sobre el metaverso y la Realidad Virtual y cómo estas pueden beneficiar o perjudicar a la sociedad, hacen reflexionar a la población acerca de lo que estamos consumiendo y el porqué lo hacemos, así como también se cuestionan acerca de ¿A dónde nos llevará la Cuarta Revolución Industrial?

Entre su discografía completa se encuentran tres sencillos, “*Black Mamba*”, “*Forever*” y “*Next Level*”, su primer mini álbum “*Savage*” y su primer álbum “*Girls*”. Para esta investigación utilizamos sus canciones principales “*Black Mamba*”, “*Next Level*”, “*Savage*” y “*Girls*”, así como sus videos musicales, para identificar las palabras y/o apoyos visuales que tengan relación con la Cuarta Revolución Industrial.

5. ANÁLISIS LÍRICO Y VISUAL

Ya teniendo en claro las características de la Cuarta Revolución Industrial, del funcionamiento de *K-pop* y conocido al grupo de análisis: *aespa*, así como su

¹²¹ Naciones Unidas. (2022, 06 de julio). *aespa* (에스파): We'll work to represent sustainable goals in reality & in the metaverse | United Nations [video]. YouTube. <https://bit.ly/3TVdnBx>

temática y glosario, en el presente capítulo se explica el marco teórico que se tomó en cuenta para la realización del análisis, así como también se comenta el diseño de las parrillas y se expone el análisis de los cuatro videos musicales.

5.1 Fundamento teórico para el análisis de contenido

En esta investigación se utiliza el método de **análisis de contenido** de Bernard Berelson, quien lo define como: “*una técnica de investigación que pretende ser objetiva, sistemática y cuantitativa en el estudio del contenido manifiesto de la comunicación*”.¹²² El análisis de contenido se realiza por medio de la codificación y para llevar a cabo esta codificación se necesita definir el universo, las unidades de análisis y las categorías de análisis.

El universo puede ser todos los capítulos de una serie, un disco de cierto artista, una película, un libro o incluso escritos de estudiantes, etc., mientras esté delimitado con precisión; en esta investigación el universo son todos los sencillos del grupo *aespa* disponibles hasta el momento de la redacción de esta tesis, es decir, *Black Mamba*, *Next Level*, *Savage* y *Girls*.

Las unidades de análisis constituyen segmentos del contenido de los mensajes que se ubican dentro de las categorías, Berelson menciona cinco unidades importantes de análisis.

La palabra: Es la unidad de análisis más simple, con ella se puede medir cuántas veces aparece una palabra en un mensaje. En este estudio serían las palabras que aparezcan en la letra de la canción con relación a la Cuarta Revolución Industrial.

El tema: Se define como una oración, un enunciado respecto a algo, aunque estos pueden ser más o menos generales. Para la investigación que nos corresponde el tema es la Cuarta Revolución Industrial.

El ítem: Es la unidad total empleada, por ejemplo, un ítem puede ser un libro, una editorial, un programa de televisión o incluso una ley. En nuestro caso, el ítem son los cuatro videos musicales del grupo *aespa*.

¹²² Berelson, B. (1952) Content Analysis in Communication Researches. Glencoe III, Free Press.

El personaje: Es un individuo, un personaje televisivo, el protagonista de algún libro. Se utilizó al grupo *aespa* como personaje principal junto a la Cuarta Revolución Industrial.

Medidas de espacio-tiempo: Son unidades físicas como el centímetro o la columna en la prensa, la línea en el escrito, el minuto en una conversación o el cuadro en televisión. Para esta investigación se consideró cada cuadro como una medida de espacio-tiempo, normalmente cada cuadro contiene 2 segundos del video musical.

Las categorías de análisis son casillas o cajones en las cuales son clasificadas las unidades de análisis; por ejemplo, un discurso podría clasificarse como optimista o pesimista, o con una diferente clasificación como liberal o conservador, un personaje de una caricatura puede clasificarse como bueno, neutral o malo, o con otra clasificación como atractivo o feo. Para nuestra investigación, las categorías de análisis son si es de la Cuarta Revolución Industrial, palabras dentro del glosario del grupo u objetos modernos, así como la aparición de gráficos y animaciones, o no lo son.

El análisis de este trabajo se centra en la lírica, es decir, el **discurso** que Van Dijk lo define como:

Un discurso puede ser desde eso, un texto breve escrito, hasta una amplia colección de películas, libros y leyes, por ejemplo. Es como si alguien que piensa de un modo definido creará muchas películas, muchos libros y muchas leyes desde su visión particular del mundo, su propia ideología, su forma de entender las cosas, sus objetivos, su versión de lo bueno y lo malo, etc.¹²³

Por lo que, de este modo, analizaremos las letras de las canciones elegidas para descubrir el discurso que sobre estas versa, discursos que podrían o no tener patrones a lo largo de la investigación. También se realiza un análisis a nivel visual, es decir, un análisis del **lenguaje cinematográfico** que David Wark Griffith definiría como:

Usar distintos tipos de planos para centrar la atención en una determinada parte de la acción o para acentuar una determinada emoción; enfatizar una percepción utilizando un tipo de ángulo concreto (normal, picado o contrapicado); favorecer la narración con distintos movimientos de cámara (paneos, travellings, etc.); y dar

¹²³ Silva O. (2002). El análisis del discurso según Van Dijk y los estudios de la comunicación. Razón y Palabra. Revisado el 8 de marzo del 2022. Disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n26/osilva.html>

continuidad y sentido a través de la articulación de un plano con relación a otro valiéndose del montaje.¹²⁴

O en palabras de Aumont, *et al*:

El cine en el momento de su nacimiento no estaba dotado de un lenguaje, era tan solo el registro filmado de un espectáculo anterior, o bien la simple reproducción de la realidad. Para poder contar historias y comunicar ideas, el cine ha debido elaborar toda una serie de procedimientos expresivos; el conjunto de ellos es lo que abarca el término lenguaje.¹²⁵

El definir al lenguaje cinematográfico es difícil, pues los diversos autores que hablan sobre el tema no se ponen de acuerdo, es más fácil hablar de lo que engloba el lenguaje cinematográfico que su definición como tal, como se ve en las definiciones de arriba, donde se habla de “planos”, “ángulos”, “narración”, “paneos”, “montaje”, etc.; por lo que iremos definiendo una por una.

La definición de Martin Marcel de **Imagen** es: *“constituye el elemento básico del lenguaje cinematográfico. Es la materia prima fílmica y, no obstante, una realidad peculiarmente compleja.”*¹²⁶ Mientras que, por otro lado, Cándido Fernández la define como *“la representación de un objeto de la vida real por medio de una figura. Pero también podemos representar cosas que no vemos con los ojos físicos, pero sí con los de la imaginación: la esperanza, la justicia, un ser extraterrestre.”*¹²⁷ Ambos coinciden en que la imagen es el primer elemento y que sin imagen no hay cine, y que puede ser desde la realidad hasta las cuestiones imaginarias que nos servirán mucho a lo largo de este trabajo.

Mientras que para la palabra **Montaje**, Fernández la describe como: *“El procedimiento a través del cual se organizan las partes de una película o unidades narrativas”* y agrega que: *“Si cambias el orden, el lugar de una secuencia, de una escena, de un plano, o suprimes algunas de estas unidades de narración, la película cambia totalmente. Ya no es la misma.”*¹²⁸

¹²⁴ Carrillo, J. (2015). Evoluciones del lenguaje cinematográfico en la era digital. ComHumanitas: Revista Científica De Comunicación, 6(1), 40-51. Revisado el 13 de marzo del 2022. Recuperado a partir de <https://www.comhumanitas.org/index.php/comhumanitas/article/view/20155>

¹²⁵ Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., y Vernet, M. (1985). Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Barcelona: Paidós.

¹²⁶ Martin, M. (2002). El Lenguaje del Cine. Editorial Gedisa. España, Barcelona.

¹²⁷ Fernandez, C. (1979). Iniciación al Lenguaje del Cine. Editorial, Ministerio de Cultura. España, Madrid.

¹²⁸ Ídem.

De igual forma nos explica *“Las dos misiones más importantes del montaje son: crear el ritmo de una escena y el sentido de la misma”*.¹²⁹ Lo que se complementa con la definición de Martin *“es la organización de los planos de un film en ciertas condiciones de orden y duración.”*¹³⁰

Para la definición de **Secuencia** nos basaremos en las palabras de Fernando Franco, quien en su guía didáctica *“Narrativa y Lenguaje Cinematográfico”* menciona que una secuencia es: *“lo que se conoce como unidad de acción espacio-temporal. Es decir, el fragmento de guion en el que ocurre algo en un espacio o un tiempo concreto.”* Y prosigue a dar el siguiente ejemplo *“Por ejemplo, si un personaje está en su puesto de trabajo escribiendo en el ordenador y su acción siguiente, por corte directo, es darle al jefe en su despacho el resultado de un informe, tendríamos dos espacios separados por el corte y, por tanto, dos secuencias: la del puesto de trabajo y la del despacho con el jefe.”*¹³¹

Siguiendo con Franco, en su guía didáctica nos comenta que un **Plano** es

Cada una de las unidades en las que se divide la secuencia para, con un punto de vista o encuadre concreto y específico, contarnos lo que sucede en la misma... Si volvemos al ejemplo anterior, en la secuencia del oficinista en su puesto de trabajo podríamos tener diferentes planos. Por ejemplo, tres: uno de la pantalla del ordenador con lo que está escribiendo, uno de su rostro y otro de sus manos tecleando.¹³²

Agregado a esto, Marcel Martin comenta lo siguiente: *“El tamaño del plano está determinado por la distancia entre la cámara y el sujeto y por la longitud focal del objetivo empleado. La elección de cada plano está condicionada por la claridad necesaria del relato: debe haber una adecuación entre el tamaño del plano y su contenido material por un lado, y su contenido dramático por otro.”*¹³³

En cuanto a la nomenclatura de los planos podemos recurrir a la que nos da Fernández:

“El primerísimo plano, inserto o detalle, se llama de las tres maneras, lo tomaría el autor colocando la cámara muy cerca del personaje o de la cosa a fotografiar. Por ejemplo: una mano cogiendo el teléfono, o, un detalle del rostro del hombre: un ojo.

¹²⁹ Ídem.

¹³⁰ Op. Cit. Martin, p. 144.

¹³¹ Franco, F. (2018). Narrativa y Lenguaje Cinematográfico. ECAM. España, Madrid.

¹³² Ídem.

¹³³ Op. Cit. Martin, p. 43.

“El primer plano toma el rostro completo de la figura humana o corta ésta a la altura de los hombros, aproximadamente.”

“El plano medio exige retirar la cámara un poco más lejos que para tomar un primer plano.” Corta la figura humana a la altura de la cintura, también más o menos.

“El plano entero lleva la cámara más lejos todavía y toma al hombre de pie, completo.”

“El plano de conjunto sitúa la cámara tomavista a unos diez metros.” El hombre aparece dentro de un paisaje, en un escenario. En el marco de un plano de conjunto caben perfectamente seis o siete personas.

“El plano general muestra un gran decorado, la calle, por ejemplo. El hombre es un elemento más del escenario, otra cosa. Su tamaño es pequeñísimo. Sirve para describir un paisaje. Los planos generales se emplean para dar sensación de soledad, si el hombre aparece en él, o de grandeza, si lo fotografiado es un paisaje.”¹³⁴

Para la definición de **Toma** seguiremos con la guía didáctica de Franco:

Es cada porción rodada por la cámara, desde que comienza a grabar hasta que corta y equivale a cada una de las repeticiones que se graban de cada plano. Así, por ejemplo, el plano inserto de la pantalla del ordenador puede estar rodado sólo una vez dada su facilidad (con lo que tendríamos una toma única), mientras que el del rostro del oficinista trabajando puede haberse repetido varias veces, bien por problemas de interpretación o simplemente por buscar matices diferentes en la misma. De este modo, podríamos tener dos tomas, cinco, ocho o las que fuesen necesarias.¹³⁵

Pasando a los **ángulos**, Fernández los describe como:

La manera de estar colocada la cámara tomavistas, por encima o por debajo de la visión de un hombre de pie. La cámara puede tomar las figuras de una manera normal. Tomarlas en picado, inclinadas hacia el suelo. Bien fotografiarlas en contrapicado, mirando la cámara hacia arriba. También puede tomarlas a vista de gusano, es decir, casi al ras del suelo. Por último, es posible situar la cámara encima de las figuras, perpendicular a las mismas, o sea, a vista de pájaro.¹³⁶

Y utilizaremos la tipografía de Franco en su guía didáctica:

“Angulación normal: es aquella en la que el objetivo de la cámara está paralelo al suelo, mostrando lo que retratamos desde su misma altura. Por ejemplo, en el caso de ser una persona, la angulación sería normal si la altura de la cámara coincide aproximadamente con la de sus ojos.

Plano picado: aquel en el que la angulación del objetivo no es paralela, sino que está por encima de aquello que retratamos, mirándolo desde arriba. Este tipo de angulación suele empequeñecer al objeto o sujeto. Esto puede traducirse en que veamos al personaje como más débil, menos poderoso.

Plano contrapicado: aquel en el que la cámara se coloca por debajo de aquello que retrata, apuntando hacia arriba. En este caso, el sujeto u objeto se ve agrandado, enaltecido, de manera que es como si luciese más poderoso.

¹³⁴ Op. Cit. Fernandez, p. 23.

¹³⁵ Op. Cit. Franco, p. 08.

¹³⁶ Op. Cit. Fernandez, p. 26.

Estas dos últimas angulaciones tienen su caso extremo: cuando la cámara está tan picada que está exactamente perpendicular a lo que retrata, justamente sobre ello, tendríamos un plano cenital.

Por otro lado, cuando está tan contrapicada que se ubica perpendicular por abajo, justo debajo de ello, tendríamos un plano nadir.”¹³⁷

De igual forma utilizaremos la definición que nos brinda Fernández para **Movimientos de cámara**: *“Son movimientos de puro acompañamiento de los personajes y de los objetos en movimiento, si no se quiere que salgan del cuadro.”¹³⁸*

Y nos ayudaremos con la guía didáctica de Franco para ver cuáles son estos movimientos:

“Travelling: es un sistema de vías sobre el que se desplaza un carrito al que va acoplada la cámara. Pueden ser de acercamiento, de alejamiento o discurrir en paralelo a la acción (travelling lateral). También es posible incluir vías curvas que nos permitirán cambiar el sentido del movimiento de la cámara.

Dolly: es un sistema por el cual se acoplan unas ruedas al trípode de manera que éste se puede mover libremente. Al carecer de vías, evita el problema de que éstas se puedan ver en la propia imagen (algo que puede aparecer en los travelling); sin embargo, el movimiento puede resultar menos preciso al no estar acotado justamente por esas vías.

Grúa: es un sistema por el cual una plataforma se une con un brazo articulado a las vías, de tal manera que permite que la cámara se levante y se pueda mover con libertad a cierta altura.”¹³⁹

Sin embargo, la mejor guía para comprender los movimientos de cámara la da Luis Francisco Pérez en su canal de YouTube “Aprendercine.com”, Francisco comenta que existen dos tipos de movimiento: movimientos de cámara físicos y movimientos de cámara ópticos. Los movimientos de cámara físicos se dividen en dos tipos, los que se mueven sobre su propio eje y los que tienen movimiento. A continuación, se presenta su guía:

“Movimientos de cámara sin desplazamiento:

PANORÁMICA. “La panorámica es un movimiento de la cámara sobre su propio eje horizontal.” Es decir, una rotación de la cámara de izquierda a derecha o viceversa.

¹³⁷ Op. Cit. Franco, p. 17.

¹³⁸ Op. Cit. Fernandez, p. 39.

¹³⁹ Op. Cit. Franco, p. 18.

La percepción como espectadores es la de un movimiento similar a cuando giramos la cabeza.

BARRIDO. Cuando hacemos una panorámica muy rápida que produce imágenes borrosas durante el movimiento, le solemos llamar barrido. Con este tipo de panorámica lo que intentamos es atraer la atención hacia la siguiente imagen.

TILT o PANORÁMICA VERTICAL. El tilt es cuando la cámara se mueve en vertical, pero sin desplazar el eje horizontal. Cuando miramos hacia arriba, es tilt up, y cuando miramos hacia abajo es tilt down. Y entre otras funciones nos puede ayudar a revelar a un personaje o un lugar, o a mostrar una relación de superioridad o inferioridad, cambiando el ángulo de picado a contrapicado, o al revés.

ROLL. El roll es un movimiento de rotación sobre el llamado "eje Z".

Movimientos de cámara con desplazamiento:

TRAVELLING. Es cualquier desplazamiento de la cámara hacia adelante, atrás, izquierda o derecha, arriba o abajo, o en diagonal.

DOLLY IN. Es el movimiento de la cámara hacia adelante. Este movimiento nos ayuda a sumergirnos en un sitio. También puede acercar al espectador hacia un personaje para enfatizar un momento de revelación, una emoción, una frase que vaya a decir, o algo que esté a punto de hacer.

DOLLY OUT. El movimiento inverso sería el "Dolly out", o travelling de alejamiento o hacia atrás. Normalmente produce el efecto contrario. Es decir, distanciamiento. Por lo que puede tener una connotación de desconexión de los personajes o de ese entorno.

*TRAVELLING LATERAL. Si el desplazamiento de la cámara es hacia los lados, en español solemos decir travelling lateral hacia izquierda o derecha. Este movimiento nos puede ayudar a reforzar la atención sobre una persona o un objeto. También puede servir para revelar el contexto donde transcurre la acción, o incluso para generar un chiste.*¹⁴⁰

Para el caso de los movimientos de cámara ópticos, Francisco comenta que a pesar de que son movimientos de la lente y no movimientos como tal de la cámara, se consideran como tal, gracias a que el público sí lo percibe como un movimiento del

¹⁴⁰ Aprendercine.com. (2020, 13 de noviembre). 15 MOVIMIENTOS de CÁMARA cinematográficos [GUIA COMPLETA] [video]. YouTube. <https://bit.ly/3koHODB>

encuadre, que se acerca y se aleja. Para estos tipos de movimientos también existen dos vertientes, los movimientos ópticos físicos y los digitales, los cuales como su nombre lo indica son los que se realizan postproducción. Dentro de estos movimientos de cámara ópticos tenemos el Zoom In, Zoom Out, el Dolly Zoom.

Para el tema de **Iluminación**, Fernández nos dice que: *“La luz en el cine sirve para expresar las cosas con claridad y para crear el clima adecuado.”*¹⁴¹ Para posteriormente hablarnos sobre los diferentes tipos de iluminación:

“Iluminación desde arriba. Un personaje iluminado de esta forma resulta más joven, más espiritual.

Iluminación desde abajo. Produce un sentimiento de inquietud. Da maldad al rostro.

Iluminación lateral. Consigue relieve en la figura. Destaca las líneas del rostro aunque lo afea. El personaje adquiere personalidad.

Iluminación frontal. Elimina las faltas del rostro, le embellece. Quita relieve y personalidad a la figura humana aplastándola sobre el fondo.

*Iluminación por detrás del personaje. Se ve en contraluz y se destaca su silueta sobre el fondo, pero se borran completamente sus rasgos externos.”*¹⁴²

Igualmente, Fernández nos describe la **Escenografía** como *“los paisajes, los edificios, los decorados, los interiores de las casas, las calles. Estos elementos son naturales o reconstruidos. Da igual. Lo importante es que den la impresión de ser reales.”*¹⁴³

Cándido Fernández también comenta sobre la importancia del **Color** en el lenguaje cinematográfico:

Lo fundamental del color en el cine es que hable por sí mismo, que diga algo. Se ha empleado el color de modo psicológico, pensando, con razón, que los colores calientes, como el rojo, el naranja o el amarillo, producen un efecto de entusiasmo y humanidad, y que, por el contrario, los colores fríos, como el verde, el azul o el violeta dan una sensación de frialdad a la vez que deprimen... Corrientemente, el color representa bien el ambiente de una historia, lo que se llama el colorido de una época, de una ciudad o de una región.¹⁴⁴

Para el tema del **Sonido**, en cuestiones cinematográficas, contamos con tres elementos: las palabras, el ruido y la música. Escribe en su libro, *Iniciación al Lenguaje del Cine* que:

Para saber si las palabras, los diálogos, están bien empleados en una película, conviene fijarse en si son necesarios, si funcionan, es decir, si son adecuados a la persona que les dice y vienen pedidos por la narración... Tampoco hay que emplear más palabras de las precisas, pues los diálogos no deben explicar lo que

¹⁴¹ Op. Cit. Fernandez, p. 31.

¹⁴² Op. Cit. Fernandez, p. 32.

¹⁴³ Op. Cit. Fernandez, p. 36.

¹⁴⁴ Op. Cit. Fernandez, p. 47.

las imágenes expresan por sí mismas. La buena película utiliza las palabras de manera adecuada. Los ruidos son muy importantes en el cine moderno. “Se toman por el micrófono y se manipulan de forma que se los agranda de volumen o intensidad o por el contrario se les empequeñece.” En el cine se les utiliza en su volumen natural o modificado. “Cuando los sonidos se emplean de manera no real y se pretende conseguir un efecto sobre el espectador, se llaman sonidos expresivos.”

La música, al igual que los ruidos, se puede utilizar de forma natural, por ejemplo, si en la imagen hay un magnetófono funcionando o una radio puesta. También se usa de forma expresiva para resaltar la alegría o la tristeza de un personaje.¹⁴⁵

También escribe que se utilizan para crear el ambiente, el fondo musical de una historia o para entrar en conflicto con lo que está sucediendo en la escena que vemos.

Y ya por último tenemos a la Narración, que Aumont Jacques *et al* la describen como: “*el acto narrativo productor y, por extensión, el conjunto de la situación real o ficticia en la que se coloca.*”¹⁴⁶ De esta forma, existe lo que se conoce como montaje narrativo, que según Martin Marcel: “*tiene por objeto relatar una acción, desarrollar una serie de acontecimientos. A veces se refiere a las relaciones entre toma y toma, pero en especial a las relaciones entre escena y escena o entre secuencia y secuencia, lo cual nos conduce a considerar el film como una totalidad significativa.*”¹⁴⁷ Existen varios tipos de montajes narrativos, pero los más comunes son cuatro: el lineal, el invertido, el alternado y el paralelo.

Por lo que, ya comprendido toda la información teórica, proseguimos a explicar cómo fue la realización del diseño de las parrillas de registro.

5.2 Diseño de las parrillas de registro

Al principio de la investigación se tenía previsto hacer dos tipos diferentes de parrillas, uno en el que se pudiera vaciar y analizar el discurso de las letras de las cuatro canciones y otra diferente donde se pudiera analizar los videos musicales correspondientes, sin embargo, después de discutirlo con la asesora, se llegó a la

¹⁴⁵ Op. Cit. Fernandez, p. 46.

¹⁴⁶ Op. Cit. Aumont, p.109.

¹⁴⁷ Op. Cit. Martin, p. 168.

solución de hacer solo una parrilla en la cual se analizará tanto la letra como lo audiovisual.

De ese modo, se presenta a continuación la propuesta de la parrilla que se utilizó a lo largo de los cuatro análisis, así como también la tabla de codificación, las cuales contendrán el resumen de las parrillas.

Nombre del video:					
Duración del video:					
Enlace al video:					
No.	Segundo	Cuadro	Escala	Angulación	Mov. Cámara
Descripción del video		Descripción del audio		Palabra relacionada con la Cuarta Revolución Industrial	
				Apoyo visual relacionado con la Cuarta Revolución Industrial	

Tabla 1. Análisis de contenido por canción y video musical

Recuento - Aespa...	
Número de palabras relacionadas con la Cuarta Revolución Industrial	
Número de apoyos visuales relacionados con la Cuarta Revolución Industrial	
Palabra más repetida	
Número de veces que se dijo la palabra repetida	
Apoyo visual más repetido	
Número de veces que se uso el apoyo más repetido	

Tabla 2. Recuento total de palabras y apoyos visuales por análisis




De igual forma, se utilizaron dos diferentes tablas para poder identificar qué palabras y qué apoyos visuales fueron los más utilizados y cuáles los menos durante cada análisis, a fin de comparar entre cada análisis y a nivel global de la investigación. A continuación, la propuesta de ambas tablas.

Una vez presentadas las tablas que facilitaron el estudio y análisis de las cuatro canciones con sus respectivos videos musicales, se enseña a continuación el análisis correspondiente.



5.3 Análisis

En este sub capítulo se observa el vaciado de los videos musicales a las parrillas de registro, capturando cada segundo o cada que había un cambio de escenario y se tomó en cuenta las categorías de segundo, cuadro mostrado al espectador, escala, angulación, movimiento de cámara, descripción del video, descripción del audio, palabra relacionada con la Cuarta Revolución Industrial y Apoyo visual relacionado con la Cuarta Revolución Industrial.







5.3.1 Análisis de *Black Mamba*

Aespa - Black Mamba									
Duración del video: 3:49									
Enlace al video: https://www.youtube.com/watch?v=ZeermuLi5E&ab_channel=SMTOWN									
No.	Segundo	Cuadro	Escala	Angulación	Mov. Cámara	Descripción del video	Descripción del audio	Palabra relacionada con la Cuarta Revolución Industrial	Apoyo visual relacionado con la Cuarta Revolución Industrial
1	0:01		Primer Plano	Angulación Normal	Dolly Out	Podemos apreciar a dos de las miembros, Winter y Karina en un primer plano con buena iluminación y un fondo con tonos muy coloridos.		Ninguna	Ninguno
2	0:02		Plano Entero	Plano Contrapicado	Dolly Out	En este cuadro vemos a las cuatro miembros de aespa, es el mismo escenario del cuadro anterior solo que en Plano Entero. Vemos que es una locación con tonos muy vibrantes, con luces neón de corazones y animaciones de los símbolos de las miembros.		Ninguna	Gráficos y animaciones de cada uno de los símbolos de las chicas.
3	0:03		Plano Medio	Plano Contrapicado	Cámara al hombro	Mismo escenarios colorido pero más de cerca, observamos animaciones de corazones, mariposas, lunas y estrellas que representan a las miembros.	¡Hey!	Ninguna	Gráficos y animaciones de cada uno de los símbolos de las chicas.
4	0:04		Plano General	Angulación Normal	Dolly In	En un escenario más oscuro, observamos a las cuatro miembros junto con seis bailarines de apoyo. Esta nueva locación incluye arboles y en el fondo una aurora boreal artificial.		Ninguna	Ninguno
5	0:05		Plano Americano	Angulación Normal	Dolly In	En otro escenario, las miembros mantienen la misma posición del cuadro anterior pero con otros vestuarios y otro fondo. No hay buena iluminación en este cuadro.		Ninguna	Ninguno

6	0:06		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Zoom In, Tilt Up	En la misma toma, Karina hace un movimiento con sus manos y en ese momento se enciende la luz para enfocar a las miembros. La cámara sigue el movimiento de manos de Karina.		Ninguna	Ninguno
7	0:07		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Dolly Out	En la misma toma, las miembros comienzan a caminar.	¡Hey!	Ninguna	Ninguno
8	0:08		Plano Entero	Angulación Normal	Zoom In	Volvemos al mismo escenario colorido del inicio, solo que ahora la iluminación ha bajado y ya no se aprecian las animaciones.		Ninguna	Ninguno
9	0:09		Plano Medio	Angulación Normal	Zoom Out	En el mismo escenario colorido, la iluminación ha mejorado y podemos verles mejor los rostros, todas se encuentran serias.		Ninguna	Ninguno
10	0:12		Plano Entero	Angulación Normal	Zoom In	En una misma toma con la locación de tonos azules, apreciamos a las cuatro miembros caminando hacia la cámara con cuatro bailarinas de fondo.		Ninguna	Ninguno
11	0:13		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly Out, Dolly In	Misma toma con locación de tonos azules pero más cerca.	"Soy adicta"	Ninguna	Ninguno

12	0:15		Plano Americano	Angulación Normal	Zoom In	Regresamos a la segunda locación con arboles y aurora boreal artificial, Karina se encuentra cantando y las otras miembros y los bailarines se encuentran bailando.	"A que me hables"	Ninguna	Ninguno
13	0:16		Plano General	Plano Contrapicado	Dolly In	Misma locación pero con menos iluminación.	"Sin parar"	Ninguna	Ninguno
14	0:17		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly Out	Vemos a Karina en un vagón de tren, esta toma tiene tonos azules y amarillos haciendo un buen contraste. La cámara se mueve como si estuviera saliendo del metro.	"mi aespá"	aespa	Ninguno
15	0:19		Primer Plano	Angulación Normal	Dolly In	Con varios cortes en producción que hacen parecer una super velocidad, podemos ver un primer plano de la cara de Karina.		Ninguna	Ninguno
16	0:20		Plano Medio	Plano Contrapicado	Dolly Out, Dolly In	En la misma locación con fondo azul con las demás miembros y bailarinas, vemos a Karina haciendo un paso de la coreografía que dificulta verle el rostro.	"Nuestra convivencia"	Ninguna	Ninguno
17	0:21		Plano Detalle	Plano Picado		En este cuadro nos dan a entender que Karina se encontraba hablando con "ae"-KARINA y que fue cuando sucedió el SYNK OUT gracias al virus BLACK MAMBA. Es por ello que al final, en el celular hay un logotipo de una serpiente.	"Tu existencia"	Ninguna	Uso de un teléfono inteligente. Gráficos y animaciones del virus BLACK MAMBA

18	0:22		Plano Entero	Angulación Normal		En esta toma, Karina se encuentra parada en el vagón del tren y sin ningún corte, se va la electricidad, aparecen diversos cuadros que simbolizan el FLAT y cuando regresa la iluminación a la toma, ella se encuentra en el FLAT.	"Me lleva a otra dimensión"	Ninguna	Gráficos y animaciones simulando los fallos en las computadoras
19	0:23		Primer Plano	Plano Picado	Dolly In	Karina se encuentra mirando a la cámara mientras diversas animaciones de corazones (su símbolo en el grupo) aparecen a su alrededor.		Ninguna	Gráficos y animaciones de corazones, el símbolo de Karina
20	0:25		Plano Entero	Angulación Normal	Travelling lateral derecha	Regresamos a la locación con tonos azules, Ning Ning canta y baila ahora.	"Estoy en el centro del mundo"	Ninguna	Ninguno
21	0:28		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Cámara al hombro	Ning Ning apunta a la cámara y todo a su alrededor se tiñe con un efecto de distorsión.	"y tú estás en el FLAT"	FLAT	Gráficos distorsionados en el fondo
22	0:30		Plano General	Plano Picado	Zoom Out	Ning Ning se encuentra en una habitación colorida y con varias pantallas con animaciones de mariposas (su símbolo en el grupo).		Ninguna	Uso de computadoras inteligentes y modernas. Gráficos y animaciones con el nombre de aespa y también mariposas, símbolo de Ning Ning.
23	0:31		Plano Entero	Angulación Normal	Zoom Out	Al igual que en el caso de Karina que con cortes en producción nos dan la sensación de super velocidad para acercarnos a ella; con Ning Ning ocurre algo parecido con los cortes solo que ahora es para alejarnos, a su alrededor vemos animaciones de mariposas.	"Todas mis acciones"	Ninguna	Uso de computadoras inteligentes y modernas. Gráficos y animaciones de mariposas, símbolo de Ning Ning.

24	0:32					Nos muestran la pantalla de Ning Ning la cual ya está afectada por el virus de BLACK MAMBA.		Ninguna	Uso de computadoras inteligentes y modernas. Gráficos y animaciones del virus BLACK MAMBA
25	0:34		Plano Medio	Angulación Normal	Cámara al hombro	Vemos más de cerca a Ning Ning, la cual se muestra preocupada por el virus en sus computadoras. Todo se ve muy colorido y brillante.	"Hacen crecer tu poder"	Ninguna	Uso de computadoras inteligentes y modernas. Gráficos y animaciones del virus BLACK MAMBA
26	0:35		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly In	Una ventana se abre y por ahí podemos ver a Winter en lo que pareciera un pasillo escolar, este plano nuevamente está en tonos azules con amarillo. Sobre ella hay pequeñas animaciones de signos de interrogación.	"Desde hace ya tiempo"	Ninguna	Gráficos y animaciones de signos de interrogación
27	0:37		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly Out	Regresamos a la locación con tonos azules, Winter canta y baila al igual que las otras miembros.	"Hubo un SYNK OUT"	SYNK OUT	Ninguno
28	0:40		Plano Medio	Angulación Normal	Zoom In	Winter canta y baila.	"Parece un ruido retumbante"	Ninguna	Ninguno
29	0:42		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly In	En otra locación con tonos más neón, Winter canta a la cámara, la iluminación es media.	"Pero ya no puedo encontrarte"	Ninguna	Ninguno

30	0:43		Plano Americano	Angulación Normal	Dolly In, Dolly Out	Giselle canta a la cámara mientras hace expresiones agresivas. Siguen en la locación con tonos neón y un graffitti de serpiente se puede apreciar en la pared.	"El que te sedujo y te tragó"	Ninguna	Ninguno
31	0:45		Plano Detalle	Angulación Normal	Dolly Zoom Out, Zoom Out	Ning Ning carga una pistola y apunta hacia la cámara para posteriormente disparar.	"Fue BLACK MAMBA"	BLACK MAMBA (ya que es un virus cibernético)	De fondo hay computadoras inteligentes y modernas con gráficos y animaciones del virus BLACK MAMBA, así como también vemos la animación de un arma de fuego.
32	0:46		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly In, Cámara al hombro	En la misma locación con abrobes artificiales vemos a todas las miembros y a los bailarines de fondo, haciendo una parte de la coreografía, la cámara sigue los movimientos de Karina, quién se encuentra en el centro.	"Ma-Ma-Ma-Mamba"	Ninguna	Ninguno
32	0:52		Plano Americano	Angulación Normal	Cámara al hombro	Misma locación que la toma anterior, siguen bailando la coreografía de la canción.	"Doh, woah, woah (Hey)"	Ninguna	Ninguno
33	0:54		Plano General	Angulación Normal	Zoom In	Misma locación que la toma anterior, siguen bailando la coreografía de la canción.	"Ma-Ma-Ma-Mamba"	Ninguna	Ninguno
34	0:56		Plano Americano	Angulación Normal	Dolly Out	Misma locación que la toma anterior, siguen bailando la coreografía de la canción.	"Doh, woah, woah (Hey)"	Ninguna	Ninguno

35	0:57		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly In	Karina se encuentra en el vagón del tren, éste está lleno de flores en el piso y Karina está sentada encima de las flores mientras canta a la cámara. La iluminación es un tanto rosada.	"Estás deambulando por KWANGYA"	KWANGYA	Gráficos y animaciones de mariposas en movimiento.
36	1:00		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly Out	Misma locación con arboles artificiales, siguen bailando la coreografía de la canción.	"Ay, ay, ay, ay, ay, ay"	Ninguna	Ninguno
37	1:01		Plano General	Angulación Normal	Zoom In	Misma locación que la toma anterior, siguen bailando la coreografía de la canción pero en el momento que alzan las manos la iluminación se apaga.	"¡Hey!"	Ninguna	Ninguno
38	1:03		Plano Medio	Angulación Normal	Zoom In	Ning Ning se encuentra en una habitación colorida y con varias pantallas que muestran diversas animaciones de serpientes y la palabra "BLACK MAMBA", se nota que Ning Ning está preocupada.	"Quiero encontrar mi alter ego"	Alter ego, pues se habla sobre su avatar virtual	Uso de computadoras inteligentes y modernas. Gráficos y animaciones del virus BLACK MAMBA
39	1:05		Plano Medio	Angulación Normal	Travelling lateral izquierda	Las cuatro miembros se encuentran en la locación inicial, con mucha iluminación neón, cantando hacia la cámara.	"Ay, ay, ay, ay, ay, ay"	Ninguna	Ninguno
40	1:07		Plano Entero	Plano Contrapicado	Dolly Out	Misma locación inicial, Winter es la única que tiene animaciones sobre su cabeza, estas animaciones tienen formas de planetas y estrellas.	"Hey, Ma-Mamba"	Ninguna	Gráficos y animaciones de estrellas y planetas arriba de Winter, la estrella es el símbolo de Winter.

41	1:08		Plano Detalle	Angulación Normal	Dolly In	En la misma locación con arboles artificiales pero con tonos rosas y naranjas y una iluminación más rosada, observamos a una serpiente negra avanzando.	"Hey, Ma-Mamba"	Ninguna	Ninguno
42	1:09		Plano General	Angulación Normal	Paneo a la Derecha	Misma locación de la toma anterior, Winter se encuentra sentada en este paisaje de flores artificiales y se nos da a entender que la serpiente negra la está acechando mientras ella se distrae con una mariposa de animación.		Ninguna	Gráficos y animaciones de mariposas en movimiento.
43	1:10		Plano Medio	Angulación Normal	Travelling lateral derecha	Misma locación de la toma anterior, pero este es el turno de Karina de estar sentada de igual forma distraída con una mariposa de animación.	"Hey, Ma-Mamba"	Ninguna	Gráficos y animaciones de mariposas en movimiento.
44	1:12		Primer Plano	Angulación Normal	Tilt Up	Tenemos un primer plano de la cara de Giselle mientras ella canta directamente hacia la cámara. Este cuadro tiene una buena iluminación y el fondo tiene colores fríos.	"Soy expulsada"	Ninguna	Ninguno
45	1:13		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly Out, Zoom Out	Nueva locación con una pantalla que proyecta un video con unas nubes rosas moviendose, la iluminación es baja y se dificulta ver el rostro de las miembros y las bailarinas.	"Parece que la bondad"	Ninguna	Ninguno
46	1:15		Plano Medio	Angulación Normal	Tilt Up, travelling late	Misma locación que el cuadro anterior, pero en esta toma la iluminación es mejor permitiendo ver los rostros de las miembros. Estas dos tomas tienen colores rosados.	"No es suficiente para romper tu grandeza"	Ninguna	Ninguno

47	1:18		Plano Americano	Angulación Normal	Cámara al hombro	Misma locación pero con menos iluminación. Las miembros se encuentran realizando la coreografía.	"Estoy agotada"	Ninguna	Ninguno
48	1:21		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Cámara al hombro	Nueva locación, Giselle se encuentra en la mitad de la habitación la cual tiene tonos azules oscuros, a su alrededor hay 6 personas con trajes negros y capuchas rosadas. Giselle canta y apunta hacia la cámara.	"Tu existencia ha crecido absorbiendo toda la codicia"	Ninguna	Ninguno
49	1:22		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Dolly Zoom Out	En esta toma, Giselle se encuentra en una habitación vacía con todos verdes y mira directamente a la cámara.	"De todos ustedes"	Ninguna	Ninguno
50	1:24		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly Out	Misma locación con árboles artificiales y fondo azul, observamos a las cuatro miembros y a las bailarinas de fondo realizando la coreografía.	"aespa soy yo"	aespa	Ninguno
51	1:27		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly Out, Dolly In	Con un corte en la misma posición de la coreografía pasamos al escenario con la pantalla con el video de las nubes y tonos rosados, Winter canta hacia la cámara.	"No podemos ser dos"	Ninguna	Ninguno
52	1:28		Plano Entero	Plano Contrapicado	Travelling vertical derecha	Mismo escenario con la pantalla de fondo y una iluminación media.	"De monocromo"	Ninguna	Ninguno

53	1:30		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly In, Dolly Out	Mismo escenario con la pantalla de fondo pero la iluminación se ha apagado lo que dificulta ver a los rostros.	"A colores"	Ninguna	Ninguno
54	1:31		Plano Detalle	Angulación Normal	Dolly Out	Con un pequeño corte nos enseñan que la toma anterior era un video pues nos muestran el video reproduciendose desde un celular que sostiene Winter.	"Esta es la evolución"	Ninguna	Uso de un teléfono inteligente
55	1:33		Plano Entero	Plano Contrapicado	Dolly Out	Nuevo escenario, donde están las cuatro miembros y más chicas a su alrededor, este cuadro se conecta con el anterior pues se nos enseña que era el celular de Winter quien estaba enseñando el video. Esta locación tiene tonos muy coloridos y una buena iluminación.		Ninguna	Ninguno
56	1:34		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Roll, Dolly Out	Regresamos a la toma de Ning Ning en el cuarto lleno de computadoras, tiene animaciones de mariposas a su alrededor.	"Oh, haré unas bromas peligrosas"	Ninguna	Uso de computadoras inteligentes y modernas. Gráficos y animaciones con el nombre de aespa y también mariposas, símbolo de Ning Ning.
57	1:36		Plano Medio Corto	Plano Picado	Cámara al hombro	Ning Ning mira directo a la cámara con cara de preocupación mientras animaciones de signos de interrogación salen sobre su cabeza.		Ninguna	Gráficos y animaciones de signos de interrogación. De fondo el uso de computadoras inteligentes y modernas.
58	1:37		Primer Plano	Angulación Normal	Dolly In	Ning Ning mira hacia la cámara y a su alrededor se abren animaciones parecidas a las ventanas de las computadoras.		Ninguna	Uso de computadoras inteligentes y modernas. Gráficos y animaciones simulando los fallos de computadoras.

59	1:39		Plano Medio	Angulación Normal	Cámara al hombro	Regresamos al escenario con arboles artificiales en tonos azules y las miembros bailan.	"Eres encantador"	Ninguna	Ninguno
60	1:40		Plano General	Plano Picado	Dolly In	En el vagón de tren, vemos a una serpiente negra gigante avanzando hacia las chicas que se encuentran en el final del vagón de espaldas. Esta toma tiene tonos moraos y la iluminación es baja.	"Pero tengo que negarlo"	Ninguna	Gráficos y animaciones de una serpiente (Mamba negra) en movimiento
61	1:42		Plano Medio	Angulación Normal	Zoom Out	Las miembros se encuentran en el vagón de tren mirando hacia la cámara, este cuadro sigue con los tonos morados pero la iluminación es mejor.	"El que te sedujo y te tragó"	Ninguna	Ninguno
62	1:44		Plano General	Angulación Normal		Misma toma pero con un rápido Zoom Out que permite ver a la serpiente más cerca y que ataca a la cámara.	"Fue BLACK MAMBA"	BLACK MAMBA (ya que es un virus cibernético)	Gráficos y animaciones de una serpiente (Mamba negra) atacando a la cámara
63	1:45		Plano Entero	Angulación Normal	Cámara al hombro	Regresamos a la locación con la pantalla y las nubes rosas, las miembros y las bailarinas realizan la coreografía mientras miran a la cámara.	"Ma-Ma-Ma-Mamba"	Ninguna	Ninguno
64	1:49		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Cámara al hombro	Escenario con arboles artificiales pero con tonos rosados, las miembros siguen bailando.		Ninguna	Ninguno

65	1:53		Plano Detalle	Angulación Normal	Zoom In	Misma toma, con un zoom in a los ojos de Karina los cuales se tornan negros cada vez que se acerca más la toma.	Ninguna	Ninguno
66	1:56		Plano General	Angulación Normal	Zoom In	Pasamos a un nuevo escenario, este está completamente negro con algunas luces doradas, Karina está sentada en la mitad de la habitación. Porta ropa negra y una corona dorada.	Ninguna	Ninguno
67	1:57		Plano Detalle	Angulación Normal	Zoom In	Con un zoom rápido, vemos unas manos negras con escamas que se encuentran como "acariciando" el cuello de Karina que trae joyas doradas y varios dijes en forma de serpientes.	Ninguna	Ninguno
68	1:59		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly Out, Zoom Out	Con un rápido Zoom Out observamos una mujer detrás de Karina, podríamos suponer que es la representación de BLACK MAMBA. La iluminación en esta toma alumbra muy bien el rostro de Karina pero no podemos observar el rostro de la mujer.	Ninguna	Ninguno
69	2:00		Primer Plano	Angulación Normal	Tilt Up	Vemos más cerca el rostro de la mujer pero la iluminación sigue siendo muy baja para verla bien. La poca iluminación que tiene está bajo un tinte rojo.	Ninguna	Ninguno
70	2:01		Plano General	Angulación Normal		La toma se aleja para ver una bomba de humo rojo que envuelve tanto a la misteriosa mujer como a Karina.	Ninguna	Ninguno







71	2:02		Plano Detalle	Angulación Normal	Zoom Out	Regresamos a la toma del ojo de Karina, el cual ha recuperado su forma original. Sin embargo, esta toma también tiene tonos rojos.		Ninguna	Ninguno
72	2:03		Plano General	Angulación Normal	Tilt Down	Volvemos al mismo escenario con arboles artificiales y luces rosas pero con mala iluminación y vemos a las miembros del grupo y bailarinas realizando la coreografía.		Ninguna	Ninguno
73	2:07		Plano Entero	Angulación Normal	Cámara al hombro	En el mismo escenario, las miembros realizan su coreografía mientras miran a la cámara y ésta las va siguiendo.	"Ma-Ma-Ma-Mamba"	Ninguna	Ninguno
74	2:10		Plano Americano	Angulación Normal	Cámara al hombro	Un nuevo escenario, es el mismo vagón de tren pero se encuentra cubierto con cosas negras. En esta toma la iluminación es escasa y los tonos que abundan son el amarillo y verde neón, al igual que el negro. Las miembros se encuentran bailando frente a cámara.	"Oh, woah, oh, oh (Hey)"	Ninguna	Ninguno
75	2:12		Plano Americano	Angulación Normal	Zoom In, Zoom Out	Mismo escenario del cuadro anterior, la iluminación va cambiando como si fuera un interruptor, las miembros siguen bailando.	"Ma-Ma-Ma-Mamba"	Ninguna	Ninguno
76	2:14		Plano General	Angulación Normal	Dolly Out	Misma locación con arboles artificiales, siguen bailando la coreografía de la canción. La iluminación es mala en esta toma.	"Oh, woah, oh, oh (Hey)"	Ninguna	Ninguno

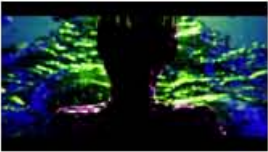


77	2:16		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly In	Regresamos a la toma en el vagón oscuro, Giselle canta hacia la cámara. La iluminación no es buena y la poca que hay parece tener un tinte rosado o rojo.	"Estás deambulando por KWANGYA "	KWANGYA	Ninguno
78	2:18		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly In	Giselle canta y baila la coreografía, en este cuadro tenemos una mejor iluminación hacia algunas de las miembros.	"Ay, ay, ay, ay, ay, ay (Hey)"	Ninguna	Ninguno
79	2:21		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly In	Escenario con arboles artificiales pero con tonos rosados, las miembros siguen bailando. En esta toma, la iluminación mejora.	"No puedo perder contra ti"	Ninguna	Ninguno
80	2:22		Plano General	Angulación Normal	Zoom In	Escenario con arboles artificiales pero con tonos rosados, las miembros siguen bailando. En esta toma, la iluminación vuelve a oscurecer.	"Ay, ay, ay, ay, ay, ay (Hey)"	Ninguna	Ninguno
81	2:23		Plano Detalle	Plano Picado		Es un plano detalle de flores, las cuales son salpicadas por pintura amarilla neón como si fuera veneno expulsado o sangre de una herida. La toma es bastante oscura.		Ninguna	Ninguno
82	2:24		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly In	Karina se encuentra sola en el vagón del tren oscuro, la iluminación es mala y conos verdes. Karina volteo a ver hacia la cámara.	"Hey Ma-Mamba"	Ninguna	Ninguno

83	2:26		Primer Plano	Plano Picado	Dolly In	Winter se encuentra frente a un espejo en una habitación azul, mira hacia la cámara y canta.	"¿El yo en el espejo no eres tú?"	Ninguna	Ninguno
84	2:29		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Dolly In	Winter se encuentra en la misma habitación azul mientras mira su celular preocupada por su avatar, podemos apreciar que su reflejo en el espejo se encuentra distorsionado.		Ninguna	Uso de un teléfono inteligente con gráficos y animaciones de emogis.
85	2:30		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly In	En la misma habitación que pareciera un baño, Winter mira hacia su reflejo para darse cuenta de que está distorsionando, como si existiera un error de conexión.		Ninguna	Gráficos y animaciones simulando los fallos en las computadoras
86	2:31		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Dolly In	Karina se encuentra en el vagón del tren pero éste se encuentra cómo estaba antes, sin la oscuridad ni cosas negras en el techo.		Ninguna	Ninguno
87	2:33		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly In	Vemos a Karina en el vagón, sin embargo, podemos apreciar que ella ve a su avatar en su reflejo como si ella no hubiera perdido la conexión con "æ"-KARINA.	"¿Es una ilusión distorsionada?"	Ninguna	Gráficos y animaciones de "æ"-KARINA
88	2:36		Primer Plano	Angulación Normal	Dolly In	Karina mira directamente hacia la cámara, con una cara seria cómo si sospechara algo.		Ninguna	Ninguno






89	2:37		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly In	Ning Ning se encuentra en el mismo cuarto con computadoras cantando hacia la cámara.	"Si pudiera volver a conectarme de nuevo contigo"	Ninguna	De fondo hay computadoras inteligentes y modernas con gráficos y animaciones de mariposas, el símbolo de Ning Ning.
90	2:40		Plano Entero	Plano Picado	Dolly Out	Winter se encuentra en la habitación azul mirando su reflejo donde poco a poco se empieza a distorsionar "æ"-WINTER.		Ninguna	Gráficos y animaciones de "æ"-WINTER
91	2:41		Plano General	Plano Contrapicado	Dolly In	Ning Ning está mirando las computadoras de la habitación, en la cual aparecen diversas animaciones y gráficos con la palabra BLACK MAMBA.	"Quiero verte ahora"	Ninguna	Uso de computadoras inteligentes y modernas con gráficos y animaciones con el nombre de aespa y mariposas, el símbolo de Ning Ning
92	2:47		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Roll	Ning Ning acarria la pantalla de la computadora (que es la cámara) y la gira, mientras más y más gráficos de BLACK MAMBA aparecen.		Ninguna	Gráficos y animaciones como si tuvieramos la vista de una computadora, con varias pestañas abiertas por el virus de BLACK MAMBA
93	2:49		Plano Medio Corto	Angulación Normal		Con animación, Karina se convierte en "æ"-KARINA y ésta da un puñetazo a la cámara. Se encuentran en el mismo vagón con tonos morados.	"El que te sedujo y te tragó fue BLACK MAMBA"	BLACK MAMBA (ya que es un virus cibernético)	Gráficos y animaciones de "æ"-KARINA
94	2:51		Plano Americano	Angulación Normal	Dolly In, Dolly Out	Regresamos al tren oscuro con cosas en el techo y paredes, la iluminación viene y va mientras las miembros bailan.		Ninguna	Ninguno


95	2:53		Plano Detalle	Plano Picado	Zoom In, Cámara al hombro	Nuevamente el vagón se encuentra limpio, Karina está sentada mientras mira un video que después de un Zoom parece ser el video de las miembros bailando en el escenario con arboles artificiales.	"Ma-Ma-Ma-Mamba"	Ninguna	Uso de un teléfono inteligente
96	2:55		Plano Entero	Angulación Normal	Zoom In, Cámara al hombro	Nos adentramos a la pantalla del celular y vemos a las miembros bailar en el escenario con arboles artificiales con fondo azul.	"Ooh, woah, woah (Hey)"	Ninguna	Ninguno
97	2:57		Plano Medio	Angulación Normal	Travel, Dolly In, Dolly Out	Mismo escenario con las miembros bailando y la cámara siguiendolas.	"Ma-Ma-Ma-Mamba"	Ninguna	Ninguno
98	3:00		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly In	Las miembros se encuentran de espaldas mientras ven en la oscuridad una cara con dientes filosos a modo de animación.	"Estás deambulando por KWANGYA"	KWANGYA	Gráficos y animaciones de una cara con una gran sonrisa y muchos dientes afilados.
99	3:04		Plano General	Plano Contrapicado	Dolly Out, Travelling vertical derecha	Mismo escenario con arboles artificiales en azul bailando la coreografía.	"Ay, ay, ay, ay, ay (Hey)"	Ninguna	Ninguno
100	3:06		Plano Americano	Angulación Normal	Dolly In	Mismo escenario con arboles artificiales en azul bailando la coreografía. Sin embargo, en esta toma la iluminación es baja.	"No puedo perder contra ti"	Ninguna	Ninguno







101	3:07		Plano Entero	Plano Picado	Dolly Out	Las miembros se encuentran en el vagón, sin embargo, en esta ocasión el tren parece mezclado: ya no se encuentran las cosas negras en el techo pero la iluminación sigue siendo en tonos amarillo y verde neón, mientras poco a poco se oscurece la toma.		Ninguna	Ninguno
102	3:09		Plano General	Angulación Normal	Dolly In	Regresamos al escenario con arboles artificiales pero en tonos rosas con una baja iluminación.	"Ay, ay, ay, ay, ay, ay (Hey)"	Ninguna	Ninguno
103	3:11		Plano General	Angulación Normal	Dolly In	Misma toma que el cuadro anterior, y las miembros terminan la canción y la coreografía.	"Hey Ma-Mamba"	Ninguna	Ninguno
104	3:14		Plano Detalle	Angulación Normal	Travelling vertical derecha	Tenemos un plano detalle del letrero del tren que dice BLACK MAMBA en tono verde neón y podemos apreciar mejor las cosas negras que estaban por el techo.		Ninguna	Ninguno
105	3:16		Plano Detalle	Angulación Normal	Travelling vertical izquierda	Tenemos un plano detalle de una mano que parece embarrada por esa sustancia negra y con muchos píxeles como si fuera algún tipo de error. La iluminación es bastante leve y con tonos azules, morados y verdes.		Ninguna	Gráficos y animaciones simulando los fallos en las computadoras
106	3:19		Plano Detalle	Angulación Normal	Tilt Down	Otro plano detalle donde podemos apreciar que algo sale de un agujero, y conforme va saliendo pareciera que el error o sustancia se detiene y vemos con mayor claridad, es la misma iluminación de la toma anterior.		Ninguna	Gráficos y animaciones simulando los fallos en las computadoras, también tenemos gráficos y animaciones de BLACK MAMBA en su versión avatar.







107	3:22		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Dolly In	Desde otro plano diferente, vemos como sale esta figura que podríamos decir es BLACK MAMBA.	Ninguna	Gráficos y animaciones simulando los fallos en las computadoras, también tenemos gráficos y animaciones de BLACK MAMBA en su versión avatar.
108	3:24		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly Out	En este otro plano podemos confirmar que es BLACK MAMBA, pues las mismas animaciones con gráficos nos dicen su identidad.	Ninguna	Gráficos y animaciones simulando los fallos en las computadoras, también tenemos gráficos y animaciones de BLACK MAMBA en su versión avatar.
109	3:26		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly Out	En este plano observamos a BLACK MAMBA en el vagón de tren donde se encontraban las chicas con esa sustancia en el techo.	Ninguna	Gráficos y animaciones simulando los fallos en las computadoras, también tenemos gráficos y animaciones de BLACK MAMBA en su versión avatar.







5.3.2 Análisis *Next Level*







Aespa - Next Level									
Duración del video: 3:55									
Enlace al video: https://www.youtube.com/watch?v=4TWR90KJl84&ab_channel=SMTOWN									
No.	Segundo	Cuadro	Escala	Angulación	Mov. Cámara	Descripción del video	Descripción del audio	Palabra relacionada con la Cuarta Revolución Industrial	Apoyo visual relacionado con la Cuarta Revolución Industrial
1	0:01		Plano General	Angulación Normal	Dolly In	Podemos apreciar con gráficos y animaciones a KWANGYA, una ciudad sin límites o reglas.		Ninguna	Gráficos y animaciones de KWANGYA.
2	0:03		Plano General	Angulación Normal	Dolly In	Nos adentramos en un edificio y podemos ver que su interior es como el interior de una computadora, con muchas luces y cableado.		Ninguna	Gráficos y animaciones de KWANGYA.
3	0:05		Plano General	Angulación Normal	Zoom In	En ese gran zoom nos enseñan que adentro de ese edificio se encuentran las miembros de aespa en medio de una habitación. La iluminación es bastante buena y de fondo tenemos varios edificios inclinados.		Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
4	0:07					Nos enseñan el título de la canción con un fondo parecido a la sustancia que se encontraba en el tren del video "Black Mamba", de igual forma las letras se distorsionan.		Ninguna	Animación de una sustancia viscosa en negro con el título de la canción.
5	0:10		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly Out	Vemos más de cerca a las miembros en la habitación, la iluminación es bastante buena y ellas portan trajes parecidos en color blanco.		Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.







6	0:11		Plano Detalle	Angulación Normal	Zoom In, Tilt Down	Con un Zoom a los pies de Winter nos hacen un cambio de toma donde todas traen un vestuario diferente, esta vez es negro.		Ninguna	Ninguno
7	0:12		Plano Entero	Angulación Normal	Tilt Up	Luego del cambio de toma podemos apreciar que seguimos en la misma habitación pero el fondo ya no es en tonos azules sino en tonos morados.		Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
8	0:13		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly Out	Karina se encuentra adentro de lo que parece ser una nave circular, tiene bastantes cables y botones.		Ninguna	Ninguno
9	0:15					Podemos ver un tipo planeta de color rosa y lo que pareciera un asteroide verde que lo está golpeando.		Ninguna	Ninguno
10	0:17		Primer Plano	Angulación Normal	Dolly In	Tenemos un primer plano de la cara de Karina, vemos que se encuentra en la misma nave circular que antes, la iluminación es media por lo que solo podemos ver una parte de su rostro.	"Estoy en el siguiente nivel, yeah"	Ninguna	Ninguno
11	0:18		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly Out	En la misma habitación con fondo azul, las cuatro miembros se encuentran realizando la coreografía.		Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.






12	0:20		Plano General	Plano Picado	Zoom In, Tilt Down	Misma locación, ellas bailan la coreografía.	"Siguiendo reglas absolutas"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
13	0:23		Plano Americano	Angulación Normal	Dolly Out	Karina se encuentra adentro de la nave mientras canta, en esta toma la iluminación parece mejor.	"No sueltes mi mano"	Ninguna	Ninguno
14	0:24		Plano Entero	Angulación Normal	Zoom In	De la misma locación de Karina tenemos ahora un plano entero que nos permite ver con mayor claridad la nave.	"La unidad es mi arma"	Ninguna	Ninguno
15	0:26		Primer Plano	Angulación Normal	Dolly In	Giselle se encuentra frente a, lo que pareciera, un globo terraqueo mientras mira a la cámara y canta.	"Camino hacia KWANGYA"	KWANGYA	Ninguno
16	0:27		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Zoom Out	Un plano un poco más alejado de Giselle con el globo, ella se encuentra apuntando hacia un lugar.		Ninguna	Gráficos y animaciones de un globo terraqueo
17	0:29		Plano Medio	Angulación Normal	Zoom In, Cámara al hombro	Regresamos a la habitación con fondos morados, las chicas bailan la coreografía.	"Conozco tu hogar natal"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.







18	0:31		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Dolly Out	Misma toma de Giselle con el globo terraqueo, pero en esta ocasión ella mira y canta hacia la cámara.	"Enfréntate a la amenaza"	Ninguna	Gráficos y animaciones de un globo terraqueo
19	0:33		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Paneo Derecha	Mismo escenario de Giselle con el globo terraqueo, pero esta vez vemos a Giselle a través del globo.	"Derrótala, derrótala, derrótala"	Ninguna	Gráficos y animaciones de un globo terraqueo
20	0:35		Plano Entero	Angulación Normal	Zoom Out	En la misma habitación con fondo morados, las miembros están bailando.	"¡Doh-oooh-oooh, eeh!"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
21	0:36		Plano General	Angulación Normal	Paneo Derecha	Podemos ver dos naves voladoras, que van sobre un desierto (KWANGYA), levantando una nube de humo gracias a la velocidad en la cual van.		Ninguna	Gráficos y animaciones de naves espaciales y el paisaje
22	0:38		Plano Medio	Angulación Normal	Zoom In	En una habitación con fondo azul, encontramos a Winter cantando sobre lo que pareciera una nave del cuadro anterior.	"Un apagón inesperado"	Ninguna	Ninguno
23	0:40		Plano Medio	Angulación Normal	Cámara al hombro	Misma habitación con fondo morado las chicas están bailando.	"La tentación es profunda y fuerte"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.


24	0:42		Plano Americano	Angulación Normal	Zoom Out	Winter se encuentra sobre la nave voladora mirando hacia el horizonte, el fondo ha cambiado y ahora son gráficos en tonos morados.	"(Muy caliente, muy caliente)"	Ninguna	Gráficos y animaciones de naves espaciales y el paisaje de KWANGYA
25	0:44		Plano General	Angulación Normal	Dolly Out	Volvemos a ver las naves voladoras pero esta vez las vemos de frente.		Ninguna	Gráficos y animaciones de naves espaciales y el paisaje de KWANGYA
26	0:45		Plano Medio	Angulación Normal	Zoom In	Regresamos a la habitación con tonos azules, las chicas bailan la coreografía.	"¡Doh-ooh-ooh, eeh!"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
27	0:46		Plano Americano	Angulación Normal	Zoom Out, Travelling	Mismo escenario del cuadro anterior.	"Aunque nuestras manos se suelten"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
28	0:48		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly In	Vemos a Ning Ning conduciendo una de las naves voladoras, con un fondo morado con gráficos.		Ninguna	Gráficos y animaciones de naves espaciales y el paisaje de KWANGYA
29	0:50		Primer Plano	Angulación Normal	Dolly In	Tenemos un primer plano de Ning Ning pero conforme avanza la oración que canta, todo a su alrededor se va distorsionando.	"Nunca nos rendiremos"	Ninguna	Gráficos distorsionados en el fondo







30	0:52		Plano Entero	Plano Picado	Zoom In, Dolly Out	Volvemos a la habitación con fondo en tonos azules, mientras las chicas hacen el paso clave de la coreografía.	"Estoy en el siguiente nivel"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
31	0:54		Plano Americano	Angulación Normal	Cámara al hombro	Misma habitación con fondo en tonos azules, las chicas siguen bailando.	"Abro la puerta hacia el"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
32	0:56		Plano Entero	Plano Picado	Dolly	Misma habitación con fondo en tonos azules, las chicas siguen bailando.	"Siguiente nivel"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
33	0:59		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Dolly In	Misma habitación con fondo en tonos azules, las chicas siguen bailando.	"Te destruiré al final"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
34	1:01		Plano Entero	Angulación Normal	Travelling vertical izquierda	Misma habitación con fondo en tonos azules, las chicas siguen bailando pero aparecen algunas animaciones de piedras.	"Hasta llegar al siguiente nivel"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
35	1:03		Plano Americano	Angulación Normal	Dolly Out, Zoom In	Ning Ning se encuentra en una habitación oscura con un árbol artificial al fondo y diversos prismas, y artículos plateados en el piso. Hay unos rayos laser cruzando la habitación.	"KOSMO"	Ninguna	Gráficos y animaciones de rayos rojos

36	1:05		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Zoom In	Misma habitación con fondo en tonos azules, las chicas siguen bailando.	"Siguiente nivel"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
37	1:07		Plano Americano	Angulación Normal	Dolly In	Misma habitación de Ning Ning, pero desde otra perspectiva.	"Derrótala, derrótala, derrótala"	Ninguna	Gráficos y animaciones de rayos rojos
38	1:10		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly In, Dolly Out	Nos encontramos en un nuevo escenario colorido, pareciera un desierto con montañas de colores pasteles. Ellas se encuentran en el centro bailando la coreografía.	"La, la, la, la, la, la"	Ninguna	Ninguno
39	1:12		Plano Medio	Plano Picado	Dolly In	Karina pareciera estar acostada en el escenario en el que se encontraba Ning Ning, con muchas cosas plateadas a su alrededor.	"La, la, la, la, la, la"	Ninguna	Gráficos y animaciones de flores que se abren
40	1:14		Plano Americano	Angulación Normal	Dolly In	Mismo escenario de Karina pero ahora se encuentra sentada viendo hacia una rosa que se comienza a abrir.	"La, la, la, la, la, la"	Ninguna	Gráficos y animaciones de flores que se abren
41	1:16		Plano Entero	Angulación Normal	Cámara al hombro	Regresamos al mismo escenario con montañas de colores pasteles donde las chicas siguen bailando la coreografía.	"La, la, la, la, la, la"	Ninguna	Ninguno







42	1:19		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly In	Mismo escenario pero desde otra perspectiva, Giselle comienza a cantar hacia la cámara.	"Veo el NU-EVD"	Ninguna	Ninguno
43	1:21		Plano Americano	Plano Picado	Dolly In	Giselle se encuentra caminando en el mismo escenario colorido.		Ninguna	Ninguno
44	1:22		Primer Plano	Angulación Normal	Roll	En el mismo escenario del cuadro pasado, Giselle mira lo que pareciera un localizador de cristal.	"El hostil sufrimiento y la tristeza"	Ninguna	Artículo tecnológico con animaciones
45	1:24		Plano Detalle	Plano Picado	Paneo Derecha	Mismo escenario colorido pero vemos en el piso un objeto tecnológico que parece dar la ubicación de K'WANGYA.		Ninguna	Artículo tecnológico con animaciones
46	1:26		Plano Entero	Plano Contrapicado	Travelling vertical Derecha, Dolly In	Mismo escenario colorido, las chicas se encuentran bailando la coreografía.	"Te hicieron revelarte y evolucionar más"	Ninguna	Ninguno
47	1:27		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Cámara al hombro	Karina se encuentra en este escenario colorido mientras mira a la cámara y canta.	"Esta es mi naevis"	Naevis	Ninguno



48	1:28		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly In	Misma ubicación del cuadro anterior pero en un plano más abierto, podemos apreciar que Karina se encuentra rodeada por serpientes de colores.	"Es mi naevis"	Naevis	Gráficos y animaciones de serpientes moviendose
49	1:30		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Dolly Out	Mismo escenario colorido, Karina canta hacia la cámara.	"Tú líderes, nosotras te seguimos"	Ninguna	Ninguno
50	1:32		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly In	Mismo escenario del cuadro anterior, pero Karina está parada y caminando entre las serpientes de colores.	"Luego de aprender sobre los sentimientos"	Ninguna	Gráficos y animaciones de serpientes moviendose
51	1:34		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly Out, Cámara al hombro	Mismo escenario colorido, las chicas se encuentran bailando la coreografía.		Ninguna	Ninguno
52	1:35		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Dolly Out	Mismo escenario colorido, las chicas se encuentran bailando la coreografía.	"Mírame mientras lo hago"	Ninguna	Ninguno
53	1:37		Plano Entero	Angulación Normal	Zoom Out	Mismo escenario colorido, las chicas se encuentran bailando la coreografía.	"Mírame mientras lo resuelvo"	Ninguna	Ninguno

54	1:39		Plano Entero	Angulación Normal	Zoom In	Mismo escenario colorido, las chicas se encuentran bailando la coreografía.	"Mírame mientras lo hago"	Ninguna	Ninguno
55	1:41		Plano General	Angulación Normal	Zoom Out	Mismo escenario colorido, las chicas se encuentran bailando la coreografía.	"Mírame mientras lo resuelvo"	Ninguna	Gráficos y animaciones en el fondo
56	1:43		Plano Americano	Angulación Normal	Zoom In	Mismo escenario colorido, las chicas se encuentran bailando la coreografía.	"Resuelvo, resuelvo, resuelvo"	Ninguna	Ninguno
57	1:46		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Dolly Out	Ning Ning se encuentra en lo que pareciera un volcán, con fuego como fondo mientras canta con un micrófono.	"Incluso la desesperación insoportable"	Ninguna	Gráficos y animaciones de fuego y lava en el fondo
58	1:50		Plano General	Plano Contrapicado	Dolly Out	Podemos apreciar mejor el escenario en el que se encuentra Ning Ning, está parada sobre unas rocas y atrás están las llamas del volcán.	"No puede quebrar mi fe"	Ninguna	Gráficos y animaciones de fuego y lava en el fondo
59	1:54		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly In	Winter se encuentra cantando en la misma habitación con fondo en tonos morados.	"Incluso si te enfrentas a pruebas más dolorosas"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.







60	1:56		Plano Medio Largo	Plano Contrapicado	Cámara al hombro	Winter sigue cantando en la misma habitación, mientras realiza la coreografía y la cámara sigue sus movimientos.		Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
61	1:58		Plano Medio	Angulación Normal	Roll, Dolly Out	Winter está cantando en la misma nave en la que estaba Karina al inicio del video. La iluminación es lateral por lo que solo se aprecia bien una parte de su rostro.	"No soltaré tu mano, oh"	Ninguna	Ninguno
62	2:01		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Roll, Dolly Out	Winter sigue en el mismo escenario pero poco a poco la cámara se va alejando, permitiéndonos ver mejor la nave.		Ninguna	Ninguno
63	2:03		Plano General	Angulación Normal	Dolly In	Misma habitación con fondo en tonos morados, se encuentran las cuatro chicas en medio, pero la iluminación está apagada.		Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
64	2:04		Plano Americano	Angulación Normal	Dolly In	Misma habitación pero ahora la iluminación ha regresado permitiéndonos ver a las miembros.	"Deja el ritmo"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
65	2:05		Plano Detalle	Angulación Normal	Zoom In	De la misma toma en la que estábamos se hace un gran zoom in para ver los gráficos del fondo que se ubica detrás de las miembros, este mismo fondo se distorsiona.		Ninguna	Gráficos y animaciones en el paisaje de KWANGYA

66	2:06		Plano Medio	Angulación Normal	Tilt Up, Dolly In	Aparecere Naevis con un fondo bastante oscuro, sin iluminación y con una pequeña sombra morada.	"Naevis llamando"	Naevis	Gráficos y animaciones de Naevis en su versión avatar
67	2:07		Primer Plano	Angulación Normal	Zoom In	Tenemos un primer plano de Naevis pero seguimos con la mala iluminación y el fondo oscuro, por lo que no podemos observar bien su rostro.	"ae"	ae/ se refiere a los avatares virtuales	Gráficos y animaciones de Naevis en su versión avatar
68	2:09		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Dolly Out	Ning Ning se encuentra parada y al fondo tiene varios edificios en tonos azules y morados. La iluminación es buena.	"Nunca mires atrás"	Ninguna	Gráficos y animaciones de edificios en el fondo
69	2:11		Plano Americano	Angulación Normal	Dolly In	Ning Ning se encuentra parada y al fondo tiene varios edificios en tonos azules y morados. La iluminación es buena. Ella sigue cantando hacia la cámara.	"ae"	ae/ se refiere a los avatares virtuales	Gráficos y animaciones de edificios en el fondo
70	2:13		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly In	Ning Ning sigue en el mismo escenario cantando hacia la cámara mientras hace ademanes con las manos.	"No codicies nada de KWANGYA"	K'WANGYA	Gráficos y animaciones de edificios en el fondo
71	2:14		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Dolly In	El rostro de Ning Ning se comienza a distorsionar.	"ae"	ae/ se refiere a los avatares virtuales	Gráficos y animaciones de edificios en el fondo, también los gráficos y animaciones de distorsión

72	2:15		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Dolly Out	El rostro de Ning Ning que se estaba distorsionando se convierte en "æ"-NINGNING quien sigue cantando hacía la cámara.	"Si se rompen estas promesas"	Ninguna	Gráficos y animaciones de edificios en el fondo, también están los gráficos y animaciones de "æ"-NINGNING
73	2:16		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Dolly Out	Nuevamente se distorsiona "æ"-NINGNING para regresar Ning Ning a cantar.		Ninguna	Gráficos y animaciones de edificios en el fondo
74	2:17		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Dolly Out	Ning Ning sigue en el mismo escenario cantando hacía la cámara mientras hace ademanes con las manos.	"Todo se saldrá de control"	Ninguna	Gráficos y animaciones de edificios en el fondo
75	2:19		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Zoom In, Dolly Out	Winter se encuentra en la misma habitación con tonos morados mientras canta y baila la coreografía.	"La señal se vuelve inestable desde hace tiempo"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
76	2:21		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Dolly Out	Winter canta mientras las otras miembros bailan, se encuentran otra vez en la misma habitación pero con tonos azules.	"Te destruiré al final"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
77	2:23		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly Out	Ocurre lo mismo que con Ning Ning, Winter se comienza a distorsionar y podemos ver a "æ"-WINTER, mientras las demás miembros bailan.	"Lo queremos"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA. También se encuentra los gráficos y animación de "æ"-WINTER


78	2:24		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly In	Regresa Winter y sigue cantando, mientras las demás miembros bailan al fondo.	"¡Vamos!"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
79	2:25		Plano Americano	Angulación Normal	Travelling vertical izquierda	Regresamos al fondo azul, en la misma habitación. Winter sigue mirando y cantando a la cámara.	"Muéstrame el camino a KOSMO"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
80	2:27		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Dolly In, Travelling vertical	Misma habitación de tonos morados, Winter sigue cantando hacia la cámara.	"Yeah, yeah"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
81	2:29		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly In	Misma habitación pero ahora se enfoca a las otras miembros que se encontraban al fondo de la habitación.	"Una gran alucinación creada por Black Mamba"	BLACK MAMBA (ya que es un virus cibernético)	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
82	2:30		Plano Americano	Angulación Normal	Dolly In	En la misma habitación y toma, vemos que Giselle igual se distorsiona y parece "æ"--GISELLE.		Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA. También se encuentran los gráficos y las animaciones de "æ"--GISELLE.
83	2:32		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly In	Vemos a las chicas en la misma habitación pero con tonos azules y sus vestuarios blancos del inicio.	"Aespa, están buscando separar nuestro æ, es así"	aespa, æl se refiere a los avatares virtuales	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.

84	2:34		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Dolly In	Vemos a Karina en la misma habitación de antes pero con fondo en tonos morados y rosa fuerte.	"Pierdo el equilibrio y mi voz"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
85	2:35		Plano Americano	Angulación Normal	Dolly In	En la misma habitación, Karina y los miembros bailan la coreografía.		Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
86	2:37		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly Out	Misma habitación pero con tonos morados más claros, y vestuarios oscuros.	"En esta ilusión en donde soy criticada y desechada"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
87	2:38		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Dolly Out	Por último Karina se comienza a distorsionar y aparece "æ"-KARINA que sigue cantando hacia la cámara. Se encuentran nuevamente en la habitación con tonos morados y rosas fuertes.		Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA. También están los gráficos y animaciones de "æ"-KARINA.
88	2:40		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Dolly Out	Misma habitación, Karina canta directo hacia la cámara.	"Naevis llama a nuestro æ, æ"	Naevis, æ/ se refiere a los avatares virtuales	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
89	2:42		Plano Medio Corto	Angulación Normal		Tenemos a Giselle mirando hacia la cámara a través del globo terraqueo de antes que se encuentra girando.	"Es abierto el siguiente nivel de Aespa el P.O.S."	Aespa/ P.O.S.	Gráficos y animaciones de un globo terraqueo

90	2:44		Plano General	Angulación Normal	Dolly In	Volvemos a la misma habitación oscura donde estaba Karina acostada, vemos que la está rodeando una gran serpiente negra.		Ninguna	Gráficos y animaciones de una serpiente en movimiento.
91	2:45		Plano General	Angulación Normal	Zoom Out	Misma habitación oscura, desde otra perspectiva vemos la cara de la serpiente que se encuentra mirando fijamente a Karina.	"Este mundo real ha despertado"	Ninguna	Gráficos y animaciones de una serpiente en movimiento.
92	2:46		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly Out	Regresamos a la habitación con tonos morados y rosas, las chicas caminan siguiendo la coreografía.	"Nosotras contra el villano, ¿cómo se llama?"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
93	2:49		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly In	De la misma toma se hace un gran zoom in a la cara de Karina que sigue cantando.	"Black Mamba"	BLACK MAMBA (ya que es un virus cibernético)	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
94	2:50		Plano Detalle	Angulación Normal	Zoom In	Tenemos otro zoom in al ojo de Karina, que hace referencia a su video "Black Mamba" donde igualmente se hace un zoom. En esta ocasión su ojo se pinta de blanco en lugar de negro.		Ninguna	Ninguno
95	2:52		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly Out	Dentro del ojo blanco de Karina podemos regresar a este escenario colorido, donde las miembros siguen la coreografía.	"¡Doh-ooh-ooh, eeh!"	Ninguna	Ninguno

96	2:55		Plano Americano	Angulación Normal	Dolly In	Mismo escenario colorido, las miembros siguen bailando.	"Al final abro la puerta"	Ninguna	Ninguno
97	2:57		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Paneo Izquierda	Mismo escenario colorido, las miembros siguen bailando. La cámara sigue sus movimientos de las manos.	"Esa luz es como fuego para ti"	Ninguna	Ninguno
98	2:59		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly Out	Regresamos a la habitación con tonos morados y rosas, las chicas continúan la coreografía.	"Muy caliente, muy caliente"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
99	3:01		Plano Entero	Plano Picado	Dolly Out	Volvemos a ver a Winter en la nave espacial, se encuentra bajando por algún tunel que tiene diversas luces.	"¡Ooh-oooh-oooh, eeh!"	Ninguna	Gráficos y animaciones nave espacial
100	3:03		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Dolly Out	Regresamos a la habitación con tonos morados y rosas, las chicas continúan la coreografía.	"Estoy loca de curiosidad por saber"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
101	3:06		Plano Americano	Angulación Normal	Dolly Out	Mismo escenario colorido, las miembros siguen bailando.	"La próxima historia que se desarrollará"	Ninguna	Ninguno

102	3:09		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly Out	Regresamos a la habitación en tonos morados y vestuario oscuro, las chicas siguen bailando la coreografía.	"Estoy en el siguiente nivel"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
103	3:11		Plano General	Angulación Normal	Dolly In, Roll	Regresamos a la habitación en tonos azules y vestuario blanco, ellas siguen bailando.	"Abro la puerta hacia el"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
104	3:13		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Tilt Up, Zoom In	Regresamos a la habitación en tonos morados y vestuario oscuro, las chicas siguen bailando la coreografía.	"Siguiente nivel"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
105	3:15		Plano General	Angulación Normal	Dolly Out	Winter se encuentra en la misma nave en la que estaba Karina al inicio del video.	"Te destruiré al final"	Ninguna	Gráficos y animaciones de nave espacial
106	3:17		Plano Americano	Angulación Normal	Dolly Out	Regresamos a la habitación en tonos morados y vestuario oscuro, las chicas siguen bailando la coreografía.	"Hasta llegar al siguiente nivel, 'KOSMO'"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
107	3:21		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly In	Misma habitación con tonos morados, las chicas bailan y cantan.		Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.

108	3:23		Plano General	Plano Contrapicado	Dolly In	Tenemos un escenario nuevo, vemos a las chicas debajo de un gran árbol artificial con muchas luces, este árbol se encuentra sobre una colina y se ven los edificios.	"Siguiete nivel"	Ninguna	Gráficos y animaciones de un árbol tecnológico con muchas luces y cables.
109	3:25		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly In	Mismo escenario pero más de cerca, la iluminación es bastante buena y el árbol artificial parece alumbrar mucho.	"Derrótala, derrótala, derrótala"	Ninguna	Gráficos y animaciones de un árbol tecnológico con muchas luces y cables.
110	3:28		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Dolly Out	De un plano medio corto a uno medio largo, regresamos a la habitación con tonos azules y vestuario blanco. Las miembros siguen cantando y bailando.	"Estoy en el siguiente nivel"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
111	3:30		Plano Americano	Angulación Normal	Dolly Out	Mismo escenario, las chicas bailan la coreografía.	"Me volví más fuerte y libre"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
112	3:32		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly In, Dolly Out	Mismo escenario, las chicas bailan la coreografía.	"Siguiete nivel"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
113	3:34		Plano Entero	Angulación Normal	Zoom Out	Regresamos al árbol, donde ahora todas las miembros se distorsionan y se convierten en sus versiones "ae".	"Ya no soy yo quien era en KWANGYA"	KWANGYA	Gráficos y Animaciones de un árbol tecnológico con muchas luces y cables, también están los gráficos y animaciones de las versiones ae de las miembros.






114	3:36		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Dolly Out	Regresamos a la habitación con tonos morados y rosas, mientras bailan y cantan.	"Siguiente nivel"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
115	3:38		Plano Entero	Angulación Normal	Zoom Out, Dolly Out	Misma habitación morada con rosa, las chicas bailan y cantan.	"Siénteme, soy como una bestia"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
116	3:40		Plano General	Angulación Normal	Dolly In	Misma habitación morada con rosa, las chicas bailan y cantan.	"Siguiente nivel"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.
117	3:42		Plano Americano	Angulación Normal	Roll	Regresamos con Winter en la nave espacial mientras canta y mira directamente a la cámara.	"Derrótala, derrótala, derrótala"	Ninguna	Ninguno
118	3:45		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly Out	Misma habitación morada con rosa, las chicas bailan y cantan.	"¡Huh!"	Ninguna	En la parte del fondo hay varias pantallas inteligentes repitiendo los mismos gráficos y animaciones de KWANGYA.

5.3.3 Análisis de *Savage*







Aespa - Savage

Duración del video: 4:18

Enlace al video: https://www.youtube.com/watch?v=WPdWnAAuro&ab_channel=SMTOWN

No.	Segundo	Cuadro	Escala	Angulación	Mov. Cámara	Descripción del video	Descripción del audio	Palabra relacionada con la Cuarta Revolución Industrial	Apoyo visual relacionado con la Cuarta Revolución Industrial
1	0:00		Plano General	Angulación Normal	Zoom In	Karina se encuentra en un escenario con alguna sustancia negra, parecida a la del video Black Mamba, hay serpientes negras a su alrededor y varios gráficos, de igual forma, hay lo que parecen tentáculos plateados. La iluminación es regular.		Ninguna	Gráficos y animación de una serpiente moviéndose
2	0:01		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Zoom In	Tenemos un Close Up a la cara de Karina, permitiéndonos ver mejor su rostro, la iluminación es tenue.		Ninguna	Ninguno
3	0:03		Plano General	Angulación Normal	Zoom In	En el mismo escenario, tenemos a Ning Ning sentada en una piedra y junto a ella una gran serpiente negra lista para atacar.		Ninguna	Gráficos y animación de una serpiente moviéndose
4	0:04		Plano Americano	Angulación Normal	Travelling vertical izquierda	Mismo escenario, Giselle se encuentra parada y una serpiente negra se encuentra rodeando su cuerpo.		Ninguna	Gráficos y animación de una serpiente moviéndose
5	0:06		Plano General	Plano Cenital	Zoom In	Mismo escenario, Winter se encuentra rodeada por la gran serpiente negra, mira directamente a la cámara ya canta.	"Oh dios mío"	Ninguna	Gráficos y animación de una serpiente moviéndose


6	0:08		Plano Medio Corto	Plano Picado	Zoom In	Tenemos un Close Up a la cara de Winter.	"¿No sabes que soy una salvaje?"	Ninguna	Gráficos y animación de una serpiente moviéndose
7	0:10		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly Out	Tenemos un nuevo escenario, tiene aros de luz y algunas piedras en el piso con grabados simulando las placas madre de las computadoras. Hay una buena iluminación.	"Soy una asesina"	Ninguna	Gráficos y animaciones simulando los fallos en las computadoras, los aros en el fondo son portales POS.
8	0:12		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Cámara al hombro	Mismo escenario, las chicas bailan la coreografía.	"Voy a romperte, æ"	æ/ se refiere a los avatares virtuales	Los aros en el fondo son portales POS.
9	0:14		Primer Plano	Angulación Normal	Paneo Izquierda	Tenemos una habitación con espejos y una iluminación tenue, Karina se encuentra mirando a otro lado y luego mira a la cámara.	"Sigues escondiéndote y teniendo alucinaciones"	Ninguna	Ninguno
10	0:16		Plano Medio	Angulación Normal	Travelling vertical izquierda	Mismo escenario de los aros de luz, Karina y las chicas realizan la coreografía.	"Te haremos pedazos, gritamos"	Ninguna	Los aros en el fondo son portales POS.
11	0:18		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly Out	Karina se está viendo al espejo, pero su reflejo parece afectado por una neblina negra.		Ninguna	Ninguno

12	0:19		Plano Detalle	Angulación Normal		Cuando intenta tocar su reflejo, este pareciera como si fuera el reflejo en el agua al moverse en ondas.		Ninguna	Ninguno
13	0:20		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Dolly Out	Cuando toca el reflejo, este ser contaminado se convierte en "æ"-KARINA que sigue afectada por la neblina negra.	"No te tengo miedo, yo golpeo más fuerte"	Ninguna	Gráficos y animaciones de "æ"-KARINA.
14	0:22		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Cámara al hombro	Podemos apreciar mejor a "æ"-KARINA, con esta aura maligna.	"Me empujo profundamente"	Ninguna	Gráficos y animaciones de "æ"-KARINA.
15	0:23		Plano Americano	Angulación Normal	Zoom Out, Dolly in	Nueva habitación en tonos rojos. Giselle se encuentra parada pero a su alrededor se encuentran otras versiones de ella.	"Hay algo falso en mí"	Ninguna	Ninguno
16	0:24		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Zoom In	Una de las versiones de Giselle se comienza a distorsionar.	"En un escenario improvisado"	Ninguna	Gráficos y animaciones simulando los fallos en las computadoras o fallos en la realidad
17	0:26		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Zoom In	La cámara gira para grabar a otra de las versiones de Giselle, pero le ocurre lo mismo que a la pasada.	"Soy acorralada, hay algo falso en mí"	Ninguna	Gráficos y animaciones simulando los fallos en las computadoras o fallos en la realidad

18	0:28		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly Out	Podemos ver a la verdadera Giselle en medio de la habitación, mientras varias versiones de ella la acorralan. A estas versiones falsas de ella se les está distorsionando la cara.	"Todo el mundo se burla de mí"	Ninguna	Gráficos y animaciones simulando los fallos en las computadoras o fallos en la realidad
19	0:30		Plano General	Angulación Normal	Dolly In	Regresamos al escenario con los aros de luz, para observar a las miembros bailar la coreografía.	"Sacudes mi mente para hacerme sentir vergüenza"	Ninguna	Gráficos y animaciones simulando los fallos en las computadoras o fallos en la realidad, los aros en el fondo son portales POS.
20	0:32		Plano Medio	Angulación Normal	Travelling vertical izquierda	La cámara sigue los pasos de la coreografía, enfocando a Giselle.	"Los fríos espectadores me derrumban"	æ/ se refiere a los avatares virtuales	Los aros en el fondo son portales POS.
21	0:34		Plano Medio	Angulación Normal	Cámara al hombro	La cámara sigue los pasos de la coreografía, enfocando a Giselle.	"Ya no puedo más, digo "No""	Ninguna	Los aros en el fondo son portales POS.
22	0:36		Plano General	Plano Cenital	Tilt Down	Tenemos un nuevo escenario, es muy oscuro y con varios cables en el piso. La miembros se encuentran bailando.	"Espera y verás, soy un poco salvaje"	Ninguna	Ninguno
23	0:38		Plano General	Angulación Normal	Dolly In	Tenemos una mejor vista del nuevo escenario, podemos apreciar un ojo de serpiente gigante que se encuentra entre unos aros metálicos. De igual forma podemos visualizar unas grande luces en el techo.		Ninguna	Ninguno




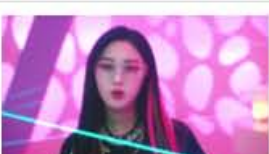


24	0:39		Plano Entero	Angulación Normal	Travelling vertical derecha	Tenemos un Close Up a las chicas que se encuentran bailando la coreografía.	"Tu juego sucio"	Ninguna	Ninguno
25	0:41		Primer Plano	Angulación Normal	Cámara al hombro	Tenemos un Primer Plano de la cara de Winter, se encuentra en una habitación bien iluminada pero al fondo podemos observar algunas sombras negras.	"No puedo soportarlo más"	Ninguna	Gráficos y Animaciones de sombras atacando a Winter
26	0:43		Plano General	Angulación Normal	Travelling, Dolly In	Regresamos al escenario con el gran ojo, podría decirse que tenemos la serpiente va guiando a la cámara pues se va moviendo a su ritmo.	"Quieres romperme"	Ninguna	Gráficos y animación de una serpiente moviéndose
27	0:45		Plano General	Angulación Normal	Travel, Dolly In	Mismo escenario, misma técnica. Las chicas siguen bailando.	"Todas tus alucinaciones"	Ninguna	Ninguno
28	0:47		Plano Medio Largo	Plano Picado	Dolly In	Ning Ning se encuentra en una habitación en tonos rojos, está rodeada de emogis de caras enojadas y uno de una serpiente. La iluminación es bastante buena.	"Se están convirtiendo en más y más razones para construirte"	Ninguna	Gráficos y Animaciones de emogis
29	0:49		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Zoom In	Regresamos al escenario del gran ojo, las chicas siguen bailando.	"Soy una salvaje"	Ninguna	Ninguno

30	0:51		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly In	Winter se encuentra en la habitación en tonos azules, donde estaban las sombras que ahora tienen formas humanoides y parecen querer atacarla.	"Te haré pedazos"	Ninguna	Gráficos y Animaciones de sombras atacando a Winter
31	0:53		Plano Medio	Plano Picado	Dolly In, Zoom In	Regresamos al escenario del gran ojo, las chicas siguen bailando.	"Oh-oh-oh-oh"	Ninguna	Ninguno
32	0:55		Primer Plano	Angulación Normal	Dolly Out	Regresamos a la habitación en tonos rojizos de Ning Ning, donde mira directamente a la cámara y canta.	"Soy una salvaje"	Ninguna	Gráficos y Animaciones de emogis
33	0:57		Plano Medio	Angulación Normal	Zoom In	Volvemos a la habitación con espejos donde estaba Karina, hay bastante iluminación y ella voltea a ver fijamente a la cámara.	"Te voy a pisotear"	Ninguna	Ninguno
34	0:58		Plano General	Plano Picado	Zoom In	Es un cuadro bastante oscuro, parece ser Giselle encerrada en un cubo de cristal con los tentáculos plateados protegiéndolo. Alrededor se encuentra la serpiente negra.	"Oh-oh-oh-oh"	Ninguna	Gráficos y Animación de una serpiente moviéndose. Más la animación de Giselle atrapada en un cubo transparente con tentáculos
35	0:59		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Cámara al hombro	Regresamos a la toma de Karina en la cual trae su guante y se dispone a golpear a la cámara.		Ninguna	Ninguno



36	1:00		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Zoom In	Al Karina golpear a la cámara, parece que se rompe un cristal y tenemos un Close Up de Ning Ning.		Ninguna	Gráficos y Animaciones de cristales rompiéndose
37	1:00		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Zoom In	Lo mismo ocurre con Winter, se sompe un cristal y podemos observarlas.		Ninguna	Gráficos y Animaciones de cristales rompiéndose
38	1:00		Plano Medio Corto	Plano Picado	Zoom Out	Misma situación con Giselle.		Ninguna	Gráficos y Animaciones de cristales rompiéndose
39	1:01		Plano General	Angulación Normal	Zoom In	Podemos observar como se sompe el el cristal que cubría al ojo de serpiente, por lo que podemos suponer que las chicas se encontraban encerradas dentro de este ojo y fueron liberadas por Karina.		Ninguna	Gráficos y Animaciones de cristales rompiéndose, más la animación del ojo de la serpiente.
40	1:02		Plano General	Angulación Normal	Dolly In	Regresamos al escenario del gran ojo, las chicas siguen bailando.	"Atrápame, atrápame ahora"	Ninguna	Ninguno
41	1:03		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly In	Volvemos al escenario con aros de luz, las chicas siguen bailando.	"Atrápame, atrápame ahora (Zu-zu-zu-zu)"	Ninguna	Los aros en el fondo son portales POS.



42	1:05		Plano Americano	Angulación Normal	Dolly Out	Mismo escenario, Karina mira hacia la cámara y canta.	"Será mejor que me atrapes ahora"	Ninguna	Los aros en el fondo son portales POS.
43	1:07		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Paneo Izquierda	Mismo escenario, Karina mira hacia la cámara y canta.	"Antes de que me vuelva más salvaje"	Ninguna	Los aros en el fondo son portales POS.
44	1:09		Plano General	Angulación Normal	Dolly In, Travelling vertical derecha	Mismo escenario, las chicas bailan la coreografía.	"Atrápame, atrápame ahora"	Ninguna	Gráficos y animaciones simulando los fallos en las computadoras o fallos en la realidad. Los aros en el fondo son portales POS.
45	1:11		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Dolly In	Nueva habitación oscura con algunas luces neón, Giselle mira a la cámara y canta.	"Atrápame, atrápame ahora (Zu-zu-zu-zu)"	Ninguna	Ninguno
46	1:13		Plano Medio	Angulación Normal	Travelling vertical derecha, Paneo izquierda	Regresamos al escenario con el gran ojo, las chicas siguen bailando.	"Ahora yo te atraparé, ahora soy una salvaje"	Ninguna	Ninguno
47	1:14		Plano Medio Corto	Plano Picado	Dolly In	Tenemos una nueva habitación en tono rosa, Karina está de espaldas mirando su guante que tiene rayos.	"Dame, dame ahora"	Ninguna	Gráficos y Animaciones de rayos en la mano de Giselle.







48	1:15		Plano Detalle	Plano Picado	Cámara al hombro	En la misma habitación rosa, vemos ahora a Giselle mientras sostiene un rayo de luz que tiene forma de varita.		Ninguna	Gráficos y Animaciones de rayos en la mano de Giselle, que se convierten en una varita con el símbolo de Giselle.
49	1:16		Primer Plano	Angulación Normal	Tilt up	Misma toma en la habitación rosa, pero la cámara sube para enfocar el rostro de Giselle.	"Dame, dame ahora (Zu-zu-zu-zu)"	Ninguna	Ninguno
50	1:18		Plano General	Angulación Normal	Zoom In	Volvemos al escenario con aros de luz, las chicas siguen bailando.	"Puedo ver tus palabras"	Ninguna	Los aros en el fondo son portales POS.
51	1:20		Plano Medio	Plano Contrapicado	Travelling vertical derecha	Mismo escenario, las chicas bailan la coreografía.	"El algoritmo de tus debilidades"	Algoritmo	Los aros en el fondo son portales POS.
52	1:22		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly Out, Paneo izquierda	Mismo escenario, las chicas bailan la coreografía.	"Está humeando, humeando"	Ninguna	Gráficos y animaciones simulando los fallos en las computadoras o fallos en la realidad. Los aros en el fondo son portales POS.
53	1:25		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Tilt up	Volvemos a la habitación oscura, Winter mira directamente hacia la cámara y apunta con una pistola.	"Miæ entra en SYNK"	æ/ se refiere a los avatares virtuales SYNK /sincronización	Ninguno







54	1:26		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly Out	Ning Ning se encuentra en la habitación rosa, hay algunas animaciones de mariposas a su alrededor,	"No me molestes y vete, soy salvaje"	Ninguna	Gráficos y Animaciones de mariposas, el símbolo de Ning Ning
55	1:28		Plano Americano	Plano Contrapicado	Dolly In, Dolly Out	Volvemos al escenario con aros de luz, las chicas siguen bailando. Solo que en esta toma las luces son azules en lugar de verde.	"Mmm, todo el mundo mírenme"	Ninguna	Gráficos y animaciones simulando los fallos en las computadoras o fallos en la realidad. Los aros en el fondo son portales POS.
56	1:31		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly Out	Regresamos a la habitación rosa, pero vemos que en el techo hay algunas tonalidades amarillas y por los lados hay color verde. Giselle se encuentra en la habitación y hay algunos rayos azules.	"Ya estoy acostumbrada a eso"	Ninguna	Ninguno
57	1:33		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Dolly Out	Misma habitación, Giselle sigue cantando a la cámara.	"Tengo que ceder y ser paciente con madurez"	Ninguna	Ninguno
58	1:36		Plano Medio	Angulación Normal	Zoom Out	Regresamos al escenario con los aros de luz, para observar a las miembros bailar la coreografía.	"Estoy encerrada en el cristal"	Ninguna	Los aros en el fondo son portales POS.
59	1:38		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly Out	Mismo escenario, Winter canta hacia la cámara.	"Quiero salir a jugar"	Ninguna	Los aros en el fondo son portales POS.







60	1:40		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly In	Regresamos a la habitación con tonalidades rosas, Winter se encuentra apuntando hacia la cámara, pareciera ser un videojuego.	"Tienen terribles expectativas"	Ninguna	Gráficos y Animaciones como si se tuviera la visión de un video juego.
61	1:41		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly In	Misma toma, Winter dispara y anota, pero el juego que jugaba parece distorsionarse.		Ninguna	Gráficos y Animaciones como si se tuviera la visión de un video juego.
62	1:42		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Dolly In	Misma toma, seguimos avanzando y ahora podemos ver mejor a Winter, quien parece haber obtenido todas las puntuaciones del juego.	"Me encierres en un marco que es como una alucinación"	Ninguna	Gráficos y Animaciones como si se tuviera la visión de un video juego.
63	1:45		Plano Americano	Plano Picado	Travelling, Zoom In, Zoom Out	En la misma habitación rosa, vemos a todas las miembros bailando la coreografía.	"Voy hacia KWANGYA, entro al juego"	KWANGYA	Ninguno
64	1:47		Plano Detalle	Plano Picado	Zoom In	En la misma habitación rosa, Karina se encuentra sentada viendo su celular el cual se encuentra infectado con el virus de Black Mamba y no da respuesta.	"Atacas con una sutil alineación"	Ninguna	Smartphone, gráficos y animaciones del virus de BLACK MAMBA
65	1:49		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly Out	Despues de no tener respuesta en el celular, Karina procede a lanzarlo.	"Y haces que me aleje de mí, tus trucos te llenan de satisfacción"	ael se refiere a los avatares virtuales	Ninguno

66	1:51		Primer Plano	Angulación Normal	Dolly Out	Misma habitación, Giselle sigue cantando a la cámara.	"Vamos hacia KWANGYA, entramos al juego, corta mi espada de luz"	KWANGYA	Ninguno
67	1:53		Plano Medio	Angulación Normal		Misma habitación rosada, Ning Ning se encuentra realizando algo en la computadora cuya pantalla es la cámara.		Ninguna	Gráficos y Animaciones como si se tuviera la visión de una computadora.
68	1:56		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly In	Regresamos a la toma de Giselle, que lanza el rayo que antes tenía en la mano hacía la pantalla.	"A ti, que estás tan herido, te doy un golpe sin misericordia"	Ninguna	Gráficos y Animaciones de rayos
69	1:58		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly In	Volvemos al escenario con aros de luz, las chicas siguen bailando, con las luces azules.	"¿Lo ves?, soy un poco salvaje"	Ninguna	Los aros en el fondo son portales POS.
70	2:00		Plano General	Angulación Normal	Dolly Out	Misma toma, las chicas siguen bailando y cantando.	"Bloqueo tu poder regenerativo"	Ninguna	Gráficos y animaciones simulando los fallos en las computadoras o fallos en la realidad. Los aros en el fondo son portales POS.
71	2:02		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Dolly Out	Misma toma pero con diferente encuadre, las chicas siguen bailando.	"Te distraigo y te saco del juego"	Ninguna	Los aros en el fondo son portales POS.






72	2:04		Plano Entero	Angulación Normal	Travelling	Misma toma las chicas siguen bailando.	"No olvides que estás en KWANGYA"	KWANGYA	Los aros en el fondo son portales POS.
73	2:06		Plano Americano	Angulación Normal	Zoom In	Regresamos a la habitación rosa, Winter sigue sosteniendo el arma.	"Yo tengo el control de tu tiempo y espacio"	Ninguna	Ninguno
74	2:08		Plano Medio	Angulación Normal	Zoom In	Misma toma pero con un close up, Winter mira directo a la cámara y canta.	"Puedo hacerlo y romperlo"	Ninguna	Ninguno
75	2:10		Plano Detalle	Plano Contrapicado	Dolly Out	Misma habitación rosa, ahora nos enfocamos en el guante de Karina que sigue teniendo rayos.	"Soy una salvaje"	Ninguna	Gráficos y Animaciones de rayos
76	2:12		Primer Plano	Angulación Normal	Dolly Out	Misma habitación rosa, Karina mira a la cámara y luego mira de lado.	"Te haré pedazos"	Ninguna	Ninguno
77	2:14		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Dolly In	Misma habitación, las chicas bailan la coreografía.	"Oh-oh-oh"	Ninguna	Ninguno

78	2:16		Plano General	Angulación Normal	Dolly In	Misma habitación, las chicas bailan la coreografía.	"Soy una salvaje"	Ninguna	Ninguno
79	2:18		Plano Medio	Angulación Normal	Cámara al hombro	Misma habitación, las chicas bailan la coreografía.	"Te aplastaré"	Ninguna	Ninguno
80	2:20		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Dolly In	Winter dispara otra vez el arma.	"Oh-oh-oh-oh"	Ninguna	Gráficos y Animaciones de un disparo y la bala
81	2:22		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Zoom Out	Karina golpea la bala que disparo Winter. Y ambos golpean la pantalla de la cámara.		Ninguna	Gráficos y Animaciones de la bala y de un cristal rompiéndose
82	2:22		Plano Detalle	Angulación Normal	Zoom Out	Vemos que la bala golpea a una serpiente de cristal que se termina rompiendo por el golpe.		Ninguna	Gráficos y Animación de una serpiente moviéndose
83	2:24		Plano Medio	Angulación Normal	Zoom Out, Zoom In, Cámara al hombro	Misma habitación, las chicas bailan la coreografía.	"Atrápame, atrápame ahora"	Ninguna	Ninguno

84	2:26		Plano Medio	Angulación Normal	Zoom Out, Zoom In, Cámara al hombro	Misma habitación, las chicas bailan la coreografía.	"Atrápame, atrápame ahora (Zu-zu-zu-zu)"	Ninguna	Ninguno
85	2:27		Plano General	Angulación Normal	Dolly Out	Regresamos al escenario con los aros de luz en color azul, las chicas bailan la coreografía pero también aparecen sus versiones æ.	"Será mejor que me atrapes ahora, antes de que me vuelva aún más salvaje "	Ninguna	Gráficos y animaciones simulando los fallos en las computadoras o fallos en la realidad. Más los gráficos y animaciones de las "æ" de las miembros. Los aros en el fondo son portales POS.
86	2:30		Plano General	Plano Picado	Tilt Down, Dolly In	Las chicas están en la habitación rosa, pero parece estar llenándose de una sustancia, parecida a la negra que hemos visto anteriormente pero está es tornasol.	"Atrápame, atrápame ahora"	Ninguna	Gráficos y Animaciones de una sustancia viscosa acercandose a las chicas.
87	2:32		Plano General	Angulación Normal	Paneo Derecha	Las chicas se encuentran en el escenario con los aros de luz, bailando con sus versiones æ.	"Atrápame, atrápame ahora (Zu-zu-zu-zu)"	Ninguna	Gráficos y animaciones simulando los fallos en las computadoras o fallos en la realidad. Más los gráficos y animaciones de las "æ" de las miembros. Los aros en el fondo son portales POS.
88	2:34		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly In, Travelling vertical izquierda	Misma toma de las chicas bailando pero desde otra perspectiva.	"Ahora yo te atraparé, ahora soy una salvaje"	Ninguna	Gráficos y animaciones simulando los fallos en las computadoras o fallos en la realidad. Más los gráficos y animaciones de las "æ" de las miembros. Los aros en el fondo son portales POS.
89	2:36		Plano General	Angulación Normal	Travelling vertical izquierda	Misma toma de las chicas bailando pero desde otra perspectiva.	"Dame, dame ahora"	Ninguna	Gráficos y animaciones simulando los fallos en las computadoras o fallos en la realidad. Más los gráficos y animaciones de las "æ" de las miembros. Los aros en el fondo son portales POS.

90	2:38		Plano General	Angulación Normal	Travelling vertical izquierda	Misma toma de las chicas bailando.	"Dame, dame ahora (Zu-zu-zu-zu)"	Ninguna	Gráficos y animaciones simulando los fallos en las computadoras o fallos en la realidad. Más los gráficos y animaciones de las "æ" de los miembros. Los aros en el fondo son portales POS.
91	2:40		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Paneo Izquierda	Regresamos a la habitación rosa, podemos ver los rostros de las miembros preocupadas.	"Puedo ver tus palabras"	Ninguna	Ninguno
92	2:42		Plano General	Angulación Normal	Cámara al hombro	Regresamos a la toma de las chicas bailando junto con sus versiones digitales.	"El algoritmo de tus debilidades"	Algoritmo	Gráficos y animaciones simulando los fallos en las computadoras o fallos en la realidad. Más los gráficos y animaciones de las "æ" de los miembros. Los aros en el fondo son portales POS.
93	2:43		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Paneo Izquierda	Regresamos a la habitación rosa, podemos ver los rostros de las miembros preocupadas.	"Está humeando, humeando"	Ninguna	Gráficos y Animaciones de una sustancia viscosa acercandose a las chicas.
94	2:44		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Dolly In	Misma habitación podemos ver que la sustancia cada vez se pone más oscura y las rodea más rápido.		Ninguna	Gráficos y Animaciones de una sustancia viscosa acercandose a las chicas.
95	2:46		Plano General	Angulación Normal	Dolly In	Regresamos a la toma de las chicas bailando junto con sus versiones digitales.	"Miæ entra en SYNK"	æ/ se refiere a los avatares virtuales SYNK /sincronización	Gráficos y animaciones simulando los fallos en las computadoras o fallos en la realidad. Más los gráficos y animaciones de las "æ" de los miembros. Los aros en el fondo son portales POS.

96	2:49		Plano General	Angulación Normal	Dolly In	Misma toma pero podemos observar que los avatares van desapareciendo.	"No me molestes y vete, soy salvaje"	Ninguna	Gráficos y animaciones simulando los fallos en las computadoras o fallos en la realidad. Más los gráficos y animaciones de las "as" de las miembros. Los aros en el fondo son portales POS.
97	2:50		Plano Medio	Angulación Normal	Zoom In	En la misma toma pero más de cerca podemos ver que el aro de luz que se encontraba atrás de las chicas comienza a transportarlas.		Ninguna	Gráficos y Animación de un portal POS abierto para las miembros. Los aros en el fondo son portales POS.
98	2:51		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly In	Podemos ver que fueron transportadas a un escenario digital, con colores pasteles y diversos objetos. Naevis se encuentra enfrente de ellas, ella vibra mucho.	"Tú eres quien me protegió cuando estuve en problemas"	Ninguna	Gráficos y Animaciones tanto del paisaje como de Naevis.
99	2:53		Primer Plano	Angulación Normal	Dolly In	Con el mismo fondo en tonos pasteles, podemos observar el rostro de Naevis.		Ninguna	Gráficos y Animaciones tanto del paisaje como de Naevis.
100	2:55		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly In, Cámara al hombro	Podemos ver ahora el frente de las chicas en esta toma, vemos que siguen en este escenario digital.	"Mi Naevis, te amamos"	Naevis	Gráficos y Animaciones del paisaje.
101	2:57		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly Out	Regresamos al escenario con los aros de luz pero en esta ocasión tienen un color morado. Winter mira y canta a la cámara.	"Mi victoria, un SYNK DIVE"	SYNK DIVE	Los aros en el fondo son portales POS.



102	2:59		Plano General	Angulación Normal	Dolly In	Mismo escenario, podemos ver que han desaparecido las piedras que antes se encontraban, en su lugar hay muchos pétalos morados por el piso.		Ninguna	Los aros en el fondo son portales POS.
103	3:01		Primer Plano	Angulación Normal	Cámara al hombro	Tenemos varios close ups a los rostros de las miembros, todas se encuentran sonriendo hacia Nævis.	"Todas las oportunidades que nos has dado"	Ninguna	Gráficos y Animaciones del paisaje.
104	3:02		Plano General	Angulación Normal	Dolly In	En el mismo escenario digital, podemos apreciar que Nævis se acerca a las chicas.		Ninguna	Gráficos y Animaciones tanto del paisaje como de Nævis.
105	3:04		Plano Entero	Angulación Normal	Tilt up, Dolly Out	Mismo escenario de los aros de luz en color morado, las chicas siguen bailando la coreografía.	"Conozco tus sacrificios"	Ninguna	Los aros en el fondo son portales POS.
106	3:06		Primerísimo Primer Plano	Angulación Normal		Tenemos una animación en 2D unos ojos morados.		Ninguna	Gráficos y animación en 2D
107	3:08		Plano General	Angulación Normal		Vemos que los ojos eran de Nævis que tiene una transformación estilo anime.		Ninguna	Gráficos y animación en 2D

108	3:10		Plano Entero	Angulación Normal	Zoom Out	Observamos que ahora tambien las miembros están en animación 2D, siguen en el mismo escenario digital.	"Mi naevis, te amamos"	Naevis	Gráficos y animación en 2D
109	3:12				Zoom In	Las chicas viajan através de del agujero morado que se encontraba al frente de ellas.	"Sé que definitivamente encontraremos tus recuerdos"	Ninguna	Gráficos y animación en 2D
110	3:14		Plano Entero	Angulación Normal		Las chicas siguen viajando en el agujero siguiendo una mariposa blanca.	"Volveremos a encontramos"	Ninguna	Gráficos y animación en 2D
111	3:16		Plano Entero	Angulación Normal		Las chicas siguen viajando en el agujero siguiendo una mariposa blanca.	"Y resucitaremos después de eso"	Ninguna	Gráficos y animación en 2D
112	3:18		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly In	El final del agujero morado nos lleva al escenario con el gran ojo de serpiente, la diferencia es que ahora el fondo es color rojo y la iluminación es baja. Las chicas bailan la coreografía.		Ninguna	Ninguno
113	3:20		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly In	Mismo escenario con fondo rojo, las chicas siguen bailando la coreografía.	"Salvaje"	Ninguna	Ninguno






114	3:22		Plano General	Angulación Normal	Dolly Out, Dolly In	Mismo escenario con fondo rojo, las chicas siguen bailando la coreografía. La iluminación es intermitente.		Ninguna	Ninguno
115	3:24		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly In, Travel	Mismo escenario con fondo rojo, las chicas siguen bailando la coreografía. La cámara sigue los movimientos de las chicas.		Ninguna	Ninguno
116	3:26		Plano Detalle	Angulación Normal	Dolly Out	Tenemos un plano detalle del gran ojo de serpiente que poco a poco se torna oscuro.	"Salvaje"	Ninguna	Ninguno
117	3:28		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly In, Dolly Out	Regresamos a la toma de las chicas bailando.		Ninguna	Ninguno
118	3:30		Plano General	Angulación Normal	Dolly In	Misma toma de las chicas bailando.		Ninguna	Ninguno
119	3:32		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly In, Travelling vertical derecha	Tenemos un acercamiento a Ning Ning que está haciendo una nota alta.	"Yeah, eh"	Ninguna	Ninguno







120	3:34		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly In, Cámara al hombro	Vemos a las chicas desfilando, retirándose del escenario.	"Atrápame, atrápame ahora (Atrápame ahora)"	Ninguna	Ninguno
121	3:36		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly Out	Misma toma de las chicas bailando.	"Será mejor que me atrapes ahora (Atrápame ahora) antes de que (Atrápame)me vuelva aún más salvaje (Zu-zu-zu)"	Ninguna	Ninguno
122	3:38		Plano Medio Largo	Plano Contrapicado	Paneo Derecha	Misma toma de las chicas retirándose.	"Atrápame, atrápame ahora (Atrápame ahora)"	Ninguna	Ninguno
123	3:40		Plano Medio Largo	Plano Contrapicado	Paneo Izquierda	Las chicas miran directamente hacia el gran ojo de serpiente.	"Atrápame, atrápame ahora (Atrápame ahora) (Zu-zu-zu)"	Ninguna	Ninguno
124	3:42		Plano Entero	Plano Picado	Dolly In	Ahora vemos a las chicas como si nosotros fuéramos el gran ojo. Vemos que Winter trae un arma.	"Ahora yo te atraparé (Atrápame ahora) te atrapo (Atrápame ahora) ahora, soy una salvaje (Atrápame ahora, Atrápame ahora)"	Ninguna	Ninguno
125	3:44		Plano Detalle	Plano Picado		Vemos que Winter dispara el arma y la bala viene directamente hacia la cámara.		Ninguna	Gráficos y Animaciones de un disparo y la bala

126	3:46		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Dolly Out	Winter se encuentra rodeada de cristales rotos, mientras canta la nota alta de la canción.	"(Yeah, yeah, yeah, yeah) Dame, dame ahora"	Ninguna	Gráficos y Animaciones de cristales rompiéndose
127	3:49		Plano Detalle	Angulación Normal		Observamos que caen los cristales al piso.	"Puedo ver tus palabras, el algoritmo de tus debilidades (Atrápame ahora) (Zu-zu-zu-zu)"	Algoritmo	Gráficos y Animaciones de cristales rompiéndose y cayendo
128	3:51		Plano Medio	Plano Picado	Dolly Out, Tilt Down	Ning Ning canta hacia la cámara en el mismo escenario con tonos rojos.		Ninguna	Gráficos y Animaciones de cristales rompiéndose y cayendo
129	3:53		Plano Americano	Plano Contrapicado	Dolly Out	Las chicas se retiran del escenario, en el fondo podemos ver que han destruido el ojo de serpiente.	"Está humeando, humeando (Zu-zu-zu-zu)"	Ninguna	Ninguno
130	3:56		Plano Americano	Plano Contrapicado	Dolly Out	Las chicas se siguen retirando, Winter volteo a ver el ojo. En el fondo vemos pedazos del ojo y cristales cayendo.	"Mi ae entra en SYNK"	ae se refiere a los avatares virtuales SYNK /sincronización	Gráficos y Animaciones de cristales rompiéndose y cayendo
131	3:58		Primer Plano	Plano Picado	Dolly In	Winter mira directamente a la cámara, la iluminación es mala y de un lado tiene un tinte verdoso.	"No me molestes y vete, soy salvaje"	Ninguna	Ninguno

132	4:00		Plano General	Angulación Normal		Las chicas posan frente al ojo destruido mientras la sustancia negra se aproxima hacia ellas.	"¿Jaja qué?"	Ninguna	Gráficos y Animaciones de algo viscoso rodeando a las chicas
133	4:02					La sustancia negra cubre la visión de la cámara.		Ninguna	Gráficos y Animaciones de algo viscoso rodeando a las chicas al punto de "cubrir" la cámara

5.3.4 Análisis de *Girls*

Aespa - Girls									
Duración del video: 4:28									
Enlace al video: https://www.youtube.com/watch?v=dYRITmpFbJ4&ab_channel=SMTOWN									
No.	Segundo	Cuadro	Escala	Angulación	Mov. Cámara	Descripción del video	Descripción del audio	Palabra relacionada con la Cuarta Revolución Industrial	Apoyo visual relacionado con la Cuarta Revolución Industrial
1	0:01		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Paneo Izquierda	Winter se encuentra en el cuadro, está mirando su celular mientras se encuentra en un elevador.		Ninguna	Se encuentran dentro de un elevador moderno e inteligente.
2	0:03		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Paneo Izquierda	Ning Ning también se encuentra en el elevador.		Ninguna	Se encuentran dentro de un elevador moderno e inteligente.
3	0:04		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Paneo Izquierda	Giselle también está en el elevador, mirando sus uñas. Por el letrero a sus espaldas, vemos que se encuentran en el piso 33.		Ninguna	Se encuentran dentro de un elevador moderno e inteligente.
4	0:05		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Paneo Izquierda	Tenemos ahora la toma de Karina en el elevador, ella sostiene su cabello mientras mira hacia otro lado.		Ninguna	Se encuentran dentro de un elevador moderno e inteligente.
5	0:06		Plano Detalle	Angulación Normal	Tilt Up	Tenemos un plano detalle de los botones que se encuentran en el elevador, viendo que uno de ellos tiene el símbolo de una serpiente que es "Black Mamba".		Ninguna	Elevador moderno con botones y pantalla especiales.






6	0:07		Plano Medio	Angulación Normal	Zoom In	Las chicas ahora están juntas en el elevador, pero éste se detiene y las chicas se sorprenden.	Ninguna	Se encuentran dentro de un elevador moderno e inteligente.
7	0:08		Plano Detalle	Angulación Normal	Zoom In	El indicador del elevador se descompone y comienza a soltar números aleatorios. Se pone la pantallita en negro y sale el nombre de la canción.	Ninguna	Gráficos y animaciones del título de la canción.
8	0:10		Gran Plano General	Plano Picado	Zoom In	Tenemos la vista del edificio en el cual se encuentran las chicas, incluso se puede apreciar una luz que es el elevador subiendo por el edificio.	Ninguna	Gráficos y animaciones de un edificio futurista dentro de una ciudad moderna.
9	0:12		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly In	Tenemos un plano de las chicas en una habitación en tonos rojizos, en el fondo hay grabados de serpientes, parece decoración japonesa. La iluminación es mala, y no permite ver bien a las miembros.	Ninguna	Ninguno
10	0:14		Plano General	Plano Cenital	Zoom In	Tenemos una vista de afuera del edificio, observamos un helicóptero y el elevador que va subiendo.	Ninguna	Gráficos y animaciones de un edificio futurista.
12	0:16		Plano Medio Corto	Plano Picado	Cámara al hombro	Tenemos un Plano Medio Corto de todas las integrantes mirando directamente hacia la cámara.	Ninguna	Se encuentran dentro de un elevador moderno e inteligente.







13	0:18		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly In	Las puertas del elevador se van abriendo y nos presentan a Winter en la habitación con tonos rojizos.		Ninguna	Gráficos y animaciones de varias capas de puertas de elevador abriéndose.
14	0:20		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly Out	De la toma de Winter la cámara se aleja para permitirnos ver a los miembros bailando, Karina empieza a cantar.	"Despierta, querida"	Ninguna	Ninguno
15	0:23		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly Out, Zoom In, Dolly In	Misma toma, Karina sigue cantando y mirando a la cámara. La iluminación no es muy buena.	"Estamos en una guerra mortal"	Ninguna	Ninguno
16	0:25		Plano Americano	Angulación Normal	Dolly Out, Zoom In	Misma toma, ahora nos enfocamos en Winter que continúa cantando y bailando.	"Agárrate bien para no caer por el gancho del enemigo"	Ninguna	Ninguno
17	0:27		Plano Medio	Plano Picado	Zoom Out, Dolly In	Misma toma, Winter sigue cantando y bailando.	"Black Mamba"	Black Mamba	Ninguno
18	0:28		Primer Plano	Angulación Normal	Cámara al hombro	Nuevamente las puertas del elevador se abren y vemos a Winter mirando fijamente a la cámara.	"No te tengo miedo, hoot"	Ninguna	Se encuentran dentro de un elevador moderno e inteligente.

19	0:29		Plano Medio Largo	Plano Picado	Zoom Out, Dolly Out	Igualmente en el elevador, la cámara hace un zoom out y vemos que el elevador que antes se encontraba limpio ahora tiene rayones con aerosol incluido el nombre del grupo.	"Voy a hacerte pedazos"	Ninguna	Se encuentran dentro de un elevador moderno e inteligente.
20	0:31		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Dolly Out	Giselle mira directamente a la cámara y canta. Ella se encuentra en una habitación con tonos rojizos.	"Todo ha cambiado"	Ninguna	Ninguno
21	0:32		Primer Plano	Plano Picado	Cámara al hombro	Giselle se encuentra en el elevador, el cual tiene tonos más fríos haciendo contraste con el cuadro anterior. En esta toma la iluminación se apaga y prende.		Ninguna	Se encuentran dentro de un elevador moderno e inteligente.
22	0:33		Plano General	Plano Picado	Travelling vertical derecha	En este cuadro podemos observar a las miembros caminando afuera de elevador, lo que nos da a entender que van saliendo de éste. Estamos en la misma locación roja y en la parte superior derecha podemos apreciar una cámara de vigilancia.	"En el momento en que entramos a KWANGYA"	KWANGYA	Ninguno
23	0:34		Plano Americano	Angulación Normal	Dolly Out	Desde otra perspectiva vemos a las chicas caminando y mirando directamente a la cámara.		Ninguna	Ninguno
24	0:35		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Paneo Derecha	Nos encontramos en un nuevo escenario, podemos ver el cuadro anterior pero como video en una computadora, por lo que se supone que es una vista desde la cámara de seguridad, y vemos que es Black Mamba quien las está vigilando. Esta toma es demasiado oscura.		Ninguna	En el fondo se están utilizando computadoras inteligentes.

25	0:36		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly In	Regresamos a la misma habitación roja, Ning Ning canta y baila.	"Vimos a unas æ distintas"	æ/ se refiere a los avatares virtuales	Ninguno
26	0:38		Plano General	Angulación Normal	Dolly Out	Misma habitación roja, las chicas bailan.	"Más que otra parte de nosotras, eran unas versiones distorsionadas"	Ninguna	Ninguno
27	0:41		Primer Plano	Angulación Normal	Cámara al hombro	Tenemos una toma de Ning Ning igual en el elevador, y ocurre lo mismo con la iluminación en la toma de Giselle.	"La manifestación de una loca presencia"	Ninguna	Se encuentran dentro de un elevador moderno e inteligente.
28	0:43		Plano Medio Corto	Plano Picado	Paneo Izquierda	Regresamos a la toma de Giselle en la habitación roja cantando hacia la cámara.	"La pequeña flama que fue dejada atrás"	Ninguna	Ninguno
29	0:44		Plano Entero	Angulación Normal	Tilt Up, Travelling	Giselle se encuentra en la misma habitación roja, pero ahora no están las miembros, se encuentran dos personas en moto y ella se encuentra en una cuatrimoto en tonalidades verdes por lo que hace un contraste con el color rojo de la habitación.	"Se convirtió en un gran mal"	Ninguna	Ninguno
30	0:46		Plano Entero	Plano Contrapicado	Dolly Out, Dolly In	Misma habitación roja, las chicas bailan.	"Entonces te alejaste de mí, dejándome sin fuerzas"	Ninguna	Ninguno





31	0:48		Plano Detalle	Angulación Normal	Tilt Up	Regresamos a la habitación donde está Black Mamba, vemos que estira las manos mientras sigue vigilando a las chicas por las cámaras.		Ninguna	En el fondo se están utilizando computadoras inteligentes. Más gráficos de las computadoras.
32	0:49		Plano General	Angulación Normal	Zoom In, Dolly Out	Misma habitación roja, las chicas bailan.	"Ahora estamos juntas otra vez (whoop, whoop)"	Ninguna	Ninguno
33	0:51		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Zoom In	Misma habitación roja, las chicas bailan.	"Vamos a atacar y a sacarlas de ahí"	Ninguna	Ninguno
34	0:53		Plano Entero	Angulación Normal	Zoom In	A través de una transición con una de las motos podemos apreciar en la misma habitación roja a "æ"-GISELLE y a "æ"-NINGNING.	"No están solas"	Ninguna	Gráficos y animaciones de "æ"-GISELLE y "æ"-NINGNING
35	0:54		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Zoom In	En la misma toma y después de pasar otra moto las versiones æ desaparecen y aparecen Giselle y Ning Ning.		Ninguna	Ninguno
36	0:55		Plano Medio	Angulación Normal	Paneo Derecha	Regresamos a la habitación donde está Black Mamba, ella sigue vigilando a las chicas.	"Un brillante sacrificio"	Ninguna	En el fondo se están utilizando computadoras inteligentes. Más gráficos de las computadoras.

37	0:57		Plano Americano	Plano Contrapicado	Travelling vertical izquierda, Dolly Out, Zoom Out	Misma habitación roja, las chicas posan y miran hacia la cámara.	"Si encontramos los recuerdos"	Ninguna	Ninguno
38	1:00		Plano Medio	Plano Contrapicado	Tilt Up, Travelling vertical derecha, Tilt Down	Nos enfocamos en una de las personas que se encuentran en moto, se encuentra totalmente vestida de negro y hace contraste con la habitación roja.	"¿Te mostrarás? ¿Volverás a aparecer?"	Ninguna	Ninguno
39	1:02		Plano Entero	Angulación Normal	Paneo Derecha	Winter se encuentra en la habitación roja, está sola y con una katana en las manos, pareciera que va a pelear con las personas de las motos.		Ninguna	Ninguno
40	1:04		Plano Medio Largo	Plano Contrapicado	Dolly In	Winter se encuentra de espaldas a la cámara, una cuatrimoto vuela hacia ella, pero Winter la parte en dos con la katana.	"Ahora, justo aquí"	Ninguna	Gráficos y animaciones de la katana partiendo la moto
41	1:06		Plano Entero	Angulación Normal	Zoom In, Travelling, Dolly Out, Dolly In, Zoom In	Las chicas bailan en la habitación roja el coro de la canción.	"Sígueme (Haz reverencia) Mirame (Mis habilidades)"	Ninguna	Ninguno
42	1:08		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Dolly Out, Dolly In	Las chicas bailan en la habitación roja el coro de la canción.	"Te sorprenderás (Dirás wow) Aquí vamos"	Ninguna	Ninguno



43	1:10		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Zoom In, Dolly Out	Las chicas bailan en la habitación roja el coro de la canción.	"Gritando (Más y más fuerte)"	Ninguna	Ninguno
44	1:12		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly In	Winter se encuentra frente a espejos creando la ilusión de que hay muchas versiones de ella.	"Escúchame (Mi sonido)"	Ninguna	Ninguno
45	1:14		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Dolly Out, Tilt Up	Winter está en el elevador pintado de graffittis.	"Vamos a llamarla (La actualización)"	Actualización (se refiere a una actualización "update" del sistema)	Se encuentran dentro de un elevador moderno e inteligente.
46	1:16		Plano Detalle	Plano Contrapicado	Zoom Out	Tenemos otra toma de Black Mamba, que sigue vigilando a las chicas, una serpiente negra ataca a la cámara.	"Aquí vamos"	Ninguna	Gráficos y animaciones de una serpiente en movimiento y atacando
47	1:18		Plano General	Angulación Normal	Zoom In, Dolly In, Zoom Out	Las chicas bailan en la habitación roja el coro de la canción.	"Aquellas que florecen incluso en el caos (Somos esas chicas)"	Ninguna	Ninguno
48	1:20		Plano Americano	Angulación Normal	Paneo Derecha	En la misma habitación roja pero con otros atuendos, las chicas se enfrentan a las personas en moto, que suponemos son el ejercito y defensas de Black Mamba.	"Y enfrentan el miedo con gran valentía (Ah, sí)"	Ninguna	Gráficos y animaciones de objetos rompiéndose a su alrededor

49	1:22		Plano Medio	Plano Picado	Dolly Out	Las chicas se encuentran en el elevador, cantando directamente hacia la cámara.	"Que son fuertes cada vez que están juntas"	Ninguna	Se encuentran dentro de un elevador moderno e inteligente.
50	1:24		Plano General	Angulación Normal	Dolly In, Travelling	Las chicas bailan en la habitación roja el coro de la canción.	"Somos esas chicas, somos esas chicas, somos esas chicas"	Ninguna	Ninguno
51	1:27		Plano Medio Largo	Plano Picado	Tilt Down, Cámara al hombro	Las chicas se encuentran en el elevador, cantando directamente hacia la cámara.		Ninguna	Se encuentran dentro de un elevador moderno e inteligente.
52	1:30		Plano Detalle	Angulación Normal	Zoom In	Tenemos un plano detalle del botón del elevador que se utiliza para emergencias.		Ninguna	Elevador moderno con botones y pantalla especiales.
53	1:31		Plano Detalle	Plano Contrapicado	Zoom In	Tenemos otro plano detalle del señalamiento en el elevador, el cual dice que están en el piso "Next Level" haciendo referencia a su segundo sencillo.		Ninguna	Elevador moderno con botones y pantalla especiales.
54	1:33		Plano Medio	Angulación Normal	Zoom In	Giselle se encuentra en el elevador, está rodeada por cuatro personas vestidas de negro, secuaces de Black Mamba.	"En el Metauniverso coexistimos"	Metauniverso	Se encuentran dentro de un elevador moderno e inteligente.

55	1:35		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Dolly In	En la misma toma, Giselle hace la forma de un rectángulo con sus manos formando cuadrados verdes.	"En un mundo paralelo ahora"	Ninguna	Se encuentran dentro de un elevador moderno e inteligente, más las animaciones de cuadros en sus manos.
56	1:37		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Dolly Out	Giselle se encuentra afuera del elevador, y las personas de negro están tiradas en el piso, vencidas.	"Toda existencia tiene sentido, son parte de mi corazón"	Ninguna	Se encuentran dentro de un elevador moderno e inteligente.
57	1:39		Plano Americano	Angulación Normal	Zoom Out, Zoom In	En el mismo plano secuencia, vemos en la misma habitación a Karina y a Winter bailando.	"Usamos el lenguaje de la empatía"	Ninguna	Se encuentran en una sala ordenador
58	1:41		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Cámara al hombro	En la misma habitación, la cámara se enfoca en Karina quien es la que canta.	"Compartimos el calor de nuestros cuerpos"	Ninguna	Se encuentran en una sala ordenador
59	1:43		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Zoom In	Usando a Karina y Winter como transición pasamos a la siguiente toma.	"Después de todo, nosotras solo estamos en búsqueda del valor de la buena voluntad"	Ninguna	Ninguno
60	1:44		Plano Americano	Angulación Normal	Tilt Up, Dolly In	Ning Ning se encuentra en la habitación roja, está rodeada de dos filas de secuaces de Black Mamba.	"Finalmente, me hice más fuerte"	Ninguna	Ninguno






61	1:46		Plano Entero	Angulación Normal	Zoom In, Travelling	Nueva habitación, en tonos morados y rosas, la iluminación está sobre de ellas por lo que se les puede apreciar bien.	"No seré engañada ni lastimada"	Ninguna	Ninguno
62	1:49		Plano Medio	Angulación Normal	Travelling, Dolly Out	Volvemos a la toma de Winter frente a los espejos, vemos varias versiones de Winter.	"Todo se distorsiona"	Ninguna	Se encuentran dentro de un elevador moderno e inteligente.
63	1:51		Primer Plano	Angulación Normal	Cámara al hombro	Winter se encuentra en la habitación en tonos morados, mira directamente hacia la cámara y canta.	"Ha comenzado una vez más, tenemos que dividinos"	Ninguna	Ninguno
64	1:53		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Dolly In, Dolly Out	Tenemos una toma más abierta de Winter en la habitación morada.	"Nos aislarnos tú y yo, para que no puedas ver"	Ninguna	Ninguno
65	1:54		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly In	El elevador se abre y vemos a Winter con una paleta de dulce que parece aventar hacia la cámara.		Ninguna	Se encuentran dentro de un elevador moderno e inteligente.
66	1:55		Plano Medio	Angulación Normal	Travelling, cámara al hombro	Tenemos la vista de Karina, que se encuentra golpeando a los secuaces de Black Mamba.	"Los algoritmos que han sido distorsionados por malos deseos"	Algoritmos	Se encuentran dentro de un elevador moderno e inteligente.

67	1:57		Plano Americano	Angulación Normal	Zoom In	Karina se encuentra en la habitación de ordenadores, sobre una moto blanca.		Ninguna	Se encuentran en una sala ordenador
68	1:58		Plano Entero	Plano Contrapicado	Dolly In	Vemos a "æ"-KARINA que también se encuentra peleando contra los secuaces de Black Mamba.	"Usando la existencia como arma"	Ninguna	Gráficos y animaciones de "æ"-KARINA
69	2:00		Plano Entero	Plano Contrapicado	Dolly In, Zoom In	"æ"-KARINA se comienza a distorsionar para convertirse en Karina.	"Para destruir y tragarlo todo"	Ninguna	Gráficos y animaciones de "æ"-KARINA
70	2:01		Plano Americano	Plano Contrapicado	Zoom In	Tenemos una toma de Karina en el elevador que se ha transformado.		Ninguna	Se encuentran dentro de un elevador moderno e inteligente.
71	2:02		Plano Medio	Angulación Normal	Zoom In, Zoom Out	Regresamos a la toma de Giselle en la habitación roja cantando hacia la cámara. A su alrededor se encuentran las motos negras con los secuaces de Black Mamba.	"En ese momento empezó la maldad"	Ninguna	Ninguno
72	2:04		Plano Entero	Angulación Normal	Zoom In, Dolly Out	Misma habitación, una toma más abierta. Giselle se encuentra frente a las motos negras.	"Voy a acabar contigo"	Ninguna	Ninguno

73	2:05		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Cámara al hombro	Misma habitación roja, Giselle canta a la cámara.	"Muévete, vokea, yeah. No estoy sola"	Ninguna	Ninguno
74	2:07		Plano Medio Largo	Plano Contrapicado	Tilt Up	Vemos a Naevis en una habitación oscura, parece observar a las chicas.	"Todo lo que quiero hacer es proteger"	Ninguna	Gráficos y animaciones de Naevis, así como también de un globo terraqueo y varias reproducciones de video.
75	2:09		Primer Plano	Plano Picado	Zoom Out	Ahora podemos observar mejor el rostro de Naevis, se ve preocupada por las chicas.	"Todavía puedo recordar nuestro primer REKALL"	REKALL	Gráficos y animaciones de Naevis
76	2:12		Plano Detalle	Angulación Normal	Zoom In	Tenemos un plano detalle de la mano de Black Mamba, y observamos que se encuentra cubriendo su boca.	"Te abrazaré para que puedas sentirme"	Ninguna	Ninguno
77	2:15		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Zoom In	Las chicas se encuentran nuevamente en el elevador, Karina aprieta el botón con el símbolo de la serpiente, en señal de que se dirigen hacia Black Mamba.	"Sin la necesidad de un SYNK DIVE"	SYNK DIVE	Se encuentran dentro de un elevador moderno e inteligente.
78	2:17		Plano Detalle	Angulación Normal	Shake	Las puertas del elevador se cierran y se nota que Karina da un puñetazo hacia las puertas, que hace que exista una abolladura en éste.		Ninguna	Gráficos y animación de un golpe a la puerta del elevador.

79	2:18		Plano Medio	Angulación Normal	Zoom In, Zoom Out, Travelling	Nos encontramos nuevamente en la habitación ordenador en tonos verdes, las chicas bailan el coro de la coreografía.	"Sígueme (Haz reverencia)"	Ninguna	Se encuentran en una sala ordenador
80	2:20		Plano General	Plano Contrapicado	Zoom Out	Misma habitación, las chicas siguen bailando.	"Mírame (Mis habilidades)"	Ninguna	Se encuentran en una sala ordenador
81	2:21		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Zoom In	Misma habitación, las chicas siguen bailando.	"Te sorprenderás (Dirás wow)"	Ninguna	Se encuentran en una sala ordenador
82	2:22		Plano General	Plano Contrapicado	Zoom Out	Misma habitación, las chicas siguen bailando.	"Aquí vamos"	Ninguna	Se encuentran en una sala ordenador
83	2:24		Plano Medio	Angulación Normal	Zoom In	Misma habitación, las chicas siguen bailando.	"Gritando (Más y más fuerte)"	Ninguna	Se encuentran en una sala ordenador
84	2:25		Plano General	Plano Contrapicado	Zoom Out, Travelling vertical derecho	Misma habitación, las chicas siguen bailando.	"Escúchame (Mi sonido)"	Ninguna	Se encuentran en una sala ordenador




85	2:27		Plano Americano	Angulación Normal	Zoom In	En la misma habitación, ahora está sola Ning Ning cantando hacia la cámara.	"Vamos a llamarla (La actualización)"	Actualización (se refiere a una actualización "update" del sistema)	Se encuentran en una sala ordenador
86	2:28		Primer Plano	Angulación Normal	Zoom In	Misma habitación verde, Ning Ning mira hacia la cámara.	"Aquí vamos"	Ninguna	Se encuentran en una sala ordenador
87	2:29		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Zoom In, zoom Out	Regresamos a la habitación morada, las chicas bailan la coreografía.	"Aquellas que florecen incluso en el caos (Somos esas chicas)"	Ninguna	Ninguno
88	2:32		Primer Plano	Angulación Normal	Paneo Derecha, Dolly Out	Tenemos un primer plano de Karina mirando hacia la cámara y cantando.	"Y enfrentan el miedo con gran valentía (Ah, sí)"	Ninguna	Ninguno
89	2:35		Plano Medio Corto	Plano Picado	Travelling vertical izquierda, Dolly Out	Giselle se encuentra en la habitación roja, mira y canta hacia la cámara.	"Que son fuertes cada vez que están juntas"	Ninguna	Ninguno
90	2:38		Plano General	Angulación Normal	Zoom Out	Misma habitación roja, Giselle se encuentra rodeada de los secuaces de Black Mamba.	"Somos esas chicas, somos esas chicas"	Ninguna	Ninguno





91	2:39		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly In	Ning Ning se encuentra en la habitación ordenador, hay un rayo de luz.	"Para poder volver a ver un día tranquilo"	Ninguna	Se encuentran en una sala ordenador
92	2:41		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly Out	Regresamos a la habitación morada, las chicas bailan la coreografía.	"Desde lo más alto del FLAT"	FLAT	Ninguno
93	2:45		Plano Medio	Angulación Normal	Travelling, Dolly Out	Nuevamente Ning Ning se encuentra en la sala ordenador sola.	"Nos reímos juntas y sentimos amor"	Ninguna	Se encuentran en una sala ordenador
94	2:46		Plano Detalle	Angulación Normal	Dolly In	Tenemos un plano detalle de una memoria USB, que entra a un ordenador. Trae el logo del grupo.	"Con mis amigas"	Ninguna	Se encuentran en una sala ordenador, más el uso de una memoria USB.
95	2:48		Plano Medio Corto	Plano Picado	Paneo Izquierda, Dolly In	Ning Ning se encuentra hackeando el sistema de Black Mamba.		Ninguna	Uso de una lpad, más los gráficos y animaciones de un hackeo al sistema.
96	2:51		Plano Entero	Angulación Normal	Travelling vertical derecha, Dolly In, Zoom Out	Habitación morada, las chicas siguen bailando la coreografía.	"Ahora tengo más curiosidad"	Ninguna	Ninguno







97	2:54		Plano Medio	Angulación Normal	Paneo Izquierda, Dolly Out	Tenemos una toma de Winter, nuevamente frente a los espejos.	"Por el futuro junto a Nævis"	Nævis	Se encuentran dentro de un elevador moderno e inteligente.
98	2:56		Plano Medio Corto	Plano Picado	Dolly In, Cámara al hombro	Ning Ning sigue con el hackeo.		Ninguna	Uso de una Ipad, más los gráficos y animaciones de un hackeo al sistema.
99	2:58		Plano Detalle	Angulación Normal		Tenemos un plano detalle de la tableta en la que Ning Ning está haciendo el hackeo, justo en el momento en que logra desactivar las defensas de Black Mamba.		Ninguna	Uso de una Ipad, más los gráficos y animaciones de un hackeo al sistema.
100	3:00		Plano Entero	Angulación Normal	Zoom In	Vemos varias puertas abrirse, hasta que finalmente se abre la de la sala ordenador y vemos un fondo morado.	"Eventualmente, probablemente nos encontraremos"	Ninguna	Se encuentran en una sala ordenador, animaciones de varias puertas abriéndose.
101	3:01		Plano Entero	Angulación Normal	Cámara al hombro	Podemos observar una habitación morada, con mucha de la sustancia negra anteriormente vista. Y una gema verde al centro, pareciera ser el "corazón" de Black Mamba.	"Con Nævis en el mundo real"	Nævis	Ninguno
102	3:03		Plano General	Angulación Normal	Zoom Out, Zoom In, Zoom Out	Nos encontramos en la misma habitación morada pero tenemos una vista más amplia de ésta. Las chicas siguen bailando la coreografía.		Ninguna	Ninguno

103	3:06		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly Out, Dolly In	En la misma habitación las chicas bailan el break dance de la canción. Toda esta toma es en la misma habitación en un plano secuencia.		Ninguna	Ninguno
104	3:08		Plano Medio	Angulación Normal	Zoom In, Zoom Out	Seguimos en el plano secuencia, con un Zoom In a Karina que muestra el puño a la cámara.		Ninguna	Ninguno
105	3:10		Plano General	Angulación Normal	Dolly Out, Zoom Out	Plano secuencia, con un dolly out vemos a las demás integrantes que siguen bailando.		Ninguna	Ninguno
106	3:13		Plano Entero	Angulación Normal	Travelling, Tilt Down, Tilt Up	Plano secuencia, con dolly in vemos de cerca a las miembros.		Ninguna	Ninguno
107	3:15		Plano Americano	Angulación Normal	Dolly In, Zoom In	Inicio de un nuevo plano secuencia, las chicas siguen bailando.		Ninguna	Ninguno
108	3:16		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Paneo Derecha	En el mismo plano secuencia, se enfoca a Winter y a su alrededor se distorsiona el fondo.	"¡Un momento!"	Ninguna	Gráficos distorsionados en el fondo

109	3:17		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly Out, Travelling	Mismo plano secuencia, se quitan los efectos de distorsión y vemos a las demás miembros atrás de Winter.		Ninguna	Ninguno
110	3:18		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Zoom Out	Mismo plano secuencia, las chicas siguen bailando la coreografía.		Ninguna	Ninguno
111	3:19		Primer Plano	Angulación Normal	Paneo Derecha	Regresamos a la toma de Black Mamba, la observamos desde atrás mientras mira las computadoras.		Ninguna	Uso de computadoras inteligentes.
112	3:20		Plano Medio	Plano Contrapicado	Dolly In, Cámara al hombro	Tenemos un plano medio de Karina que pareciera verse desde un espejo que se rompe.		Ninguna	Gráficos y animaciones de cristal rompiéndose
113	3:22		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly Out, Dolly In	Regresamos a la habitación morada, las chicas bailan la coreografía.	"El mundo real (woah-oh-oh-oh)"	Ninguna	Ninguno
114	3:24		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly In, Dolly Out	Misma toma, tenemos un acercamiento de Ning Ning que mira directo hacia la cámara.		Ninguna	Ninguno

115	3:26		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly Out, Zoom In	Tenemos un plano medio de Giselle en la misma habitación morada. Con una iluminación directo hacia su cara.		Ninguna	Ninguno
116	3:28		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Paneo Izquierda	Regresamos a la toma de Winter frente a los espejos.	"Tu existencia es más brillante"	Ninguna	Se encuentran dentro de un elevador moderno e inteligente.
117	3:31		Plano Medio	Angulación Normal	Dolly In	Tenemos una toma de Winter en el elevador pintado, frente a un espejo donde se puede ver a "æ"-WINTER.	"Que mi reflejo en el espejo"	Ninguna	Se encuentran dentro de un elevador moderno e inteligente, más el uso de gráficos y animación de "æ"-WINTER.
118	3:32		Plano Entero	Angulación Normal	Cámara al hombro	Misma toma de Winter y "æ"-WINTER desde otro plano.		Ninguna	Se encuentran dentro de un elevador moderno e inteligente, más el uso de gráficos y animación de "æ"-WINTER.
119	3:33		Primer Plano	Plano Contrapicado	Dolly In	Tenemos un primer plano de Karina mirando hacia la cámara.	"¿Puedes responderme?"	Ninguna	Ninguno
120	3:35		Plano Detalle	Angulación Normal	Paneo Derecha, Dolly Out	Plano detalle del puño de Karina que se va transformando en el puño de metal.	"¿Hasta cuándo estaremos juntas?"	Ninguna	Gráficos y animaciones de un guante.

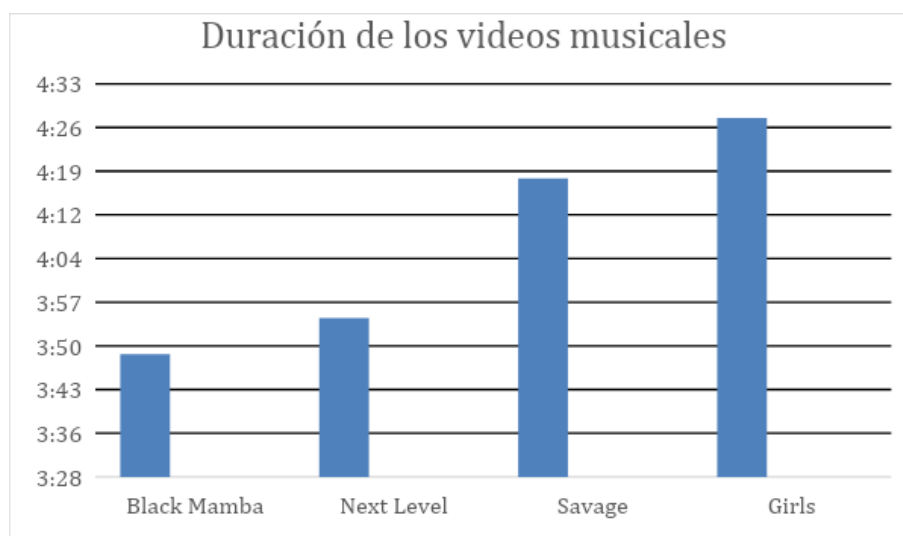
121	3:37		Plano Detalle	Angulación Normal		Tenemos la perspectiva de Karina, golpea a un secuaz de Black Mamba con el puño de metal.		Ninguna	Gráficos y animaciones de un guante.
122	3:38		Plano Americano	Angulación Normal	Dolly In, Travelling	Regresamos a la habitación morada, las chicas bailan la coreografía.		Ninguna	Ninguno
123	3:40		Plano Medio	Angulación Normal	Travelling	Misma toma, nos enfocamos en Winter que está haciendo la nota alta.	"Sígueme (Haz reverencia), mírame (Mis habilidades)"	Ninguna	Ninguno
124	3:42		Plano Medio Largo	Angulación Normal	Dolly In	Misma habitación morada, las chicas siguen bailando.	"Te sorprenderás (Dirás wow), aquí vamos"	Ninguna	Ninguno
125	3:45		Plano Entero	Angulación Normal	Paneo Izquierda, Zoom In	Misma toma siguen bailando.	"Gritando (Más y más fuerte), escuchame (Mi sonido)"	Ninguna	Ninguno
126	3:47		Plano Entero	Angulación Normal	Paneo Derecha	Misma habitación siguen bailando.		Ninguna	Ninguno

127	3:49		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly Out	Ning Ning se encuentra en la habitación ordenador, hay un rayo de luz.	"Vamos a llamarla (La actualización), aquí vamos"	Actualización (se refiere a una actualización "update" del sistema)	Se encuentran en una sala ordenador
128	3:50		Plano Medio Corto	Angulación Normal	Dolly In, Zoom In	Vemos a Winter abrir las puertas donde se encuentra el "corazón" de Black Mamba.		Ninguna	Se encuentran dentro de un elevador moderno e inteligente.
129	3:52		Plano Medio	Angulación Normal	Zoom Out	Pregamos a la habitación morada, las chicas bailan la coreografía.	"Aquellas que florecen incluso en el caos (Somos esas chicas)"	Ninguna	Ninguno
130	3:54		Primer Plano	Angulación Normal	Paneo Derecha, Zoom Out	Vemos a Black Mamba mirando a través del ordenador a Winter en la habitación donde se encuentra su "corazón".	"Y enfrentan el miedo con gran valentía (Ah, sí)"	Ninguna	Uso de computadoras inteligentes.
131	3:57		Plano Entero	Angulación Normal	Paneo Izquierda	Vemos a Winter partir el "corazón" de Black Mamba con la katana. Es una toma bastante oscura.	"Que son fuertes cada vez que están juntas"	Ninguna	Ninguno
132	3:59		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly In	Misma habitación morada, las chicas siguen bailando.	"Somos esas chicas, somos esas chicas"	Ninguna	Ninguno

133	4:02					Tenemos una toma oscura, como de circuitos que se van coloreando de distintos colores.		Ninguna	Gráficos y animaciones de circuitos electrónicos.
134	4:06		Plano General	Angulación Normal	Zoom Out	Misma habitación morada, las chicas posan y miran hacia la cámara. Poco a poco la toma se va oscureciendo.	"Chicas!"	Ninguna	Ninguno
135	4:09		Gran Plano General	Plano Picado	Dolly In	Regresamos a Black Mamba, vemos que sus computadoras dicen "Game Out" simulando a cuando se pierde en los videojuegos.		Ninguna	Uso de computadoras inteligentes, más el uso de gráficos y animaciones de un hackeo así como de descodificación.
136	4:12		Plano Entero	Angulación Normal	Dolly In	Black Mamba se comienza a desintegrar, como si se estuviese descodificando.		Ninguna	Uso de computadoras inteligentes, más el uso de gráficos y animaciones de un hackeo así como de descodificación.

5.4 Resultados

A continuación, se presentan los resultados obtenidos con base en el análisis de los cuatro sencillos del grupo *aespa*: *Black Mamba*, *Next Level*, *Savage* y *Girls*. El tiempo de duración de cada video fue diferente, quitando a cada uno aproximadamente 15 segundos de la rúbrica del grupo y de la empresa, la gráfica 1 muestra los tiempos de duración de los cuatro videos musicales.



Gráfica 1. Duración de cada video musical. Obtenida a partir de los datos de la tabla de codificación.

Con ayuda de la gráfica 1 podemos ver que el tiempo de duración va en aumento, pues mientras que el primer video "*Black Mamba*" tuvo una duración de 3:49, su último lanzamiento "*Girls*" fue de 4:28, sin contar el hecho de que "*Black Mamba*" es el video musical con más segundos de rúbricas, pues el video en sí termina en el minuto 3:29 lo que casi nos da una diferencia de un minuto entre ambos videos musicales.

Recordemos que el tema para todos los videos y las canciones son la historia y narrativa que ya se ha explicado anteriormente, en el video musical de "*Black Mamba*" se habla sobre la interrupción de las actividades entre las miembros reales y sus avatares gracias a la aparición del virus *BLACK MAMBA*, en "*Next Level*" nos muestra a las miembros de *aespa* viajando a la realidad virtual para pelear contra la

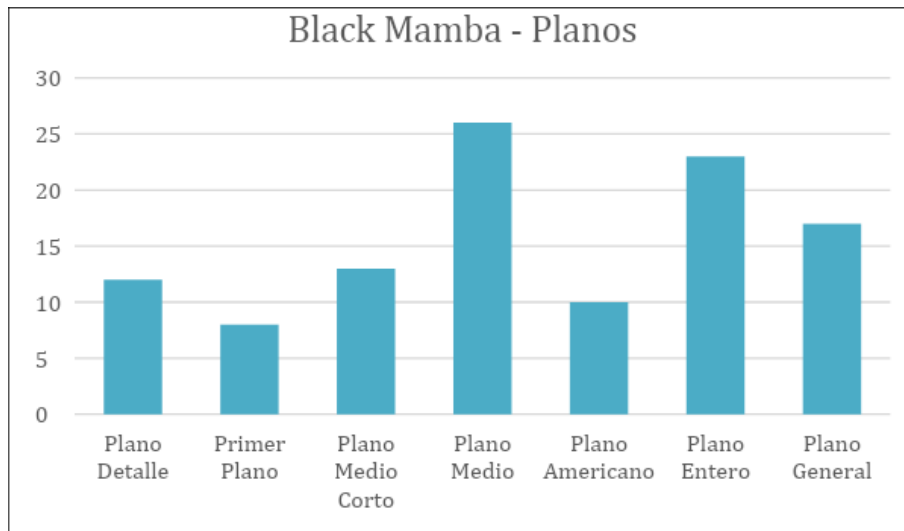
villana *BLACK MAMBA*. En la lírica y video de “*Savage*” se nos cuenta la lucha al lado de sus avatares virtuales para detener el mal que acecha al mundo real y finalmente en “*Girls*” vemos como han vencido a *BLACK MAMBA* gracias a la unidad existente entre las miembros reales y las virtuales.

En el caso de los planos utilizados en los videos musicales, el plano entero predominó 99 veces, fue el más utilizado, ya que se mostraba a las cuatro integrantes mientras realizan la coreografía, después sigue el plano medio, con 94 encuadres, el cual se utilizaba para mostrar a alguna integrante del grupo mientras cantaba o cuando miraban fijamente a la cámara; los planos menos usados fueron el primerísimo primer plano y el gran plano general, que se utilizaron para mostrar los ojos de Nævis y para dar al público contexto de lo que sucedía con la villana *Black Mamba*; tal como se muestra en la gráfica 2.

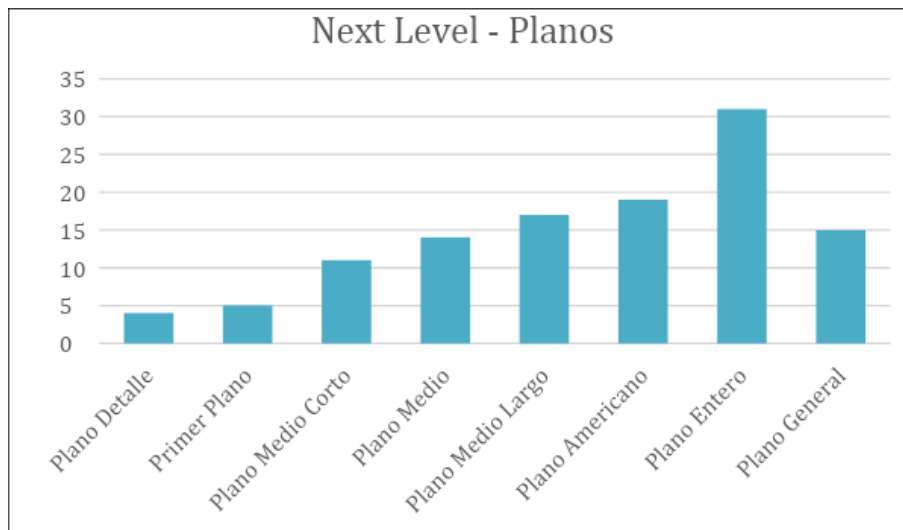


Gráfica 2. Planos más utilizados. Datos obtenidos a partir de los datos de la tabla de codificación.

Si lo vemos de forma individual, en “*Black Mamba*” el plano que más se usó fue el plano medio, cuando las cuatro miembros aparecían a cuadro para cantar o para ejecutar acciones, el plano menos utilizado fue el primer plano, pues solo apareció ocho veces; a diferencia del plano medio, el primer plano fue utilizado cuando aparecía en la toma solo una o a lo mucho dos miembros, mientras miraban fijamente a la cámara o al cantar. A continuación se presenta la gráfica 3 donde se pueden observar todas las veces que se ocuparon los planos.



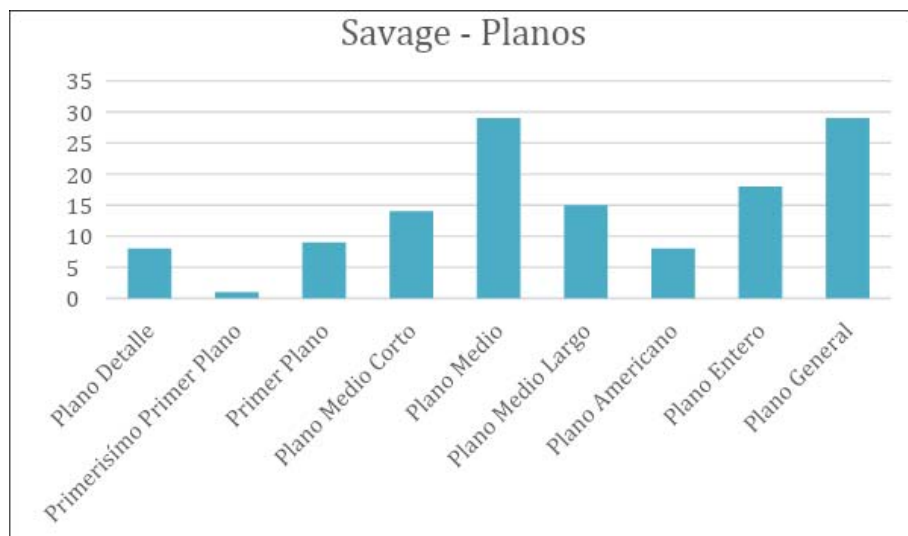
Gráfica 3. Uso de planos en el video musical *Black Mamba*. Obtenida a partir de los datos de la tabla de codificación.



Gráfica 4. Uso de planos en el video musical *Next Level*. Obtenida a partir de los datos de la tabla de codificación.

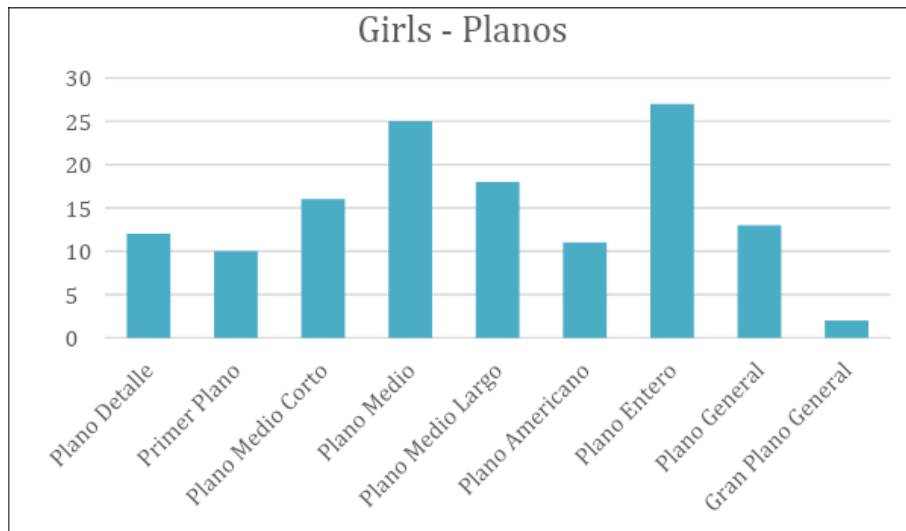
En la gráfica 4 vemos los planos más usados para el video musical “*Next Level*”, que a diferencia de “*Black Mamba*”, el plano que más se usó fue el plano entero que en su mayoría presentaba a las cuatro miembros bailando la coreografía o a alguna miembro en su respectivo set individual. De igual forma, podemos observar que el menos usado fue el plano detalle, que se utilizó para enseñar objetos de escenografía o para enfocar pasos en la coreografía, centrando la atención en alguna parte del cuerpo de las integrantes.

En el caso de “Savage” hubo un equilibrio entre el plano medio y el plano entero, para ambos casos la mayoría de sus funciones fue mostrar la coreografía de la canción. En este video musical, el plano menos usado fue el primerísimo primer plano, que se enfocó en los ojos de Nævis en su versión de animación 2D. El plano detalle y el plano americano, ocupados para enfocar las manos de las miembros y lo que sostenían entre ellas, solo se pueden observar en ocho ocasiones cada uno. Estos datos los podemos visualizar en la gráfica 5.



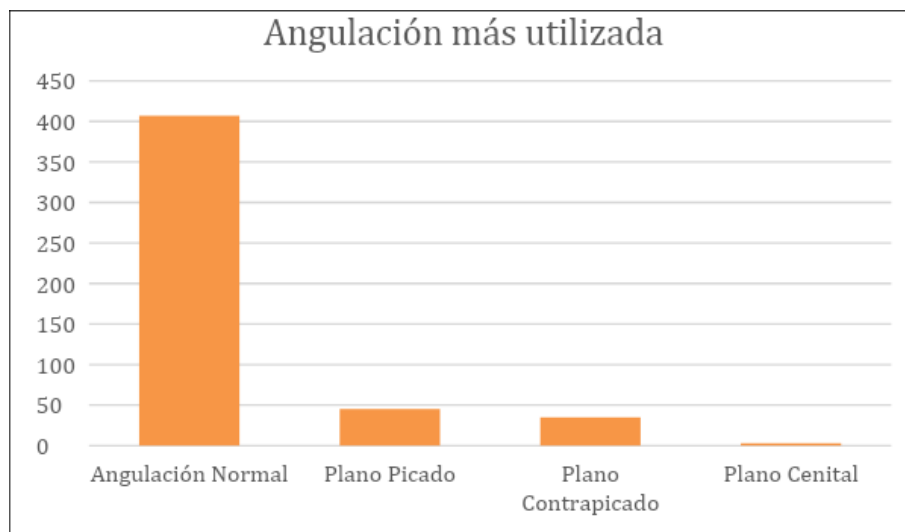
Gráfica 5. Uso de planos en el video musical Savage. Obtenida a partir de los datos de la tabla de codificación.

Y, por último, en la gráfica 6 vemos los planos utilizados en “Girls”, siendo el plano entero seguido del plano medio los más usados a lo largo del video musical. El gran plano general, con tan solo dos veces a cuadro, sirvió para dar contexto de la villana de la historia, como su ubicación y lo que estaba haciendo cuando las chicas de *aespa* la atacaban.



Gráfica 6. Uso de planos en el video musical *Girls*. Obtenida a partir de los datos de la tabla de codificación.

Referente a la angulación de las tomas, en la gráfica 7 visualizamos que la angulación normal fue mayoritaria en todo el análisis y la menos utilizada fue el plano cenital, pues solo apareció en los videos de “*Savage*” y “*Girls*”.

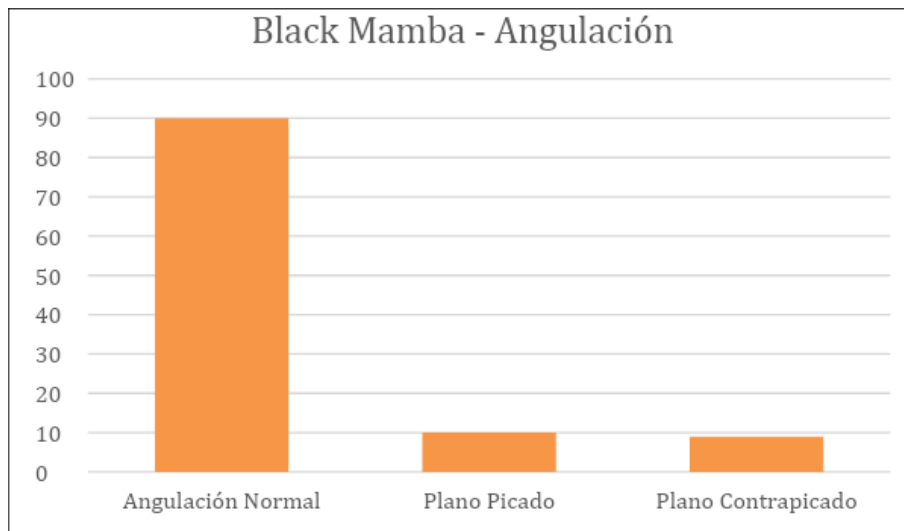


Gráfica 7. Angulación más utilizada. Datos obtenidos a partir de los datos de la tabla de codificación.

En todos los videos musicales la angulación normal se usó en mayor porcentaje, pues esta le ofrece al público una forma fácil y sencilla de ver la narrativa del grupo, el plano picado fue utilizado para que la audiencia observará lo que las integrantes veían, como por ejemplo un teléfono celular o un arma, el plano contrapicado, como se puede ver en la gráfica 11, nos permite ver desde otra perspectiva a las jóvenes cuando bailan o luchan. Y finalmente, el plano cenital utilizado tanto en el video de

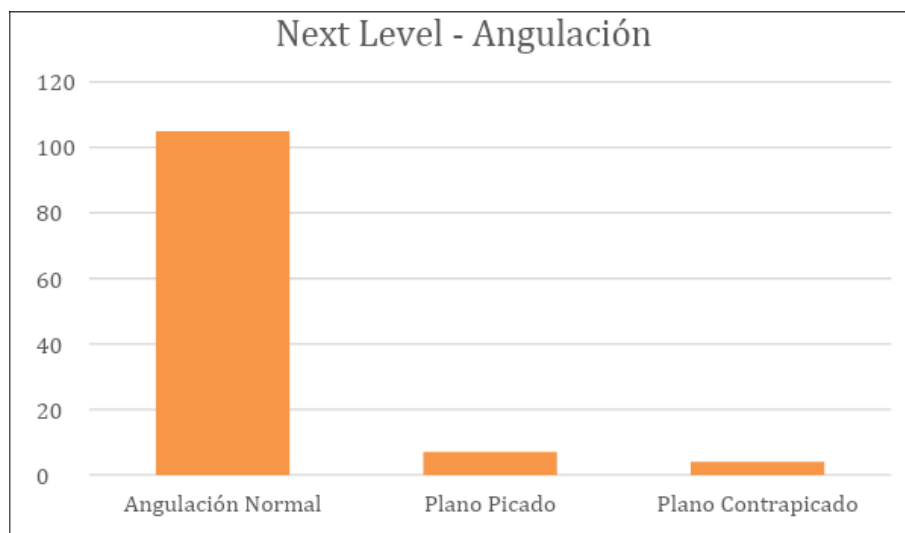
“Savage” como en “Girls” para darnos una vista de *Black Mamba*, pues mientras en “Savage” se usa para dar una perspectiva como si las serpientes fueran las que vieran a las chicas de *aespa*, en “Girls” es como si la villana de la historia las viera desde su edificio.

A continuación, se presentan gráficas de la 8 a la 11, donde observaremos las frecuencias utilizadas para estas angulaciones.



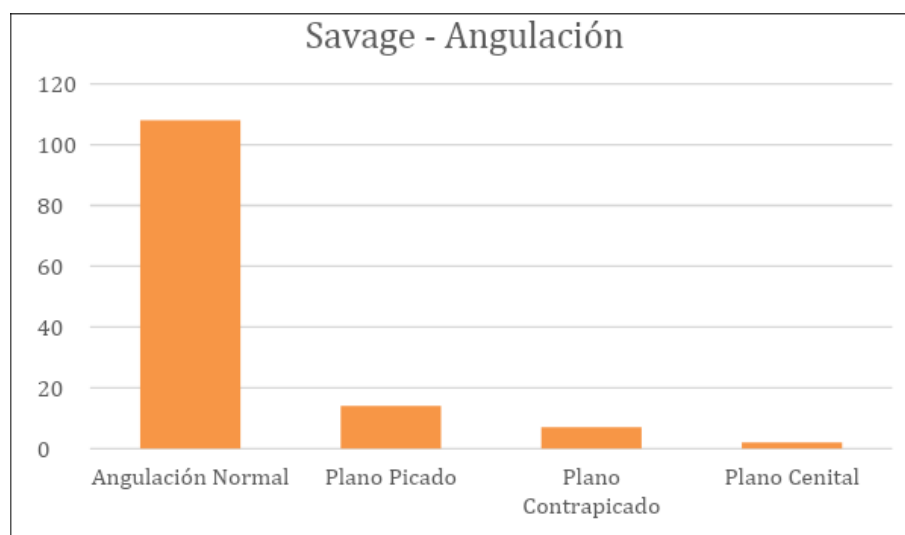
Gráfica 8. Uso de la angulación en las tomas en el video musical *Black Mamba*. Obtenida a partir de los datos de la tabla de codificación.

En la gráfica 8 vemos que la angulación normal fue la más utilizada a lo largo del video, el plano picado solo tiene 10 encuadres y el plano contrapicado 9. En el caso de la gráfica 9, para el video de “Next Level” los números son similares con la angulación normal en mayoría, el plano picado se utilizó en 7 ocasiones y el contrapicado tan solo 4 veces apareció en el video musical.



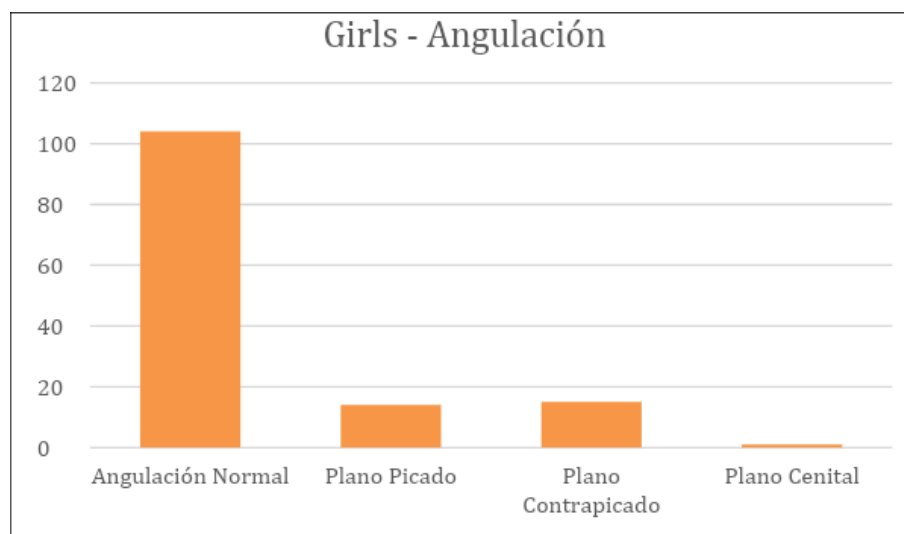
Gráfica 9. Uso de la angulación en las tomas en el video musical *Next Level*. Obtenida a partir de los datos de la tabla de codificación.

En la gráfica 10 se observa que, si bien las cifras no han cambiado y la angulación normal sigue siendo mayoría, el plano picado se utilizó 14 veces, un poco más en comparación con el video de “*Next Level*”, el plano contrapicado solo fue usado en siete ocasiones y el plano cenital con dos cuadros.



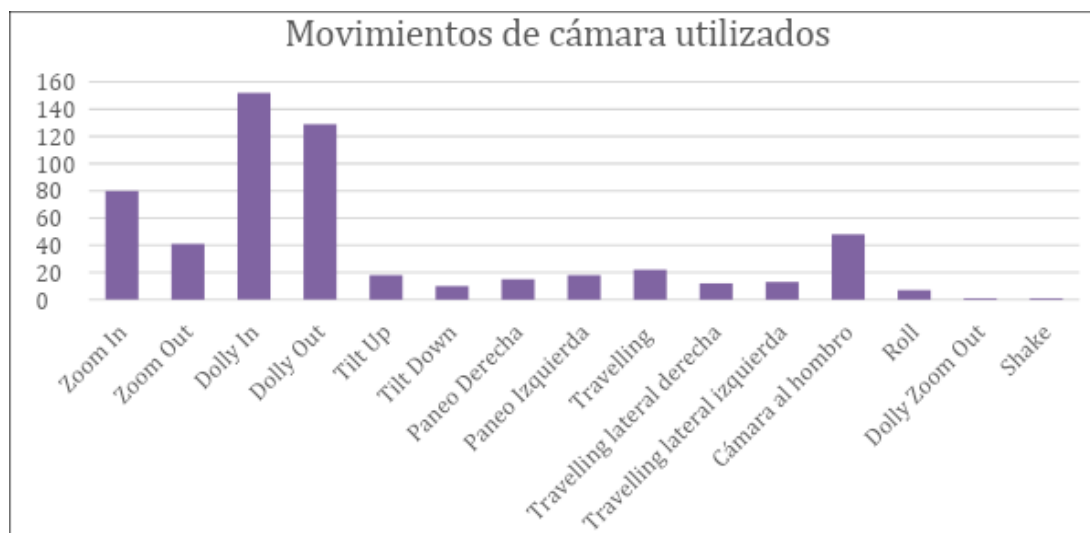
Gráfica 10. Uso de la angulación en las tomas en el video musical *Savage*. Obtenida a partir de los datos de la tabla de codificación.

Y, por último, en la gráfica 11 se nota que, si bien la angulación normal fue el más utilizado, en “*Girls*” el segundo más usado es el Plano Contrapicado en comparación con los otros tres videos y nuevamente la angulación menos utilizada fue el plano cenital con solo un encuadre.



Gráfica 11. Uso de la angulación en las tomas en el video musical *Girls*. Obtenida a partir de los datos de la tabla de codificación.

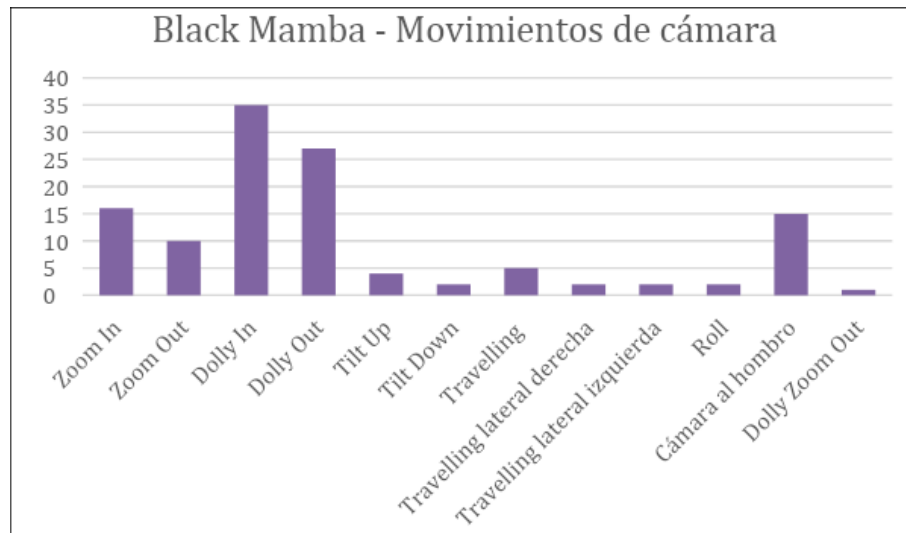
El siguiente aspecto por considerar fueron los movimientos de cámara en los 4 videos musicales, los movimientos que más se emplearon fueron tanto el dolly in como el dolly out, los menos usados fueron el dolly zoom out y el shake, que podemos apreciar en “*Black Mamba*” y “*Girls*” respectivamente. En la gráfica 12 se muestran todos los movimientos de cámara utilizados.



Gráfica 12. Movimientos de cámara utilizados en los cuatro videos musicales. Obtenida a partir de los datos de la tabla de codificación.

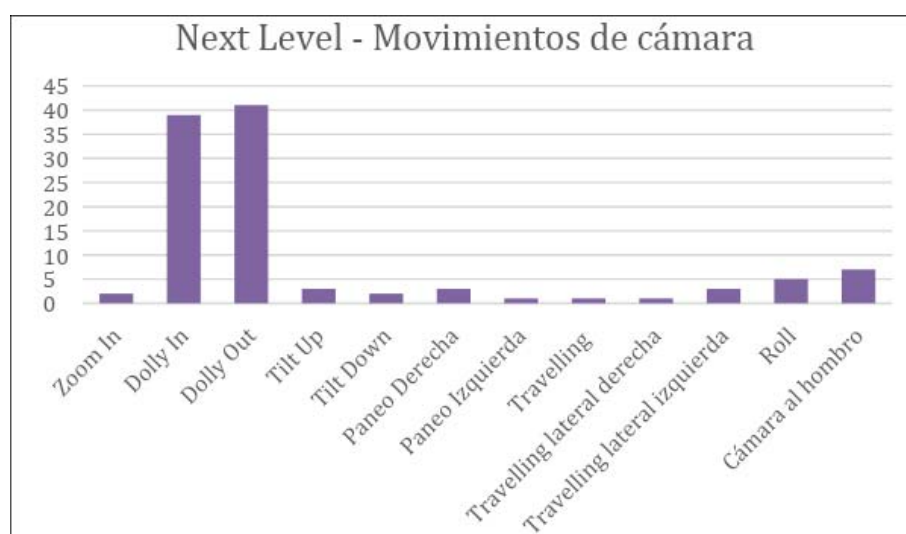
Para “*Black Mamba*” el movimiento más recurrente es el dolly in, utilizado para acercar al público y ver las expresiones de las miembros o en alguna toma individual

para enfocarlas al cantar, el movimiento que le siguió fue dolly out para dar contexto de las acciones del grupo. El movimiento menos empleado fue el dolly zoom out, donde observamos a Ning Ning apuntando hacia la cámara con un arma de fuego.

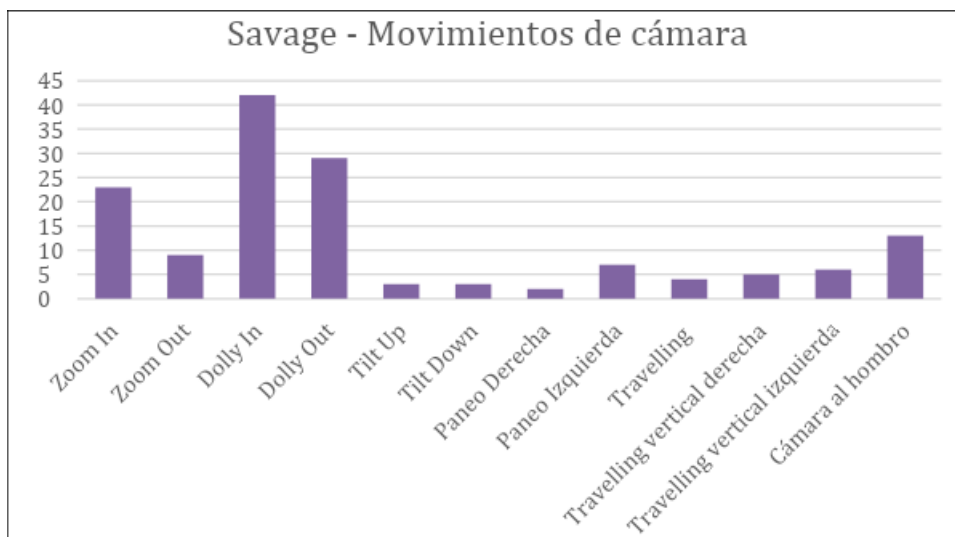


Gráfica 13. Uso de los movimientos de cámara en el video “Black Mamba”. Obtenida a partir de los datos de la tabla de codificación.

En el video de “Next Level” nuevamente los movimientos de cámara más frecuentes son el dolly in y el dolly out, y los menos recurrentes son el paneo a la izquierda, el travelling y el travelling lateral derecha utilizados para mostrar pasos de la coreografía, la información completa la observamos en la Gráfica 14.



Gráfica 14. Uso de los movimientos de cámara en el video “Next Level”. Obtenida a partir de los datos de la tabla de codificación.

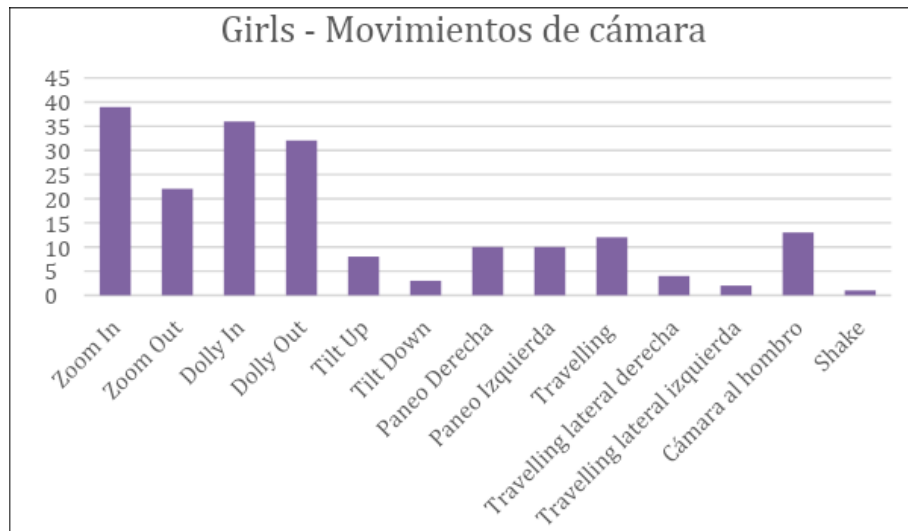


Gráfica 15. Uso de los movimientos de cámara en el video “Savage”. Obtenida a partir de los datos de la tabla de codificación.

Para el video de “Savage”, en la gráfica 15, los movimientos más empleados fueron el dolly in y dolly out, seguidos del zoom in, usado para que la audiencia pudiera ver mejor las expresiones y visuales de las miembros del grupo. Por el lado de los menos utilizados fueron, el tilt up usado para enfocar las expresiones de las chicas y mostrar lo que sostenían en las manos, el tilt down para enseñar a las jóvenes bailando o cuando son atacadas y por último, el paneo a la derecha, para mostrar a las miembros bailando la coreografía y cuando se marchan después de enfrentar a *Black Mamba*.

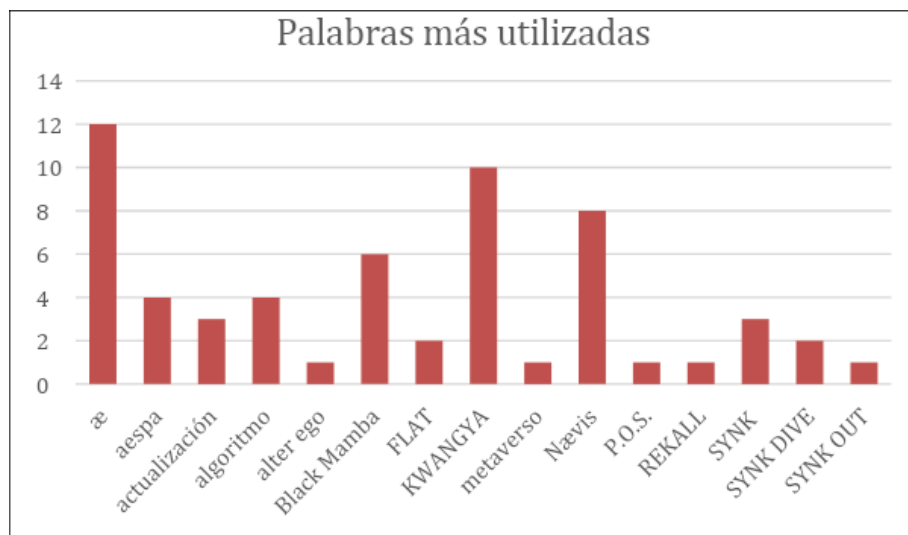
En la gráfica 16 observamos que el movimiento de cámara más empleado a lo largo del video “Girls” fue el zoom in, utilizado para varias tomas en el coro de la canción al mostrar la coreografía, el dolly in y el dolly out igual se utilizaron a lo largo de la coreografía y en algunas ocasiones para mostrar el contexto de lo que sucedía alrededor de las integrantes.

En el lado de los movimientos menos usados, el travelling lateral derecha se utilizó en dos tomas, en la primera cuando el grupo de chicas de *aespa* iba entrando al escondite de *Black Mamba* y la segunda en un Close Up a un motociclista, también tenemos el Shake del final del video cuando Karina golpea el elevador.



Gráfica 16. Uso de los movimientos de cámara en el video “Girls”. Obtenida a partir de los datos de la tabla de codificación.

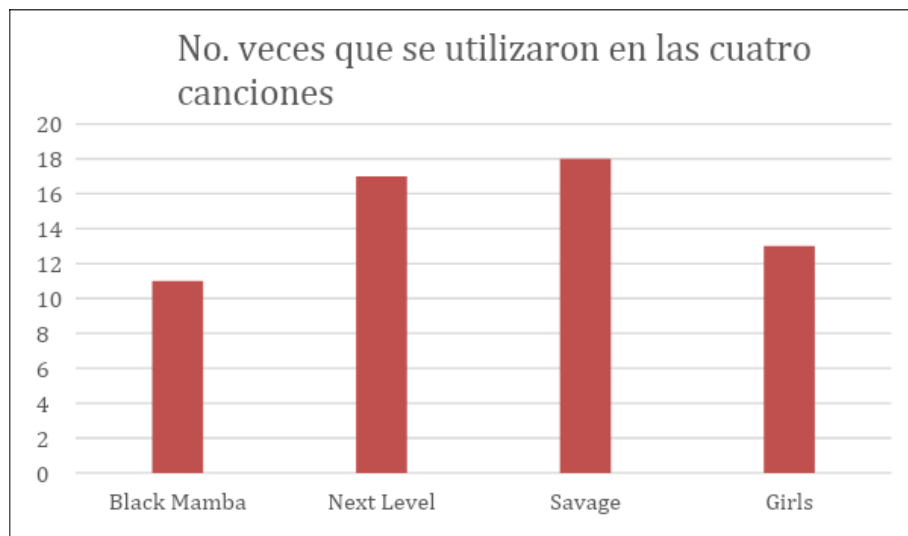
En el nivel léxico, la siguiente categoría dentro de nuestro análisis son las palabras relacionadas con la Cuarta Revolución Industrial presentadas en las líricas de las cuatro canciones, estas son palabras que ya se explicaron en el apartado del grupo capítulo 4, siendo “æ” la palabra más repetida a lo largo de las cuatro letras y “alter ego”, “metaverso”, “P.O.S.”, “REKALL” y “SYNK OUT” las menos recurrentes. Esto lo podemos ver mejor en la gráfica 17.



Gráfica 17. No. Veces que se repite la palabra a lo largo de las cuatro canciones. Datos obtenidos a partir de los datos de la tabla de codificación.

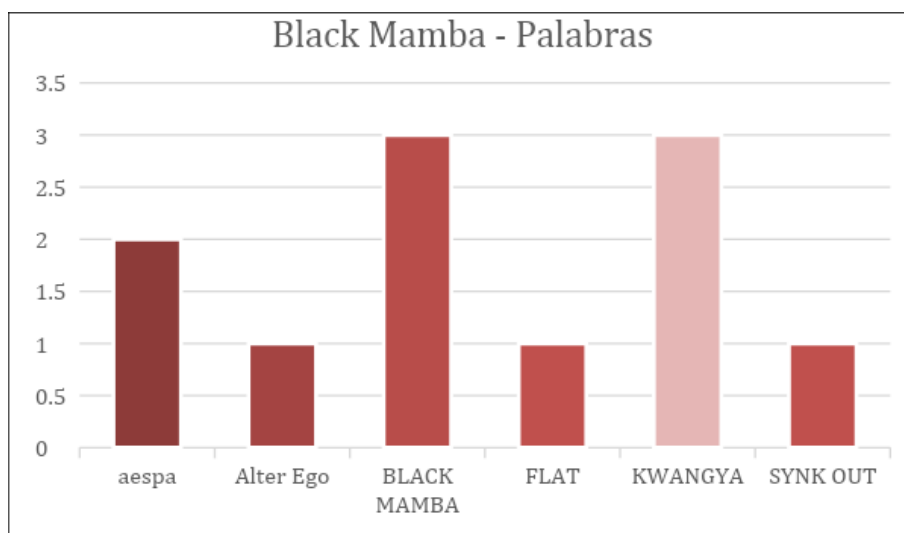
En la gráfica 18 observamos que en la lírica de “Next Level” y de “Savage” fueron donde más se utilizaron palabras relacionadas con la Cuarta Revolución Industrial,

mientras que la canción con menos palabras de este tipo es “*Black Mamba*” con solo 11 palabras.

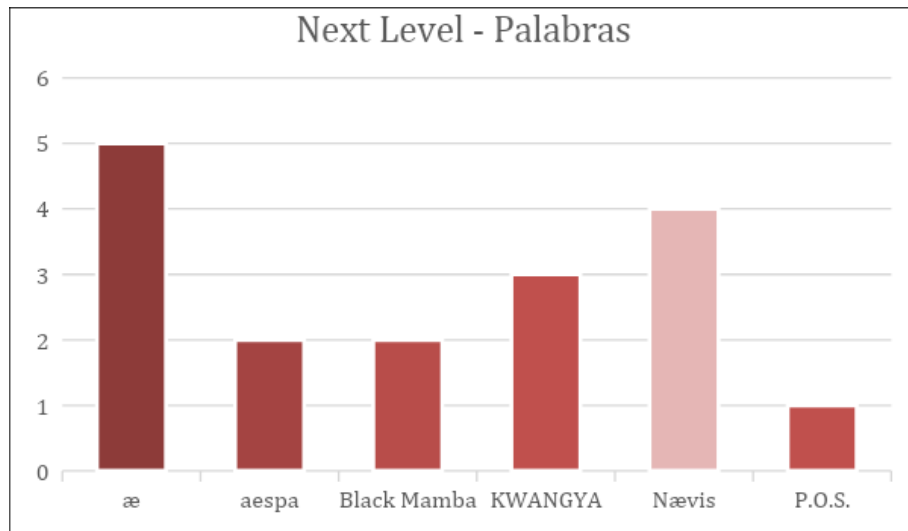


Gráfica 18. Número de veces que se utilizaron palabras relacionadas con la Cuarta Revolución Industrial en las canciones. Datos obtenidos a partir de los datos de la tabla de codificación.

En la canción “*Black Mamba*”, las palabras más mencionadas son *BLACK MAMBA* y *KWANGYA*, ambas palabras se repitieron 3 veces a lo largo de la canción, las menos utilizadas son “alter ego”, *FLAT* y *SYNK OUT* con solo una aparición a lo largo de la lírica, la información la podemos observar en la gráfica 19.

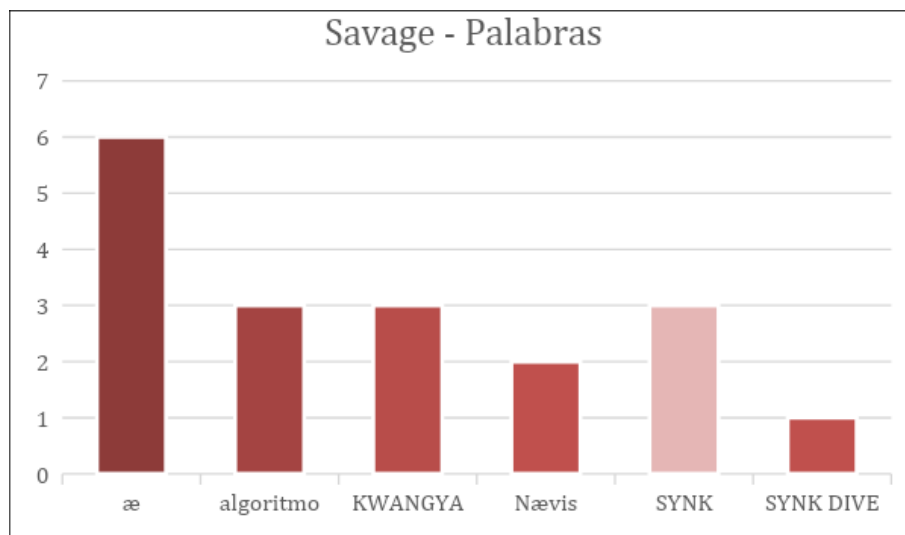


Gráfica 19. Uso de palabras relacionadas con la Cuarta Revolución Industrial en la canción *Black Mamba*. Obtenida a partir de los datos de la tabla de codificación.



Gráfica 20. Uso de palabras relacionadas con la Cuarta Revolución Industrial en la canción *Next Level*. Obtenida a partir de los datos de la tabla de codificación.

Para el caso de la gráfica 20, la palabra más frecuente es “æ” que hace referencia a las versiones digitales de las miembros de *aespa*, esta palabra se repitió 5 veces a lo largo de la canción, superando a la palabra *Nævis* quien es la guía de las chicas en su misión a derrotar a *Black Mamba*, en este caso la palabra menos utilizada es *P.O.S.* referente a los portales que conectan el mundo real con el mundo digital.



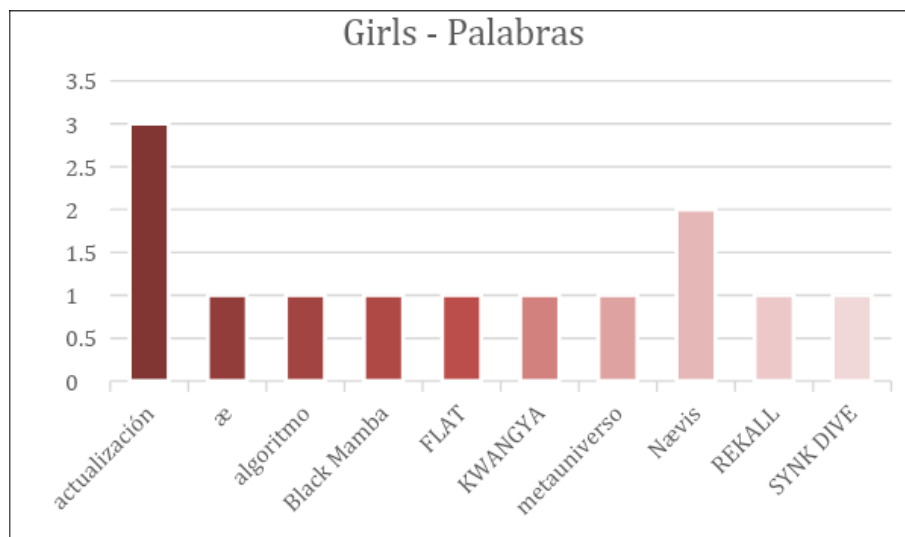
Gráfica 21. Uso de palabras relacionadas con la Cuarta Revolución Industrial en la canción *Savage*. Obtenida a partir de los datos de la tabla de codificación.

Algo similar sucede en el caso de la canción “*Savage*”, donde la palabra “æ” fue la más repetida a lo largo de la lírica y *SYNK DIVE* la menos empleada con solo una

aparición. De igual forma en “Savage”, las palabras algoritmo, KWANGYA y SYNK se repitieron un total de 3 veces y Nævis solo 2.

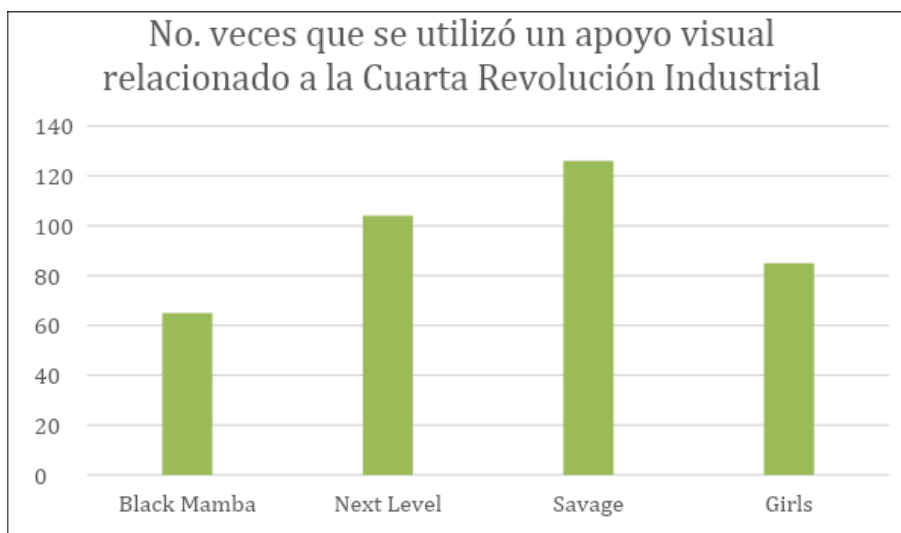
Y, por último, en el caso de la canción “Girls”, hubo un aumento significativo de palabras utilizadas, pues tanto en “Black Mamba” como en “Next Level” y en “Savage” solo aparecen seis palabras relacionadas con la Cuarta Revolución

Industrial, mientras que en “Girls” aparecen diez palabras, ocho de estas diez palabras se emplearon solo en una ocasión, Nævis se usó dos veces y “actualización” tres veces, siendo la palabra relacionada con la Cuarta Revolución Industrial más utilizada en la lírica de la canción.



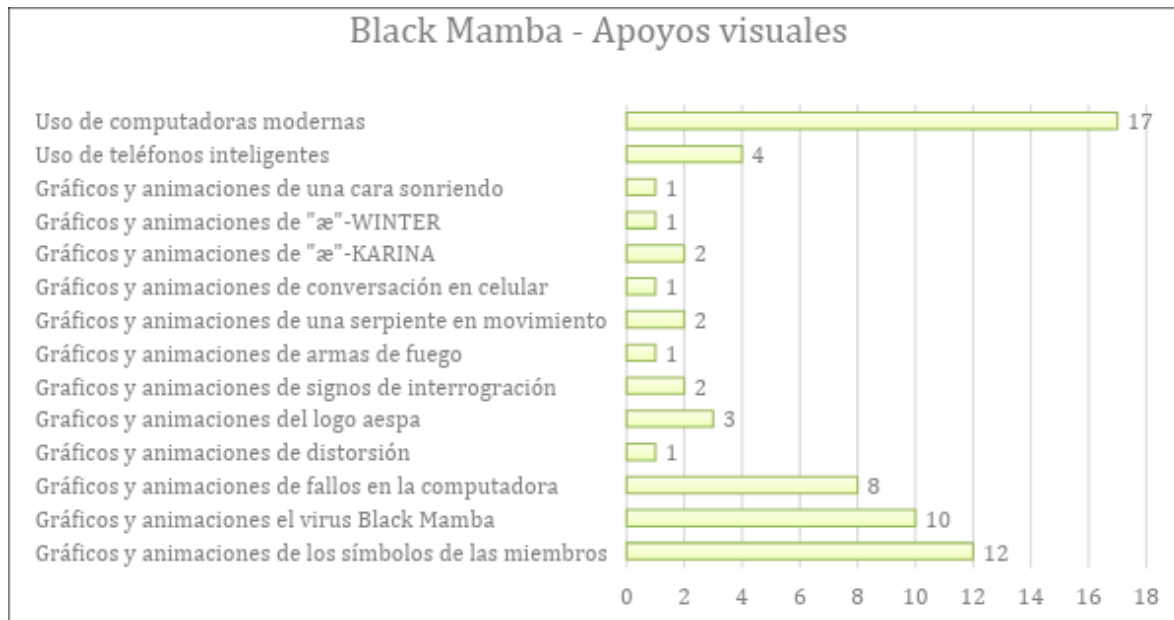
Gráfica 22. Uso de palabras relacionadas con la Cuarta Revolución Industrial en la canción Girls. Obtenida a partir de los datos de la tabla de codificación.

Y como último punto a analizar, la categoría de apoyos visuales relacionados a la Cuarta Revolución Industrial, considerando desde el empleo de teléfonos celulares hasta las animaciones en las avatares virtuales de las chicas. En la gráfica 23 observamos el número de veces que se empleó un apoyo visual a lo largo de los cuatro videos musicales, siendo “Savage” el que aprovechó más los recursos y “Black Mamba” el que menos usó.



Gráfica 23. Número de veces que se utilizaron apoyos visuales relacionados a la Cuarta Revolución Industrial. Datos obtenidos a partir de los datos de la tabla de codificación.

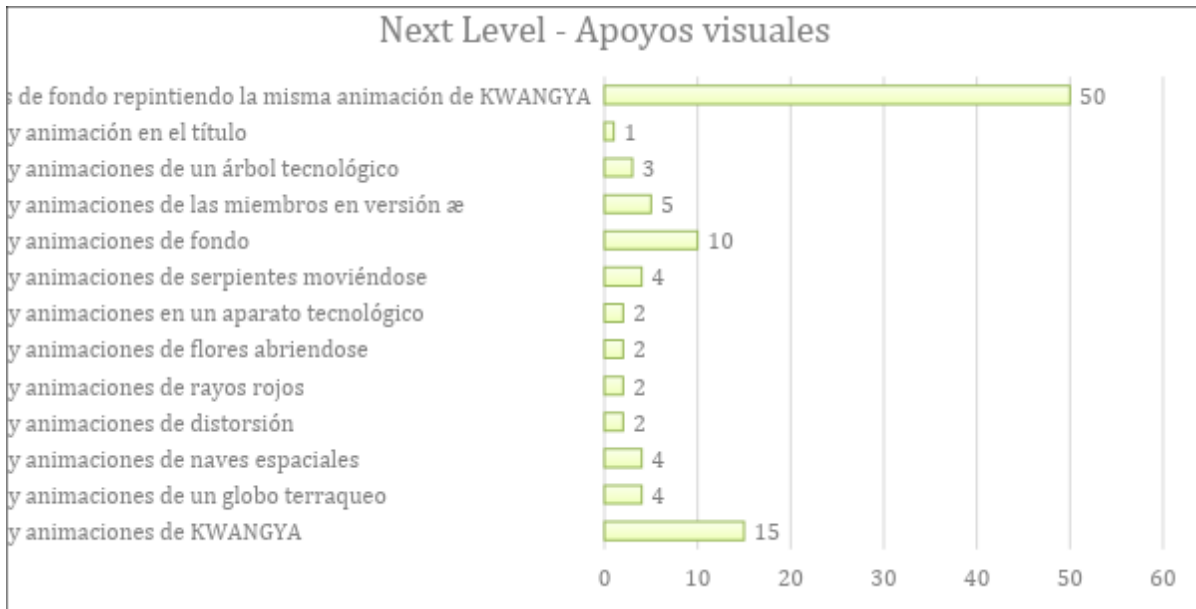
En el caso particular de “*Black Mamba*” el apoyo visual más utilizado es la utilización de computadoras modernas, seguido de los gráficos y animaciones de los símbolos de las miembros; por otro lado, los menos empleados son varios gráficos y animaciones que incluyen los de distorsión y los “æ”-WINTER.



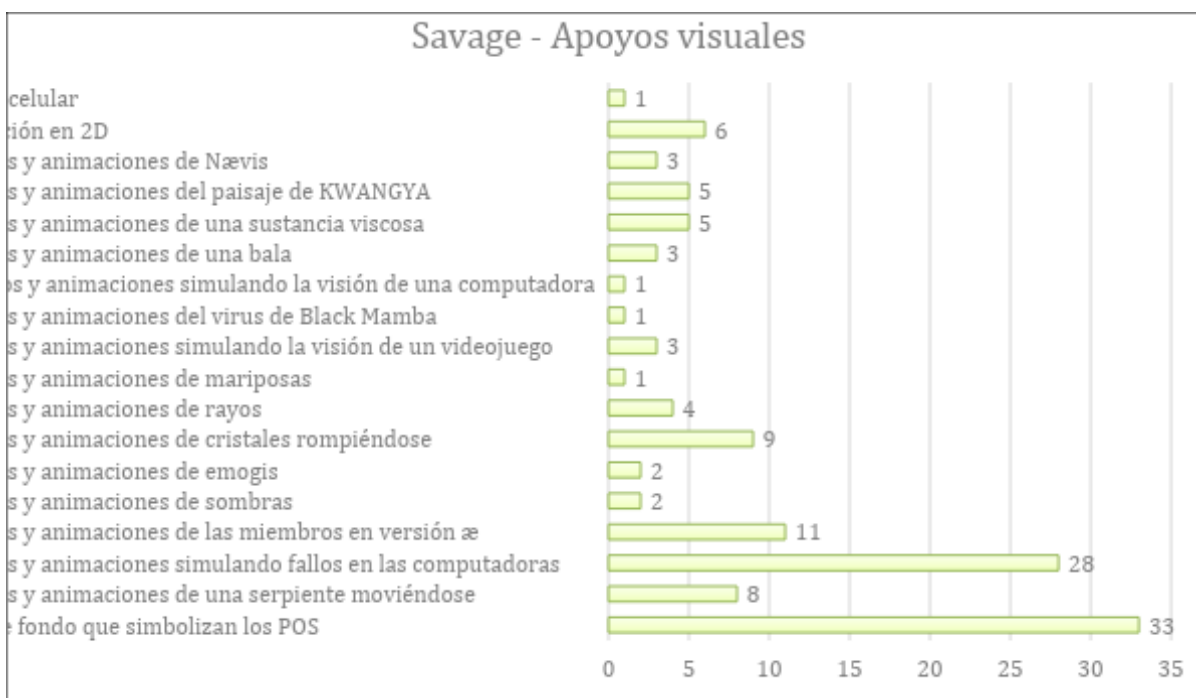
Gráfica 24. Uso de apoyos visuales relacionados con la Cuarta Revolución Industrial en el video *Black Mamba*. Obtenida a partir de los datos de la tabla de codificación.

Para el video musical de “*Next Level*” en todas las tomas donde se encuentran bailando la coreografía se colocó una pantalla que repetía gráficos y animaciones de

KWANGYA, siendo así el recurso más ocupado a lo largo del video, mientras que los menos recurrentes son las animaciones y gráficos del título del vídeo.



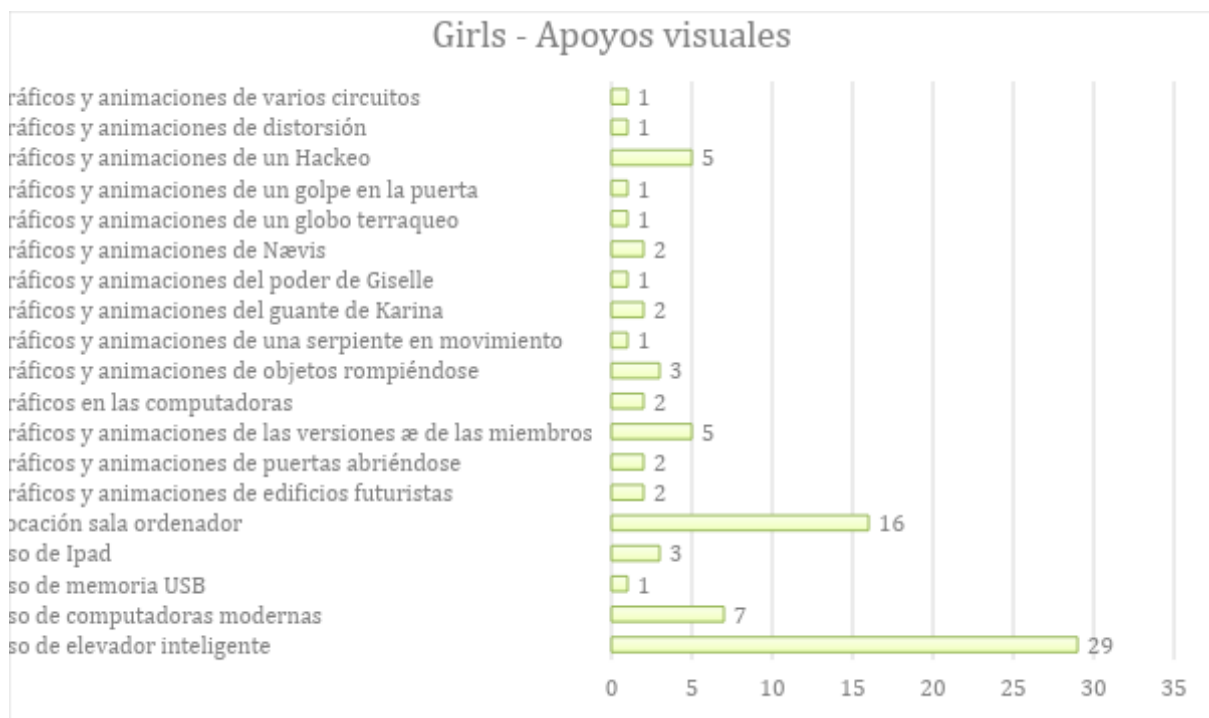
Gráfica 25. Uso de apoyos visuales relacionados con la Cuarta Revolución Industrial en el video *Next Level*. Obtenida a partir de los datos de la tabla de codificación.



Gráfica 26. Uso de apoyos visuales relacionados con la Cuarta Revolución Industrial en el video *Savage*. Obtenida a partir de los datos de la tabla de codificación.

En el video musical de “Savage” observamos los aros de fondo que simbolizan los portales P.O.S., estos son el apoyo visual más usado como parte de la escenografía en el escenario donde las jóvenes bailan la coreografía; por el lado del recurso menos empleado tenemos el empleo del celular, así como también los gráficos y animaciones representativos del virus de *Black Mamba*, utilizados para simular la perspectiva de una computadora y las mariposas que aparecen junto a Ning Ning, esto lo vemos en la gráfica 26.

Finalmente, para el video de “Girls” contamos con la gráfica 27, en ella observamos que el apoyo visual más recurrente es un elevador inteligente donde las chicas tienen varias tomas cantando y peleando contra los secuaces de *Black Mamba*, por otro lado, tenemos recursos que solo aparecieron una vez en el video, como los gráficos y animaciones de una serpiente en movimiento, los poderes de Giselle, etc., así como también el empleo de una memoria USB.



Gráfica 27. Uso de apoyos visuales relacionados con la Cuarta Revolución Industrial en el video *Girls*. Obtenida a partir de los datos de la tabla de codificación.

Conclusiones

Recordemos que la hipótesis de este trabajo era que el contenido audiovisual del grupo *aespa* es el perfecto referente para visualizar los cambios realizados con la aparición de la Cuarta Revolución Industrial en la industria musical coreana, pues en este contenido podríamos encontrar diversos elementos como los movimientos de cámara realizados con robots, la edición de efectos especiales, los gráficos y animaciones, así como también la aparición de palabras referentes a la tecnología y a la Cuarta Revolución Industrial, y la construcción de un universo a través de los videos musicales.

Por lo tanto, se afirma que se ha cumplido en todos los aspectos, pues como ya se ha expuesto, la empresa *SM Entertainment* ha construido a través de su grupo *aespa*, un universo cultural que se dice integrará a todos sus artistas, tal como lo vimos con la cantante *BoA*, quien resultó ser la mente maestra detrás de la villana *BLACK MAMBA* de la primera temporada del grupo. También se ha observado que entre la lírica de sus cuatro sencillos se ha fortalecido este universo cultural, pues encontramos palabras como *KWANGYA*, *SYNK OUT*, metaverso y los avatares “æ”.

Por el lado del análisis visual, también se puede afirmar que se cumplió, pues se utilizan muchos gráficos y animaciones a lo largo de los cuatro videos musicales, pero no solo eso, sino que observamos desde teléfonos inteligentes hasta elevadores inteligentes propios de la Cuarta Revolución Industrial. E incluso para la grabación de los propios videos se ha innovado a diferencia de videos de la primera generación del *K-pop*, pues se han incluido robots que facilitan el trabajo de producción.

Un aspecto que resaltó al momento de realizar la investigación para este trabajo fue que la empresa *SM Entertainment* siempre ha intentado innovar con todos los grupos que ha debutado, y que el propio Lee So Man ha sido un visionario siempre, apostando a nuevas tecnologías y nuevos conceptos dentro del mundo del *K-pop*, marcando siempre un antes y un después con cada uno de sus grupos.

Por el lado del análisis, al tabular toda la información recopilada, nos permitió descubrir que con cada nuevo sencillo y comeback la duración de los videos, la

información y los apoyos visuales han aumentado, como si con cada nueva canción quisieran superar a sus videos pasados.

De igual forma, al llevar a cabo esta investigación, visualizamos por qué estas canciones fueron las principales y no otra con más aceptación del público, pues en cada una existen estos elementos que aportan a la narrativa del grupo, como el nombre de la villana, el nombre de Nævis o incluso a sus avatares “æ” y lo que estaba sucediendo en la historia, desde que en “*Black Mamba*” ocurrió el SYNK OUT hasta en “*Girls*” donde van a vencer a esta villana en compañía de sus “æ”.

Con respecto a los movimientos de cámara, la mayoría fueron Dollys, algo que sorprendió un poco, pues se esperaba una mayor variedad de movimientos considerando a los nuevos robots que ayudan en la grabación. En cuanto a los planos, era lógico que el plano entero y el plano medio fueran los más utilizados, pues fueron utilizados para mostrar a las integrantes realizando la coreografía, que como ya lo vimos es una de las piezas claves dentro del mundo del *K-pop*, y para poner énfasis en alguna de las chicas de manera individual lo cual ayudaba a la narrativa del grupo.

En el aspecto de la angulación, sí se esperaba que la normal fuera usada más para poder contar la historia de una forma fácil para el espectador, esperábamos un poco más de Planos Cenital y Planos Nadir gracias a las grúas con las que hoy en día cuentan los estudios de grabación.

Al tabular las palabras relacionadas con la Cuarta Revolución Industrial permitió darnos cuenta de que la única que se repite a lo largo de las tres líricas es KWANGYA pese a que la más repetida es “æ”.

En cuanto a los apoyos visuales, se obtuvieron bastantes resultados con todos los gráficos y animaciones, se esperaban más apariciones de los avatares “æ”, pues se supone que estas son también miembros del grupo *aespa*. Sin embargo, solo aparecían de vez en cuando, en el vídeo en el que más aparecen es en “*Savage*” donde se les ve bailando la coreografía junto a sus contrapartes humanas.

Por el lado de los objetivos particulares, que el primer objetivo particular, el cual era “definir a la Cuarta Revolución Industrial, su historia, su concepto y características,

así como su importancia en la industria del *K-pop*”, se cumplió gracias a la técnica de investigación documental, explicando lo que es la Cuarta Revolución Industrial, sus características y el papel que tiene en la industria musical coreana. Por otro lado, la técnica fue la indicada gracias a las herramientas digitales brindadas por la misma Cuarta Revolución Industrial.

En el caso del segundo objetivo particular que buscaba describir al *K-pop*, explicar su concepto, características y las generaciones existentes, poniendo énfasis en la empresa de entretenimiento coreano “*SM Entertainment*” y su importancia para la industria; se puede afirmar que se logró de igual manera gracias a la investigación documental y las herramientas digitales: todos los artículos web, revistas digitales y videos de YouTube.

Siguiendo al tercer objetivo particular que expuso los grupos de la empresa *SM Entertainment*, confirmamos que se logró con la investigación documental y las herramientas digitales, pues al ser un tema relativamente nuevo no existe mucha información bibliográfica. Gracias al internet se encontró información de todos lados del mundo, y biografías de los grupos que se mencionaban en un sitio web realizado por los mismos fanáticos de la industria.

Para el cuarto objetivo particular, en el cual se presentó al grupo a analizar, junto a su origen, características, glosario y narrativa, se logró gracias a la investigación documental y las herramientas digitales. Para este caso en particular, la información fue brindada directamente de los videos de la empresa, los promocionales, videos de los fans e incluso videos de entrevistas con las integrantes del grupo.

El último objetivo particular, el cual fue “analizar el contenido lírico y visual de los sencillos del grupo *aespa*”, fue el más difícil de comprobar, ya que se llevó la mayor parte del tiempo de la investigación el efectuar el análisis de cada video por el hecho de que era cuadro por cuadro, afirmamos que la técnica fue la correcta, pues de este modo observamos la frecuencia en las palabras y en los apoyos visuales relacionados con la Cuarta Revolución Industrial. De igual forma, las herramientas fueron las correctas, gracias al Internet y los videos de YouTube. Y ya por último, el marco teórico también fue el correcto al poder utilizar las unidades de medida de

Berelson, así como también los términos del lenguaje cinematográfico brindados por Fernandez, Martin y Franco.

Como ya se mencionó, esta parte de la investigación fue la más complicada, ya que generalmente los análisis de contenido se aplican a medios escritos y no audiovisuales, por lo que no existía mucha información como referente; se tuvo que buscar y proponer una parrilla que pudiera funcionar para este análisis, para que de este modo se pudieran obtener los resultados de la investigación.

De este modo, el objetivo general se da por comprobado, pues se analizó el contenido lírico y visual del grupo *aespa*, así como también se identificó la influencia de la Cuarta Revolución Industrial en el *K-pop*, gracias a la investigación documental y al análisis realizado con la técnica de Berelson, Fernandez, Martin y Franco. Las herramientas fueron las indicadas, pues no solo los libros físicos fueron de ayuda al momento de llevar a cabo la investigación, sino que también los artículos web, videos y revistas digitales fueron de gran ayuda.

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

- Arango, F. (2016). El impacto de la tecnología digital en la industria discográfica. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá, Colombia. P. 44.
- BERELSON, B. (1952): Content Analysis in Communication Researches. Glencoe Ill, Free Press.
- Robles, S. (2019). La industria musical en Corea del Sur, *K-pop*: Análisis del modelo productivo [tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de México]. Repositorio Institucional. <https://bit.ly/39SGxyU>.
- (S.a.) (2011). The Korean Wave: The New Pop Culture Phenomenon. Korean culture and information service. Corea del Sur. P. 58.
- Sánchez, A.(2019). Industria 4.0. Trabajo y seguridad social. Universidad Nacional Autónoma de México, México. P. 33.
- Schwab, Klaus. (2017). La cuarta revolución industrial, trad. de Portafolio México, Penguin Random House-Grupo Editorial, México.
- Wikström, P. (2013). La industria musical en una era de distribución digital. BBVA, España, 430.
- Zavala, L. (2003). Elementos del discurso cinematográfico. México, Universidad Autónoma Metropolitana.
- Zavala, L. (s.f.). El análisis cinematográfico y su diversidad metodológica . México, Universidad Autónoma Metropolitana.

FUENTES CIBERGRÁFICAS

- Abela, J. (s.f.) Las técnicas de Análisis de Contenido: Una revisión actualizada. Centro de Estudios Andaluces. Consultado el 12 de mayo de 2022. <https://bit.ly/3yX42Bi>
- Azure Microsoft. (s.f.). ¿Qué es el almacenamiento en la nube? Consultado el 21 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3apzyxJ>
- Benítez, L. (2021, 26 de abril). Generaciones de *K-pop*, parte uno. Consultado el 05 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3lICl7o>
- Coca, L. (2010, 10 de agosto). CONOCE A *SUPERM*, EL NUEVO GRUPO DE *K-POP* QUE UNE A INTEGRANTES DE OTRAS BANDAS. Consultado el 17 de julio del 2022. <https://bit.ly/3BC4o1D>

- Glasby, T. (2019, 02 de agosto). Una guía de *K-pop* para principiantes. Consultado el día: 30 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3LNfeDt>
- Mulina, G. (2021, 28 de abril). Trainees: ¿Cómo se entrena para ser un idol de Kpop?. Consultado el 03 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3tjecvc>
- Ospina, J. (2018, 07 de julio). Así es como el *K-pop* manufactura grandes estrellas. Consultado el 03 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3Gj9sZ0>
- Romero, F. (2018, 26 de marzo). Aplicación a la Defensa 4.0 de las tecnologías de la información y las comunicaciones 1. Consultado el 30 de abril del 2023. <https://bit.ly/3sLygpY>
- Romero, J. (2019, 18 de enero). ¿Qué es el *K-pop*? Consultado el 03 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3GkmPIs>
- (s.a.). (2021, 05 de febrero). Conozca las 4 revoluciones industriales y las tecnologías que las impulsaron. Consultado el 28 de abril del 2022. <https://bit.ly/3Gn9NtC>
- (s.a.). (2022, 17 de marzo). Desde 1992 hasta hoy: Las 4 generaciones del K-pop y sus mayores exponentes. Consultado el 26 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3ZNze1j>
- (s.a.). (2022, 13 de mayo). El grupo *aespa* es incluido en la lista de líderes de la próxima generación de Time. Consultado el 27 de julio del 2022. <https://bit.ly/3d4X0BM>
- (s.a.). (2022, 30 de agosto). ¿Qué es la Inteligencia Artificial? Consultado el 30 de abril del 2023. <https://bit.ly/3PBo24E>
- (s.a.). (s.f.). *aespa*. Consultado el 27 de julio del 2022. <https://bit.ly/3JuWcCr>
- (s.a.). (s.f.). *EXO*. Consultado el 31 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3xRKzkE>
- (s.a.). (s.f.). *F(x)*. Consultado el día 04 de octubre del 2022. <https://bit.ly/3C95MHR>
- (s.a.). (s.f.). Generación. Consultado el 05 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3t30YmN>
- (s.a.). (s.f.). *GIRLS' GENERATION*. Consultado el día 21 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3tBmo7J>
- (s.a.). (s.f.). *H.O.T.* Consultado el día 28 de abril del 2022. <https://bit.ly/46wdvgx>

- (s.a.). (s.f.). Kim Jong Hyun. Consultado el día 28 de septiembre del 2022. <https://bit.ly/3LOvh5C>
- (s.a.). (s.f.). *MapReduce*. Consultado el 30 de abril del 2023. <https://bit.ly/3r7i3Lo>
- (s.a.). (s.f.). *NCT*. Consultado el 06 de octubre del 2022. <https://bit.ly/3VdwpUv>
- (s.a.). (s.f.). Realidad virtual. Consultado el 30 de abril de 2023. <https://bit.ly/3PfyQnm>
- (s.a.). (s.f.). Realidad Virtual. Consultado el 30 de abril de 2023. <https://bit.ly/3RhFuMD>
- (s.a.). (s.f.). *RED VELVET*. Consultado el 11 de julio del 2022. <https://bit.ly/3BvgM3w>
- (s.a.). (s.f.). *RED VELVET - IRENE & SEULGI*. Consultado el 15 de julio del 2022. <https://bit.ly/3JspS36>
- (s.a.). (s.f.). Revolución Industrial – De Industria 1.0 a Industria 4.0. Consultado el 28 de abril del 2022. <https://bit.ly/3wMuDQ0>
- (s.a.). (s.f.). *S.E.S.* Consultado el día 28 de abril del 2022. <https://bit.ly/3m40vJQ>
- (s.a.). (s.f.). *SHINee*. Consultado el día 27 de septiembre del 2022. <https://bit.ly/3y06SUZ>
- (s.a.). (s.f.). *Shinhwa*. Consultado el día 20 de septiembre del 2022. <https://bit.ly/3LC7O7E>
- (s.a.). (s.f.). *SM Entertainment*. Consultado el 05 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3MP9Zod>
- (s.a.). (s.f.). Sulli. Consultado el día 04 de octubre del 2022. <https://bit.ly/3CxzZ4w>
- (s.a.).(s.f.). *SUPERM*. Consultado el 23 de julio del 2022. <https://bit.ly/3JpvHhs>
- (s.a.). (s.f.). *SUPERM*. Consultado el 17 de julio del 2022. <https://bit.ly/3BGs5Wz>
- (s.a.). (s.f.). *SUPER JUNIOR*. Consultado el día 13 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3NhjkVN>
- (s.a.). (s.f.). *SUPER JUNIOR*. Consultado el 13 de mayo del 2022. <https://bit.ly/3910eEO>

- (s.a.). (s.f.). TVXQ (DBSK). Consultado el día 22 de septiembre del 2022. <https://bit.ly/3SuGEBS>
- Vázquez, E. (2020). Revolución Industrial: características. Historia Universal III: Apuntes, recursos y actividades. Consultado el 23 de abril de 2022. <https://bit.ly/3wQczDt>
- Zepeda, K. (2019, 20 de septiembre). Conociendo a: S.E.S, el primer grupo idol femenino en el *K-pop*. Consultado el 28 de abril del 2022. <https://bit.ly/3x589tL>

FUENTES VIDEOGRÁFICAS

- *aespa*. (2021, 14 de mayo). *aespa* 에스파 'ep1. *Black Mamba*' - SM Culture Universe [video]. YouTube. <https://bit.ly/3N6AUfX>
- *aespa*. (2022, 20 de junio). *aespa* 에스파 'ep2. *Next Level*' – SM Culture Universe [video]. YouTube. <https://bit.ly/3TMpikJ>
- *aespa*. (2023, 23 de febrero). *aespa* 에스파 'ep.3 *Girls (Don't you know I'm a Savage?)*' - SM Culture Universe [video]. YouTube. <https://bit.ly/41m4NzL>
- *aespa*. (2020, 27 de octubre). *aespa* 에스파 'MY, KARINA' [video]. YouTube. <https://bit.ly/3TEarsm>
- Ale Ale. (2022, 30 de julio). Guía Fácil Para Entender a *aespa* [video]. YouTube. <https://bit.ly/3F8R6vb>
- Aprendercine.com. (2020, 13 de noviembre). 15 MOVIMIENTOS de CÁMARA cinematográficos [GUIA COMPLETA] [video]. YouTube. <https://bit.ly/3koHODB>
- Mnet *K-POP*. (2021, 11 de diciembre). [2021 MAMA] *aespa* - *Savage* | Mnet 211211 방송 [video]. YouTube. <https://bit.ly/3EB9wnu>
- Naciones Unidas. (2022, 06 de julio). *aespa* (에스파):We'll work to represent sustainable goals in reality & in the metaverse | United Nations [video]. YouTube. <https://bit.ly/3TVdnBx>

- SMTOWN. (2020, 17 de noviembre). *aespa* 에스파 '*Black Mamba*' MV [video]. YouTube. <https://bit.ly/3D1Nt7S>
- SMTOWN. (2022, 07 de julio). *aespa* 에스파 '*Girls*' MV MV [video]. YouTube. <https://bit.ly/3zzFq1a>
- SMTOWN. (2022, 23 de junio). *aespa* 에스파 '*Life's Too Short (English Ver.)*' MV [video]. YouTube. <https://bit.ly/3WhQOZn>
- SMTOWN. (2021, 17 de mayo). *aespa* 에스파 '*Next Level*' MV [video]. YouTube. <https://bit.ly/3TUVdQ8>
- SMTOWN. (2021, 05 de octubre). *aespa* 에스파 '*Savage*' MV [video]. YouTube. <https://bit.ly/3DC62Ro>
- SMTOWN. (2021, 23 de diciembre). 리마스터피스 (Re:MASTERPIECE) | 유튜브 오리지널 [video]. YouTube. <https://bit.ly/3gP2AKq>
- YouTube Originals. (2021, 31 de marzo). El nacimiento del *K-pop* [video]. YouTube. <https://bit.ly/3wPGUn3>
- YouTube Originals. (2021, 31 de marzo). El *K-pop* se vuelve global [video]. YouTube. <https://bit.ly/3yWmqu3>
- YouTube Original. (2021, 31 de marzo). Primeros ídolos [video]. YouTube. <https://bit.ly/3wWfTwV>
- YouTube Originals. (2021, 31 de marzo). Vidas de ídolos: aprendices [video]. YouTube. <https://bit.ly/42CIG9j>

Tablas de codificación

Recuento - Aespa Black Mamba	
Número de palabras relacionadas con la Cuarta Revolución Industrial	11
Número de apoyos visuales relacionados con la Cuarta Revolución Industrial	65
Palabra más repetida	BLACK MAMBA y KWANGYA
Número de veces que se dijo la palabra repetida	3
Apoyo visual más repetido	Gráficos y Animaciones de los símbolos de las miembros
Número de veces que se uso el apoyo más repetido	12
PALABRAS	No. Veces que se repite la palabra
aespa	2
Alter Ego	1
BLACK MAMBA	3
FLAT	1
KWANGYA	3
SYNK OUT	1
APOYO VISUAL	No. Veces que se repite el apoyo
Gráficos y animaciones de los símbolos de las miembros	12
Gráficos y animaciones el virus Black Mamba	10
Gráficos y animaciones de fallos en la computadora	8
Gráficos y animaciones de distorsión	1
Graficos y animaciones del logo aespa	3
Graficos y animaciones de signos de interrogación	2
Gráficos y animaciones de armas de fuego	1
Gráficos y animaciones de una serpiente en movimiento	2
Gráficos y animaciones de conversación en celular	1
Gráficos y animaciones de "æ"-KARINA	2
Gráficos y animaciones de "æ"-WINTER	1
Gráficos y animaciones de una cara sonriendo	1
Uso de teléfonos inteligentes	4
Uso de computadoras modernas	17

PLANOS	No. Veces que se repite
Plano Detalle	12
Primer Plano	8
Plano Medio Corto	13
Plano Medio	26
Plano Americano	10
Plano Entero	23
Plano General	17
	109
ANGULACIÓN	No. Veces que se repite
Angulación Normal	90
Plano Picado	10
Plano Contrapicado	9
	109
MOVIMIENTOS DE CÁMARA	No. Veces que se repite
Zoom In	16
Zoom Out	10
Dolly In	35
Dolly Out	27
Tilt Up	4
Tilt Down	2
Travelling	5
Travelling lateral derecha	2
Travelling lateral izquierda	2
Roll	2
Cámara al hombro	15
Dolly Zoom Out	1

Recuento - Aespa Next Level

Número de palabras relacionadas con la Cuarta Revolución Industrial	17
Número de apoyos visuales relacionados con la Cuarta Revolución Industrial	104
Palabra más repetida	æ/ se refiere a los avatares virtuales
Número de veces que se dijo la palabra repetida	5
Apoyo visual más repetido	Una pantalla de fondo repitiendo la misma animación de KWANGYA
Número de veces que se uso el apoyo más repetido	50

PALABRAS	No. Veces que se repite la palabra
æ	5
aespa	2
Black Mamba	2
KWANGYA	3
Nævis	4
P.O.S.	1

APOYO VISUAL	No. Veces que se repite el apoyo
Gráficos y animaciones de KWANGYA	15
Gráficos y animaciones de un globo terraqueo	4
Gráficos y animaciones de naves espaciales	4
Gráficos y animaciones de distorsión	2
Gráficos y animaciones de rayos rojos	2
Gráficos y animaciones de flores abriéndose	2
Gráficos y animaciones en un aparato tecnológico	2
Gráficos y animaciones de serpientes moviéndose	4
Gráficos y animaciones de fondo	10
Gráficos y animaciones de las miembros en versión æ	5
Gráficos y animaciones de un árbol tecnológico	3
Gráficos y animación en el título	1
Pantallas de fondo repintiendo la misma animación de KWANGYA	50

PLANOS	No. Veces que se repite
Plano Detalle	4
Primer Plano	5
Plano Medio Corto	11
Plano Medio	14
Plano Medio Largo	17
Plano Americano	19
Plano Entero	31
Plano General	15

116

ANGULACIÓN	No. Veces que se repite
Angulación Normal	105
Plano Picado	7
Plano Contrapicado	4

116

MOVIMIENTOS DE CÁMARA	No. Veces que se repite
Zoom In	2
Dolly In	39
Dolly Out	41
Tilt Up	3
Tilt Down	2
Paneo Derecha	3
Paneo Izquierda	1
Travelling	1
Travelling lateral derecha	1
Travelling lateral izquierda	3
Roll	5
Cámara al hombro	7

Recuento - Aespa Savage

Número de palabras relacionadas con la Cuarta Revolución Industrial	18
Número de apoyos visuales relacionados con la Cuarta Revolución Industrial	126
Palabra más repetida	æ/ se refiere a los avatares virtuales
Número de veces que se dijo la palabra repetida	6
Apoyo visual más repetido	Gráficos y Animaciones
Número de veces que se uso el apoyo más repetido	67

PALABRAS	No. Veces que se repite la palabra
æ	6
algoritmo	3
KWANGYA	3
Nævis	2
SYNK	3
SYNK DIVE	1

APOYO VISUAL	No. Veces que se repite el apoyo
Aros de fondo que simbolizan los POS	33
Gráficos y animaciones de una serpiente moviéndose	8
Gráficos y animaciones simulando fallos en las computadoras	28
Gráficos y animaciones de las miembros en versión æ	11
Gráficos y animaciones de sombras	2
Gráficos y animaciones de emogis	2
Gráficos y animaciones de cristales rompiéndose	9
Gráficos y animaciones de rayos	4
Gráficos y animaciones de mariposas	1
Gráficos y animaciones simulando la visión de un videojuego	3
Gráficos y animaciones del virus de Black Mamba	1
Gráficos y animaciones simulando la visión de una computadora	1
Gráficos y animaciones de una bala	3
Gráficos y animaciones de una sustancia viscosa	5
Gráficos y animaciones del paisaje de KWANGYA	5
Gráficos y animaciones de Nævis	3
Animación en 2D	6
Uso de celular	1

PLANOS	No. Veces que se repite
Plano Detalle	8
Primerísimo Primer Plano	1
Primer Plano	9
Plano Medio Corto	14
Plano Medio	29
Plano Medio Largo	15
Plano Americano	8
Plano Entero	18
Plano General	29
	131

ANGULACIÓN	No. Veces que se repite
Angulación Normal	108
Plano Picado	14
Plano Contrapicado	7
Plano Cenital	2
	131

MOVIMIENTOS DE CÁMARA	No. Veces que se repite
Zoom In	23
Zoom Out	9
Dolly In	42
Dolly Out	29
Tilt Up	3
Tilt Down	3
Paneo Derecha	2
Paneo Izquierda	7
Travelling	4
Travelling vertical derecha	5
Travelling vertical izquierda	6
Cámara al hombro	13

Recuento - Aespa Girls

Número de palabras relacionadas con la Cuarta Revolución Industrial	13
Número de apoyos visuales relacionados con la Cuarta Revolución Industrial	85
Palabra más repetida	Actualización
Número de veces que se dijo la palabra repetida	3
Apoyo visual más repetido	Uso de elevador inteligente
Número de veces que se uso el apoyo más repetido	29

PALABRAS	No. Veces que se repite la palabra
actualización	3
æ	1
algoritmo	1
Black Mamba	1
FLAT	1
KWANGYA	1
metauniverso	1
Nævis	2
REKALL	1
SYNK DIVE	1

APOYO VISUAL	No. Veces que se repite el apoyo
Uso de elevador inteligente	29
Uso de computadoras modernas	7
Uso de memoria USB	1
Uso de Ipad	3
Locación sala ordenador	16
Gráficos y animaciones de edificios futuristas	2
Gráficos y animaciones de puertas abriéndose	2
Gráficos y animaciones de las versiones æ de las miembros	5
Gráficos en las computadoras	2
Gráficos y animaciones de objetos rompiéndose	3
Gráficos y animaciones de una serpiente en movimiento	1
Gráficos y animaciones del guante de Karina	2
Gráficos y animaciones del poder de Giselle	1
Gráficos y animaciones de Nævis	2
Gráficos y animaciones de un globo terraqueo	1
Gráficos y animaciones de un golpe en la puerta	1
Gráficos y animaciones de un Hackeo	5
Gráficos y animaciones de distorsión	1
Gráficos y animaciones de varios circuitos	1

PLANOS	No. Veces que se repite
Plano Detalle	12
Primer Plano	10
Plano Medio Corto	16
Plano Medio	25
Plano Medio Largo	18
Plano Americano	11
Plano Entero	27
Plano General	13
Gran Plano General	2

134

ANGULACIÓN	No. Veces que se repite
Angulación Normal	104
Plano Picado	14
Plano Contrapicado	15
Plano Cenital	1

134

MOVIMIENTOS DE CÁMARA	No. Veces que se repite
Zoom In	39
Zoom Out	22
Dolly In	36
Dolly Out	32
Tilt Up	8
Tilt Down	3
Paneo Derecha	10
Paneo Izquierda	10
Travelling	12
Travelling lateral derecha	4
Travelling lateral izquierda	2
Cámara al hombro	13
Shake	1