

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y
ARTES DE CHIAPAS**

FACULTAD DE MÚSICA

DOCUMENTO RECEPCIONAL

LA MÚSICA INCIDENTAL EN EL ANIME
ONE PIECE

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE

LICENCIADA EN MÚSICA

PRESENTA

FERNANDA HERRERA MOLINA

ASESOR

MTRO. FELIX RODRIGUEZ

LUGAR Y FECHA

TUXTLA GUTIÉRREZ, CHIAPAS, MÉXICO.

ABRIL 2024





UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTES DE CHIAPAS
SECRETARÍA GENERAL
DIRECCIÓN DE SERVICIOS ESCOLARES
DEPARTAMENTO DE CERTIFICACIÓN ESCOLAR
AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN

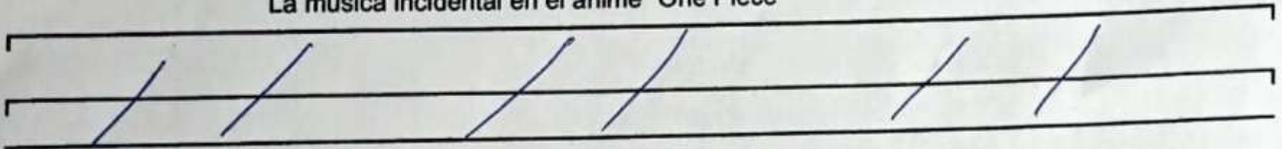
Lugar: Tuxtla Gutiérrez, Chiapas
Fecha: 22 de abril de 2024

C. Fernanda Herrera Molina

Pasante del Programa Educativo de: Licenciatura en Música

Realizado el análisis y revisión correspondiente a su trabajo recepcional denominado:

La música incidental en el anime "One Piece"



En la modalidad de: Elaboración de texto

Nos permitimos hacer de su conocimiento que esta Comisión Revisora considera que dicho documento reúne los requisitos y méritos necesarios para que proceda a la impresión correspondiente, y de esta manera se encuentre en condiciones de proceder con el trámite que le permita sustentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE

Revisores

Mtro. Ignacio Macías Gómez

Mtro. Luis Augusto Cantoral González

Lic. Félix Rodríguez León

Firmas:

Ccp. Expediente



*No importa que tan difícil o imposible sea, no le pierdas la vista a
tu objetivo.*

¿Acaso existe algo más valioso que tus sueños?

Monkey D. Luffy, One Piece.

Índice

Dedicatoria	4
Agradecimientos	5
Introducción	6
El anime y sus antecedentes	10
El manga	10
El manga en tiempos de guerra	20
La evolución del manga	22
Géneros y temáticas del manga	24
El anime	29
Osamu Tezuka y su Astroboy.....	31
Producción global	33
Géneros y temáticas del anime	34
Características en el dibujo de anime	38
De anime a largometraje y de largometraje a live action	44
OVA, OADs, y DVD	44
Eiichirō Oda y su One Piece.....	48
Estructura en One Piece	56
Arco, saga y temporada	61
Relleno y Canon	62
Live Action de One Piece	63
Elenco de One Piece en el live action/ personajes del anime	67
Entrevista de Godoy a Eiichirō Oda.....	73
Crítica y Aceptación	74
La llegada del anime a México	78
Las primeras convenciones de Anime en México	81
Otakus, Frikis y Cosplay	85
Doblaje de voz en Japón	90
Doblaje de voz en México	93
¿Diferencia del doblaje de voz en Japón y México?.....	101
Reacciones	104
La Música Incidental en el anime One Piece	106
Antecedentes de la música en los medios audiovisuales: El cine	108
Proceso de creación musical para un trabajo audiovisual	109
La participación de la música en la animación	113
Música diegética y música incidental (extradiegética).....	117
¿Cuándo y para qué poner música?.....	121
¿Qué género musical utilizar?	122
Compositores japoneses	128
Studio Ghibli	132
Anison: Openings y endings, música incidental, leitmotiv	136
Opening.....	138
Ending.....	140
La Música de One Piece	142
Compositores musicales en One Piece	144
Agrupaciones en One Piece	146

Leitmotiv	147
Leitmotiv de la tripulación Sombrero de Paja.....	154
Pop, J-pop y K-pop	166
Overtaken: Orquesta Sinfónica	170
Análisis musical de Overtaken.....	173
Wano Kuni Theme: Orquesta Tradicional japonesa con fusión.....	182
Análisis musical de Wano.....	189
Conclusión.....	196
Fuentes Bibliográficas.....	200

Dedicatoria

A mi abue (mi Aby) Teresa Margarita, quien desde muy pequeña me aconsejó entrar a cursos y descubrir el gusto por la música. Por su sustento incondicional, cariño y educación generacional.

A mi mamá (mi Moyir) Mercedes, quien me dio la vida, me inculco valores y educación. Por su cariño y apoyo absoluto. Así como el gusto a la animación japonesa, por ella soy *Otaku*.

A mi hermana (mi Chany) Andrea y a mi hermano Fabián (mi Fayan), quienes siempre serán mis personas favoritas, y su cariño. A Ítalo quien fue mi amigo, ahora compañero de vida y mi apoyo, por su inmesurable paciencia.

A primos, tíos y de más familiares del lado materno que han estado presentes con apoyo moral. A Snoopy, Artemis y, en memoria de Kobu y Floyd.

Siempre serán pilares de mi vida.

Agradecimientos

A mi mamá, Andrea e Ítalo por apoyarme con fuentes y recopilación de datos que fueron relevantes para este trabajo.

A docentes que marcaron un punto de inflexión en mi etapa de estudiante, pero también mi camino como profesionista con sus enseñanzas y consejos profesionales tanto de vida, por su buena disposición, simpatía, comprensión y paciencia; nombres que siempre tendré presentes con mucho aprecio siendo la Mtra. Miyuki Kojima, Mtra. Alba Nidia Aguilar, Dr. Rafael Nava, Dr. Douglas Bringas.

Se ha de destacar al Mtro. Félix Rodríguez, director y asesor de esta tesis, por la confianza que depositó en mí aun con la lluvia de ideas de mi cabeza para llevar a cabo este trabajo, sobre todo su buena intención y voluntad. Pero de manera especial al Dr. Israel Moreno y al Mtro. Salatiel Cruz (Q. E. D. P) quienes fueron pieza clave en el comienzo y culminación de esta licenciatura; por quiénes perdurablemente sentiré gratitud.

Introducción

La animación forma parte de las disciplinas relacionadas con las artes visuales que mantiene una alta demanda dentro de los estudios de bellas artes, además contiene una gran afluencia de trabajos académicos relacionados con diversos temas de la animación y del mundo de la animación japonesa mejor conocida como *anime* (LSPC, 2014.). Tal como indica LSPC (2014) que en los últimos años el uso de los medios de comunicación ha permitido que se puedan difundir todo tipo de contenidos en diferentes formatos (televisión, revistas, plataformas de internet, redes sociales, etc.) generando que la población pueda acceder a contenidos de todo el mundo, siendo uno de los contenidos más populares, el *anime*.

El *anime* (en japonés, アニメ) o *animēshon* (アニメーション) (Cobos, 2010, p. 2) se le conoce al estilo de animación de origen japonés. La raíz proviene del verbo *animar*, del latín “*animare*” (sic) que significa *dar vida* (Álvarez y Melguizo, 2020).

Así mismo, en la cuenta oficial de la Real Academia Española (RAE) en la plataforma digital *Twitter* ahora *X*¹ se dice que “se documenta de forma aguda «animé» (sic), para la voz que designa la animación japonesa es mayoritaria es español la pronunciación llana [ánime] (sic), a la que corresponde la grafía sin tilde «anime» (sic). Su plural es «animés»” (sic).

¹ Es un servicio que permite a grupos de personas comunicarse y estar en contacto a través de mensajes rápidos y frecuentes. Las personas realizan publican diferentes cosas en los diferentes formatos como audio, video, texto, enlaces de la web. Las personas que usan esta plataforma tienen seguidores que pueden ser o no conocidos locales, nacionales e internacionales. Cfr. <https://help.twitter.com/es/resources/new-user-faq#:~:text=X%20es%20un%20servicio%20que,%2C%20videos%2C%20enlaces%20y%20texto>. (Centro de ayuda, 2024)

De manera coloquial, *anime* designa a la animación japonesa, aunque también se puede aplicar a la animación producida en otros países que imitan las marcas de estilo de la animación nipona (Horno López, 2013, p.108).

Con respecto a esto, Horno López (2013) plantea que

El origen de la animación japonesa está vinculado a la importante tradición artística de elaboración de estampas narrativas en papel y grabados pertenecientes a la época feudal. Estas ilustraciones del siglo XVII serían las primeras representaciones gráficas y narrativas de lo que posteriormente se convertiría en el cómic japonés conocido como *manga* (漫画) (Cobos, 2010, p. 2) (*imagen caprichosa*) (pp. 107-108).

Gracias a ello en la actualidad este tipo de animación mantiene una creciente evolución de especialización en sus diferentes campos como series, largometrajes, etcétera, que cautivan cada día con mayor fuerza a la sociedad. Si bien existen numerosas publicaciones relacionadas con las artes visuales que se centran en los diferentes procesos de creación del dibujo nipón, encontramos una laguna en los trabajos académicos que aborden la música del mismo. Cabe señalar que algo semejante ocurre con Cano Pérez (2019) quien en su estudio realizado de las primeras bandas sonoras para *anime* de los años 30 y 50 manifiesta el mismo sentir compartiendo el pensamiento de esto en cuanto a la falta de información musical.

Es por ello que entre las razones que le dan sentido a este proyecto se encuentra la idea de poder reconocer la importancia del trabajo de la musicalización en una producción audiovisual y la función que ejerce tanto para ambientar como para narrar una escena dentro

de dicho trabajo audiovisual, primordialmente el de este formato proveniente del país del sol naciente; en la parte musical que contiene representada en algunos de los *openings*, *endings*, y otros recursos musicales, así como la musicalización de la animación japonesa seleccionada que lleva por título *One Piece* del *mangaka* Eiichirō Oda, que de forma específica en este escrito será la música incidental.

Del mismo modo en este trabajo se busca estimular al consumidor y no consumidor de este estilo de animación a un mayor entendimiento general del mundo de la animación japonesa, conociendo parte de la historia de la animación nipona para comprender su origen y evolución con sus diferentes géneros, estilos, tramas, así como la experiencia de la llegada de la misma a México.

La animación nipona seleccionada para esta tesis lleva por nombre *One Piece* y es actualmente una de los *animes* más largos e importantes en este estilo de dibujo japonés, creado por Eiichirō Oda. Lo que lo hace destacable es que en comparación de sus contemporáneos en cuanto a género (porque los animes se clasifican) este pertenece al *shōnen* (más adelante se abordarán los géneros) que narra las aventuras de Monkey D. Luffy recorriendo el mundo en su travesía marítima ya que él es uno de los cuantos piratas que quieren encontrar el tesoro del famoso rey de los piratas Gold D. Roger, llamado *One piece* y así convertirse en el próximo rey pirata.

Lo que lo hace particularmente diferente es la música que este lleva, que es sinfónica en la mayoría y esto al ser una animación *shōnen*, lo hace aún más especial. Por lo que este trabajo representa una aportación al creciente interés con respecto a la música inspirada en

las series provenientes del país del sol naciente y principalmente en la música incidental del trabajo de Oda.

Para poder abordar el estilo de animación japonesa fundamentalmente debemos conocer su origen, la historia del mismo es por esto que, llegando a este punto hemos de comenzar con el primer capítulo titulado *el anime y sus antecedentes* partiendo por el *manga*.

El anime y sus antecedentes

El manga

Citando a Cobos (2010) nos explica que el *manga* son las historietas, garabatos o cómics hechos en el país nipón y quienes los crean reciben el nombre de “*mangaka*” (sic), es una creación del estilo gráfico de la pintura japonesa con mezcla de la influencia de Occidente, aunque su desarrollo ha sido muy diferente al *cómic* estadounidense y a cualquier otra expresión gráfica (p. 3).

Si bien, en palabras de Cobos (2010) las diferencias que el *manga* maneja es que son tramas profundas, fantasiosas y complejas ejemplificando aspectos de la vida cotidiana de personas comunes (figura no.1), con referencias culturales propias del país y en diferentes espacios narrativos, es decir; otros países (p. 3). En resumen, no tienen límite para su imaginación.

Además de eso Papalini (2006) (figuras no. 2 y 3) nos indica que posee una manera particular de lectura del mismo: Derecha a izquierda, de arriba hacia abajo en forma horizontal. Tiene un uso exclusivo de formas y sombras entre blanco y negro, onomatopeyas, el diseño fino de los personajes incluyendo los ojos grandes que los caracteriza los cuales les proporciona mayor expresividad y la mayor cualidad sería cinemática² que implica el uso de diferentes perspectivas y efectos visuales que operan “descomprimiendo” (sic) la escena; una acción, por ejemplo, puede desarrollarse a través de muchos cuadros y varias páginas. Para

² Término de origen griego “kineema” (sic) que significa movimiento, la rama de la física que estudia el movimiento de los cuerpos (Anders, V. et al, 2021-2024).

el *manga*, la profusión de texto resulta innecesaria, las escenas son suficientemente claras como para necesitar palabras que las explique (p. 32).

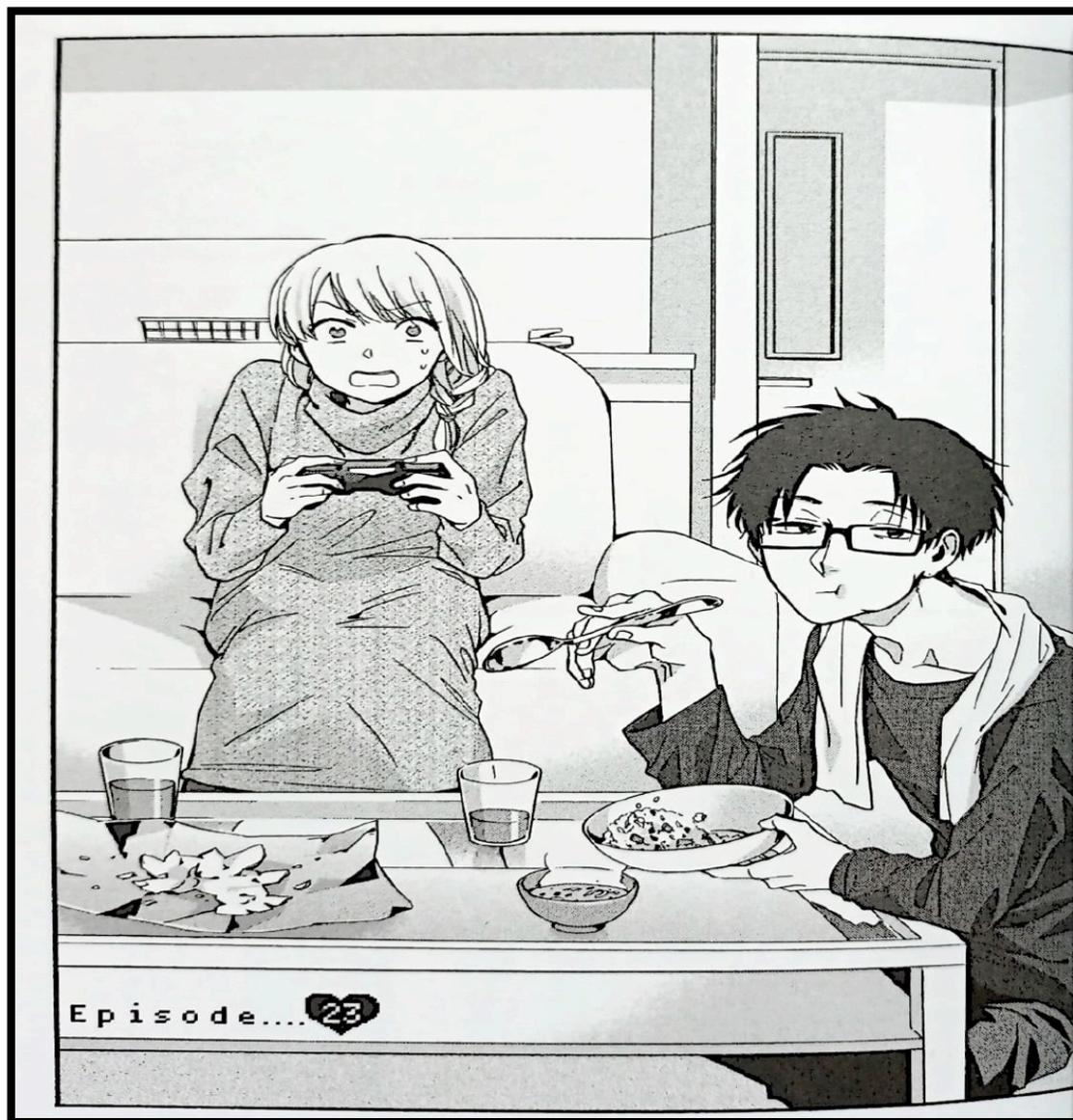


Figura no.1 “Personas normales” del *manga Wotaku ni Koi wa Muzukashī* vol. 4. Original de Fernanda Herrera.



Figura no.2 “Descomprimir la imagen” del *manga One Punch Man* vol. 3. Original de Fernanda Herrera.



Figura no. 3 “Descomprimir la imagen 2” del manga *One piece* vol. 1. Original de Fernanda Herrera.

Papalini (2006) describe que

son revistas impresas de una sola tinta, con tapa a color, papel de baja calidad, que contienen entre 10 a 25 episodios de historias distintas que se desarrollan entre 300 a 400 páginas. Su costo, verdaderamente bajo, ronda los tres dólares; son revistas pensadas para ser leídas y descartadas inmediatamente (p. 34).

Es importante mencionar que Papalini argumento acerca del precio de los *mangas* en el año 2006, pero actualmente en el año 2023, un *manga* esta entre nueve dólares a quince dólares, dependiendo el tomo, *anime*, edición, *box set*, etcetera.

A juicio de Cobos (2010) agrega que

Cuando una historia es finalizada, usualmente después de estar siendo publicada durante varios años y si ha tenido una alta aceptación del público, es recopilada y editada en volúmenes seriados llamados *tankoubon* o *Tankōbon* (単行本) que se caracterizan por tener mejor calidad editorial: calidad del papel (de buen gramaje y color blanco) (sic), mejor calidad de impresión (se conserva el estilo blanco y negro) (sic), tapas ilustrativas a color (usualmente dibujos hechos especialmente por el *mangaka* para cada tomo) (sic) y una extensión de 200 páginas aproximadamente, son libros hechos para ser coleccionados (p.5). También son conocidos como “box set” (figuras no. 4 y 5).



Figura no. 4 “Tankōbon” del manga *Ore Monogatari* lado no. 1. Original de Fernanda Herrera.



Figura no. 5 “Boxset” del *manga Ore Monogatari* llado no. 2. Original de Fernanda Herrera.

En tal sentido, en *Japonpedia*, el editor Jesús, hace mención de lo que podría ser el arte que inspiró y se convirtió en el antecedente del *manga* ya que nos argumenta que

durante el período Edo japonés el cual duró del año 1603 al 1868 fue donde se desarrolló el movimiento artístico mejor conocido como *ukiyo-e* que son grabados de estampas tradicionales japonesas (figura no. 6). Estas representaciones gráficas incluían narraciones describiendo lo que en ellas se mostraba. El máximo exponente de este movimiento artístico es el pintor Katsushika Hokusai, renombrado por sus

grabados mundialmente famosos. Además, fue el creador el vocablo *manga*, escrito en el título de su libro, *Hokusai Manga* (figura no. 7) (Jesús, 2019).



Figura no. 6 “Lago Suwa en la provincia de Shinano” por Hokusai Katsushika. Recuperado de *Japan Craft* (2019) [fotografía]. <https://japancraft.co.uk/lake-suwa-in-shinano-province-japanese-woodblock-print-ukiyo-e-by-hokusai-a4-photo-print-on-a-mount.html>



Figura no. 7 “Hokusai Manga” por Hokusai Katsushika. Recuperado de *Etsy* (s.f.) [Fotografía]. <https://www.etsy.com/mx/listing/872507632/hokusai-la-manga-sketchbooks-of-hokusai>

Además, en *Japonpedia* se dice que

el primer *mangaka* de todos los tiempos fue el dibujante Rakuten Kitazawa, quien realizó una historieta llamada *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* (figura no. 8). Su obra del año de 1902 está considerada oficialmente como el primer *manga* de la historia en forma y características similares a las actuales. En él, se narra la historia

Sin embargo, “no fue hasta la segunda guerra mundial, en el año de 1945, cuando el consumo del *manga* se generalizó y se estableció firmemente como industria” (Jesús, 2019).

El manga en tiempos de guerra

En Cobos (2010) encontramos que

la participación de Japón en la Segunda Guerra Mundial, se vio reflejada en la temática del *manga* pues el gobierno japonés lo utilizó como medio informativo para que los niños y el público en general conocieran lo que hacía el imperio, es decir, se convirtieron en propaganda sobre la guerra para los ciudadanos nipones (p.7).

“Los dibujos recreaban, como, por ejemplo, el ataque a una isla en el Pacífico, manifestaciones contra Estados Unidos, énfasis en el nacionalismo japonés, entre otros” (Cobos, 2010, p.7). En este caso Águilar Dietris (2003) menciona que

los tiempos que vivía Japón eran difíciles luego de la guerra, debido a ello los *manga* obtaron por temática de humor y a la evasión de estos temas donde aparte de distracción también recibieron mensajes para reafirmar su identidad como pueblo nipón y el de sus valores. Ejemplo de *Manga: Omocha-bako* (La caja de juguetes, 1936) (p. 111).

Ahora bien, en Heredia Pitarch (2021) encontramos que

cuándo Japón salía de una guerra se adentraba a otra contra China, donde con la misma finalidad el *manga* sirvió de información al respecto, queriendo ganar el corazón de su pueblo para así prepararlos a la nueva fase de expansionismo que se

avicinaba en el país, así surgió un peculiar personaje protagonista llamado *Momotaro* (*Chico melocotón*) (figura no. 9) quién abrió paso al país las muchas historias con referencia a los diferentes enfrentamientos en el periodo bélico por el cual pasó Japón, mismo que con la llegada de los aparatos electrónicos serviría de pionero a Japón en el futuro de la animación (p. 16).

Obras que sirven como ejemplo según Heredia Pitarch (2021) son: *Sora Momotaro* en el año de 1937 (*El Momotaro aéreo*) (sic), *Momotaro no Umiwashii* (*Momotaro, el águila del mar*) (sic) en el año de 1942 una película propagandística de Mitsuyo Seo, producida por Geijutsu Eigasha y patrocinada por el Ministerio de la Armada del Japón, este es considerado como el primer largometraje en el país con una duración de 38 minutos (p.16).

Además, de acuerdo con Heredia Pitarch (2021) en el año de 1945 se estrenó su secuela, *Momotaro: Umi no Shipei* en (*Momotaro: Los guerreros divinos del mar*) (sic) con 74 minutos de duración de pura acción que dedica a expulsar a las fuerzas armadas británicas del sureste asiático. A pesar de que trató temas delicados, Seo, dejó un mensaje nacionalista, de paz y esperanza que se convirtieron en el objetivo principal de este largometraje (p.16).



Figura no. 9 “*Momotaro*” por Mitsuyo Seo. Recuperado de Santa Rosa (2019-2021) [Fotografía].
<https://casadelosdiez.cl/event-item/momotaro/>

La evolución del manga

Heredia Pitarch (2021) menciona que

En el año de 1939 llegó al país una nueva ley de cinematografía nombrada la *Eiga-ho* con la cual las producciones pasaban por un proceso de depuración, censura y filtro de la industria de ese periodo oscuro, controlando el *marketinkg*. De esta forma se fomentaba la apertura de la occidentalización del país; ganándose al pueblo japonés con *mangas* que narraban una nueva vida que la modernización podría ofrecer, entre esos se encuentran los *mangas*: *Maho no Pen* en el año de 1946 (*La pluma mágica*) (sic), *Dobutsu Daiyakyu* (*El partido de béisbol animal*) (sic) del año de 1949 por Taiji Yabushita (pp.16-19).

Heredia Pitarch (2021) refiere que esto produjo un cambio en el tipo de historias que

consumían, teniendo mayor influencia en *cómics* del estilo de *Disney*, cuentos y tradiciones de otros países e intentaban insertarse a la nueva época con apuestas de trabajos como: *Kujira (La Ballena)* (sic) en el año de 1952 de Noboro Ofuji con los primeros indicios a color en celofán (p. 19). Como dice Heredia Pitarch (2021) Esta obra hizo que Ofuji ganara el segundo lugar en el Festival de cine de Cannes, donde el reconocimiento le fue entregado por Pablo Picasso quién estuvo en esa edición del festival. Fue así que Ofuji continuó innovando con sus acetatos los cuales le hicieron volver a ganar el primer lugar en el Festival de cine de Venecia. Sin embargo, no fue él quien traería los trabajos a color en Japón, esto sucedería después (p. 19).

Por ello el autor que sobresale en esta época fue Osamu Tezuka, quien, al tener inspiración con las producciones animadas de *Disney* y *Fleischer*, modificó la forma de hacer *manga*: le dio más movimiento, introdujo variantes temáticas (creó el *shōjo manga* o historietas para mujeres adolescentes) (sic) y dio forma al arquetipo físico de los personajes animados. A pesar de ser médico de profesión pasó a cambiar la historia del *manga* (Águilar Dietris, 2003, p. 111, González, Jorge, 2021)

La primera creación de Osamu Tezuka fue *Ma-chan no Nikkichou (El diario de Ma-chan)* (sic) que creó para un periódico de niños en Osaka, antes de ingresar a su carrera de medicina, el primero con el que logró ganar fama como dibujante. En ella diseñó los rasgos que influirían en adelante en el *manga*: Los ojos grandes y brillosos “la línea curva y nítida, la perfecta precisión del trazo, y las caras inocentes de sus personajes” (sic) (Schmidt & Delpierre, 2007, p.11, González, Jorge, 2021).

De acuerdo con Cámara (2007) Al terminar los períodos bélicos por los que se

enfrentó Japón, la gente del país comenzó a consumir los productos que no aludían a la guerra, sino que, al contrario, trajeran mensajes de esperanza y Osamu Tezuka se los habría brindado en su trabajo (p. 24). Pero del mismo modo otros *mangakas* como Yoshito Tatsumi pretendían alejarse del legado de Tezuka, y realizaron otro tipo de *mangas*, al menos en contenido pues el pueblo nipón se acostumbró a estos trabajos y requería más como los que Osamu hizo (Viñetario, 2021). Fue así que el *manga* se expandió para otro tipo de público y cada uno con sus respectivas necesidades de entretenimiento donde surgirían los diferentes estilos y temáticas del *manga* (Cámara, 2007, p. 24).

Géneros y temáticas del manga

En el año de 1956 Yoshito Tatsumi crea los *Gekiga* (imágenes dramáticas) (sic), cuyas temáticas eran destinadas a los adultos, aunque no eran *hentai* todavía. Sin embargo, debe resaltarse que los *Gekiga* darían paso a “contenido violento, pornográfico y oscuro”. (sic) (Cámara, 2007, p. 24). Esto provocaría también un perfeccionamiento en la forma de los personajes, ya que sus destinatarios no eran solo los niños. De esta forma se hace la siguiente clasificación de estilos de *mangas* con una breve descripción y ejemplos:

Shōnen: Sus protagonistas son chicos adolescentes, arquetípicos y de una psicología genérica que consiguen la rápida identificación del lector. Las historias suelen ser de superación personal. Tras vencer diversos obstáculos se consigue un objetivo concreto. Su narrativa es dinámica e incluye numerosos momentos en acción (Cámara, 2007, p. 33).

Manga: *One Piece, Naruto, Dragon Ball*.

Shōjo: Las protagonistas son chicas; niñas, adolescentes o adultas en función de la edad del público al que va dirigida la historia. Los géneros son muy variados, pero destaca su contenido romántico por encima de todo. Su narrativa es lenta, pues destaca y se recrea en los sentimientos y los pensamientos de los personajes (Cámara, 2007, p. 34). *Manga: Candy-Candy, Fruits Basket, Horimiya.*

Seinen: Los protagonistas son adultos dedicados a la intriga social, *Yakuzas* (mafias) (sic), hombres de negocios y del mundo empresarial, etcétera. Los géneros son variadísimos y el estilo gráfico también, pese a que predomina un estilo de dibujo realista. La narrativa suele ser muy directa y pareja al lenguaje cinematográfico. El humor ocupa un segundo plano para dar lugar a contenidos más densos y, en ocasiones, al erotismo y la violencia (Cámara, 2007, p. 35). *Manga: Akira, Tokyo Ghoul, Bungou Stray Dogs.*

Kodomo: Los protagonistas son niños o niñas (con frecuencia acompañados de mascotas) (sic) con los que el público infantil se identifica fácilmente. Los géneros, contenidos y estilos gráficos son variados, destacando principalmente el dibujo humorístico. La narrativa suele ser dinámica y posee una planificación sencilla y simplista que permite la rápida identificación de las diversas situaciones (Cámara, 2007, p. 36). *Manga: Doraemon, El dulce hogar de Chi, Hamtaro.*

Josei: Especifico de mujeres adultas para mujeres mayores con tramas de romance adulto, acción, realidad más cruda, etcétera. Este estilo tiende a ser una versión más restringida y realista del *shōjo*, pero, manteniendo los rasgos faciales de los personajes

(Anime World, s.f.). *Manga: Nana, Wotako ni Koi wa Muzukashi, Shouwa Genroku Rakugo Shinjuu.*

La mención de estos cinco géneros es muy importante ya que de ellos surgen todas las demás mezclas y subgéneros pues tal y como su descripción: *Josei* significa mujer adulta, *Kodomo* es niño/niña, *Seinen* es hombre adulto, *Shōjo* mujer adolescente y *Shōnen* hombre adolescente, que vendrían siendo los géneros demográficos.

Esto se presta a mezclas, como los géneros temáticos, la variedad es muy amplia con el propósito de adaptarse a todos los gustos. Sin embargo, “estos son los géneros que representan de forma muy amplia la variedad de *manga* que existen” (Cámara, 2007, p. 36). Como ejemplo, el resultado de las mezclas para obtener subgéneros, tramas y temáticas son las siguientes:

Spokon: Se centra en deportes, a veces didáctico ya que en ocasiones hacen cortes donde te explican reglas y datos del deporte en que se basó el manga (Anime World, s.f.). *Manga: Slam Dunk, Haikyuu, Capitan Tsubasa (Súper Campeones).*

Isekai: Generalmente este género es de fantasía donde el o los protagonistas son transportados a “otros mundos”, universos paralelos con poderes mágicos (Tu Web Anime, s.f.). *Manga: Overlord, Goodbye Dragon Life, The faraway Paladin.* El *Isekai* es muy diferente a los de viajes en el tiempo, fácil de confundir, pero este es sin monstruos o fantasía. *Manga: Kokkoku, Tokyo Revengers, Erased.*

Kemono: En este tipo de mangas el personaje tiene rasgos de animales, ojos, orejas, cola o comportamiento de uno, se dice que este término es utilizado en oriente, mientras que, en occidente, *USA*, es conocido como *Furry*. Si bien el *furry* es el animal actuando como humano sin perder su esencia animal, mientras que el *Kemono* es una persona con rasgos animales como orejas, cola, etcétera, pero sin dejar de ser humano (IORI, 2017). *Manga: Tokyo Mew Mew, Kamisama Hashimemashita, Beastars.*

Harem: Son un grupo de chicas como protagonistas y un único chico como coprotagonista (Tu Web Aime, s.f.). *Manga: Bakemonogatari Series, Re: Zero, Ranma 1/2.*

Meitantei, Policial, Misterio, Sci-fi: Manga de detectives, misterio, caos, investigación (Najediko, 2020). *Manga: Detective Conan, Death Noe, Yakusoku no Neverland.*

Harem Inverso: Son un grupo de chicos como protagonistas con una única chica de coprotagonista (Tu Web Anime, s.f.). *Manga: Akatsuki no Yona, Hakuouki, Hanasakeru Seishouunen.*

Sentai: Las acciones que toman en el manga se reparten entre cuatro y cinco personajes como protagonistas (Gin, 2018). *Manga: Sailor Moon, Pokemon, Saint Seiya (Los Caballeros del Zodiaco).*

Jidaimono: Mangas que se centran exclusivamente en el Japón de la época feudal, habla de la antigüedad del país en los tiempos de guerra, los samuráis y ninjas, campesinos viviendo una época de dureza y barbaridad anterior a la apertura de esta nación a Occidente, son obras donde el componente del honor, la venganza y la tradición son en muchos casos el desencadenante de la historia (Elmundoanime, s.f.). *Manga: Inuyasha, Dororo, Rurouni*

Kenshin.

Hentai y Gore: Hentai (pervertido) que incluye erotismo y pornografía y el *Gore manga* con contenido sangriento (Tu Web Anime, s.f.).

Existen muchísimas más mezclas, pues partiendo de sus cinco principales pueden extenderse. Inclusive *mangas* pueden ser de un género, pero con muchas temáticas de otros, por ejemplo, les pueden poner: *Misterio, seinen, fantasía, isekai, romance* en una sola descripción de este o simplemente teniendo en cuenta su contenido podemos tener una pista de que no solo pertenece a una trama y género. Pero es para darse la idea.

Citando a Jiménez Nailleth (s.f.) menciona que

teniendo en cuenta sus orígenes, en consecuencia, el *manga*, que sirvió de información e entretenimiento en diferentes aspectos durante sus años de apogeo y rumbo a la era moderna, se adaptó a la llegada de aparatos electrónicos que permitían de mejor manera la recepción de información que un papel impreso o dibujado; la televisión, fue así que el *manga* evolucionó y de esta manera dio paso a la aparición del *anime*, mismo que cumple un papel importante en el desarrollo del arte dibujado japonés (figura no. 10). A pesar de que su evolución y producción no se ha detenido, ni reemplazado; más bien, ambos géneros, en conjunto comenzaron una relación que los llevaría a acaparar el mercado occidental.

Por lo que a continuación abordaremos el *anime*.



Figura no. 10 “Diferencia del *manga* y el *anime*”, Luffy, del *manga* y *anime One Piece*. Recuperado del canal de youtube *Anime Jenkins* (2021) [Fotografía]. <https://www.youtube.com/watch?v=0oq9Bh7LUI0>

El anime

Los primeros indicios de animación en Japón se dieron en el año de 1907 con *Katsudo Shashin* (imagen animada) (sic), de autor desconocido; fue descubierto el 31 de julio de 2005 por el profesor Natsuki Matsumoto en un viejo proyector de una familia en Kioto, Japón. Tiene una duración de 3 segundos de metraje. “En el celuloide aparece un hombre con uniforme de mariner que escribe en *kanji* 活動写真 (*katsudo shashin*) (sic) luego se quita el sombrero saludando al público”³ (Cobos, 2010, p.6, Horno López, 2013, p. 113). “Quizás para esa época en el país del sol naciente, esa creación fue muy desarrollada, pero para otros

³ Cfr. García de Jalón (2016). <http://comics-bandedessine.blogspot.com/2016/12/katsudo-shashin.html> Video de *Katsudo Shashin*.

países como Estados Unidos, Alemania, Rusia y Francia; la animación japonesa apenas dio inicio en el siglo XX con cortometrajes” (Horno López, 2013, p. 110).

Como indica Horno López (2013) En el año de 1917 surgen los primeros animadores japoneses como Seitaro Kitayama quien realizó un cortometraje donde comenzó a incorporar la temática folclórica japonesa propia de *animés* actuales, cuentos, leyendas donde lo protagonizaron dos animales, fábula titulada *Sarukani Gassen (La batalla del mono y el cangrejo)* (sic) esta es considerada el largometraje más antiguo de Japón (p. 113). Uno de tantos sin documentar, es así que Heredia Pitarch (2021) agrega que dándole así a Seitaro Kitayama, la oportunidad de crear su propio estudio de animación en el cual tuvo pupilos como Noburo Ofuji y Sanae Yamamoto quienes interesados en aprender llegaron ahí; lamentablemente en el año de 1923 el terremoto de Kanto destruyó el estudio y este tuvo que cerrar, dándole la oportunidad a los estudiantes de crear sus propias compañías de animación (p. 12).

Siguiendo a Heredia Pitarch (2021) En abril del año de 1933 se estrenó el cortometraje titulado *Chikara to Onna no Yo no Naka (El mundo del poder y las mujeres)* (sic) de Kenzo Masaoka con la que ganó el 12º Festival de las Artes de Japón, por ser la primera animación japonesa con doblaje de voz con actores conocidos, banda sonora y por su considerable evolución gráfica (p. 13). Cabe destacar que posteriormente y con esos acontecimientos Cámara (2007) nos menciona que “en el año de 1947 se concibe la revista *Manga Shōnen* la primera revista mensual dedicada íntegramente al manga” (p. 23). Esta revista se realizaba con la colaboración de varios dibujantes, primeramente, en esa época.

Osamu Tezuka y su Astroboy

Posteriormente en el año de 1948 se fundó un estudio de animación llamado *Nihon Doga Eiga* que operó de forma independiente hasta el año 1956, cuando Toei Kabashiki-gaisha tomó el poder de dicha empresa cambiándole el nombre al actual de *Toei Animation*. Quien no tenía competencia alguna durante ese tiempo en esta labor de animación (Heredia Pitarch, 2021, p. 20).

“Mientras tanto, en el año de 1951, Osamu Tezuka sobresalió con una nueva creación llamada *Atom-Taishi* (Embajador Átomo), una vez que la obra tuvo éxito, pasó a llamarse *Tetsuwan Atom* (Poderoso Átomo), que llegaría a ser conocido como *Astroboy*” (Heredia Pitarch, 2021, p. 23). Luego de eso, en el año de 1958 *Toei Animation* le hace la visita a Osamu Tezuka, para que diera el visto bueno a una adaptación de su *manga*, *Son Gokú*, convirtiéndose en el supervisor de este trabajo, teniendo acceso al estudio y su funcionamiento. Fue esto lo que dio paso al sueño de crear su propio estudio de animación (Heredia Pitarch, 2021, p. 20).

Poco después y dejando su contrato con *Toei Animation* con el guion preparado de *Arabian Night: Simbad no Boken* (*Una noche de Arabia: Las Aventuras de Simbad*) mejor conocido como *Simbad el Marino*, que se estrenó en el año de 1962 (Heredia Pitarch, 2021, pp. 20-22). “Tezuka, fundó su propio estudio de animación ya que no se dedicó sólo a ser *mangaka*, sino que también fue animador, y su estudio *Mushi Production*, televisó muchas de sus *mangas*” (Heredia Pitarch, 2021, p. 22).

Fue también *Tetsuwan-Atom*, más conocido como *Astroboy*, el primer *anime* transmitido regularmente en televisión en blanco y negro, contó con 193 episodios de 20

minutos de duración y se emitió entre 1963 a 1966. Aunque la primera serie animada en ser transmitida en televisión japonesa fue *Otogi Manga Calendar* en mayo de 1961 (Cobos, 2010, p. 7, Heredia Pitarch, 2021, p. 22). Cabe destacar que “el primer *anime* que apareció en pantalla fue un corto de nueve minutos de duración titulado *Megura no Adventure (La aventura del topo)* en el año de 1958” (Heredia Pitarch, 2021, p. 22).

Astroboy fue también el primer *anime* en ser exportado hacia occidente y se ha considerado como el detonante de la animación japonesa en estos países. Es importante mencionar que Cobos (2010) nos dice que el modelo de tomar los *mangas* más exitosos y llevarlos a la televisión en formato *anime* sigue utilizándose actualmente, sucede por lo menos con el 90% de la oferta, y se han dado pocos casos donde la serie animada surge sin el *manga* (p. 7). “Todos estos logros permitieron que Osamu Tezuka sea considerado como el “*Dios del manga*” (sic) (Papalini, 2006, p. 31) (figura no. 11).



Figura no. 11 de Osamu Tezuka “Dios del manga” con sus creaciones. Recuperado de *Tu Web Anime* (s.f.) [Fotografía]. <https://tuwebanime.com/articulos/biografia-osamu-tezuka/>

Producción global

Durante el año de 1965 hacen su aparición los primeros *animes* a color, la primera producción de *anime* en color del estudio de Tezuka fue titulada *Boku no Yakyu* y *Jungle Taitei* (El emperador de la jungla) (sic), basado en otro *manga* de Tezuka, creado en 1950 y emitido en 1965 como *Kimba, el León blanco* (Heredia Pitarch, 2021, p. 27).

De acuerdo con Aguilar (2003) a partir de este momento “se producen los dibujos animados de todos los tipos y géneros” (p. 113). De la misma manera Papalini (2006) señala que

el *anime* y el *manga* no avanzaron solos, los acontecimientos propios del país los acompañaron y, en especial uno que determinaría de forma definitiva la permanencia de estas producciones en Occidente: “La gran avanzada viene de la mano de la expansión de las consolas Nintendo y Sega” (sic) (p. 40).

Para el año de 1985 el video juego *Súper Mario Bros* luego de haber sido creado y desarrollado en Japón creó franquicias reconocidas en Estados Unidos y el mundo (Nintendo, 2016-2024). Se dice que el origen de algunos *animés* parte de videojuegos que mantienen gran éxito, como *Pokemon* que fue distribuido por Nintendo en el año 1996, pero para el año de 1997 se convirtió en una animación (Plaza Alberto, 2017).

Géneros y temáticas del anime

En cuanto a su contenido temático el *anime* conserva elementos del *manga*, es decir, tramas argumentales profundas y complejas, por ejemplo: existencialismo, compañerismo, cooperación por encima de la competencia, constancia y dedicación para alcanzar metas, ideología, sacrificio, amistad, amor y romance, procurar el bien del otro, sentido del deber, trabajo en equipo, relación con la naturaleza, el uso y fin de la tecnología, referencias culturales, entre otros (Romero, 2012, p. 14, Cobos, 2010, p. 4). Como también los géneros principales y subgéneros, temáticas y tramas, como, por ejemplo:

Shōnen: Sus protagonistas son chicos adolescentes, arquetípicos y de una psicología genérica que consiguen la rápida identificación del lector. Las historias suelen ser de superación personal. Tras vencer diversos obstáculos se consigue un objetivo concreto. Su

narrativa es dinámica e incluye numerosos momentos en acción (Cámara, 2007, p. 33).

Anime: Fairy Tail, Hunter X Hunter, Shingeki no Kyojin.

Kodomo: Los protagonistas son niños o niñas (con frecuencia acompañados de mascotas) (sic) con los que el público infantil se identifica fácilmente. Los géneros, contenidos y estilos gráficos son variados, destacando principalmente el dibujo humorístico. La narrativa suele ser dinámica y posee una planificación sencilla y simplista que permite la rápida identificación de las diversas situaciones (Cámara, 2007, p. 36). *Anime: Remi the Nobody's Boy (Remi, el niño de nadie), Digimon Adventure, AstroBoy.*

Shōjo: Las protagonistas son chicas; niñas, adolescentes o adultas en función de la edad del público al que va dirigida la historia. Los géneros son muy variados, pero destaca su contenido romántico por encima de todo. Su narrativa es lenta, pues destaca y se recrea en los sentimientos y los pensamientos de los personajes (Cámara, 2007, p. 34). *Anime: Ore Monogatari, Ao Haru Ride, Itazura na Kiss.*

Seinen: Los protagonistas son adultos dedicados a la intriga social, Yakuzas (mafias) (sic), hombres de negocios y del mundo empresarial, etcétera. Los géneros son variadísimos y el estilo gráfico también, pese a que predomina un estilo de dibujo realista. La narrativa suele ser muy directa y pareja al lenguaje cinematográfico. El humor ocupa un segundo plano para dar lugar a contenidos más densos y, en ocasiones, al erotismo y la violencia (Cámara, 2007, p. 35). *Anime: Neon Genesis Evangelion, Cowboy Bebop, Another.*

Josei: Especifico de mujeres adultas para mujeres mayores con tramas de romance adulto, acción, realidad más cruda, etcétera Este estilo tiende a ser una versión más restringida y realista del *shōjo*, pero, manteniendo los rasgos faciales de los personajes (Anime World & Daiver, s.f.). *Anime: Ristorante Paradiso, Kakuriyo no Yadomeshi, Usagi Drop*.

Así como en el *manga*, el *anime* suele mezclar géneros y sacar nuevas tramas, dado es el caso que más de un *anime* o *manga* pueden estar en más de una descripción; y es así que salen más subgéneros como los siguientes:

Mecha: Este género está relacionado netamente con los robots se popularizó en los años 80 es de los primeros géneros de anime, debido quizá a la forma de pensar japonesa muchas veces futurista. Básicamente son peleas entre robots controlados por humanos con ciertos dones, en ciudades grandes o el espacio. Las tramas siempre son salvar al mundo o alguna región determinada (Romero, 2012, p. 15). *Anime: Mazinger Z, Tenkuu no Escaflowne, Tengen Toppa Gurren-Lagann*.

Maho Shujo (Magical Girls-chicas mágicas): Historias donde la o las protagonistas son mujeres con poderes mágicos que luchan contra el mal, con la edad que sea (Cobos, 2010, p.8). *Anime: Las Guerreras Mágicas, Sakura Card Captor, Mágica EMI*.

Ciberpunk: Ciencia ficción. historia donde se desarrolla un mundo oscuro y devastado, desarrollo tecnológico (Cobos, 2010, p.8). *Anime: Akira, Psycho-Pass, Megazona*

Isekai: Generalmente este género es de fantasía donde el o los protagonistas son transportados a “otros mundos”, universos paralelos con poderes mágicos (Tu Web Anime, s.f.). *Anime: Sword Art Online, Re: Zero, Tate no Yuusha no Nariagari.*

Gore: Combinación del *Seinen*, pero con una temática donde la sangre explícita es la protagonista (Cobos, 2010, p. 8). *Anime: Chainsaw man, Akime ga Kill, Danganronpa.*

Harem: Los protagonistas son un hombre en un grupo de mujeres o viceversa, una mujer en un grupo de hombres donde pueden elegir a uno de ellos o compartir con todos (Tu Web Anime, s.f.). *Anime: Date a Live, Hanasakeru Seishounen, Love Hina.*

Ecchi: Género que se considera el más gracioso, éste va dirigido al público adolescente ya que en su trama se enfoca principalmente en enredos de índole sexual. Se caracteriza por tener mucho amor, pero sin llegar al romance, el protagonista es adolescente y tiende a ser muchas veces algo torpe y sin experiencia amorosa para que la comedia sea buena (Romero, 2012, p. 23). *Anime: Sono Bisque Doll wa Koi o Suru, Nanatsu no Taizai, Shokugeki no Souma.*

Misterio/Demonios: Tiene como base muchas historias y mitos urbanos del Japón. Consiste muchas veces en exorcizar o calmar espíritus, tiende a tener partes graciosas y da a conocer muchas de las formas en las que en oriente manejan en tema de la vida después de la muerte (Romero, 2012, p. 15). *Anime: Natsume Yuunjinchou, Noragami, Jibaku Shounen Hanako-kun.*

Spokon: El género se refiere a animes relacionados con el deporte. El anime que lo

puso en el mapa fue: *Capitán Tsubasa* (sic) (*Súper campeones* en la versión de México) resaltando la disciplina, el trabajo en equipo, el amor por el deporte (Romero, 2012, p. 15).

Anime: *Hajime no Ippo*, *Prince of Tennis*, *Diamond no Ice*.

Histórico: Este género se enfoca en la historia de Japón en cualquier época, sea de guerra o algún acontecimiento memorable, también existen animaciones de historia de otros países (Korogawa, 2017). Anime: *Kochoki: Wakaki Nobunaga*, *Meiji Tokyo Renka*, *Chouyaku Hyakuninissu: Uta Koi*.

Yaoi: Romance entre hombres, pueden ser o no sexualmente explícitos (Cobos, 2010, p.8).

Yuri: Romance entre mujeres, pueden ser o no sexualmente explícitos (Cobos, 2010, p.8).

Hentai: Sexualmente explícitos, heterosexuales (Cobos, 2010, p.8).

Características en el dibujo de anime

Como define Cobos (2010) lo más importante en un personaje de *anime* es su rostro y su cabello, ya que se utiliza un gran y variado conjunto de expresiones faciales que denotan el carácter y modo de ser; sus emociones, sentimientos, y pensamientos. Y el cabello es parte de esa personalidad que el personaje debe transmitir. En el caso de los personajes no humanos, los humanoides que tienen rasgos de animales y humanos, o simplemente animales, pueden estar dibujados como son en realidad o crearse una configuración propia para estos

(como sucede en el caso de los robots) (sic) (p. 9).

Por otra parte, en 2023 en *Milenio Digital* se señaló que el usuario de *TikTok*⁴ Ruizo [*@BiscuitRuizo*] hace mención de una teoría como respuesta a la población que marca la duda del por qué el *anime* no tiene rasgos asiáticos u orientales en sus personajes y por el contrario mantienen otro estilo y facción del dibujo.

Ruizo [*@BiscuitRuizo*]⁵ argumenta que

Literalmente los personajes del *manga* y el *anime* son gatos, el objetivo del *anime* no era representar ni a un japonés ni a un caucásico, influye la teoría de que si se persigue lo adorable se parece a un gatito; se mire como se mire el perfil no es humano, el simple hecho de perseguir lo adorable hace que se transforme en un gato. El *anime* abarca muchos estilos distintos y no es justo ponerlos a todos en el mismo saco, no es lo igual hablar de *Berserk* que de *K-on*, pero si nos referimos a la parte más adorable de la industria entonces la respuesta correcta es que se basan en gatos. Piensa que la próxima vez que te guste un personaje de *anime* adorable en realidad lo que te está gustando es un gato, concluyó (Ruizo [*@BiscuitRuizo*], 2023, *Milenio Digital*) (Figura no. 12).

⁴ TikTok, creada por la firma china de tecnología ByteDance (Cano Pérez, 2019), es una app de redes sociales que permite grabar, editar y compartir videos cortos de un minuto de duración, con la posibilidad de añadir fondos musicales, efectos de sonido y filtros o efectos visuales. (Santos, Diego & Muñoz Santamaría, 2023)

⁵ Cfr. Ruizo [*@BiscuitRuizo*]. <https://vm.tiktok.com/ZM6eUPULi/>. Video de *tiktok* con la teoría del personaje de *anime* y los gatos.



Figura no. 12” Comparación del dibujo de anime con un gato”. Recuperado de *Milenio Digital* (2023) [Fotografía]. <https://www.milenio.com/virales/el-origen-del-diseno-de-los-personajes-anime-segun-tiktok#:~:text=Los%20personajes%20de%20anime%20son%20gatos&text=As%C3%AD%20mismo%20ha%20referencia%20a,se%20transforme%20en%20un%20gato>

Así mismo en la misma aplicación se toma como referencia lo siguiente con la usuaria Sansi [*@Sansi_lu*]⁶, donde ella argumenta que el resultado del dibujo japonés no tenga características asiáticas u orientales es porque existe un término para esto llamado *Mokokuseki* y nos menciona lo siguiente: “El sociólogo Koichi Iwabuchi ofrece dos definiciones para este concepto; por un lado, puede entenderse como la mezcla de elementos provenientes de múltiples orígenes culturales, mientras que también puede significar la eliminación de cualquier característica étnica o cultural evidente” (Sansi [*@Sansi_lu*], 2023).

⁶ Cfr. Sansi [*@Sansi_lu*]. <https://vm.tiktok.com/ZMeUARAK/>. Video de la usuaria de tiktok del Mukokusei.

De la misma manera hace una referencia histórica del derrocamiento del *Shogun*⁷ Yoshinobu Tokugawa dando paso a la era *Meiji* en Japón que es cuando el país da inicio a su modernización y occidentalización. Dado el caso, después de 84 años de diferencia aparece el *mangaka* Osamu Tezuka con *Astroboy* siendo la obra que cambio el mundo del *manga* y *anime*, de ese modo algunos investigadores reconocen que el *Mokokuseki* es una de las mayores aportaciones de Tezuka, ya que al tener contacto con *Disney* y financiamiento estadounidense para su obra *Astroboy* se vio obligado a acatar ciertas exigencias, censura en la distribución y comercio de su trabajo en ese país recreando una ambientación desnacionalizada eliminando la idea de ser una obra japonesa (Sansi [@Sansi_lu], 2023, García Aranda, 2018, p. 12).

Sansi [@Sansi_lu] también menciona que la *TLDR*⁸ dice que el *anime* es un medio transnacional y transcultural que a pesar de tener historias ambientadas en Japón o de otros países, los personajes carecerán de alguna característica cultural o étnica, pocos serán los que visualmente parezcan japoneses, finalizó (Sansi [@Sansi_lu], 2023).

En ese mismo contexto, por lo que se refiere a *One Piece*, su creador Eiichirō Oda realmente marcó la diferencia en este aspecto en sus personajes y decidió darles una nacionalidad distintiva al diseñarlos solo que prefirió dejarlo en que dentro del mundo de

⁷ De acuerdo a la enciclopedia de la historia del mundo, *world history encyclopedia en español*, en el Japón medieval, los shogunes eran dictadores militares que gobernaban el país por medio de un sistema feudal, en el que se intercambiaba el servicio militar y la lealtad del vasallo por el patronazgo del señor. Establecido como una institución por el primer shogun oficial, Minamoto no Yoritomo, en 1192, los shogunes gobernarían durante siete siglos, hasta la era Meiji de 1868. El cargo de shogun era ostentado por miembros de ciertas familias que dieron su nombre a dos de los tres gobiernos sucesivos del shogunato (bakufu): el shogunato Ashikaga (1338-1573) y el shogunato Tokugawa (1603-1868) (world history encyclopedia, 2019).

⁸ Esta es una herramienta gratuita de resumen de texto en línea impulsada por IA. Condensa artículos, documentos, ensayos o artículos extensos en párrafos de resumen clave. Ayuda a los usuarios a superar la sobrecarga de información proporcionando resúmenes concisos y digeribles (Toolify.ai, 2023).

One Piece son de diferentes regiones y reinos por lo que no existe una nacionalidad como tal.

En contraste con lo anterior, existe el caso del personaje principal Monkey D. Luffy ya que, por características, Oda quería que este fuera de Latinoamérica, sin embargo, su primera apuesta fue hacerlo brasileño, algo demasiado curioso porque es el único país en Latinoamérica que no habla español latino, por el contrario, es el portugués. Fue con esto que se cree que Oda decidió cambiarlo a nacionalidad mexicana, pero sin olvidar que su primera apuesta fue Brasil. En el caso de los demás personajes su nacionalidad y la función que ejercen dentro de la tripulación son de la siguiente manera, gracias a la información obtenida de Jonathan Goche editor de *Geekmi*.

- *Roronoa Zoro*- Japón (Primer oficial/Espadachín)
- *Nami*- Suecia (Navegante)
- *Usopp*- África (Francotirador)
- *Vinsmoke Sanji*- Francia (Cocinero)
- *Chopper*- Canadá (Doctor)
- *Nico Robin*- Rusia (Arqueóloga)
- *Franky*- Estados Unidos (Carpintero)
- *Brook*- Austria (Músico)
- Aunque Jinbe (El timonel) fue el último, él es un hombre pez.

De anime a largometraje y de largometraje a live action

Ahora bien, la duración de los capítulos en la animación nipona oscila entre 22 a 24 minutos como lo que sucede en metrajes de otros países. Se transmiten por televisión abierta y por plataformas de video bajo demanda por suscripción lo que quiere decir que requieren de un pago mensual para tener acceso al contenido como lo son *Netflix*, *HBO*, *Disney plus+*, entre otras, así como también en alguna plataforma de *anime* bajo demanda por suscripción como lo es *Crunchyroll*. En el caso de ser un largometraje de animación japonesa, esta puede durar hasta dos horas e inclusive si vienen en otros formatos como el *OVA*, *OADs*, y *DVD*.

OVA, OADs, y DVD

En el *blog Nilson Santos Otaku* redactado por el creador de contenido Kevin Henrique descubrimos el uso de los acrónimos de *anime* y cuales son, partiendo por los más utilizados en estas animaciones que son *OVA*, *OAD* Y *DVD* por lo que describe que

El *OVA*, es el acrónimo que se refiere al término en inglés “*Animation of video original*” que significa en español “*Video de anime original*” (*OAV*) (sic) que también se usa como sigla en algunos países. Esta abreviatura se refiere a los *animés* o capítulos de esta animación exclusivos de los medios de videos como Blu-ray y *DVD* (Kevin Henrique, s.f.).

Además, agrega en la manera de su distribución y calidad en estos formatos pues afirma que

Se lanzan de forma repentina, sin ningún tipo de advertencia, como se suele hacer para la promoción de los nuevos *animés* y sus largometrajes (Los *tráileres* o *Preview*) (sic). A pesar de ser lanzados sin previo aviso, los *OVA* tienen mucho más tiempo para su desarrollo, pues muchas veces superan la calidad del producto principal. Los *OVA* son solo historias que la complementan, algo así como capítulos especiales del *anime* principal o siguen una ruta diferente a la obra original. Es decir, este acrónimo suele acompañar a un episodio de *animés* que muchas veces no importan para el mismo (Kevin Henrique, s.f.).

Kevin Henrique también da a conocer datos que podrían ser relevantes dependiendo la persona y con respecto a animaciones que mantienen una sigla en específico y declara que

La animación con esta sigla no contiene ningún tipo de corte o censura, esta es una regla implícita que es de gran importancia para la industria. Los episodios de esta animación convertidos en *OVA* tienen un solo volumen de *DVD* u otro medio de formato similar para cada capítulo producido. Esta es una de las formas en que el *anime* genera otros ingresos. Cabe mencionar que el *anime* de género *hentai* (con contenido pornográfico) (sic) generalmente se lanzan en formato *OVA* (Kevin Henrique, s.f.).

Para finalizar, este editor describe acerca de los acrónimos restantes y concluye diciendo que

La diferencia de este último para *OADs*, es que al comprar este producto también ganarás el producto original de la obra, es decir, un *manga*. Esta abreviatura se refiere a un *OVA* en *DVD* pues el término proviene de la expresión en inglés "*DVD de animation original*", en español es "*DVD de animación original*" o "*DVD original de anime*". Ahora, el *DVD* es el aparato o dispositivo que permite acceder a la información que este contiene, tiene forma redonda, es un disco con capacidad de almacenamiento de largometrajes, datos, archivos, fotografías y demás (Kevin Henrique, s.f.).

Sabiendo esto, “cuando se juntan esos formatos y tienen una buena aceptación por la audiencia, estas se pueden convertir en *live action*, es decir, con personas reales” (Cobos, 2010, p. 10). Tal es el caso del *live action* (figura no. 13) del *mangaka* Eiichirō Oda con su obra titulada *One Piece* que en el año 2023 paso de la televisión abierta a la pantalla bajo demanda por suscripción en la plataforma de *Netflix* generando gran aceptación de la audiencia, tanto que se estipula que se lance una segunda temporada de esta para el año 2025 (Cultura Ocio, 2023).

Ahora que conocemos los antecedentes de una animación japonesa, en esta tesis elegimos trabajar con el *anime* titulado *One Piece* del *mangaka* Eiichirō Oda por lo que es también importante mencionar la vida y obra del gran *mangaka* creador de este *anime*, el cual está pasando a ser uno de los más largos e importantes en la animación japonesa. Por lo que continuación hablaremos acerca de él, lo que ha logrado su obra y de lo que aconteció al *live action* de la misma.



Figura no. 13 “Netflix promociona el estreno del *live action* de *One piece*”. Recuperado de Foley Joseph en *CB Blog* (2023) [Fotografía]. <https://www.creativebloq.com/news/one-piece-logo>

Eiichirō Oda y su *One Piece*



Figura no. 14 “Eiichirō Oda y su *manga/anime One Piece*”. Recuperado de *Tv. Tropes* (s.f.), <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Creator/EiichiroOda> & Sanmartín, J. (2023) [fotografía]. <https://www.vidaextra.com/series/que-no-muere-nadie-one-piece-eiichiro-oda-explica-motivo-como-esta-relacionado-final-serie>

Eiichirō Oda⁹ (尾田 栄一郎) es un *mangaka* japonés que nació el 1 de enero de 1975, en Kumamoto, Japón (ElenaG-96, s.f.).

“Cuando era niño, a Eiichirō Oda le gustaban mucho lo piratas y los vikingos, también aspiraba a convertirse en un artista de *manga*” (Fandom, Inc. c/o, 2004-2024). Por lo que, en el año de 1992, con ese entusiasmo, a sus 17 años de edad se animó a presentar su primera obra titulada *Wanted*, con la que ganaría varios premios, incluido el segundo lugar en el

⁹ Estos datos de la vida y obra del *mangaka* creador de *One Piece* fueron encontrados en Fandom, Inc. c/o, 2004-2024. Que a su vez fueron recopilados de Wikipedia.

codiciado *Premio Tezuka Awards*. Tras los reconocimientos, esto le valió el logro de trabajar en la revista semanal *Weekly Shōnen Jump* donde comenzó como asistente de tres *mangakas* como, Masaya Tokuhiro con *Jungle King Tar-chan* durante el mismo año y después para ser aprendiz de Shinobu Kaitani en la serie *Suizan Police Gang* en el año de 1994 (Fandom, Inc. c/o, 2004-2024).

Posteriormente realizó trabajos independientes como *El regalo de Dios para el futuro* (1993), *Ikki Yako* (1994) y *Monsters* (1994) en la *Autum special*; una revista de temporada de la *Weekly Shōnen Jump* al mismo tiempo regresa a trabajar con Tokuhiro para ayudarlo a crear y publicar *Mizu no Tomodachi Kappaman* en el año de 1995 y publicarlo en el año de 1996, en el mismo año, teniendo 19 años de edad fue a trabajar con Nobuhiro Watsuki en *Rurouni Kenshin* para ayudar a crear el personaje de *Honjo Kamateri* (Fandom, Inc. c/o, 2004-2024).

Durante este tiempo Oda conoció a Hiyoruki Takei otro asistente de Watsuki, que más tarde sería el creador de *Shaman King*, en donde Oda dibujaría algunas escenas en ese *manga* con su propio estilo artístico (Fandom, Inc. c/o, 2004-2024).

A finales del año de 1996 y sin dejar de trabajar con Watsuki también dibujó dos historias con temática de piratas a modo de *One-shot*¹⁰ ambas bajo el título *Romance Dawn*, que fueron publicadas en la *Akamaru Jump* y la *Weekly Shōnen Jump*, respectivamente, estas últimas historias contaron con Monkey D. Luffy como el protagonista, que más

¹⁰ Termino que se utiliza en las caricaturas y comics estadounidenses para referirse a historias de una sola edición, cortas (Aligatitos, 2017).

tarde *Romance Dawn: Amanecer de Amor*, se convertiría en el primer capítulo de su obra *One Piece* (Fandom, Inc. c/o, 2004-2024).

En el año de 1997, Oda dejó de trabajar para Nobuhiro, y comenzar a trabajar por su cuenta en *One Piece*, haciendo los primeros bocetos que aparecerían en el *Color Walk 1*¹¹. Por consecuencia, planeó la fase inicial de *One Piece* (capítulos 1-8), antes de que empezara oficialmente con público. Para ese entonces en el mismo año, pero en el mes de agosto, creó su obra característica, *One Piece*, después de haber sido inspirado por los piratas, hizo *One Piece* una serie de piratas (Fandom, Inc. c/o, 2004-2024).

Su anime apareció por primera vez en la revista antológica *Shounen Jump*. La serie recibió el premio *Hot Step Award*, galardón otorgado por Sueisha que es entregado cada año a la mejor obra publicada en esta revista (Fandom, Inc. c/o, 2004-2024).

Más tarde, se dice que Nobuhiro Watsuki haría un tributo a su ex asistente dibujando el *Jolly Roger*¹² de los piratas de sombrero de paja en un capítulo de *Rurouni Kenshin* como una imagen sobre una bomba utilizado por *Gein*, uno de los subordinados de *Yukishiro Enishi* (Fandom, Inc. c/o, 2004-2024).

¹¹ Termino que se utiliza en el manga y anime que significa que tiene todas las portadas a color, desde el capítulo 1 al 100 (Fandom, Inc. c/o, 2004-2024).

¹² La Jolly Roger (ドクロ, Dokuro), también conocido como la bandera pirata (海賊旗, Kaizoku-ki), es la bandera clásica de los piratas europeos y del Caribe, vista aún hoy como una calavera con dos tibias cruzadas tras ella sobre un fondo negro (Fandom, Inc. c/o, 2004-2024).

En el año de 1998, Oda hizo los diseños para el primer *OVA* y estaba feliz de ver *One Piece* animado. Para el año de 1999, *Toei Animation* animó la serie y fue la primera aparición en televisión de esta. De esa fecha a la actualidad, el personal a menudo se reúne con Oda para discutir sobre cómo manejar la serie animada (Fandom, Inc. c/o, 2004-2024).

A finales de 2003, durante el festival *Jump Fest de 2004*, Eiichiro Oda, de 28 años de edad, conoció a Chiaki Inaba (稲葉ちあき) quien tenía 25 años de edad. Para ese entonces, Inaba era modelo y actriz. Ambos se conocieron cuando Chiaki interpretó el papel de *Nami* en *One Piece Spectacle Stage*, musical de acción en vivo producido por este festival desde 2001 hasta 2003. Luego de eso se casó con ella y tuvo dos hijas (Fandom, Inc. c/o, 2004-2024).

En abril del 2006, Oda inesperadamente cayó enfermo y *One Piece* no se publicó durante esa semana. Sin embargo, se recuperó y reanudó *One Piece*. Debido a su reciente enfermedad, Oda sintió que era necesario ponerse al día con sus lectores y creó el *Grand Times*. Más tarde, en ese mismo año, se unió a Akira Toriyama para crear un *crossover*¹³ entre *Dragon Ball* y *One Piece* titulado *Cross Epoch*, esto para celebrar los diez años de publicación de su *manga* y con quien después también participaría en la redacción y dirección de la décima película de *One Piece*, y la primera película en la que también fue el guionista, en honor al décimo aniversario del *anime One Piece* (Fandom, Inc. c/o, 2004-2024).

¹³ Un cruce (también referido con el anglicismo *crossover*) es la interrelación o encuentro de historias o personajes de diferentes lugares, ya sea de televisión y de diferentes editoriales o producciones (Manuales & UNIÓN PEDIA EL MAPA CONCEPTUAL, s.f.)

En el año 2008, en una encuesta realizada por la firma de investigación de *Marketing Oricon*, nada menos que Eiichiro Oda fue elegido como el quinto *mangaka* favorito de Japón, compartiendo el lugar con Yoshihiro Togashi, creador de la famosa serie *Hunter x Hunter* y *Yu Yu Hakusho* (Fandom, Inc. c/o, 2004-2024).

En el año 2009 Oda respondió una pregunta de sus fans en la sección de preguntas y respuestas que él creó para tener acercamiento con él; le preguntaron acerca del porque sus personajes femeninos son tan parecidos a *Nami* Y su respuesta fue la siguiente:

“Boom... (sic) casualmente me casé con la actriz que interpretó a *Nami* en el teatro jaja creo que me lleva dibujar a algunos personajes similares a *Nami*, cuando necesito dibujar mujeres hermosas termino pensando en mi esposa” (Fandom, Inc. c/o, 2004-2024 citando a Oda, 2009).

Para el año 2011, Oda se llegó a encontrar en la lista *Shitsumon o Boshuu Suru* de *mangakas* reportados después del terremoto ocurrido el 11 de marzo del mismo año, aunque no le sucedió nada, después del terremoto y tsunami de Japón, Oda y otros *mangakas* dibujaron mensajes de apoyo a las víctimas (Fandom, Inc. c/o, 2004-2024).

En el año de 2013 *One Piece* ganó en la edición 41° de la *Japan Cartoonists Association Award*, donde en ese mismo año tiene otro trabajo con Toriyama, donde cada uno de ellos diseña un personaje *Gaist* para el videojuego *Gaist Crusher*. El manga *One Piece* logró recaudar 100 millones de volúmenes en febrero de 2005, más de 200 millones en

febrero de 2011, y tenía más de 345 millones de volúmenes en circulación en todo el mundo a partir de 2013 (Fandom, Inc. c/o, 2004-2024).

En junio del 2014 se toma un descanso de dos semanas para ser operado de amígdalas, donde el autor bromea con que de paso pedirá que le instalen un *bazooka* (bazuka) en el hombro (Es el nombre de un poder de Luffy en *One Piece*). El año anterior también tuvo que hacer un parón durante dos semanas debido a su misma condición, las amígdalas (Fandom, Inc. c/o, 2004-2024).

En junio del 2015, su obra *One Piece*, tras un gran número total de ventas, obtuvo el reconocimiento de mayor cantidad de copias editadas de la misma obra de *cómic* realizado por un único autor por parte del Récord Guinness. Y el 14 de abril del 2016, Eiichirō Oda donó ¥800,000,000 (yenes) para ayudar a reconstruir su ciudad natal, Kumamoto, Japón, luego de que fuera golpeada por dos terremotos (Fandom, Inc. c/o, 2004-2024).

Después de reconstruir Kumamoto, en abril del 2018, el gobernador Ikuo Kabashima de la prefectura de Kumamoto otorgó el prestigioso premio de *Honor* a Eiichirō Oda, este reconocimiento se concedió en virtud de sus destacados logros a nivel mundial y su incansable labor en apoyo a los esfuerzos de reconstrucción. En conmemoración a este acontecimiento, se llevó a cabo la instalación de una estatua de Luffy, el carismático protagonista de su anime *One Piece*. La jornada de la instalación de esta estatua fue marcada por una solemne ceremonia de inauguración, que contó con la participación entusiasta de numerosos seguidores y admiradores que se congregaron para celebrar la finalización de lo

que se convertiría en la primera estatua permanente de Luffy en todo el mundo (Fandom, Inc. c/o, 2004-2024).

Un dato curioso de este *mangaka* es que, debido a su intenso trabajo de rutina, Oda duerme solo tres horas por noche, según cuenta el mismo. Además, vive separado de su esposa e hijas, las cuales lo visitan una vez por semana en su lugar de trabajo (Fandom, Inc. c/o, 2004-2024).

Por otra parte, a este *mangaka* se le suele confundir con otros creadores de *anime* pues generalmente él y otros autores de este estilo de animación nipona permanecen en el anonimato como manera de protección ante miradas indiscretas, señalamiento en público que puede resultarles incomodo ya que les gusta su privacidad dejando de lado su vida personal y enfocándose en que su trabajo sea el que dé la cara por ellos¹⁴. Y para esto utilizan un dibujo diseñado por ellos en donde puedan representar su esencia sin tener que enseñar su cara, en el caso de Eiichirō Oda es un pez payaso (figura no. 15).

En la actualidad, en noviembre de 2023, “el *manga* por primera vez ha sido entregado incompleto en la revista *Shōnen Jump* por el *mangaka*” (Arroyo, David, 2023) hecho que ha preocupado a muchos fanáticos de él y de su trabajo pues Oda ha sido operado de la vista en más de una ocasión por lo que se estima que su salud no sea la adecuada y del mismo modo apresure el final de la historia de su *One Piece* (Arroyo, David, 2023).

¹⁴ Cfr. A- Tamashi. (2019). <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=-UYlgGaJruc>

En *MeriStation* encontramos que el editor David Arroyo escribe lo que el *mangaka* responde al respecto, “No he podido terminar los dibujos a tiempo. Lo siento”, ha declarado el *mangaka* (sic) (Arroyo, 2023).

Cabe recordar que el *manga de One Piece* narra las aventuras de Monkey D. Luffy, quien aspira a convertirse en el Rey de los piratas. La serie se publica en Japón dentro de las páginas de la revista *Weekly Shōnen Jump* y ha vendido más de 430 millones de copias. Se imprime en al menos 42 países y regiones. En México llega a través de *Panini Cómics*. Tiene una adaptación en forma de *anime* producido por *Toei Animation* y con más de 900 capítulos es el *anime* más popular de Japón. Llega a México vía *streaming* por *Crunchyroll* (Briseño, 2019). A continuación, sabremos cómo se estructura esta animación.



Figura no. 15 “Eiichirō Oda cubriendo su rostro”. Recuperado de Zamora Jesus (2023) en *Código Espaguete* [Fotografía]. <https://codigoespaguete.com/noticias/anime/one-piece-por-que-eiichiro-oda-oculta-su-rostro-al-publico/>

Estructura en One Piece

One Piece, una de las animaciones japonesas más largas del mundo de la animación japonesa creada por Eiichirō Oda, como ya sabemos, ha estado vigente por más de veinte años, es por esto que a continuación aprenderemos más acerca del contenido de esta, también conoceremos sobre una saga, un arco, y como se manejan en cuanto a su *manga* y *anime*. Esto con la finalidad de familiarizarnos en el uso de cualquier termino, por lo que *One Piece* se ordenan de la siguiente manera:

SAGA EAST BLUE	MANGA	ANIME
Arco	(Páginas)	(Capítulos)
Arco de Romance Dawn	1-7	1-3
Arco de Orange Town	8-21	4-8
Arco de Villa Syrup	22-41	9-18
Arco del Baratie	42-68	19-30
Arco de Arlong Park	69-95	31-47
Arco de Loguetown	96-100	48-53
Arco del Dragón	Relleno	54-61

Milenario		
SAGA DE ARABASTA	MANGA	ANIME
Arco	(Páginas)	(Capítulos)
Arco de Reverse Mountain	100-105	62-63
Arco de Whiskey Peak	106-114	64-69
Arco de Little Garden	115-129	70-77
Arco de la Isla Drum	130-154	78-91
Arco de Arabasta	155-217	92-130
Arco de Historias de los Mugiwaras	Relleno	131-135
SAGA DE SKYPIEA	MANGA	ANIME
Arco	(Páginas)	(Capítulos)
Arco de la Isla Cabra	Relleno	136-138
Arco de la Niebla Arco Iris	Relleno	139-143
Arco de la isla Jaya	218-236	144-152

Arco de Skypiea	237-302	153-195
Arco de la Fortaleza Naval G-8	Relleno	196-206
SAGA DE WATER SEVEN Arco	MANGA (Páginas)	ANIME (Capítulos)
Arco de Long Ring Long Land	303-321	207-219
Arco de Ocean's Dreams	Relleno	220-224
Arco del Regreso de Foxy	Relleno	225-226
Arco del Almirante Aokiji	303-321	227-228
Arco de Water Seven	322-374	229-263
Arco de Enies Lobby	375-430	264-312
Arco del regreso a Water Seven	431-441	313-325
SAGA DE THRILLER BARK	MANGA (Páginas)	ANIME (Capítulos)

Arco		
Arco de Lovely Land	Relleno	326-336
Arco de Thriller Bark	442-489	337-381
Arco de Spa Island	Relleno	382-384
SAGA DE LA GUERRA DE MARINEFORD	MANGA	ANIME
Arco	(Páginas)	(Capítulos)
Arco del Archipiélago Sabaody	490-513	385-407
Arco de Amazon Lily	514-523	408-421
Arco de Impel Down	524-548	422-458
Arco de la Guerra de Marineford	549-580	459-489
Arco de 3D2Y	581-597	490-516
SAGA DE LA ISLA GYOJIN	MANGA	ANIME
Arco	(Páginas)	(Capítulos)

Arco del Regreso a Sabaody	598-602	517-522
Arco de la Isla Gyojin	603-653	523-574
SAGA DE DRESSROSSA Arco	MANGA (Páginas)	ANIME (Capítulos)
Arco de la Ambición de Z	Relleno	575-578
Arco de Punk Hazard	654-699	579-625
Arco del Secuestro de Caesar	Relleno	626-628
Arco de Dressrosa	700-801	629-746
SAGA DE LOS CUATRO EMPERADORES Arco	MANGA (Páginas)	ANIME (Capítulos)
Arco de Silver Mine	Relleno	747-750
Arco de Zou	802-824	751-779

Arco de los Supernovas de la Marina	Relleno	780-782
Arco de Whole Cake Island	825-902	783-877
Arco del Levely	903-908	878-889
Arco del país de Wano	909-1053	890-1085
Arco de la Isla del Futuro Egghead	1058- Actualidad	1086-Actualidad

Tabla inspirada de *Zenitsu* (2022) con datos de *Superaficionados* (s.f.).

Arco, saga y temporada

Específicamente hablando en este estilo de animación japonesa, y enfocándonos en *One Piece*. En *Geekmii* podemos encontrar lo que es un arco, una saga y una temporada pues según el editor Alberto Alejandro Quintero Higuera la temporada se complementan formando una serie, largometraje, *live action*, etcétera, por lo que en este sentido Quintero Higuera (2021) nos explica que

un arco narrativo o un arco argumental es una historia que se divide en fragmentos o muchos capítulos, la saga es la continuación de una historia que se conecta entre sí, pero para esto necesita tener arcos con temas específicos, que tienen capítulos

distintos que unidos forman la historia completa, también se le conoce como canon, que es lo que realmente viene en la historia original de su creador y en el caso de las temporadas, en Japón se dividen en cuatro para el estreno de los *animes*, es decir que son las fechas del estreno de la saga y sus arcos, en la temporada que sería la estación del año en Japón como por ejemplo lo que son en invierno (enero-marzo), primavera (abril-junio), verano (julio-septiembre) y otoño (octubre-diciembre).

Entonces teniendo eso claro podemos entender que *One Piece* es un *anime* que actualmente cuenta con veinte temporadas, nueve sagas y más de cuarenta arcos.

Relleno y Canon

Para el caso de relleno o canon, en *Epicland* por el editor Larel Hinojosa recalca que “el *manga* y el *anime* van de la mano, pero cuando el *manga* se retrasa por algún motivo, el *anime* incluye relleno para hacerle tiempo al *manga*, y oficialmente no es parte del *manga* por lo que no es canónico” (algo que no pertenece a la narrativa original) (Hinojosa, 2022). Eso en un caso general, ahora en *One Piece* el retraso de la publicación del *manga* tiene que ver mucho con la salud de Eiichirō Oda.

Live Action de One Piece

Posteriormente, la animación 2D como también se suele referir a las animaciones como lo es el *anime*, pasó a convertirse en un *live action* que tal cual es una imagen de personas reales imitando a la ficción, en este caso encargado por la plataforma *Netflix*.

Para esto el gran *mangaka* y creador de *One Piece*, Eiichirō Oda, tuvo peticiones muy específicas para aceptar el trabajo de su obra para la adaptación que *Netflix* quería sacar en la cual para suerte de muchos él, Eiichirō Oda, estuvo presente en la elaboración y producción de este proyecto ya que se trataba nada menos que de su propia creación. Cabe mencionar que en “esta adaptación de *Netflix* únicamente saldría con ocho episodios los cuales abarcarían a la *Saga East Blue* de este *anime*” (Delgado, 2023).

Para llevarlo a cabo, Oda prohibió que existiera romance dentro de sus personajes del *live action* que son: Monkey D. Luffy, Roronoa Zoro, Nami, Usopp y Vinsmoke Sanji (Fandom, Inc. c/o, 2004-2024). Recordadno que “abarca solo la primera saga resumida en ocho capítulos, además que en el *manga* originalmente ellos son compañeros y amigos, quienes se unieron por cumplir un respectivo sueño y Oda no quería que lo convirtieran en un romance” (Delgado, 2023).

Como resultado, encontramos que Mariló delgado, editora en *Spinof*, nos da a conocer que

"Una de las órdenes de Eiichirō Oda fue que no hubiera romance la tripulación. Es un no como una casa, en cuanto al *manga* y la serie en acción real se refiere", explicó el *showrunner*¹⁵ Steven Maeda. "Mackenyu y Emily tuvieron muchísima química juntos, pero ciertamente no era la intención y no queríamos montar ninguna chispa romántica. Sois libres de interpretarlo como queráis y como veáis." (sic) (Maeda, 2023, citado por Delgado, 2023).

Además, manifiesta el por qué Oda pensó así y declara que

Con el estilo de muchas series de *Netflix*, es normal que Oda se temiese que se añadiese romance para tratar de captar al público o dar salseo (innecesario) (sic) a la trama, así que poner esta regla de oro ha terminado sentando genial a la serie para mantener las dinámicas de *los Sombrero de Paja* más fiel al material original. (sic). Esto no significa que no vaya a haber nada de romance en el futuro de '*One Piece*' (sic), porque en el *manga* y el *anime* tenemos unas cuantas parejas y tramas románticas para estrujarte bien el corazón... (sic) Pero en la tripulación se quedan todos como buenos amigos hasta que Oda diga lo contrario. Finalizó (Delgado, 2023).

Por otra parte, en *IGN Latinoamérica*, el editor Ryan Dinsdale nos enfatiza que

¹⁵ Es la persona que ejerce la función de autor-productor de una serie, es la máxima responsable de estas, siempre y por encima de todo, es la responsable del guion. Por lo tanto, se escribe y se toman decisiones creativas hasta las últimas consecuencias sobre los contenidos de la serie, no solo en el guion sino en el rodaje, la producción y la posproducción (edición, montaje, vestuario, casting, foto, sonido, etc.) (Sindicato de Guinistas ALMA s.f., & audiovisual451, 2019).

Según lo informado por *ComicBook*¹⁶, el *showrunner* de la serie, Matt Owens, reveló en nueva información publicada por *Shueisha*, editorial encargada del *manga*, diciendo que Oda no estaba dispuesto a ceder a *Netflix* el control creativo total de su obra. Una de las demandas está relacionada con las historias de fondo de la tripulación del *Sombrero de Paja*: los orígenes de Luffy, Zoro, Nami, Usopp y Sanji tenían que permanecer tal y como están en el *manga* y *anime*. Nada de cambios e inventos. “(las historias de fondo) (sic) Son tan fundamentales para quienes son como personas, cuáles son sus sueños y motivaciones, y cómo Luffy profundiza en eso cuando los conoce y los ayuda a redescubrir esos sueños” (sic), los orígenes de Luffy, Zoro, Nami, Usopp y Sanji tenían que permanecer tal y como está en el *anime* (Dinsdale, 2023).

Agrega que esa no fue la única petición pues añade que

Otra condición tiene que ver con la funcionalidad de cada *fruta del diablo*, las frutas especiales que le otorgan a los personajes poderes extraños, como la gran elasticidad de Luffy. Estas tampoco pueden ser modificadas. “Los poderes específicos de las frutas del diablo y otros conjuntos de habilidades fueron elaborados cuidadosamente por Oda y se invirtió mucha imaginación en lo que las diferentes personas pueden hacer y cuáles son las reglas con eso”, Terminó, Owens (Dinsdale, 2023).

¹⁶ Es el sitio web líder en noticias de entretenimiento, que cubre superhéroes, anime, juegos y mucho más. Nuestro equipo integral de expertos y creadores de noticias habla directamente con los artistas y creadores de la industria, así como con la comunidad en general. Nuestra cobertura incluye informes de noticias de última hora; entrevistas individuales con celebridades; reseñas de los últimos cómics, y juegos; y fotografías y videos in situ de las convenciones de cómics más importantes. Además de publicar varios cientos de artículos a la semana, también produce varios podcasts semanales y contenido de vídeo diario (ComicBook, s.f.).

Otro rasgo de esto, serían las audiciones para dar vida a su imagen 2D y pasarla a la personificación, para eso habría que haber un elenco y es por esto que Julio Colín en *codigoespagueti* da a conocer lo que Eiichirō Oda dice sobre esto y revela que “después de mucho tiempo desde que se anunció en 2017 que *Netflix* estaba trabajando en una serie *live action* de *One Piece*, finalmente se reveló a los actores que darán vida a algunos de estos icónicos personajes” (sic) (Colín, 2021).

Además de eso, Colín manifestó lo minucioso que fue el *casting* para la serie de *One Piece*, ya que dijo que Oda menciona que

¡Por ahora, podemos anunciar el elenco principal! Más bien, debemos apurarnos y anunciarlo o, de lo contrario, se filtrará, ¡aparentemente! Hilarante, lol. (sic) ¡Su rostro, el tamaño de sus bocas y manos, su aura, la forma en que se comportan, su voz, sus habilidades de actuación, su altura, el equilibrio entre la Tripulación de Sombrero de Paja, etc ...! (sic) ¡Nos decidimos por este elenco después de numerosas discusiones en las que participaron personas de todo el mundo! (sic) ¡Estas son las personas que serán nuestros Piratas de Sombrero de Paja! (sic) Tomará un poco más de tiempo terminar el programa, pero continuaremos haciendo nuestro mejor esfuerzo para ofrecer un programa que estamos seguros de que todos disfrutarán en todo el mundo. ¡Esperamos más actualizaciones en el futuro! (sic) (Eiichirō Oda citado por Colín, 2021).

Colín (2021) enfatiza en que “aparentemente la serie ya comenzó su producción en octubre en Ciudad del Cabo, y aunque aún no tiene una fecha de estreno ya lo dijo Oda,

tomará un poco más de tiempo terminar el programa, pero quizá valga la pena toda la espera”. Finalizó.

Ahora bien, este ejemplo bastó para que ilustremos lo dicho con las nacionalidades de estos personajes pues en *Universo Nintendo* encontramos que cuando se reveló el elenco principal fue causa de gran revuelo en los fanáticos pues muchas personas tenían la idea de que Monkey D. Luffy sería interpretado por un actor de origen brasileño. O Sanji por un artista de origen francés. Pero en el caso de Luffy es responsabilidad de Iñaki Godoy, que es mexicano, y de Sanji, Taz Skylar, de nacionalidad inglesa (Quatermain, 2021).

Dicho lo anterior se hace mención del elenco que dio vida a la tripulación de los *muwigaras*¹⁷ o *sombreros de paja* en español en el *live action* de *Netflix* del *manga* y *anime One piece del mangaka* Eiichirō Oda con un poco de resumen de su personaje recopilado por el editor Daniel González en *Vandal Random Blog*.

Elenco de One Piece en el live action/ personajes del anime

Monkey D. Luffy (figura no. 16), conocido también como “sombrero de paja” (麦わら帽子Mugiwara), es el principal y carismático protagonista de *One Piece*, líder de la banda de los Sombrero de Paja y aspirante al importante título de Rey de los Piratas. Curiosamente, Luffy también cuenta con una particularidad muy destacada, y es que su cuerpo es elástico debido a la ingesta de una fruta del diablo durante su infancia. Algo que,

¹⁷ Es como se les conoce a los tripulantes y *nakamas*, en español, compañeros de Luffy, quien porta un sombrero hecho de paja (Fandom, Inc. c/o, 2004-2024).

naturalmente, le proporciona habilidades únicas para todo tipo de ocasiones. Eso sí, no puede nadar (González, Daniel, 2023). El cual es interpretado en su *live action* por el actor mexicano Iñaky Godoy.



Figura no. 16 Propiedad de Netflix. “Actor de Monkey D. Luffy en *live action* de *One Piece* y el personaje de *anime* de *One piece*”. Recuperado de *Depor Redacción* (2023) [Fotografía]. <https://depor.com/depor-play/pantalla/one-piece-los-parecidos-entre-los-personajes-del-live-action-de-netflix-y-los-del-anime-serie-de-netflix-nnda-nnlt-noticia/>

Roronoa Zoro (figura no. 17), es sin duda uno de los personajes más icónicos de *One Piece* ya que es un espadachín con el cabello verde que se dedica a cazar piratas con sus tres afiladas espadas (una en cada mano y otra en la boca que es su habilidad de lucha al estilo, Santōryū que es tres espadas) (sic). Es un aliado cascarrabias en la banda de Luffy y un tipo con mucha maestría en el combate mejor conocido como “cazador de piratas” (海賊狩

U) Kaizoku Gari). Es interpretado en su *live action* por el actor japonés Mackenyu Maeda (González, Daniel, 2023).



Figura no. 17 Propiedad de *Netflix*. “Actor de Zoro en *live action* de *One Piece* y el personaje de *anime* de *One Piece*”. Recuperado de *El español* (2023) [Fotografía]. https://www.elespanol.com/series/netflix/20230901/guia-personajes-actores-one-piece-no-perderte-adaptacion-netflix/791171025_0.html

Nami (figura no. 18), es el principal personaje femenino de la tripulación de Luffy siendo su navegante, mejor conocida como “gata ladrona” (泥棒猫 *Dorobō Neko*) ella es una maleante con el sueño de viajar por todos los mares del mundo y cartografiar tierras todavía desconocidas, pero, además también tiene una misión personal. Desea por todos los medios hallar el mapa de la Gran Ruta Marítima, la corriente en la que supuestamente se

encuentra el escondite de *One Piece*. Quien es interpretada en su *live action* por la actriz estadounidense Emily Rudd (González, Daniel, 2023).



Figura no. 18 Propiedad de Netflix. “Actriz de Nami en *live action* de *One Piece* y el personaje de *anime* de *One piece*”. Recuperado de *Depor Redacción* (2023) [Fotografía]. <https://depor.com/depor-play/pantalla/one-piece-los-parecidos-entre-los-personajes-del-live-action-de-netflix-y-los-del-anime-serie-de-netflix-nnda-nnlt-noticia/>

Usopp (figura no. 19), es un habilidoso y experto tirador con tirachinas (resortera, como se le conoce en México) y artillero que también se une a la banda de Luffy. Hijo renegado de un famoso pirata, Usopp siempre está deseando mostrar su valía, pese a que es incapaz de controlar su actitud miedosa y siempre tiene tiempo para contar alguna que otra historia inventada. Sin duda, uno de los personajes más queridos por su bondad y su energía

cómica es posteriormente conocido como “Sogeking” (そげキング Sogekingu). Es interpretado en el *live action* por el actor estadounidense nacido en Jamaica, Jacob Gibson (González, Daniel, 2023).



Figura no.19 Propiedad de Netflix. “Actor de Usopp en *live action* de *One Piece* y el personaje de *anime* de *One Piece*”. Recuperado de *Depor Redacción* (2023) [Fotografía]. <https://depor.com/depor-play/pantalla/jacob-gibson-conoce-al-actor-de-usopp-en-el-live-action-de-one-piece-serie-de-netflix-nnda-nnlt-noticia/>

Vinsmoke Sanji (figura no. 20) es el cocinero de la tripulación de la banda de Luffy. Astuto y sagaz, siempre está listo para escabullirse de los problemas y mostrar su encanto innato. Además, cuando tiene que combatir, no duda en emplear sus piernas para ello, por lo que es conocido como “Pierna negra Sanji” (黒脚 Kuro Ashi). Quién le da vida en el *live*

action es el actor Taz Skylar, nacido en España con ascendencia británica y árabe (González, Daniel, 2023).



Figura no. 20 Propiedad de Netflix. “Actor de Sanji en *live action* de *One Piece* y el personaje de *anime* de *One piece*”. Recuperado de *Depor Redacción* (2023) [Fotografía]. <https://depor.com/depor-play/pantalla/one-piece-los-parecidos-entre-los-personajes-del-live-action-de-netflix-y-los-del-anime-serie-de-netflix-nnda-nnlt-noticia/>

Entrevista de Godoy a Eiichirō Oda

Es importante comentar que gracias a la plataforma Youtube en el canal oficial de *Netflixlatinoamerica* pudimos encontrar que anticipadamente al estreno del *live action*, Iñaky Godoy viajó a Tokio, Japón a conocer a Eiichirō Oda en persona patrocinado por *Netflix*, aprovechando también a obsequiarle algo y preguntarle: “¿Por qué una película de *One Piece*?”¹⁸ A lo que Eiichirō Oda respondió que

En aquella época, hace 26 años, cuando comencé *One Piece* no era posible adaptar un *manga* así en una película. Pero en cierto momento las imágenes por computadora y efectos visuales mejoraron, y así puedes darle vida a cualquier cosa. Después de ver muchas cosas, decidí dar el paso. Pensé que, si podía hallar un equipo confiable, podríamos adaptarlo para hacer una película. Pero, en realidad, mi mayor preocupación era si podíamos encontrar a alguien como Luffy, pero vi muchos videos de audiciones, y cuando te vi, empecé a reírme. Eres como el personaje que dibujé en mi *manga*. Intuitivamente pensé: Ese es Luffy (Oda, 2023).

Godoy le indica que él quiere seguir interpretando a Luffy por mucho tiempo y Oda le responde: “Espero que puedas, no me imagino a nadie más interpretando este papel”, “estoy muy agradecido de que hayas nacido para ser como Luffy”, “Creo que tu energía, como Luffy será contagiosa.” Finalizó (Oda, 2023).

¹⁸ Cfr. *Netflix Latinoamérica* (2023). <https://www.youtube.com/watch?v=t33y1RHjsZQ&t=200s> Video de Godoy conociendo a Eiichirō Oda.

Crítica y Aceptación

Después del estreno de este *live action* que fue el 31 de agosto de 2023 en la plataforma de *Netflix*, el internet se saturó con comentarios y críticas en diferentes plataformas de muchos lugares del mundo, escribiendo acerca del antes y el después, comparación de personajes con el *anime*, la acción, entre otras. Y de esta manera la editora Luisa Palomo en la revista digital de la *Animum Creativity Advanced School* afirma que

One Piece ha destacado a lo largo de los años por sus grandes escenas de peleas. No solo encontramos diversos personajes con poderes más que curiosos, sino que, además, incluso los personajes “sin dones” disponen de grandes habilidades muy arraigadas en sus personajes (Palomo, 2023).

Agregó un comentario ejemplificando acerca de los personajes, en este caso enfocándose en Zoro por lo que afirma que

Este es el caso del personaje de Zoro Roronoa, uno de los grandes protagonistas, que destaca por su habilidad de lucha al estilo *Santōryū*. Esto no es solo parte de la esencia del personaje, sino que además supone uno de los puntos clave de las escenas de acción de la serie, por lo que era de vital importancia que el resultado fuese lo más acercado a la historia original posible. Para lograr esto en la versión *live-action*, el actor japonés Mackenyu tuvo que entrenar durante meses para conseguir que tanto la técnica como las peleas tuviesen movimientos lo más reales posibles (Palomo, 2023).

También dijo que el elenco principal y algunos otros personajes optaron por no tener dobles de acción a lo que agregó que

En este sentido, tanto Mackenyu como el resto del elenco principal optó por entrenar duro y conseguir sacar las escenas ellos mismos, sin la necesidad de dobles de acción. Con esto pretendían que las escenas se vieran lo más realistas posible, algo que sin duda ha dado sus frutos. *One Piece* ya se está convirtiendo en todo un fenómeno de *Netflix*, posicionándose en el número uno en más de 85 países. Sin duda, el hecho de que gran parte del equipo y el reparto compartan esa pasión por la obra original ha sido fundamental para hacerlo posible (Palomo, 2023).

Finalizó diciendo que, gracias al apoyo del creador original de la obra, Oda, este proyecto pudo tener una buena aceptación del público y mencionó que

La indudable participación del creador Eiichirō Oda en todo el proceso ha ayudado a que esta adaptación conquiste no solo a los grandes seguidores de la obra, sino a todo el público general. Parece que *Netflix* ha aprendido la lección tras otras adaptaciones *manga* y *anime* que no tuvieron tanto éxito. Terminó (Palomo, 2023).

Para finalizar este apartado especial, habría que decir también que en este *live action* la banda sonora original de *One Piece* no fue hecha por los mismos compositores que hicieron las del *anime* original, por lo que a causa de esto es que no se abordará la musicalización del mismo, cabe resaltar que “la música en esta adaptación quedó a cargo de Sonya Belousova y

Giona Ostinelli, con participación de artistas como Aurora, Marcin, Flawless Real Talk, Lindsay Deutsch, Ada Pasternak, Burak Besir o Kyle Tuttle” (Guijarro, 2023).

No se abordará por ser menos importante, si no que en este escrito hablaremos de la música orquestal y en este caso la música en el *live action* fue un poco más moderna y adaptada a la época en la que nos encontramos. Es por esto que no se hablará de la misma.

Por otra parte, es importante enfatizar que justo después del gran éxito en *Netflix*, la misma plataforma junto con otro estudio de animación nipón decidieron hacer un *remake* del *anime* original en donde Eiichirō Oda no tendrá participación, esta noticia se dio a conocer en todas las plataformas de internet.

El *remake* consta de volver a hacer la animación desde los primeros capítulos, sin *manga*, partiendo con la actualización del dibujo para hacerlo más comercial y con reducción en el contenido. Ya que, al tratarse de uno de los *animés* más largos, tal parece que la nueva audiencia no muestra el mismo interés en el contenido narrativo que hace de este *anime* uno de los más importantes y largos en el mundo de la animación japonesa. Aun no hay fecha para el estreno del mismo, pero *Netflix* junto con *WIT Studio* están trabajando en este proyecto, teniendo la autoría de este y así cambiando el título original que nombró el *mankaga* Eiichirō Oda, “*One Piece*” a “*The One piece*” (Terracota, 2023).

Siguiendo con este trabajo, en el siguiente capítulo que lleva por título *La llegada del anime a México*, hablaremos acerca de lo que este fenómeno de animación japonesa ha

acontecido en muchos países, pero principalmente lo que se ha desarrollado en México, como convenciones, doblaje, entre otros.



Figura no. 21 “Personajes del *anime* y del *live action* de *One Piece*”, Recuperado de El español (2023) [Fotografía]. https://www.lespanol.com/series/netflix/20230901/guia-personajes-actores-one-piece-no-perderte-adaptacion-netflix/791171025_0.html & Sensei Midoshi (2023) [Fotografía]. <https://manga-universe.net/2023/10/09/chaque-etape-quun-mugiwara-a-franchie-pour-realiser-son-reve/>

La llegada del anime a México

De acuerdo con Romero (2012) la animación nipona desde su aparición ha cautivado rápidamente a la mayoría de países en el mundo gracias a las tramas e historias que plasman valores y tradiciones de la cultura japonesa, los cuales logran capturar el interés de la población. México no fue ni es la excepción, desde su aparición en el país en el año de 1970 con la obra *AstroBoy*; hasta que en la década de los años 90 comenzó el auge de la llegada de más *animés* y *mangas* que causaron gran aceptación de la población mexicana (p. 12).

Cabe mencionar que las relaciones diplomáticas entre México y Japón comenzaron a finales del siglo XIX, con el tratado de amistad y comercio, dándose para después un fuerte vínculo cultural con la llegada a la televisión mexicana, el *anime* (INFOBAE, 2021), con la obra *Astroboy* de Osamu Tezuka donde fue bien acogido por los televidentes mexicanos de la época (Cobos, 2010, p. 9, Romero, 2012, p. 17). Si bien el apogeo de este nuevo fenómeno se presentó para el año de 1990 con la televisión abierta o bajo demanda de suscripción, fue de esta manera que se dio un alce al *marketing*, creación de figuras, clubes, entre otras cosas (Romero, 2012, p. 6).

A pesar de que en un principio todo marchaba bien, llegó la censura dado que fue considerado inapropiado e incluso satanizado por otros televidentes puesto que el *anime* al igual que el *manga* viene categorizado dependiendo del tipo de público al que va dirigido. Lamentablemente televisaban en cualquier horario cualquier contenido (Romero, 2012, p. 21).

Según Jiménez Nailleth en *Un ejemplo de interculturalidad: el anime en México* (s.f.) indica que

para comienzos del siglo XXI llegó una segunda generación de *anime* a México con títulos como *Digimon* y, sobre todo, *Pokémon* para la televisión abierta. Sin embargo, esto también desencadenaría la primera crisis de la industria, pues el *anime* había pasado de ser “caricaturas japonesas” (sic), a “contenidos satánicos” (sic).

Para empezar, citando a Jiménez Nailleth (s.f.) afirma que

El declive de este auge iniciaría a mediados del año 2000, con un programa de la cadena de televisión mexicana, TV Azteca, donde la periodista Lolita de la vega dedicaría una emisión de su programa *Hablemos Claro*, al anime, donde catalogaría a estas “caricaturas japonesas” (sic) como “satánicas” (sic) y “peligrosas” (sic) para los niños. Después de estos hechos, el *anime* perdería gran parte de la fuerza que había obtenido, ya que se enfrentaba a dos serios problemas que afectarían su desarrollo en el país. El primero, la campaña religiosa en su contra había surtido efecto, y la segunda, el tiempo había hecho de las suyas, pues sus principales consumidores comenzaron a convertirse en adolescentes, y el *anime* parecía quedarse en el pasado como una cosa de niños.

Esto si se recuerda que para en ese entonces se desconocía del origen, géneros, tramas y categorización en edades del público dirigido. Otro rasgo de y con base en Edgar

Peláez mencionado en *INFOBAE*, investigador de la cultura pop japonesa por la Universidad de Waseda, en Tokio, señaló durante una conferencia para la embajada japonesa en México que

el *anime* llegó primero a Televisa con *Astroboy* y luego con *Kimba: el león blanco*, *Heidi*, *Candy Candy*, *Meteoro* y *Mazinger Z*. Gracias a estas producciones, los mexicanos tuvimos referencias culturales de Japón, como sus costumbres, estilo de vida, gastronomía y hasta panorámicas de sus ciudades (Peláez, citado en infobae.com, 2021).

Aunque si bien existen *animés* que tienen referencia cultural de otros países y en este caso de México, como, por ejemplo, en *animés* como *Baki* donde uno de sus peleadores es de nacionalidad mexicana, tal como en *Megalobox* donde hacen referencia a la lucha libre mexicana con modificaciones, inclusive el *anime* de *Jojo's Bizarre Adventure* que usa de referencia indirecta a los aztecas. Y de acuerdo con Romero (2012) afirma que

estos títulos representan la excepción ya que la mayoría del *anime* trata de las historias de Japón, cuentos, leyendas, sátiras políticas y sociales, amor, colegio, valores y su cultura o simplemente ficción y es por eso que hay para todo gusto (p. 21).

Es por esto que esta animación de origen nipona ganó mayor empatía por la audiencia mexicana, incentivando a los que dejaron su libre albedrío a generar convenciones y temas relacionados con el *anime* para los siguientes años.

En la actualidad en México existe un gran movimiento musical alrededor del mundo de la animación del país del sol naciente debido al interés es que han generados eventos especializados en este campo. Podemos mencionar las numerosas convenciones que se crean en diferentes estados de la República Mexicana realizando conciertos donde participan artistas mexicanos que han realizado las grabaciones de doblaje de voz icónicas de *openings* y *endings* para la versión de México y América Latina.

Las primeras convenciones de Anime en México

Como afirma Romero (2012) “el año de 1996 aparecieron las primeras convenciones de *anime* puesto que en años anteriores era muy difícil conseguir *mangas* o productos referentes a la animación japonesa” (p. 24). Estas convenciones pioneras trajeron series que no salían en televisión o que nunca terminaron de transmitir debido a la censura, así como el resto del *marketing* en modo de *manga* o *CD* con relación a estos temas. Una de esas convenciones es *la TNT expo manga cómic* que dio inicio en el año 2000 en el centro de convenciones de Tlatelolco en la ciudad de México y es resultado de las primeras convenciones de anime celebradas en México, hoy día se ha convertido en una de las más grandes del país (Romero, 2012, p. 30).

En el mismo año de 1996 se estrenó en la televisión abierta un canal llamado *Locomotion-animation-young-adults-digital era*, pero para principios del año 2005 el canal dejó de existir. Seis meses después salió un nuevo canal con temas en relación a la animación nipona llamado “*Animax*” que además de transmitir las series de *anime*, pasaban videoclips

de música japonesa (*j-pop* y *j-rock*) al igual que reportajes de convenciones y de este entorno en general (Romero, 2012, p. 24).

Como resultado de esta iniciativa es que existen muchas convenciones a lo largo de la república mexicana, pero se ha de mencionar una que se celebra en la ciudad de Tuxtla Gutiérrez y que es la más grande en el estado de Chiapas. Esta lleva por nombre “*Camelot, convención de anime y entretenimiento*”.

Esta convención servirá de ejemplo ya que, para la realización de este trabajo, es a la que se puede tener acceso con mayor frecuencia. En este tipo de convenciones se suele reunir toda la gente que gusta de trabajos realizados en Japón como los antes mencionados, y se suele creer que cuando uno asiste a una convención, es como estar en otro lugar, un mundo propio de la gente que acude compartiendo el gusto de este país y sus trabajos, sin sentirse criticado o discriminado porque todos participan con respeto aun con diferencia en rango de edad.



Figura no. 22 “Entrada a la *Camelot 22*” en Tuxtla, Gutiérrez, Chiapas, 2019. Recuperado de *Camelot, convención de anime y entretenimiento* [Fotografía]. Facebook. https://www.facebook.com/CamelotConvencionDeAnimeYEntretenimiento/photos_albums

Las convenciones generalmente suelen manejar un cronograma similar en toda la república mexicana, las diferencias pueden marcarse tanto en los invitados y algunas actividades extra que se lleven a cabo en el evento. Particularmente en “*Camelot*” es de la siguiente manera: Apertura del evento, presentación de algo con relación a Japón ya sea un baile tradicional, karate, o referentes propios del país, firma de autógrafos del invitado especial, que generalmente son personalidades que hacen doblaje de voz en animaciones, video juegos, y música (*openings* y *endings*) provenientes del país del sol naciente. Concursos con referente al *anime* y *cosplay*, también combinan bailes de *K-pop* y torneos de video juegos.

Luego de eso, se realiza el concierto o presentación del invitado, se hacen talleres

como de japonés, de doblaje, de *origami*, rifas y una conferencia del invitado especial. Venden comida asiática como ramen, takoyaki, entre otros, antes y durante el evento, hay tiendas de artículos relacionados y finaliza la convención. Generalmente su apertura es a las 11:00 horas y el cierre de este es a las 21:00 horas durante un día.

Para entrar a dicha convención se deben comprar los boletos en instalaciones oficiales como lo son las tiendas de *anime* patrocinadoras del evento (mismas que después se presentan a vender) y se promociona la fecha para proceder con la compra de la entrada, al llegar el día, justo cuando se forma la fila para ingresar, te dan una pulsera y un *pin* (dependiendo del boleto que adquiriste) para que puedas entrar y salir cuando gustes. El precio de los boletos generales está en sesenta y cinco pesos mexicanos, en el caso de los boletos *vip* suben diez pesos, es decir, setenta y cinco pesos mexicanos. Esto va cambiando conforme el aumento de impuestos. La diferencia entre el boleto o pase *vip* y general es que tienen el *pin* o botón pagable con estampado de personajes de algún *anime* que dan a la entrada y que tienen acceso, por ejemplo, a pasar a la firma de autógrafos antes o en las rifas, etcetera.

A pesar de que las convenciones son destinadas a artículos de origen japonés, estas también se prestan a hacer combinación con artículos de estados unidos como lo son sus *cómics* y *cartoons*. O artículos de origen coreano, principalmente de Corea del sur como lo es el *K-pop*, de “telenovelas coreanas” mejor conocidos como *K-dramas* y su propio dibujo de nombre *manhwua* (만화영화 *manhwa yeonghwa*), como también el dibujo proveniente de China y Taiwán que es llamado *Manhua* (en chino tradicional, 漫畫; en chino simplificado, 漫画; pinyin, *mànhuà*). Aun así, esto no hace un cambio a la experiencia que se vive dentro de un evento de este tipo.



Figura no. 23 “Camelot 22, convención de anime y entretenimiento”, 2019. Recuperado de *Camelot, convención de anime y entretenimiento* [Fotografía].Facebook. https://www.facebook.com/CamelotConvencionDeAnimeYEntretenimiento/photos_albums

Otakus, Frikis y Cosplay

Según Romero (2012) “para el año 2008 por cuestiones de censura el canal *Animax* dejó de transmitir series de *anime* pasando en su lugar series norteamericanas y videos de música que no tenían nada ver con este tipo de animación” (p. 24). Sin embargo, con todo lo anterior el *anime* siguió teniendo un incremento en el mercado mexicano y poco a poco fue incorporando más animaciones que hoy en día llegaría a conocerse como los clásicos por los *otakus*. Dicho con palabras de Águilar (2013) “esta palabra de origen japonés nació después de la segunda guerra mundial entre los años 80 y 90 haciéndose famosa para este tipo de subcultura y podría catalogarse como sinónimo de “fanático” (sic), personas que sienten obsesión” (p. 8). Con esta palabra se autodenominaron los consumidores en México y el resto

de países que lo consumen, exclusivamente del *manga*, *anime* y videojuegos japoneses.

En Japón la connotación social del término es censurable pues como plantea Cobos (2010) declara que

un asesino en serie llamado Tsutomu Miyazaki, quien entre los años de 1988 y 1989, secuestró, violó y asesinó a cuatro niñas en edad preescolar. Posteriormente, envió el cuerpo de una de sus víctimas a sus parientes bajo el seudónimo de Yuuko Imada, se cree que era el nombre de su personaje favorito ya que después de su detención se hallaron dentro de sus pertenencias artículos de *manga*, *anime hentai* y *gore* (p. 24)

Por lo tanto, estos antecedentes producidos en Japón permiten entender el desapego social a esta cultura ya que por lo mencionado la sociedad en ese entonces empezó a relacionar al *otaku* con violencia. Por otra parte, Águilar (2013) expresa que

los *otakus* no se han sentido aludidos al respecto y han encontrado otras maneras de sentirse comprendidos, identificados y de alguna manera darse a conocer desarrollando el *cosplay* que consiste en disfrazarse de uno de los personajes favoritos de cada quien, caracterizarte del personaje, es decir: vestir, hablar, actuar, convertirte en él (p. 8).

Un acto significativo a esto, es que las personas ahorran para comprar dichos trajes o para los materiales y confeccionarlos ellos mismos, utilizan su imaginación y presupuesto. Ya que dada la influencia en la realización de eventos que conmemoran el *anime*, se llevó a cabo la realización de esa práctica. En este caso Schmidt & Delpierre (2007) destacan que “puede desconcertar a los no iniciados, pero muchos adolescentes han encontrado en este

pasatiempo una forma de atenuar sus inquietudes cotidianas y un modo de afirmar su individualidad. Esta forma cultural se da tanto en Japón como en Occidente” (p. 108).



Figura no. 24 “Cosplay”, en Camelot 22, convención de anime y entretenimiento 2019. Recuperado de *Camelot, convención de anime y entretenimiento* [Fotografía]. Facebook. https://www.facebook.com/CamelotConvencionDeAnimeYEntretenimiento/photos_albums

Por otra parte, y desde el punto de vista de Romero (2012) revela que

Los fanáticos también encontrarían otra manera de llamarse además del *otaku*. Se autodenominaron *friki*, este término proviene del inglés “*freak*” (sic) que se traduce

como anormal o fenómeno, se emplea para referirse a todo aquel sujeto que es diferente a los demás en gustos, creencias y estilo de vida. Aunque este término surgió como una forma de protesta, solo acrecentó el estigma. Como una respuesta al estigma y a la intolerancia, surgieron los eventos masivos, uno de estos es la marcha del orgullo *otaku/friki*¹⁹(sic) dicho evento tiene como objetivos principales: el reconocimiento de la comunidad *otaku* como tal y no como tribu urbana que de igual forma busca expresarse pacíficamente, para pedir respeto y tolerancia por parte de otros grupos sociales hacia el estilo de vida del *otaku* (p. 28).

Se debe mencionar que aparte de las convenciones y gracias también a ellas, para conseguir artículos relacionados a Japón en la república mexicana, existen las famosas *Frikiplazas*, que son más grandes que una tienda común de esta clase y que vende estos artículos, este se caracteriza por ser un edificio estilo centro comercial, pero con temática *otaku* y *friki*, venden todo lo antes mencionado, desde *mangas*, carcasas para celulares de personajes, llaveros, hasta los vestuarios para la creación de *cosplays*. La más grande de estas se encuentra ubicada en el eje central, Lázaro Cardenas no. 9, Cuahémoc Centro, en Ciudad de México (Yo local, s.f.). Recordando que así como en las convenciones, también dentro de las *frikiplazas* se puede encontrar que venden *cómics*, figuras de acción de Estados Unidos, así como artículos de Corea, Taiwán y China.

¹⁹ Cfr. Arcos, David (2018). <https://www.youtube.com/watch?v=yRH9ub-EnH8> Marcha orgullo *otaku/friki* 2018, Ciudad de México.



Figura no. 25 “Friki Plaza” en Ciudad de México. Recuperado de Yo local (s.f.) [Fotografía]. <https://yo-local.com/negocio/frikiplaza>

Citando a Romero (2013) sostiene que

Todas estas formas de expresión, convenciones, *cosplays* y de más de alguna forma compensan lo que la censura restringió y sigue restringiendo ya que no ha cambiado el pensamiento que se tiene respecto al *anime* en la mayoría de la población mexicana de aquellos años a la actualidad. Inclusive más tarde los fanáticos comenzaron a dibujar, crear series o finales alternos de su *anime* favorito y traducir el *manga* y *anime*. Conociendo esto respectivamente como: *Fansub* y *Fandub* (p. 16).

Así mismo nació el doblaje, como plantea Cobos (2010) el doblaje es la técnica que consiste en reemplazar el diálogo original generado en una producción audiovisual por otro

nuevo adaptado al contexto semántico y cultural del idioma al que se va a doblar. Este debe estar perfectamente sincronizado tanto en tiempo como en mímica fonética. El nuevo diálogo debe imitar lo más fielmente posible la entonación, matices, nivel socio-cultural (sic), la significación de los diálogos y todo lo que implica en sí la interpretación de la voz original (Cobos, 2010, p.16, cita a Cantú, 2003, p. 3, Sosa, 2005, p. 6 y Doblaje Mexicano).

Definitivamente estos antecedentes demuestran que un fanático de creaciones niponas puede vivir su afición libremente tal como un fanático al fútbol, en un espacio adecuado y con personas que comparten el mismo gusto como lo es una convención o simplemente compartiendo en respeto mutuo con la sociedad.

Siguiendo con lo acontecido en México y el surgimiento del doblaje en el mismo país, y con la intención de brindar mejor información en este trabajo, se abordará como primer concepto el proceso de doblaje en Japón como el país de origen y posteriormente retomaremos el doblaje realizado en México.

Doblaje de voz en Japón

Con base en *Anime Onegai* por *Onimeka*; la única plataforma de *anime* directa de Japón para Latinoamérica, se menciona que el trabajo del *Seiyuu* (Seiyū 声優) o actor de voz comenzó en los años 20 en el país del sol naciente con dramas radiofónicos y durante la segunda guerra mundial se dio uso a la radio como artefacto de propaganda y fue hasta los años 60 que el doblaje dio sus primeros pasos en la profesionalización gracias al auge del *anime*. Desde entonces, Japón fundó academias y agencias especializadas en la actuación de

voz. La palabra *Seiyuu* se integró al lenguaje en los años 70 después del famoso *anime* titulado *Space Battleship Yamato de 1974* (Animeonegai & Iwaymagazine, 2022).

Citando a *Animeonegai* el trabajo del doblaje japonés es uno de los que mejor valoración recibe en todo el mundo pues no se podría experimentar la emoción que transmiten esas voces que dieron vida a personajes icónicos de la cultura popular en un *anime* sin ayuda del *seiyuu*. A simple vista la industria japonesa de doblaje no es muy diferente de otras. Sin embargo, se ha creado un fuerte fanatismo de los *seiyuu*, al grado que se les percibe como celebridades ya que también se les entrevista en televisión, salen en portadas de revistas, llenan las redes sociales, acuden a convenciones nacionales e internacionales y asisten cada año a una premiación para galardonar a los mejores *performances* de voz (Animeonegai & Iwaymagazine, 2022).

Ser un actor de voz o *seiyuu* permite expandir su carrera como cantante, narrador televisivo o hasta con papeles en el cine y no solo eso, en ocasiones un proyecto de animación puede tener éxito dependiendo que actor de voz participe en este (Animeonegai, 2022).

Teniendo en cuenta esto, el ser un actor de voz consiste en sincronizar la voz brindada con el momento exacto de la imagen, en cuestión de gesticulación de palabras en los personajes. Para poder realizar ese trabajo, antes que nada, deben pasar por un proceso de audición y selección conforme a los estándares de la producción y lo que el director o diseñador piensen acerca de lo que quiere transmitir el personaje, así como reflejar dulzura, frialdad, sufrimiento, entre otras características que se pueden transmitir con la voz. En la mayoría de veces el actor de doblaje siente empatía con el personaje y esto le funciona para

llevar las emociones en su trabajo y hacerlo de manera natural. Tal es el caso del *anime Shingeki no Kyojin* del *mangaka* Hajime Isayama donde los *seiyuus* de los tres personajes principales sienten tanta empatía de su personaje y del momento, que estos literalmente lo viven y dan por resultado a la audiencia una escena real sacada de la ficción²⁰.

Otro ejemplo es que, se ha seleccionado un video documental²¹ en donde se puede conocer el proceso de audición para poder quedarse en el papel, en este ejemplo es una actriz de doblaje que dio vida con su voz a un personaje llamado *Ichigo Momomiya* del *anime Tokyo Mew Mew*. Es de esta manera que se lleva a cabo el protocolo por el que pasan los actores de doblaje para que se queden con los respectivos papeles en Japón. Para finalizar, la directora de doblaje en *Anime Onegai* por *Onimeka*, Alejandra Delint, opina que

La cultura que gira en torno al *seiyuu* sobrepasa el extremo de la calidad artística y técnica porque los espectadores encuentran una conexión especial con ellos. Esta realidad habla de lo enorme que es el doblaje en Japón ya que visibiliza al máximo el talento de sus actores y se encarga que sean más que sólo una voz detrás del micrófono (Delint, 2022).

²⁰ Cfr. Mikasa アッカーマン. (2023) [Video] <https://www.facebook.com/Ackerman.Mika1/videos/728673208595461/> y <https://www.facebook.com/Ackerman.Mika1/videos/1507093166795386/> Videos de los *seiyuu* del *anime Shingeki no Kyojin*.

²¹ Cfr. SeishunPowah. (2020) [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=U04mlz0k8so> Video documental del proceso de audición para *seiyuus* en Japón.



Figura no. 26 “Estudio de grabación de un *seiyuu* o actor de doblaje”. Recuperada de García de Fórmica-Corsi, José M. (2013) [Fotografía]. <https://lamanodelextranjero.com/2013/09/23/el-doblaje-arte-o-mimesis/>

Doblaje de voz en México

En *ABCTranslatios* servicio de idiomas y traducciones, salió un artículo redactado por el editor Alexis Alba Leal²² en donde nos indica con sus propias palabras que

El doblaje es el procedimiento mediante el cual las películas en lengua extranjera pueden ser traducidas al idioma del público. Se añade un diálogo traducido a la película original y, a través de la edición, esta traducción se

²² Cfr. Alba Leal, A. (2022). <http://abctranslations.com/es/como-funciona-el-doblaje-de-peliculas-una-guia-paso-a-paso> Guía de doblaje de películas paso a paso.

ajusta cuidadosamente al ritmo y los movimientos de los labios del reparto de la película. Mucha gente piensa que «con los subtítulos basta» (sic) y puede ser cierto. Pero una gran parte del público actual prefiere escuchar su propio idioma cuando va a ver una película. Por otra parte, el doblaje también es útil para mejorar la calidad del sonido de la película. Y, por supuesto, los niños. En general, los niños no están interesados en leer durante las películas, y la traducción de los diálogos y los chistes haría que fueran mucho más accesibles para que los disfrutaran (Alba Leal, 2022,).

Además, en el artículo añade algunos procesos durante la grabación en el doblaje por lo que mencionan que

El doblaje consiste en recrear los diálogos de una película en la lengua materna del público al que va dirigida, hay que traducir todo el guión (sic). Para doblar una película se necesita la voz de otros actores que hablen un idioma extranjero. Aquí, el tono y la emoción tienen lugar como factores críticos. No olvide verificar las voces, la edad y el tono de los actores para que encajen con el personaje original. El método estándar implica la lectura en voz alta del guión (sic) por parte de los actores mientras ven el metraje original. Los actores leen las líneas de diálogo en la parte inferior de la pantalla mientras se reproduce la película. Estas líneas muestran exactamente cómo deben rellenarse las nuevas palabras durante la actuación y los movimientos de la boca del personaje original. Este método ayuda a conseguir una mayor sincronización con los labios del personaje. Por último, es hacer converger las nuevas pistas y grabaciones de

diálogo con el sonido original de la película. La edición de sonido funciona bien para estratificar el diálogo correctamente (Alba Leal, 2022).

Ahora, siguiendo a Cobos (2010) en el caso de las series de *anime* que se han transmitido desde la década de los años 70 hasta la fecha, en televisión abierta y canales privados, han sido dobladas al español latino. Y por ello lo hace notar definiendo que

se conoce con este término al doblaje neutral, que elimina el acento, el uso de modismos y busca palabras “estándares” del idioma, con la intención de que los diálogos del programa o largometraje puedan ser comprendidos en cada país. Este trabajo se ha hecho y se sigue haciendo en varios países como Argentina, Chile, Colombia y Venezuela e incluso en Los Ángeles (Estados Unidos) (sic), sin embargo, un enorme porcentaje de lo que se ven en Latinoamérica son doblados en México (p. 17).

Llegando a este punto es importante resaltar que el 12 de junio se conmemora el Día Mundial del Doblaje en México. La celebración nació en 1895 cuando el histórico LouisLumière²³ presentó un cortometraje en el que entrevistó al alcalde LaGrange de Neuville, quien realizó su propio doblaje durante el evento y es considerado como “el primer ensayo de cine hablado” (sic) (Robotto, 2022, Cobos, 2010, p. 8).

En ese aspecto México cuenta con una de las industrias de doblaje más sólidas a escala

²³ Los hermanos Auguste y Louis Lumière son históricamente conocidos por ser los pioneros en realizar las primeras imágenes en movimiento, la cinematografía patentado el 13 de febrero de 1895 (Martín García, P. (2023).

mundial, además de que las voces de nuestros actores son reconocidas en el mundo gracias a su calidad, versatilidad, entrega, profesionalismo y sobre todo a la notable labor del doblaje nacional hacen que historias como: *Mazinger Z*, *Sailor Moon*, *Saint Seiya (Los Caballeros del Zodiaco)* y *Dragon Ball*, entre otras, sean reconocidas dentro y fuera del país (Robotto & Iwaymagazine, 2022).

Uno de los tantos casos particulares de ello es como ejemplo, el doblaje de *Don Gato y su Pandilla*, aunque si bien no es *anime* porque no es una animación proveniente de Japón, si no *cartoon* que es el dibujo creado en Estados Unidos y el resto del mundo mejor conocidos como: caricaturas, dibujos animados, monitos, etcétera. Este ejemplo viene siendo una referencia al doblaje que se realizó y se realiza en México para América latina.

Para este ejemplo encontramos que, en la plataforma audiovisual, *Youtube* encontramos al canal *Desdoblando al doblaje* la referencia exacta de este hecho y afirma que

La caricatura fue creada en los estudios de Hanna-Barbera Productions, Inc. de los Estados Unidos en el año de 1961, llevando por nombre “*Top Gat*”. Trata de una pandilla de gatos callejeros que residen en Manhattan con un coprotagonista policía que era quien quería atraparlos por sus travesuras, lamentablemente no fue aceptada por la audiencia de Estados Unidos al no ser de tramas similares como “*El Oso Yogui*” o “*Los Picapiedras*” y resulto siendo cancelada con 30 capítulos en el país de origen. Se lanzó a Reino Unido cambiando el nombre por “*Boss Cat*” aunque llevaría el mismo final que en Estados Unidos, cancelada, fue así que en el año 1962 el trabajo fue mandado para doblaje a México en el estudio “CINSA” (Cinematográfica

Interamericana S.A) Cambiando el nombre a “Don Gato y su Pandilla”²⁴ además de cambios notorios en los diálogos resaltando el humor, modismos del país y cambio de perspectiva en los televidentes, así como también el nombre de los personajes y su personalidad con fines referenciales y humorísticos hicieron que el dibujo animado recobrar vida convirtiendo este *cartoon* en un éxito total en México y Latinoamérica (Desdoblado al doblaje, 2021).

Es así como diversas generaciones de espectadores en América Latina crecieron con largometrajes, series y programas doblados al español por talento mexicano, lo que también incluye al *anime*.

²⁴ Cfr. Desdoblado al doblaje. (2021) [Video]. https://www.youtube.com/watch?v=MCyohWAV_dY Video de Don Gato y su Pandilla.



Figura no. 27” Los tres grandes del *anime shōnen*” *One piece* (Monkey D. Luffy) *Dragon Ball* (Gokú) y *Naruto* (Naruto). Recuperado de larepublica.pe [Fotografía]. <https://images.app.goo.gl/9GB3cvmdBTtNVR49>

Considerando el punto de vista de Rod López en el *International Business Manager* de *Anime Onegai* por *Animeka* en el canal en línea de periodismo de cultura general *Robotto* y en *Iwaymagazine* considera que

el doblaje realizado en México se caracteriza por sus niveles de excelencia. Es una industria que se encuentra en constante innovación y profesionalización con nuevas voces sumándose. La animación japonesa siempre ha sido un formato de entretenimiento que demuestra el compromiso que tenemos en México por hacerlo con los más altos estándares de calidad (López, 2022).

Y además agrega que

En los últimos años, la popularidad del *anime* se disparó otra vez debido al auge de los servicios de *streaming*²⁵, tendencia que también benefició al oficio de la actuación de voz. *Anime Onegai* por *Animeka* entiende la importancia de la cultura del doblaje en México. Son la única plataforma de *streaming* que hace traducciones directas del japonés y que cuenta con un estudio de doblaje en donde colaboran con más de 300 actores de voz que dan nueva vida a nuestras películas y *animés* (López, 2022).

Y finaliza diciendo que

La industria del doblaje mexicano es considerada una de las mejores no sólo en América Latina sino en el mundo y por ello, los actores de voz son venerados casi como estrellas de *rock*. Uno de los principales factores que hizo al *anime* tan popular en nuestro país es la selección del reparto, la transculturación de los chistes y las referencias, así como las emociones que se transmiten a los personajes desde la voz, fueron puntos clave para el éxito de los *animés* japoneses en nuestro país. Concluyó (López, 2022, Robotto & Iwaymagazine, 2022, Redacción el financiero, 2021).

A demás de interpretar voces, es común hacer el doblaje de temas musicales de los *animés*, uno de los trabajos más reconocidos es el tema musical *Chala head-chala* del *anime Dragon Ball Z*, donde Ricardo Silva²⁶ la interpreta en la versión latina, además Silva

²⁵ El streaming se le conoce al contenido de medios de transmisión en vivo o grabados, los llamados podcasts, webcasts, películas, programas de televisión, videos musicales que se pueden disfrutar en un aparato electrónico como celular, computadora a través de internet tiempo y en real (Verizon, 2023-2024).

²⁶ Cfr. Puroopening11. (2009). <https://youtu.be/wIW7h21hmIc?si=nC8H915yuj7T6VPq> *opening de Robots Ninja*, Real89mx2. (2011). <https://www.youtube.com/watch?v=0ZrT9VESaGk> *opening de Dragon Ball Z*,

interpretó el *opening* de *Digimon 02*, *Robots Ninja*, *Supercampeones*, *Pokemón* y el *ending* de *Kenichi*. Dio vida a personajes y canciones de una gran cantidad de series, largometrajes y hasta documentales. Su trabajo fue altamente reconocido en la animación. El Ícono del doblaje mexicano, falleció el 7 de febrero de 2021 luego de haber sido hospitalizado por COVID-19 (INFOBAE, 2021).



Figura no. 28 “Ricardo Silva y el personaje principal del *anime* que hizo el doblaje de voz de su *opening*, Gokú de *Dragon Ball Z*”. Recuperada de INFOBAE (2021) [Fotografía]. <https://www.infobae.com/america/entretenimiento/2021/02/08/estas-son-las-canciones-y-personajes-que-volvieron-a-ricardo-silva-un-icone-del-doblaje-mexicano/>

Ricsilving. (2019). <https://youtu.be/6ivXCrtIldk?si=OK4ZWIveho4wGD6a> *opening de Pokémon* Ricsilving. (2020). <https://youtu.be/swPq0udW-5Q?si=qeE-QJZVWSAXcA-I> *opening de los Supercampeones*, Ricsilving. (2020). <https://youtu.be/MHR2yO0iZDg?si=Diccx8OxR8JYGfCE> *ending de Kenichi*, Yamakisongs. (2021). <https://youtu.be/CDRMMG1WWIM?si=D1jEttzeKfe8kVKW> *opening de Digimon 02*.

Silva (Q. E. P. D) fue uno de los sobresalientes íconos del doblaje mexicano musical, pero hay nombres como Adrián Barba, Carmen Olarte, Gabriela Vega, Óscar Roa, César Franco, Carlos Carrillo (Q.E.P.D), entre otros que se han hecho de gran carrera al respecto y memorables para los mexicanos. Estas obras representan una de las cumbres de la música de *anime* en México y América latina, en ellas se logra apreciar la identidad del pueblo japonés descrito como un pueblo lleno de tradiciones milenarias y con una gran sensibilidad artística en la creación de sus *animés*, escritura de *mangas*, letras en los *openings* y *endings* donde se logra apreciar la inserción de su cultura en los mismos. Los cuales influyeron por generaciones a los jóvenes mexicanos y de otros países.

A continuación, se hará una breve comparación en cuanto a doblaje de voz en Japón y en México, no con la finalidad de saber quién es mejor o no, por el contrario, más bien para conocer el proceso del país nipón y también el de México como manera de nutrir este proyecto de información.

¿Diferencia del doblaje de voz en Japón y México?

Alejandra Delint, directora de doblaje en *Anime Onegai* por *Onimeka* hace una comparación del doblaje de voz en Japón con el doblaje en México y relaciona que

El doblaje mexicano sentó una industria a inicios del siglo XX, es el más distinguido en el idioma español con cientos de actores de renombre internacional, celebra su propia premiación anual y dispone de centros de formación profesional por todos lados. Pero aún le falta dar pasos importantes para alcanzar al sistema japonés, en

México nos sobra el talento, la infraestructura y la experiencia, por supuesto que tenemos las capacidades para que los artistas de la voz alcancen un estatus de *seiyuu*. La esencia del doblaje son los actores y entre más reconocimiento obtengan, más producciones mundiales se fijarán en México, lo que al final beneficia a reforzar la industria (Delint, 2022).

En México, se puede decir que es más meticuloso el momento de hacer el doblaje de voz. Dado que en ocasiones se debe respetar lo que el idioma original quiere transmitir en su escena, personaje y no perder del todo la personalidad del mismo, es decir, el timbre del personaje japonés y su energía, esencia. En ocasiones los actores coinciden fonéticamente con el timbre de voz de un personaje lo que hace que el público al ver *anime* en el idioma original y después verlo doblado haga que no sea tan drástico el cambio y lo pueda aceptar de mejor manera, en especial cuando algunos son actores imitadores de voz, o realizan variedad de personajes y tienen la agilidad para alcanzar más tonos en la tesitura de su voz que les facilita el trabajo de doblaje.

Para poder dar un ejemplo más claro acerca de eso, se escogió un video donde dos actores de doblaje mexicanos explican su propia experiencia en este trabajo; en este caso los actores son Mario Castañeda quien da la voz de Gokú y a Gerardo Reyero²⁷ con la voz de Freezer en el *anime* de *Dragon Ball*. Esta entrevista se lleva a cabo en Mendoza, Argentina, y la entrevistadora pregunta si ellos mismos han notados cambios en sus respectivos personajes y Reyero le responde en forma de broma que “cada vez Freezer ha dejado de ser

²⁷ Cfr. Voces del Under Friki. (2022). <https://youtu.be/CTefWzmbXhY> Video de entrevista a Gerardo Reyero y Mario Castañeda de nacionalidad mexicana.

el villano y se ha vuelto dócil, tanto que posiblemente termine siendo el tío Freezer que va de compras con Gokú” (Reyero, 2022).

Así como también Reyero comenta que él trata de darle una voz original a cada transformación de este para que se represente al personaje (músculos, apariencia) y la voz este acorde, bromeando que “si Toriyama²⁸ hace una transformación más, renuncio” (Reyero, 2022). Dicho eso continúan hablando de sus respectivos personajes en *Dragon Ball* y en otros *animés* como de su carrera en general. Gerardo Reyero menciona lo siguiente: “Es muy interesante esta carrera, porque además de todo es muy divertida, nunca te aburres. Nuestra pregunta para un trabajador de doblaje es: ¿Quién soy?, ¿y ahora qué?, ¿qué más sigue en mi carrera?, pura imaginación y juego además”, Comentó (Reyero, 2022).

También se ha seleccionado otro video de una entrevista pero que en esta ocasión es únicamente a Mario Castañeda²⁹ quien ha dado una explicación práctica de cómo llevar a cabo su trabajo de doblaje. Esta entrevista se realizó en el programa de televisión *Quién diría TV* donde le preguntan a Castañeda lo siguiente: ¿Cómo estudias a tu personaje?, ¿lo ves o sólo lees el guion?, ¿debes conocerlo antes?... A lo que Castañeda responde que

Es inmediato, no, tienes que verlo, la verdad es que el primer ensayo se da siempre sin leer el texto, mirando a tu personaje, viendo todo lo que sucede en la pantalla.

²⁸ (Q.E.P.D) Mangaka, diseñador, director artístico y de cine, guinista, escritor, productor de televisión, creador del mundialmente conocido *Dragon Ball*, nació el 5 de abril de 1955 y fallece el 1 de marzo de 2024 por derrame cerebral agudo. (Castillo, 2024)

²⁹ Cfr. Quién Diría TV. (2021). <https://youtu.be/Q0favgUCMQA> _Entrevista a Mario Castañeda, actor de doblaje.

¿Qué hace el personaje, por qué lo hace?, con quien está hablando o si está hablando solo. Todo eso te da información y esta te sirve para crear al personaje, primero a nivel intelectual y después a la cuestión emocional (Castañeda, 2021).

Reacciones

Por otra parte, se debe agregar que en la época en la que nos encontramos se ha hecho muy popular el “reaccionar” a un video en particular, es decir, realizar comentarios, críticas constructivas de un video en específico, ya sea en vivo, con internet generalmente y de esta manera tener una especie de conexión con las personas que ven el video o transmisión en vivo. Esta gente puede ser especialista en el tema o no necesariamente tener conocimientos o preparación previa para hacer este tipo de videos, aun así, destaca el hecho de que hagan sus comparaciones, creen contenido y tengan visualizaciones.

Para esto se seleccionaron dos videos en los que japoneses reaccionan a tres doblajes titulado “Doblaje Español vs latino vs japonés”³⁰ de *openings o endings* de *animés* como *One Piece*, *Sailor Moon*, *Saint Seiya (Caballeros del Zodiaco)*, *Dragon Ball*, *Pokemon*, *Dragon Ball Z*, *Digimon*, *Naruto*, *Fullmetal Alchemist*, *Neon Genesis Evangelion*, *Ranma ½*, *Inuyasha*, *Tokyo Ghoul*, *Shingeki no Kyojin* entre otros, comentando acerca del doblaje de voz en cuanto a la musicalización encontrando diferencias o similitudes en estos con la versión original que está como primera opción.

³⁰ Cfr. MonchiWorld. (2021) [Video]. <https://youtu.be/yfuGOSvVbyM> Doblaje Español vs Latino vs japonés y RYU JAPAN. (2020) [Video]. https://youtu.be/K_p_Jo0GAFA_ JAPONÉS REACCIONA AL DOBLAJE LATINO vs ESPAÑOL vs JAPONÉS!! Anime Openings Japanese.

En el primer video los jóvenes japoneses primero están ansiosos porque no saben que video exactamente será el que van a comentar, por lo que al comenzar a escuchar el primer *opening* de la lista se emocionan al recordar cual es, se ríen de sonidos o chistes entre ellos y más que algún comentario específico, únicamente disfrutan de escuchar las diferencias o semejanzas con el original. En el segundo video pasa algo similar pero este muchacho da algunos otros comentarios. Pues como ya se mencionó, puede que las personas tengan preparación y realicen un comentario objetivo acerca de lo que ven en pantalla, pero en la mayoría de videos de este estilo es muy factible que el 90% de estos con esta temática, dentro de su contenido contenga acciones y comentarios subjetivos.

Por todo esto cerramos el tema de la creación e historia de la animación nipona para adentrarnos a la musicalización de la misma que lleva por título “La llegada del anime a México”. De esa forma este trabajo representa una aportación al creciente interés con respecto a la música inspirada en las series provenientes del país del sol naciente que han cautivado a la población mexicana por generaciones, y principalmente enfocándonos en la música incidental de cierto *anime*, *One Piece*. Por lo que en el siguiente capítulo abordaremos la música.



Figura no. 29 “Uta”, cantante en el largometraje de *One Piece Film: Red*. Recuperado de M. Iraís. (2022) [Fotografía]. <https://www.televisa.com/canal5/anime/nuevo-trailer-de-one-piece-film-red-revela-mas-del-personaje-uta>

La Música Incidental en el anime One Piece

“El sonido sigue siendo lo que nos hace ver en la pantalla lo que él quiere que veamos en ella”- Michel Chion, 1990.

La música tiene muchas formas para analizarla, principalmente la tradicional que se enfoca en un análisis de su contenido, es decir, que dentro de su melodía hay un ritmo y una armonía que la conforma, se realiza un análisis con respecto a tonalidades, funciones, grados, contrapunto, entre otros conceptos. Al realizar este trabajo se busca generar una

visión amplia acerca de la funcionalidad de la música como narrador en el cine, animación o en cualquier proyecto audiovisual sin centrarse en el clásico análisis teórico.

Otro rasgo de, es que la animación o imagen 2D comparte los procesos de creación y relación de la imagen con el sonido como de cualquier otro trabajo audiovisual, ya que dentro de este formato incluyen elementos que como espectadores vemos y escuchamos, los cuales generan intriga del conocer su proceso de creación, elección de género musical para agregarla, si esta es una obra compuesta únicamente para esa producción, el por qué hay música para todo y del por qué algunos personajes tienen su propia melodía, ¿por qué está ahí? Básicamente, entre otras.

Es entonces que, para empezar este capítulo, como primera parte se hablara brevemente de cómo surgió la música dentro de una producción visual para que posteriormente pudiese convertirse en audiovisual, es decir, el cine. Luego de eso se abordará la música en función a una animación (imagen irreal) tomando en cuenta que tienen el mismo cometido que en el cine, la relación entre música e imagen. Esto con el fin de adentrarnos a la animación japonesa, posteriormente entrar al recurso musical que nos hace falta, para así extendernos hasta lo que conlleva el título de este trabajo: La Música Incidental en el *anime One Piece*.

Antecedentes de la música en los medios audiovisuales: El cine

La inserción de la música en el cine tiene su origen desde el 28 de diciembre de 1895 por los hermanos Lumière en el salón Indien en París (Menendez, 2019). El hecho de que en ese entonces los artefactos para reproducir las imágenes a una pantalla emitían ruido, esto era tratado de ocultar con algún músico instrumentista durante la reproducción del largometraje, minimizando ese sonido extra. Posteriormente esa música se convirtió en la música descriptiva que fue empleada sobre todo en el cine mudo en los años 20 que funcionaba como elemento explicativo del largometraje y se mantuvo así hasta la transición que existió para la aparición del cine sonoro durante los años 30 del siglo XX (Colón, 1997, p. 250 citado por Román, 2014, p. 152). “La primera banda sonora oficialmente escrita para un largometraje fue realizada en el año de 1908 por el francés Camile Saint-Saëns para el largometraje de *L'assassinat du Duc de Guise*”³¹ (Menendez, 2019).

En el año de 1927 aparece el primer largometraje sonorizado titulado *El cantor del Jazz* a cargo de Warner Brothers, aunque su sistema era la grabación del sonido sobre un disco fue el pionero al insertar la sonorización acompañando a las acciones de los personajes en el largometraje, recurso que se utilizaba para el comienzo y final del mismo con fragmentos de piezas de compositores de renombre como Chopin, Strauss, Dukas, Haendel, Mahler, Mozart, entre otros. Si bien es hasta el año de 1928 que se estrenan los largometrajes musicalizados con títulos como *Las luces de New York* y *Sombras blancas* de Warner donde

³¹ Cfr. Bartmans Bartje. (2015). <https://www.youtube.com/watch?v=zolNXVIsHFc&t=15s> Video de la partitura de *L'assassinat du Duc de Guise*

la compañía pudo perfeccionar su mecanismo técnico para sonorizar. Es de esta manera que nace el cine sonoro, la figura del compositor de bandas sonoras, director musical y de los elementos que incluían la realización de la música para los siguientes trabajos en los años 30 y en adelante (Menendez, 2019).

Después de esos años surgieron todo tipo de producciones que incluían la música para ayudarlos a transmitir de mejor manera una emoción y elevarla, esto con el fin de generar una mejor experiencia a la audiencia. Así mismo debemos conocer el proceso actual que utilizan las producciones audiovisuales al involucrar música en estas, por lo que a continuación conoceremos este proceso musical.

Proceso de creación musical para un trabajo audiovisual

Con palabras de José Nieto (1996) nos menciona que

existen tres procedimientos para la creación de una banda sonora: cuando la música es encargada en su totalidad a un compositor; cuando la banda sonora incluye única y exclusivamente música pregrabada; y, finalmente, cuando se emplean, en conjunto, las dos opciones anteriores. La elección de uno u otro procedimiento depende de varios factores, entre los que se pueden citar el criterio del director, las intenciones narrativas del argumento literario, las propuestas escénicas que tenga previsto llevar a cabo y la incidencia que la música deba representar en relación con ambos aspectos

(Nieto, 1996, p. 37, citado en Yébenes en *La Música en el mundo de la animación*, 2007, p. 156).

El autor explica que, para poder musicalizar y sonorizar cualquier trabajo audiovisual, la música a utilizar se elige dependiendo del caso, ya que se requiere del apoyo de los diálogos que lleva el trabajo realizado a sonorizar y las partes que se deben resaltar dentro de la producción para así poder insertar el recurso musical adecuado en cada aspecto. Sea con la composición musical compuesta exclusivamente para el trabajo, la utilización de composiciones ajenas como lo hacían en los inicios del cine o una mezcla de estas.

Para agregar, Josep Lluís I Falcó (1995) postula que

Se debe recalcar la diferencia entre banda sonora y banda sonora musical. La amplitud del primer término incluye los elementos anteriormente mencionados, quedando únicamente la música como integrante de la banda sonora musical. Coloquialmente se suele hablar de la banda sonora de un compositor, cuando habría que especificar que se refiere a la banda sonora musical, ya que en la creación de la banda sonora de una obra intervienen diferentes profesionales ajenos al mundo de la composición musical. En esta parte la sutileza y valor musical está en cuando el lenguaje varía en su capacidad de comunicación, utilizando diferentes tipos y estilos de música (citado en Yébenes 2007, p. 155).

En este caso Falcó (1995) argumenta que es muy fácil confundir banda sonora musical con la banda sonora, ya que la banda sonora es lo que describe Nieto (1996) al decir

que es música pregrabada o exclusiva para el trabajo y que es encargada por un compositor, esta quedaría únicamente como ese recurso musical dentro del trabajo. En cuanto a la banda sonora musical, esta forma parte del conjunto, es decir, dentro del proyecto, con otros recursos musicales y sonoros, así como también de los integrantes de la producción visual que cooperan para mantener la armonía en la producción.

Participación de la música en las producciones audiovisuales

Algunos autores comentan que la música debe ser creada con anticipación a la producción de un largometraje o proyecto audiovisual porque la música cumple con la función de narrador dentro de un trabajo de audiovisual lo que la convierte en una forma descriptiva para el animador o director artístico dependiendo el caso, y más para quién lo ve pues fomenta la empatía hacia lo que está ocurriendo en la pantalla. Se dice que idealmente la música debería grabarse antes de que comience la producción visual porque esta daría la idea de cómo y cuándo ejecutarse una actividad.

Citando a Michel Chion (1990) en su libro “Introducción al Audiovisión” donde cuestiona acerca de lo qué es el sonido, respondiendo que “el sonido está en el aire que respiramos, o bien, en rigor, como percepción en nuestra cabeza”, agregando que “el problema de la localización de un sonido, pues, la mayoría de las veces, se limita al de la localización de su fuente” (p. 72).

Es decir que el sonido ha estado siempre presente sin la necesidad de tener un recurso que lo represente, es algo tan natural como hablar o emitir alguna sonoridad desde que

nacemos, por lo que al agregar una imagen representativa limitaría su función, o la incrementaría dependiendo el caso.

En este aspecto Chion (1990) define que

La acusmática (es una antigua palabra de origen griego recuperada por Jerónimo Peignot³² y teorizada por Pierre Schaeffer³³) (sic) significa «que se oye sin ver la causa originaria del sonido» (sic) o «que se hace ver sonidos sin la visión de sus causas» (sic). La radio, el disco o el teléfono, que transmiten los sonidos sin mostrar su emisor, son por definición medios acusmáticos (p. 74).

En el caso del término contrario a esto, el autor propone llamarle “escucha visualizada (es decir, acompañada de la visión de la causa/fuente)” (sic). En cuanto a la unión de lo visual con el sonido, indica que “un sonido puede realizar en una película, desde sus primeras apariciones dos clases de trayectos: - O es de entrada visualizado y, seguidamente acusmatizado– (sic) o es acusmático para empezar y solo después se visualiza” (Chion, 1990, p. 74).

Por lo que Chion (1990) explica que

³² Escritor, compositor e investigador francés de la música concreta y la acusmática. *Cfr.* Ferreiro, Andrea. (2014). <https://andreaferreiro.wordpress.com/tag/jerome-peignot/>

³³ Compisitor y creador francés de la llamada “música concreta”. *Cfr.* Rvles. (2020). <https://loudcave.es/musica-concreta/>

En el primer caso el sonido es como ser asociado de entrada con una imagen precisa que reaparecerá en la cabeza del espectador cada vez que este sonido sea oído de nuevo como acusmático: será un sonido encarnado, marcado por una imagen, desmitificado, archivado. En el segundo caso, favorito de las películas de misterio y de atmósfera, preserva durante mucho tiempo el secreto de la causa y de su aspecto. Antes de revelarla mantiene una tensión, una expectación, y constituye por tanto en sí mismo un procedimiento dramático puro (p.74).

La participación de la música en la animación

En palabras de Yébenes (2007) argumenta que

una de las ventajas que se obtiene con la participación de la composición musical al final de la producción es que el músico tiene la oportunidad de resaltar más lo mejor y pasar desapercibido a una imagen no muy buena dentro de la producción, encajando el ritmo de melodía-imagen (sic) (p. 153).

Por ejemplo, en el trabajo de doblaje de voz, en el cual se debe ajustar la voz del actor con el movimiento de la boca del personaje, se va respetando la melodía (voz) con la imagen (movimiento de la boca en el personaje) y el movimiento (la acción que ejecuta el personaje en la escena). En la parte musical se va manteniendo la duración de las composiciones de acuerdo al formato con el que beneficiará su musicalización como peleas, romance, peligro, suspenso, etcétera. Así como también la elección de los géneros y estilos musicales a emplear

como por ejemplo el estilo pop para el romance, banda de rock en una pelea o una orquesta clásica para una tragedia, esto con la finalidad de transmitir simbólicamente la representación cultural (si es una celebración conmemorativa o representativa dentro de la animación), sentimental, etcétera. Todo con ayuda del director de producción.

Para esto, Paloma Yébenes (2007) cita textualmente a José Nieto diciendo que

La banda sonora para una obra de animación o de imagen real se basa en los diálogos grabados en estudio o en directo, es decir, cuando se graba a la vez el sonido y la imagen, lo que conlleva riesgos de calidad en el resultado final, -los efectos de sala- (sic) sonorización de los ruidos que han de incorporarse a la animación- (sic) y, por último, en la música de ambientación, para reforzar la estética del dibujo. La efectividad de cada uno de los componentes estará en relación directa con su capacidad de convivencia con los demás, especialmente con el diálogo, cuya inteligibilidad, objetivo prioritario de la mezcla final, condicionará la presencia de los otros (p. 155).

Dicho de otra manera, lo que nos dice Nieto (1996) es que es preferible que se realice la inserción de audio al final de la producción ya que, de hacer imagen y sonido en el momento, se corre el riesgo de tener ruidos alternos y difíciles de eliminar porque se podrían perder partes importantes por salvar otras. Como ejemplo podría ser que, si en la animación un personaje debe gritar, y la música debe acompañar este acto con un género rock metal, la música podría opacar el grito del *seiyuu*, o viceversa. Y en cuanto imagen, puede que se descuadre y no quede nada en sincronía.

Por otra parte, reafirmando que la música debería ser primero encontramos de nuevo que José Nieto (1996) nos afirma que

Aquí figura la música, el compositor y los intérpretes ya que deben de encontrar el balance y el equilibrio para lograr recrear sonidos y onomatopeyas que coincidan al momento de ejemplificar una escena dentro de la animación pues estas dos artes: visual y musical tienen en común que se rigen por el ritmo, tensión-reposo y dinámicas (p. 47).

Por ejemplo, cuando un personaje va corriendo y la música debe realzar este acontecimiento, es tensión, dado del caso de peleas o partes de suspenso, representaría el reposo y dinámicas dentro de una animación. Es un personaje más dentro de la creación, podría convertirse en el narrador de lo que visualmente sucede (Yébenes, 2007, p. 146).

Para esto encontramos que Conrado Xalabander (1997), Paloma Yébenes (2007), Julián de Larrauri (2020) entre otros autores, y con sus propias palabras plantean que

La música funge en el trabajo de animación como función estructural y función expresiva, porque puede cambiar de perspectiva a una imagen o darle continuidad, así como el cambio o cierre dentro la narración y la transmisión de emociones e ideas resaltando partes en la perspectiva del espectador para que la ambientación de espacio y tiempo tenga mayores impactos dramáticos y emocionales, empatía con el personaje o escena. También sirve como la anulación de diálogo innecesario, y

sirve de descripción de escenas como segundo narrador, entre otras (Diversos autores).

Además, según Paloma Yébenes (2007) argumenta que

la música de la animación puede volverse más importante que la de vídeos o creaciones con imágenes reales o personas pues es una buena razón para asumir la responsabilidad de hacer más confiable y creíble el hecho de que los personajes no sean reales y que el espectador las identifica con la fantasía (p. 143).

En este caso se puede entender que por el simple hecho de que, en una imagen real, que es actuada con personas, ellas ya tienen conciencia de la emoción que deben transmitir en la escena, así como llorar, enojarse si es el caso de una manera muy natural y la música solo acompaña esta parte para darle énfasis a lo que el actor hace. En comparación a una animación 2D, que son dibujos pasados a computadora para animarlos, la música hace el trabajo de narrador, fomentando la empatía para el espectador, generando que tenga mayor sensibilidad de la escena, e inclusive lllore o se frustre por el personaje animado.

En este caso, Gorca Cornejo (2003) dice que

La música opera de forma constante y generalmente muy pegada a las imágenes, transcribiendo todos los matices visuales y emocionales que se dan cita en la pantalla, de forma que gran parte del éxito de las películas animadas depende de la adecuación de la música, de su poder evocador, así como de su fuerza y flexibilidad, ya que

constituye un punto de apoyo constante y necesario para el espectador. (citado por Yébenes, 2007, p. 144)

Lo que nos argumenta el autor es que la música es muy relevante dentro de una producción audiovisual pues esta pueda elevar y generar la empatía que la audiencia de esta puede tener con un personaje, escena, dialogo y demás; mismos que se generan con recursos de música diegética (*source music*) y extradiegética (incidental o *featured music*).

Música diegética y música incidental (extradiegética)

Aquí mencionamos que la RAE nos dice que la palabra diégesis³⁴ tiene por significado que es una obra literaria o cinematográfica, desarrollo narrativo de los hechos.

Por lo tanto, la música diegética (*source music*) dentro de las animaciones sería aquella que provenga de algo o alguien dentro de una escena en la animación. Para ejemplificar esto utilizaremos un video del protagonista de esta animación nipona, *One Piece*, Luffy quien va cantando³⁵.

En este video se puede ver que el personaje principal de la animación *One piece*, Luffy, está caminando por un bosque con sonido de viento que mueve a los árboles y pájaros

³⁴ Cfr. Real Academia Española. (2023). <https://dle.rae.es/diégesis#:~:text=1.,desarrollo%20narrativo%20de%20los%20hechos>. Diégesis significado.

³² Cfr. XxlrvngShifferxX. (2012). <https://youtu.be/mniVDTGRA9U> Video de Luffy cantando

revoloteando; va cantando y se detiene al escuchar un sonido “extraño”. A continuación, sale alguien por su espalda y lo pretende atacar, es cuando él se defiende, termina con el ataque y continúa su camino y su canción como si nada hubiese pasado.

Este tipo de acontecimiento pertenece a una escena que los mismos personajes están viviendo, es una escena diegética.

Ahora bien, la música extradiegética (incidental o *featured music*) es algo externo y no parte dentro del mundo de los personajes en la animación. Esta se añade como apoyo o realce a la escena y el espectador muchas veces empatiza con este recurso, es también llamada música incidental o música de fondo. Para ejemplificar esto, utilizaremos un capítulo que tiene una melodía titulada The land of Wano³⁶ también de *One Piece*.

En este video podemos notar que de nuevo está el protagonista de *One piece*, pero aquí está ahogándose y hay un pulpo que manifiesta sonidos y bailes referentes a la acción del agua, pero en otra escena se ve a una Oiran³⁷ tocando un instrumento tradicional japonés llamado *shamisen*³⁸ quien la melodía la toca para un público en específico dentro de su escena

³⁶ Cfr. Mugiwara TV. (2020). <https://youtu.be/D8kt3caNYtg> Video the Land of Wano.

³⁷ Palabra japonesa que sirve para referirse a la cortesana de alto rango en el país nipón. La palabra "Oiran" consta de dos *Kanji*, 花 que significa "flor", y 魁 cuyo significado es "líder" o "primera" (Japón Secreto, s.f.).

³⁸ El *shamisen* o *samisen* (三味線[?]), es un instrumento musical japonés derivado del chino *sānxián* (tres cuerdas), el cual apareció en China durante la dinastía Yuan del siglo XIII. El *sānxián* chino fue introducido a las islas Ryukyu a Okinawa, principalmente al suroeste de Japón, desde donde llegó a Sakai (Prefectura de Osaka) alrededor del año 1562 y de ahí se extendió por todo el país, es hecho de piel de gato o perro (Laura, 2023, Course Hero, s.f.).

de diégesis, pero a la vez en el discurso narrativo y en primera instancia esto viene por conclusión de un arco dentro de la animación.

Es entonces cuando esta melodía comienza a abarcar los demás espacios narrativos quienes a su vez siguen llevando su escena diegética, pero la melodía del *shamisen* trasciende en forma de narrador hacia el espectador y es ahí donde se ve un ejemplo de música incidental. Posterior a eso, otro personaje, *Zoro*. Se ve caminando en un mercado escuchando los sonidos de los ambulantes ofreciendo sus productos, sigue en su narración diegética, pero nosotros como espectadores tenemos el recurso extra de la música de fondo del *shamisen*.

En definitiva, el uso de la música tanto en el cine como en cualquier producción audiovisual, y en otros países del mundo como lo es Japón, tiene en común que la convierte en el segundo narrador del trabajo visual, reforzando la historia y el dialogo entre personajes creando atmosferas, enfatizando emociones con el espectador, hace la distinción en la aparición de los personajes, ayuda a transportar a épocas y lugares, etcétera. Pues como bien dijo Francis Coppola “el sonido es el mejor amigo del director porque influye en el espectador de forma secreta” (Francis Ford Coppola citado por Yébenes, 2007, p. 147). De ahí es que como siguiente punto se hará mención a cómo es que se considera la elección de la música para agregarla a este tipo de trabajos por lo que a causa de, según Yébenes (2007) deduce que

En algunos casos los compositores acostumbran a crear su trabajo con ayuda del director de la animación para acordar el papel que va a desempeñar el trabajo musical a realizarse con preguntas como: ¿Cuándo y para qué va a utilizar la música?, ¿Dónde

y cuándo termina la participación?, ¿Efecto o melodía sobre el personaje?, ¿Apertura o cierre de episodio o de programa?, entre otras (p. 153).

¿Cómo se crea la composición musical?

Teniendo en cuenta a Yébenes (2007) se consideró a Joseba Beristain, compositor de origen español quien comparte en la revista digital *Radix Animación* por Luis Miguel Cruz³⁹ su proceso a seguir para el trabajo de musicalización de una animación o producción visual, y para conocer sobre eso Beristain describe que

Primero está la propia historia, dejando muy en claro que, así como ésta manda en las decisiones estéticas, también en las musicales. De ahí se debería extraer qué música, dónde y por qué. Le sigue el director, quien tiene la visión clara de lo que quiere hacer. Y, para terminar, el músico, un elemento más en el engranaje de hacer una película. Sin embargo, el responsable de la música debe ser muy cuidadoso con las peticiones de los cineastas, quienes suelen remitirse a ejemplos de otras producciones para expresar lo que les gustaría escuchar, lo que en la producción responde al nombre de pistas temporales. Es un arma de doble filo. Por una parte, te puede dar mucha información de estilo, tono, sonoridad. Pero el riesgo que tiene es que el director les tome mucho cariño a esas partes musicales y que luego te vaya pidiendo cosas que se

³⁹ Cfr. Radix Animation. (2022). <https://youtu.be/mXIU21oIIfw?si=nTF-rd9CiNP-Im0I> Entrevista al compositor Joseba Beristain.

parezcan mucho, sospechosamente mucho y termine rozando el plagio (Beristain, 2022).

Posteriormente, Beristain complementa detalladamente su proceso de creación e inserción musical en la imagen, tomando en cuenta que no es solo por él sino más bien un general y es una idea para adentrarnos a este proceso de musicalización audiovisual, por lo que explica que

Lo que hago es primero leer el guion o ver el montaje previo que hay, intentar extraer cuál es la esencia de la historia e intentar decir: esto va de lo que sea y sacar diferentes temas y elementos que componen la historia, esto para finalmente decidir cuál va a tener música y cuál no y que el objetivo es que la música sea un elemento narrativo. Siguiendo paso es la creación de un guion musical, es decidir qué música va a sonar, dónde y por qué, es como una capa alternativa que tiene el guion literario y luego es una decisión tanto del compositor como del director, de hasta qué punto utilizar la música para contar cosas, o si la música sólo va a servir para ir solucionando situaciones emocionales, o si va a servir para estructurar toda la toda la historia (Beristain, 2022).

¿Cuándo y para qué poner música?

Siguiendo con sus procesos de musicalización, Beristain pone como primer ejemplo el tema de un largometraje famoso que hace su aparición en la primera parte de este y que no suena más hasta el final de la misma, por lo que revela que

Este tipo de cosas ayudan a contar la historia, porque la música suena cuando tiene que sonar. Esto es el guion musical, decidir en qué momento va a sonar la música y por qué. El compositor negocia la estructura y procede a la realización de los temas principales, lo que puede incluir personajes, lugares y conceptos. Esto está íntimamente relacionado con lo que se conoce como *leitmotiv* que implica la asociación de los elementos descritos con una melodía. De este modo, la música deja de ser algo sólo abstracto y se convierte en un símbolo. Finalmente se empieza el desarrollo de las piezas, ya no hay que decidir cuestiones narrativas, sino que ya es focalizarse en hacer la música. Y normalmente lo que se hace es una maqueta que se va validando con el director. Yo le envío cosas y me dice esto sí, esto no, esto cambia y vamos conformando toda la banda sonora. es muy práctico tirar de tópicos, ya que tienen la ventaja de que todo el mundo los entiende y no hace falta explicar nada. Esto no implica el uso de *clichés*, sino de elementos que simbólicamente representen algo en el imaginario colectivo (Beristain, 2022).

¿Qué género musical utilizar?

El compositor hace mención de una de sus obras en la cual con el uso de instrumentos musicales electrónicos logró realizar en un metraje la distinción del género femenino y masculino. También añadió un dato y es que “si la música es sinfónica y el presupuesto lo permite se recurre a orquesta o músicos; si es electrónica se queda así” (Beristain, 2022). Por

lo que el entrevistador le pregunta: ¿con cuántos instrumentos hay que estar familiarizado para ser un compositor cinematográfico? A lo que Beristain responde que

Cuanto más, mejor. Esto incluye instrumentos tradicionales que permitan grabar bandas sonoras sinfónicas, pero también sintetizadores para las electrónicas, esto no implica una especialización en cada uno de ellos, sino el suficiente para trabajar con ellos y tener así un conocimiento más amplio de toda la música y mantenerse actualizado; lo sinfónico pasó de moda por mucho tiempo hasta que John Williams⁴⁰ lo rescató, pero la tendencia de nueva cuenta se ha difuminado con la incursión del electrónico. Los compositores de bandas sonoras estamos supeditados a las modas, nos guste o no, al igual que lo están los directores, los productores y todo el mundo (Beristain, 2022).

Beristain finalizó comentando que

Esto mismo puede apreciarse en la animación, que en la infantil mantiene el sinfónico mientras que en la adulta se decanta por el electrónico, podemos tirar por cosas más originales y más libertad creativa que lo que podían tener los estudios americanos, por ejemplo. Y estaría bien que jugáramos con eso a nuestro favor, en hacer más uso de la libertad creativa que podemos tener que en otros sitios probablemente no tengan. Terminó diciendo que “al ser humano le gusta la sincronización, tiene algo placentero.

⁴⁰ John Towner Williams (Floral Park, Nueva York, 8 de febrero de 1932) es un compositor, director de orquesta, pianista y trombonista estadounidense. Considerado uno de los compositores más prolíficos de bandas sonoras de la historia del cine, ha compuesto algunas de las más famosas y reconocibles de todos los tiempos como: Harry Potter, Star Wars, Tiburón E.T., el extraterrestre, Superman, Indiana Jones, Parque Jurásico, entre otros (Wikiwand, s.f.).

Puede que la animación dé más juego, más control, más precisión que hacerlo con personas reales. No lo sé. También pienso que hay un asunto cultural” (Beristain, 2022).

Cabe señalar que esta entrevista abrió un panorama para adentrarnos a la función que cumple el director artístico o diseñador y compositor para poder tener esos resultados. Beristain no es el único en dedicarse a esta profesión, si bien existen muchos destacados profesionistas en este medio, pero con él y su perspectiva de trabajo aprendemos y comprendemos sobre el rubro de su oficio. Por lo que todas estas observaciones se relacionan con la musicalización de los medios audiovisuales y de la animación.

Por otro lado, considerando que estamos abordando la musicalización en las animaciones, de manera específica hablaremos de la animación japonesa. Sí esto es así, como primer punto se abordará la inclusión de la música en su trabajo y el de la música orquestal occidental en el país nipón para poder implementar este recurso dentro de sus producciones audiovisuales y mencionar a los compositores que fueron los principales exponentes de esta rama en el mismo. Luego de eso explicaremos cómo se le conoce a cada uno de los temas que lleva la animación japonesa en su música pues recordemos que el mundo del *anime* es muy extenso y utiliza su propio lenguaje para referirse a ciertos términos como hemos dicho, recordando a los *otakus*, *frikis*, *fansub*, etcétera. Cosa que ocurre al implementar y nombrar a la música en su animación, y como consecuencia sabremos que todo está unido en el mundo del sonido y la imagen. Es así que el siguiente aspecto trata de los antecedentes de la música para la animación en el país nipón.

Antecedentes de la música para la animación en Japón

En el año de 1927 el premiado director Noburo Ofuji experimenta y crea obras con un sentido musical, sincronizándolas con piezas musicales que, debido a la tecnología de la época, se retransmitían con fonógrafos en directo, separados de la pantalla y sin pertenecer al soporte físico de la película, fue así que produjo el primer *anime* sonorizado titulado *Kujira* (*La Ballena*) (Cano Pérez, 2019, p. 65), que sincronizó con la *Obertura de Guillermo Tell* (Horno López, 2014, p. 83), *El gato negro* (*Kuro Nyago*) en el año de 1928, en donde los personajes cantaban una canción de jazz compuesta por Kokka Sassa (Clements, 2013, p. 43 citado por Cano Pérez, 2019, p. 65).

Sin embargo, este recurso de los trabajos de Ofuji fueron inspirados por la influencia de los cortometrajes americanos que fueron distribuidos en Japón unos años antes; en el año de 1924, por los hermanos Fleisher en la serie *Song Car-Tunes* en la que utilizaban este recurso con canciones populares (Austen, 2002, citado por Cano Pérez, 2019, p. 62) para los años 30 empiezan a aparecer los primeros cortos animados con audio en japonés por Ofuji (Cobos, 2010, p. 5).

Algunas otras animaciones que poseían la mezcla de la música japonesa con la occidental fueron el *Día De Chameko* (*Chameko no Ichinichi*) en 1931 por Kiyoji Nishikura con música de Kokka Kossa y *El Relato Sin Sentido* (*Nansensu Monogatari*) de Kenso Masaoka en el mismo año con la pieza orquestal *Norwegian Dances Op.35* de Eduard Grieg. Esta última junto con *Kujira* anticipan otro recurso musical en las animaciones de los años 30 y 40 utilizando repertorio clásico orquestal (Cano Pérez, 2019, pp. 65-66).

Al tener este tipo de antecedentes y referencias las obras de a partir de los años 30 en Japón contaban con bandas sonoras de estilos muy similares a occidente tales a los de *Disney* usando técnicas de paralelismo en música e imagen, música diegética, extradiegética, hilo musical continuo que se refiere a que la banda sonora suena continuamente desde el principio, entre otras. (Cano Pérez, 2019, p. 67) “incluyendo el *Mickeymousing*, técnica que nace de la interacción exclusiva entre música y animación, en la que la música caracteriza cada movimiento, gesto, caídas, golpes, acciones, etc.” (López Román, 2014, p.168, citado en Cano Pérez, 2019, p. 71).

Aunque en estas décadas iba a comenzar el dominio de los modelos musicales occidentales, encontramos ejemplos de películas cuyos materiales sonoros escapan a esta tendencia general. Dos de las obras más destacadas en este sentido son los cortometrajes *El Zorro Contra El Mapache (Ugoki-e Kori no Tatehiki)* de Ikuo Oishi del año de 1933 y *Danemon Ban*, el monstruo exterminador (*Bandanemon: Bakemono Taiji no Maki*) de Yoshitaro Kataoka en el año de 1935 con música compuesta por Tetsuo Nishigaki (Cano Pérez, 2019, p. 67). Las bandas sonoras de estas dos obras presentan esencialmente música tradicional japonesa con instrumentos como *shamisen*⁴¹, *Den-den daiko*⁴² y *sakuhachi*⁴³. El

⁴¹ Anteriormente hemos mencionado que es este instrumento, por lo que aquí se deja un vídeo para tener conocimiento de su sonido. Cfr. Pássaro Trovão. (2018). <https://www.youtube.com/watch?v=dwetYHikgNE>

⁴² Se trata de un sonajero con forma de tambor, que tiene dos hilos con una bola en sus extremos. Al girar este sonajero de un lado a otro, estas repercuten sobre las caras del tambor. Se cree que este juguete se originó durante la Dinastía Tang en China, donde es llamado Tao o Bolanggú, y se fue llevando a otros países como Japón, Corea, India y Taiwán. Una vez llegado a Japón, este peculiar sonajero pasó por algunas modificaciones, incluso fue un instrumento de percusión utilizado para interpretar *Gagaku* o música clásica japonesa en la corte imperial (Britez, Darío, 2014). Cfr. The sound of Japanese tradition. (2021). <https://www.youtube.com/watch?v=X1GthSpvMAA>

⁴³ Es un instrumento musical muy presente en la música tradicional de Japón. Sus orígenes se remontan al periodo Nara (710-794), cuando este instrumento fue importado de China a Japón por los monjes budistas. Al principio el *shakuhachi* o flauta japonesa se comenzó a usar en el *Gagaku*, la música cortesana de Japón. Pero más tarde, este instrumento pasó a ser adoptado también por los monjes mendigantes de la secta *Fuke*, que

argumento de las animaciones está ligado a la época feudal y folclore japonés con la imagen de diversos *yokai*⁴⁴ y *samuráis*⁴⁵, lo que hace que las podamos calificar como animaciones *jidaigeki*, que son el tipo de película japonesa basada en la época feudal y que suele utilizar música tradicional japonesa (sic) (Binns, 2017, p. 432 citado en Cano Pérez, 2019, p.67). Contamos así con obras que se diferencian de otras animaciones contemporáneas imitadoras de los recursos americanos (Cano Pérez, 2019, p. 67).

Siguiendo a Cano Pérez (2019) En la mayoría de las obras de este país, la música siempre se utilizó con funciones similares a las de *Disney*, que adoptaban los elementos antes mencionados. Los compositores Tetsuo Nashigaki y Asahiko Ochiai fueron quienes comenzaron a introducir estas técnicas en sus composiciones, cabe resaltar la versatilidad de Nashigaki al componer música occidental en *Osaru no Sankichi* como también música japonesa en el cortometraje *Bandanemon* (p. 71). Destaca el caso de Tadashi Hattori, con una abundante producción musical para la animación nipona. Hattori compone la música de

lo utilizaban para llevar a cabo sus meditaciones sonoras conocidas como *Suizen*. Se cree que estos monjes terminaron de desarrollar al *shakuhachi* que conocemos hoy (Britez, Darío, 2014). Cfr. Sunrise Ranch. (2018). <https://www.youtube.com/watch?v=NSVNSTAIHuM>

⁴⁴ El origen de los *yokai* tiene sus raíces en el sintoísmo y sus conceptos, incluyendo el animismo y la adoración a la naturaleza. La religión sintoísta es la más antigua de Japón, y su nombre en japonés, shinto (神道) significa “el camino de los dioses”. Se basa en la adoración de los dioses (kami 神, en japonés) y según sus creencias, estos se encuentran en todos lados, tanto en la naturaleza como en los seres animados e inanimados. Por esta razón, los *yokai* se hallan justo en la frontera entre el mundo real y divino (Tsujiguchi, Lucía, 2020, Caña, Jorge, 2022, p.118). Cfr. <https://voyapon.com/es/yokai-monstruos-sobrenaturales-japon/> y <https://ia601404.us.archive.org/4/items/recopilacion-de-recursos-sobre-japon-volumen-1/Recopilación%20de%20recursos%20sobre%20Japón%20-%20Volumen%201.pdf>

⁴⁵ No solo eran hábiles guerreros, sino que también se esperaba que fueran muy cultos y letrados; ser hábil en la armonía de la lucha y el aprendizaje. Era común que los *samuráis* disfrutaran de la caligrafía, la ceremonia del té, la poesía y la música, y estudiaran. Durante todo el Periodo *Heian* (794-1185), los *samuráis* habían sido empleados para servir en estrecha asistencia a la nobleza, protegiendo la tierra de los ricos: con la ayuda del respaldo político y los recursos, habían llegado al poder político (Viaje a Japón, 2023). Cfr. <https://www.viajeajapon.jp/samurais/>

varios de los cortometrajes japoneses más representativos. Además, puede ser considerado un referente de la “música *Disney*” (sic) en la animación nipona ya que proporciona un desarrollo exponencial de estas técnicas y sonoridades (Cano Pérez, 2019, p. 71). De esta forma se puede decir que queda la pauta de otras corrientes y ejemplos que, desde el plano musical, se diferencian de las animaciones occidentales y dotan de singular valor artístico e idiosincrático a las animaciones japonesas de esta década (Cano Pérez, 2019, pp. 71-73).

Compositores japoneses

Tomando en cuenta la inserción de la música occidental en la música japonesa dentro de su país. Durante los siguientes años fueron apareciendo muchos nuevos compositores que dejaron su sello en la musicalización de largometrajes, *anime* y diferentes formatos provenientes de Japón, mismos que hicieron uso del apoyo occidental, otros combinando la música de su país con ritmos o armonía ajena al mismo, algunos sacando lo mejor de su folklore e innovando para las siguientes generaciones.

Por esta razón es que se dará una lista de compositores que, a lo largo de la historia del país del sol naciente, han dejado un fuerte legado y han sido de las figuras más importantes y representativas de su país esto lo encontramos en *Blogvisual animación, cine, manga y Asia*⁴⁶. Tales compositores como

⁴⁶ Cfr. Hernández, Juan. (s.f.). <https://blogvisual.es/grandes-compositores/> Biografías de los compositores destacados en el medio audiovisual en Japón y parte del mundo, cabe recalcar que no todos fueron seleccionados para formar parte de esta lista ya que no todos son compositores para anime que es lo que compete a este trabajo.

- La Saga Hattori (Tadashi Hattori y familia) que además de largometrajes, y *anime*, también se han encargado de musicalizar video juegos como *Final Fantasy*.
- Yuki Hayashi compositor de banda sonora de *animes My Hero Academia, Death Parade, Haikyū y Welcome to the Ballroom*.
- Seiji Yokoyama quien musicalizo la famosa animación caballeros del Zodiaco (Saint Seiya), *Adventures of Hutch the Honeybee* y *Space Pirat Captain Harlock*.
- Michiaki Watanabe compositor de *Mazinger Z, Android Kikaider, y Ninja butai Gekko*, entre otros.
- Toshiyuki Watanabe, hijo de Michiaki Watanabe, compositor en largometrajes como *Sasame-yuki*, animaciones como *Bosco Adventure, Space Brother*, y video juegos.
- Isao Tomita compositor en animaciones como *Captain Ultra, Mighty Jack* y en la obra de Osamu Tezuka, *Kimba el León blanco*.
- Shunsuke Kikuchi compositor de animaciones como *The Eight Enemy, Tiger Mask, UFO Grendizer y Doraemon*, entre otros.
- Yuji Ohno Compositor para series en Japón, largometrajes y animaciones como *Lupin The Third, Captain Future* y también en el *Castillo de Cagliostro* de Hayao Miyazaki.
- Go Shina Compositor vanguardista encargado de realizar la sonorización de muchos videojuegos como *Tales of Leyenda* y su musicalización, también es el encargado de la música del *anime Kimetsu no Yaiba*.

- Ryo Yoshimata compositor de dramas japoneses (J-dramas) y surcoreanos (K-dramas), largometrajes, músico en obras de Broadway, video juegos y animaciones como *After the rain* y *Somali and the forest spirit*.
- Kensuke Ushio Compositor para video juegos y animaciones como *Devil Man cry baby* en Netflix.
- Masakatsu Takagi Compositor de documentales como *The Kingdom of Dreams and Madness* documental donde aparece Hayao Miyasaki creador de Studio Ghibli en la creación del cuento de la princesa Kaguya y se levanta el viento. Música con su sello característico de amor y defensa por la naturaleza.
- Akira Miyagama Compositor de música para video juegos, musicales, y de la animación *Space Battleship Yamato*.
- Fumio Hayasaka Compositor para películas japonesas, ganador del León de Oro en Venecia (1951) con un largometraje que abriría paso a Occidente.
- Kow Otani Compositor y director musical para largometrajes como *Godzilla* y animaciones como *City Hunter*.
- Shinichiro Ikebe Compositor polifacético que ha compuesto para cine, televisión, opera, música de cámara, orquesta sinfónica lleno de premios y reconocimientos, también compuso para animaciones como *Conan the Boy in Future* de Hayao Miyazaki.
- Yutaka Yamada Compositor de publicidad televisiva, radiofónica, dramas, y animaciones como *Ginga Kikoutai Majestic Prince*, *Great Pretender*, *Tokyo Ghoul* donde hace mezcla de sintetizadores con música de orquesta y en live action como *Death Note*, *Bleach*, *Tokyo Revengers* y *Kingdom* donde en esta

última también mezcla la música de orquesta tradicional e instrumentación étnica con sintetizador y orquesta sinfónica occidental.

Además de estos renombrados compositores existen mujeres que han sido parte de este legado de la composición japonesa como

- Yoko Kano Compositora de animaciones como Macross Plus, the Vision of Scaflowne, CLAMP, Record of Lodoss Wars, Gundam, Wolf's Rain, Ghost in the Shell Stand Alone Complex con utilización de elementos tribales, trance, techno y ambientales. También en Cowboy Bebop usando blues, funk y otros estilos. Compuso para la ceremonia de coronación del Emperador Naruhito.
- Michiru Oshima Compositora para cine como Godzilla, series de televisión, videojuegos, videos musicales, publicidad, conciertos de cámara y de animaciones como Fullmetal Alchemist y su largometraje Fullmetal Alchemist: Conqueror of Shamballa.
- Michuru Yamune Compositora para video juegos como Gambare Goemon 2, Gungage, entre otros y sus animaciones como Castlevania, Castlevania: Bloodlines para Nintendo DS.
- Yuki Kajiura Compositora para videojuegos como Blood the Last Vampire para Playstation 2 y animaciones como Kyouryuu Bounkeki Jura Tripper, Pandora Hearts, El Cazador De La Bruja, Fate/Zero o Fate/stay night, Sword Art Online y además forma parte en composiciones del anime Kimetsu no Yaiba.

Ahora bien, por último, pero no menos importante, compositores como

- Akira Ifukube Compositor y docente de algunos compositores mencionados, su música para Godzilla del estudio Toho lo hizo ser una de las figuras más relevantes de las artes musicales de su país.
- Takeo Watanabe Compositor y actor, compuso música para cine y animaciones como Sandy Bell, El cuento de Heidi, Candy Candy, Marco, Nobody's Boy: Remi, Lady Georgie, entre otras.
- Kaoru Wada Compositor con mezcla clásico y contemporáneo, mejor conocido como compositor para animaciones como 3x3 ojos y Battle Angel. Recientemente ha compuesto la música para los animes Digimon Frontier, D. Gray man, Samurai 7 y la mundialmente aclamada Inuyasha. También hizo los arreglos orquestales con piano para las bandas sonoras de Kingdom Hearts y Kingdom Heart II.

Studio Ghibli

En este momento haremos una breve referencia para este personaje de nombre Mamoru Fijisawa mejor conocido como Joe Hisaishi quien es el compositor de animaciones como *Nausicaä del Valle del Viento*, su composición fue pionera en la música de los largometrajes de animación japoneses por el famoso *Studio Ghibli* de Hayao Miyazaki con quien forma un dúo con más de 20 años de cooperación en largometrajes de animación como: *Tenkū no Shiro LAPUTA*, *Kiki's Delivery Service*, *Porco Rosso*, *Mononoke Hime*, *Sen to Chihiro no kamikakushi*, *Howl's Moving Castle* y *Ponyo on the Cliff by the Sea*, entre otros

titulos. Su unión a dicho estudio ha hecho que haya trabajado en otros países componiendo para largometrajes en Corea: *Welcome to Dongmakgol* y en China: *The Postmodern Life of My Aunt*, *The Sun Also Rises* y *The Legend* (Ikagai Equipo, 2020).

Studio Ghibli es un estudio de animación fundado en el año de 1985 por Hayao Miyazaki junto con Isao Takahata, quienes anteriormente habían trabajado en el famoso estudio Toei Animation (Ikagaimatsuri.com, 2020). El nombre *Ghibli* deriva del término que utilizaban los italianos durante la segunda guerra mundial para referirse a sus aviones cuando aludían a un “viento cálido que sopla a través del desierto” (sic) (Rodríguez Chávez, 2022).

Sus inicios dieron paso un año antes de esta alianza con el largometraje *Nausicaä del valle del viento* que al ser exclusiva de Miyazaki para que esta se produjera en Estados Unidos, recortaron 20 minutos para adaptarla a este público, en Disney. Luego de eso, al año después de formarse el Studio Ghibli, se estrenó *El castillo en el cielo en 1986* la cual fue un éxito. Y para el año 1988 estrenaron dos largometrajes, *La tumba de las luciérnagas* y *Mi vecino Totoro* quien, de este personaje, saldría en la insignia y mascota representativa de este estudio (Ikagai Equipo, 2020).

Este estudio a diferencia del *anime* que conocemos, se distingue por la combinación de técnicas tradicionales como la pintura en acuarela para sus creaciones, y en cuanto a la filmación, este es de cuadro por cuadro de cada secuencia, a eso sumando que crean las historias al mismo tiempo de diseñar los guiones gráficos, en lugar de los libretos tradicionales como el manga (Rodríguez Chávez, 2022).

Principalmente es un estudio encargado de realizar largometrajes, llevan alrededor de 20 a lo largo de su trayectoria, aunque también realizan cortometrajes y anuncios publicitarios (Ikagaimatsuri.com, 2020). El objetivo de sus filmaciones es brindar mensajes empáticos a la sociedad con respecto a la naturaleza, seres humanos, y contexto de vida actual (Rodríguez Chávez, 2022). Muchos conocemos a estos largometrajes como cine de arte.

Cabe mencionar que no se aborda este estudio de animación en el trabajo porque como hemos citado anteriormente, el *anime* se basa en el *manga* y está clasificado para cierto tipo de público, hay un dibujo e historia en papel que posteriormente se pasa a la pantalla de forma animada, pero, aunque están unidos el *manga* y el *anime*, ambos tienen vida independiente, una como historieta, otra como la serie que de alguna manera es más comercial como las series de televisión comunes.

Este estilo de animación de Miyazaki pasa a ser exclusivamente un largometraje, es decir con duración de más de una hora y media, no tiene ningún *manga* previo, a excepción de los bocetos que propiamente se animan directamente para este metraje y es de una sola emisión, agregando que su base es de acuarela y no digital en la totalidad. Ninguno es mejor o peor, simplemente son diferentes y eso los hace especiales a su manera. Sí, es *anime* porque la animación proviene de Japón, pero no es una serie sino un largometraje. Por eso encontramos que la editora María Belén Izurieta Barreto en *Tomatazos*, nos explica previamente estas diferencias que marca el mismo Miyazaki con la animación japonesa convencional por lo que nos indica que

En primer lugar, hay que señalar que cuando se refiere al *anime* existen dos mundos: uno de ellos está conformado por proyectos de gran presupuesto que toman ideas visionarias y las trasladan a la pantalla, muchas veces en el estilo del “cine de autor” (sic) sin un público objetivo definido. Este ha sido muy influenciado por el japonés y está hecho para el público como un todo. En cambio, ese otro mundo en cuestión es principalmente definido por producciones de carácter comercial que suelen ser series de televisión que buscan una audiencia específica. Esto no quiere decir que no existen productos buenos, pero el punto se entiende y es ese ámbito el que no puede dejar de criticar (Barreto cita a Miyazaki, 2020).

Ahora se puede decir que, en cuanto a parte de la historia de la aparición de la música en las producciones visuales del país del sol naciente, como de hacer la mención anterior con sus compositores destacados. Hablaremos de cómo es que todos ellos han sido parte importante para la producción de una animación nipona y a causa de, conocer un poco de las *anison* japonesas.

sus *openings* o *endings*. En ocasiones los estudios de animación cuentan con un contrato de una disquera externa o algunos ya tienen su propia disquera, esto para la musicalización de sus trabajos, aunque si bien, lo que atrapa a la elección de la música es que en la letra tenga implícita la historia del *anime* o algo similar a lo que viva el protagonista de este a sonorizar, también está la posibilidad de entregar un demo al director de la producción para que puedan modificarse las letras del trabajo desde cero y así formar parte de la música que tiene la animación japonesa específica. Tal como lo menciono el compositor Beristain.

Por ejemplo, la agrupación *Linked Horizon*⁴⁸ se encargó de siete de los *openings* y de un *ending* en el *anime* titulado *Shingeki no Kiojin (Attack on Titan)*, haciendo que su primer *opening* en la primera temporada marcara el éxito de este, titulado *Guren no yumiya* al tener en su letra, metáforas y parte de la historia que se vendría con el *anime*, del mismo modo este tema contaba con apoyo musical de una orquesta sinfónica que resaltó las partes *clímax* de la obra; convirtiéndola en una de las *anison* épicas dentro del mundo del *anime*. Es así que conforme *Attack on Titan* cambiaba la narrativa para darle otro giro a su historia, las agrupaciones también cambiaban, haciendo no solo un cambio dentro de la animación y su narrativa si no en el avance musical de este, como si dejara una etapa y a la misma vez, una línea de seguimiento a la par del *anime* (Tsukino, 2017).

⁴⁸ Cfr. Punpun. (2013). https://www.youtube.com/watch?v=BK3X_CkVANc Video Opening 1. Shingeki no Kiojin lenguaje original y KENN. (2017). https://www.youtube.com/watch?v=QylrEeVMDTY&list=RDQylrEeVMDTY&start_radio=1 Opening en versión español latino.

Opening

Al referirnos al *opening* (apertura) de un anime, literalmente es la apertura de este y generalmente es sinónimo de algo enérgico, algo que nos dará un adelanto de lo que sucederá en el siguiente capítulo, y dentro del desarrollo de la animación, que eventualmente dejará con expectativa a la audiencia; mismo que para ello se requiere de apoyo de diferentes estilos y géneros musicales, tomando en cuenta la cantidad de tramas y géneros que existen en una animación nipona.

Por mencionar, un *anime shōnen* tiene por característica ser para público masculino o femenino en la edad de adolescencia, por ejemplo: *One piece*, es una animación de aventuras sobre piratas en el que su *opening*: *We are*⁴⁹ refleja la emoción, la ilusión en una travesía marítima y compañerismo en el mismo en cuanto a lo musical, ayudándose de recurso visual que reafirma el discurso musical lo cuál podría ser en un género de música pop, ya que este al ser más variado, puesto que el pop trae otros estilos que podría combinar como rock-pop, j-pop, entre otros y por lo mismo se prestan a ser más enérgico y emotivo.

Como dato, encontramos que el diseñador gráfico Ricardo Briseño en *la Covacha* nos afirma acerca de la letra y del cantante que dio vida a esa historia dentro de este *opening* y nos dice que

⁴⁹ Cfr. Roronoa, Zoro. (2012). <https://www.youtube.com/watch?v=VrUx1bsrqE4> Opening *One Piece* lenguaje original y su opening en versión latino Cfr. TheLuisdays. (2013). <https://youtu.be/9tm-F6G-Q6c>

la letra es un resumen atemporal de la historia, una oda al romance, una invitación a la aventura y un himno a la amistad. Hiroshi Kitadani⁵⁰ no volvería a participar musicalizando *One Piece* sino hasta el *opening* número 15, titulado *We Go!* (sic), para celebrar el inicio de la segunda parte del *anime*, cuando comienza la travesía hacia el nuevo mundo. Después, Kitadani volvería poco después para la realización del *opening* número 19, que llevaría por nombre, *¡We Can!* (sic), y posteriormente se confirmó que él será el encargado del *opening* 22 en el arco de *Wano*, llamado *Over The Top* (Briseño, 2019).

Ejemplo de otro *anime* de género *shōnen*, pero de trama deportiva y romántica podría ser *Slam Dunk* que trata de la historia de un chico que entra al club de *basket ball* de su escuela para generar empatía de una joven que le atrae, mismo que con el tiempo demuestra el desarrollo de este personaje en este deporte, los entrenamientos y torneos de su equipo, queriendo llegar a ganar el campeonato nacional.

En este *anime* que, aunque es de deporte principalmente y que también podría ser género *Spokon*, por el hecho de tener una pizca de romance, su apoyo musical podría variar en el género balada pop y rock-pop, ya que aquí el romanticismo es expresivo en su totalidad y genera la esperanza del equipo queriendo ganar este campeonato. Su *opening*: *Kimi Ga*

⁵⁰ Cfr. THE FIRST TAKE. (2024). <https://www.youtube.com/watch?v=HB4iNVa746E> Opening One Piece actualizado de Hiroshi Kitadani. Y su opening en español latino por Ricardo Silva. Cfr. Ricsilvasig. (2019). <https://www.youtube.com/watch?v=kSNfpNmm1Eo>

*Suki Da To Sakebitai*⁵¹ logra transmitir en letra e imagen la historia de este refiriéndose a su amor por el deporte, y también su gusto por la joven.

Ending

En el caso de los *ending* (final) del *anime*, muchas veces hace el recuento de lo que ocurrió en el capítulo, y en la parte visual nos demuestra lo que los personajes experimentaron en el episodio o en la saga como una derrota, pérdida/muerte de algún personaje, pelea o simplemente un reposo de la situación; una fiesta, alguien durmiendo o pensando.

Musicalmente pueden ser baladas pop ya que el discurso manifiesta más sentimiento de descanso o final para el siguiente capítulo, o arco. Si tomamos de ejemplo de nuevo el *anime shōnen One piece* su *ending: Memories*⁵² es un estilo pop-rock, que podría reflejar más en el título del *ending* que en el apoyo visual la musicalidad de este. En este estilo musical se logra sentir un cierto reposo y nostalgia, continuación del siguiente capítulo o temporada. Cumple con su función. Es decir que este *anime* sigue manteniendo la esencia musical que caracteriza al género *shōnen* ocasionalmente.

Otro ejemplo del *ending* en el *anime* puede ser en el género *shōjo* que es para público femenino en la edad de la adolescencia u hombres que gusten de estas historias con temas

⁵¹ Cfr. GASTONX012. (2014). https://youtu.be/m_QP5_rdH_g *Opening Slam Dunk* lenguaje original y *opening* en versión latino Cfr. SnakealkerTK421. (2012). https://www.youtube.com/watch?v=V86x1_feLTo

⁵² Cfr. ObliviousIkuto. (2010). <https://youtu.be/2FJlbPqka3M> *Ending One piece* lenguaje original y su *ending* en versión latino Cfr. Janiieron (2021). <https://youtu.be/wQgGpp7KF2w>

románticos es Sailor Moon: *Heart Moving*⁵³ podemos escuchar que expresa romanticismo en las letras e ilusión en estilo pop de la década de los 90, más occidental, apoyada del recurso visual que expresa su esperanza y la espera de algo o alguien en forma romántica.

Este es el poder que ejerce la elección del estilo y género musical, en el recurso visual en cuanto a género y trama en la animación, logrando que el espectador sea conmovido musicalmente y relacione música con imagen, eso se necesita para comprender la narrativa, empatizar con la animación y su musicalización. La música es tan importante como la imagen y en conjunto realzan cualquier producción audiovisual. Ahora bien, con la finalidad de que se tenga mayor información con respecto a todos los recursos que necesitan para lograr hacer un largometraje y en este caso un *anime*, hemos llegado al punto de tocar el tema de la música incidental del trabajo de Oda y del último recurso que se necesita para llevar a cabo esta redacción, el *leitmotiv*.

⁵³ *Cfr.* Ladylady89. (2012). <https://youtu.be/5p4crLEevf0> Ending Sailor Moon lenguaje original y su ending en versión latino *Cfr.* MundoAnimeTeVe. (2011). <https://youtu.be/pcw4kQVG6CM>

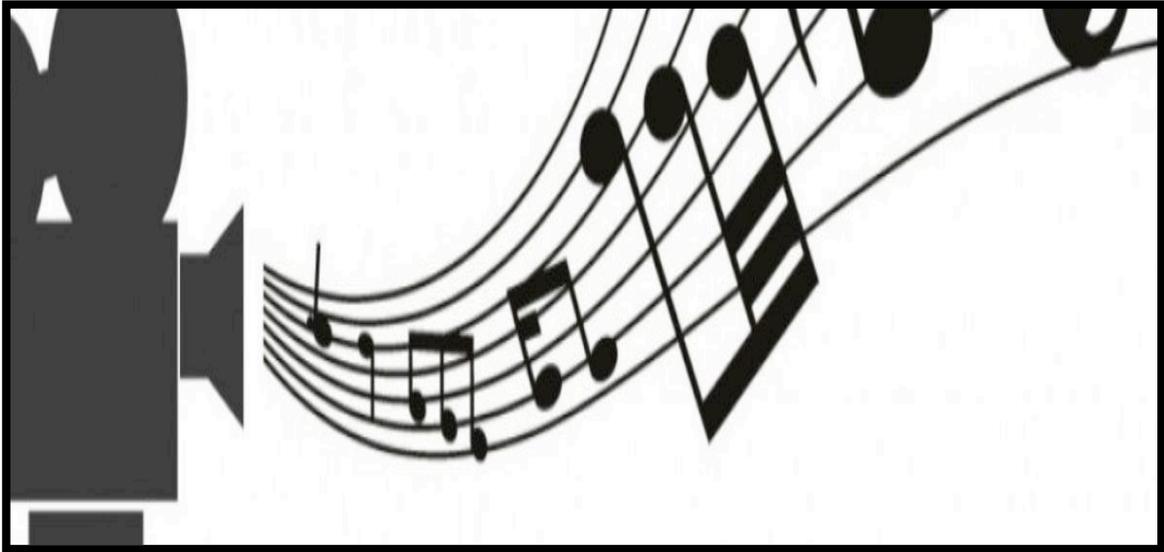


Figura no. 31 “Música y cine”. Recuperado de Menendez, María. (2019) [Fotografía].
<https://elcineylamusica.wordpress.com/category/anos-30/>

La Música de One Piece

Recordamos lo que se ha dicho anteriormente con este *anime* que pertenece al género *shōnen*, y que por su significado es dirigido a hombres adolescentes el cual por las historias que narra la animación del personaje principal son de su propia superación y se representa con energía y osadía. Por esto para la utilización de recursos auditivos, a estos se relacionan generalmente a los géneros musicales como el rock, metal, pop rock, pero en este trabajo de Eiichirō Oda existen particularidades pues teniendo en cuenta que es *shōnen*; este anime en su 80% de musicalización es de orquesta sinfónica. En ocasiones hay mezclas entre instrumentos tradicionales japoneses con instrumentos de otras culturas y estilos, ya sea en sus *openings*, *endings*, *leitmotiv* y principalmente en su música incidental. Lo anterior no

quiere decir que en este género de animación no se utilice el recurso de una orquesta sinfónica para sus *anison*, sí la utilizan, pero es de manera muy específica.

Es por ello que en la revista digital *la Covacha* el diseñador gráfico Ricardo Briseño muy probablemente nos haya iluminado en la búsqueda de un dato importante acerca de la música que ha inspirado al *mangaka* Eiichirō Oda y el trabajo del primer *opening* para agregar en su obra *One Piece*, pues Briseño nos comenta que

Si bien el *anime* está nutrido de referencias a libros como *La divina comedia*, *Alicia en el país de las maravillas* y *Moby Dick*, mucho de su contenido se basa en los gustos musicales de Oda, quien no mantiene en secreto su amor por la música soul y funk, y ha admitido ser fan de Eminem y muchos otros músicos occidentales. Esta admiración por artistas internacionales se ha visto reflejado de manera constante en forma de diversos personajes que claramente asemejan a personas de la farándula, de los más obvios están el dios Enel, basado en Eminem; el agente Rob Lucci, basado en Slash; el pirata Killer basado en Daft Punk; el demonio celestial Doflamingo basado en Michel Polnareff y el pirata Scratchmen Apoo, basado en absolutamente todos los instrumentos musicales de una banda *funky*. Uno de los personajes más importantes de *One Piece*, miembro de la tripulación de los sombreros de paja, inspirado en Slash con un toque de Mozart, James Brown y Jimmy Hendrix, el único personaje en que ríe como pirata: “¡YOHOHOHO! (sic) El músico de soul más reconocido de los cinco mares, es Soul King Brook (juego de palabras entre *Rey del soul* Brook y *Rey de las almas Brook*) (sic) (Briseño, 2019).

Además, en la misma revista encontramos de nuevo al editor Ricardo Briseño diciendo que

Cuando este *anime* aparece en pantalla por primera vez, su música quedo a cargo de Shiro Hamaguchi y Kohei Tanaka. Este dúo de compositores trabajó bajo la orientación de Oda y para la voz de un novato llamado Hiroshi Kitadani, quien da el tema que comienza de manera instrumental/*funky* que va dando espacio al narrador e introducir al espectador a la leyenda del pirata Gold Roger y su tesoro, el anhelado *One Piece* dando paso a la explosión sonora que es el resto de su introducción, el *opening* titulado *We Are!* (sic) (Briseño, 2019).

Compositores musicales en One Piece

En *Blogvisual animación, cine, manga y Asia* encontramos la biografía de Kohei Tanaka (田中 公平 Tanaka Kouhei), nació el 14 de febrero de 1954 en Osaka, prefectura de Osaka, es un compositor japonés. Ha creado grandes obras orquestales para una amplia gama de formatos, desde *CD* de audio y *anime* japonés hasta bandas sonoras para videojuegos. Realizó su primer trabajo como arreglista en la canción Hoshi no Tears del *anime* Arcadia of *My Youth: Endless Orbit SSX*. Luego de eso obtuvo su primer trabajo en forma, este fue para un OVA de la serie ¡BASTARD!! (sic) Que fueron seis episodios producidos por *Anime International Company Inc.* Clasificada +18 (sic). Posteriormente en *GunBuster, Sakura*

Wars, Planet With, Dragon Ball, Jojo's Bizarre Adventure, entre otros, así como de video juegos como *Gravity Rush 1 y 2* (Hernández, Juan, 2022).

En el año 2000, se convirtió en el compositor principal de la obra de Eiichirō Oda y su nombre fue conocido internacionalmente gracias a este anime que dio una vuelta de tuerca más a su fantástica carrera: *ONE PIECE* (sic), cuyo tema de apertura *We Are!* (sic) es todo un himno de varias generaciones y con cuya música el compositor ha realizado decenas de conciertos por todo el mundo con enorme éxito de público y crítica a lo largo de los años (Hernández, Juan, 2022).

Las aventuras de Luffy y su tripulación sin lugar a dudas le llenan de una carrera que abarca más de cuatro décadas, gracias a eso en el año 2002, ganó el Premio Musical de Animación del Año en el Festival Internacional de Anime New Century Tokyo 21 por *One Piece* (Hernández, Juan, 2022).

Por otra parte, en *DATOS- BNE.ES* encontramos información acerca de Shiro Hamaguchi (浜口 史郎 *Hamaguchi Shirō*), nacido el 19 de noviembre de 1969 en Fukuoka, es compositor japonés. Ha compuesto música en animaciones como, ¡Ah! My Goddess, Megumi no Daigo, Bing Windup! (sic), video juegos como Final Fantasy e incluso ha colaborado con Kohei Tanaka en *One Piece* en el cuarto y quinto largometraje de este y parte de la música en la serie (DATOS.BNE.ES, Wikiwand & Sensacine, s.f.).

Agrupaciones en One Piece

Ahora bien, en el *anime* de Eiichirō Oda agrupaciones y artistas como los siguientes se han encargado de dar vida a las *anison* icónicas de este, como lo son:

Openings

- *Hiroshi Kitadani*
- *Namie Amuro*
- *TVXQ*
- *Dan-Ice*
- *Attack All Araund (AAA)*

Endings

- *Maki Otsuki*
- *Tekako Uehara*
- *Shela*
- *The Kaleidoscope*
- *TVXQ*

Y como último, las orquestas que han participado para dar vida a la musicalización de Kohei Tanaka y de Shiro Hamaguchi, son:

Música incidental y Leitmotiv

- *Orquesta de Cámara en Asia World Expo*
- *Orquesta Lamourex de París en Le Grand Rex*
- Royal Philharmonic Concert Orchestra dirigido por Jean Thorel en Cadogan Hall

Así mismo, conocimos el gusto musical del mangaka Eiichirō Oda, los compositores quienes dieron vida musicalmente a ese trabajo realizado por Oda y, las agrupaciones y cantantes que han sido parte de esto. Por lo que, como ya se dijo, hace falta mencionar un recurso musical que se utiliza para sonorizar los trabajos audiovisuales en general y el *anime*, por lo que a continuación hablaremos del leitmotiv que da camino a los análisis correspondientes de este trabajo.

Leitmotiv

De acuerdo con la real academia española, el leitmotiv⁵⁴ es voz de origen alemán, acuñada por el compositor Richard Wagner⁵⁵, que se usa en español como sustantivo masculino con el sentido de 'tema musical recurrente en una composición' (sic) y, por

⁵⁴ El concepto de leitmotiv tiene su origen en la ópera, se usó por primera vez en 1871 en obras de Carl María von Weber, aunque se asocia con Richard Wagner, quien los usó con frecuencia en sus óperas. Un leitmotiv en la música es una frase musical corta y recurrente que está asociada temáticamente con un personaje, lugar o concepto específico, secuencia melódica que se repite (Editorial Staff, 2021 & EcuRed contributors, 2019).

⁵⁵ Richard Wagner fue un compositor, director de orquesta, poeta, ensayista, dramaturgo y teórico musical alemán del Romanticismo. Destacan principalmente sus óperas en las que, a diferencia de otros compositores, asumió también el libreto y la escenografía (SAPIENTIA Laboratorio de Ideas, s.f. & Timetoast, 2022). *Cfr.* Escritor Sangfroid. (2022). <https://www.youtube.com/watch?v=9oXdLIVJts8>

extensión, 'motivo central recurrente de una obra literaria o cinematográfica' (sic). Se trata de un germanismo fónicamente adaptado al español, ya que los hispanohablantes la pronuncian [leitmotíf] (sic), y no con la pronunciación alemana originaria [laitmotív] (sic).

Este tipo de apoyo musical que en la ópera⁵⁶, es un recurso muy utilizado por el compositor *Wagner* quien lo utilizó para representar a un personaje, un acontecimiento o acción influyente en el universo de la obra. Un recurso musical que se repite o se toca cuando un personaje aparece en escena o alguna acción sucede. A esto le conocemos como *leitmotiv*.

Si bien no fue Wagner el compositor pionero en implementar esta técnica, cabe destacar que si fue el primero que la desarrolló al máximo. Pues también existen otros tipos de géneros dentro de las formas musicales que recurren al leitmotiv como lo es el poema sinfónico o poema tonal que era más recurrente en el romanticismo⁵⁷ y antecedente de la ópera, el poema sinfonico consiste en tomar una obra literaria y transcribirla a una partitura de manera narrativa, es decir que si en el texto están describiendo gotas de lluvia y viento que mueve el cabello de una dama, este se puede representar en instrumentos como el glockenspiel, plato suspendido, cortina de efecto y flauta, la voz de una mujer entre otros, con la finalidad de evocar este escrito musicalmente. Se le atribuye este género a Franz Liszt, pero había ocurrido de antes, y los principales exponentes de este género son los músicos:

⁵⁶ El término ópera del italiano "obras musicales" designa un género de música teatral en el que una acción escénica se armoniza, se canta y tiene acompañamiento instrumental. Las representaciones suelen ofrecerse en teatros de ópera, acompañadas por una orquesta o una agrupación musical menor (wokiwand & wiki2, s.f.).

⁵⁷ Movimiento artístico, cultural y literario a finales del siglo XVII en Inglaterra, Alemania extendiéndose por más países del continente europeo, corriente que buscaba transmitir las emociones de manera muy subjetiva en el arte con temas relacionados al amor, muerte, libertad, melancolía, entre otros. Pincipales exponentes musicales fueron: Ludwing van Beethoven, Carl Maria von Weber, Franz Schubert, Frederic Chopin, y Richard Wagner (Concepto, 2013-2024).

Franz Liszt, Antoni Vivaldi, L. V. Beethoven, Hector Berlioz, Tchaikovsky, entre otros (JCastanoa, 2018).

Como ejemplo de la ópera en el caso de Wagner, es que mencionaremos el uso de este recurso musical en una de sus obras titulada *Tristán e Isolda*⁵⁸, para esto se dará un breve resumen de la historia de esta para comprender el uso de estos leitmotiv que servirán como ejemplo.

Para comenzar, Isolda es una princesa irlandesa que conocía con anterioridad a Tristán cuando este llegó herido y moribundo en una barca a su isla y ella le brindó los cuidados necesarios para su recuperación, sin darse cuenta de que él era el caballero que había asesinado a su prometido, Morold. Cuando ella cae en cuenta de quién es él y opta por la venganza, con una mirada de Tristán, Isolda decide perdonarle la vida.

Posteriormente Tristán regresa y va a buscarla para que despose a su rey. Por lo que ahora Isolda va rumbo a su boda con el rey de Cornualles, Inglaterra, Marke, en un barco junto con su dama de compañía, Brangäne, barco que pertenece a Tristán quien es sobrino del rey. Lugar donde comienza la historia.

La reacción de molestia y odio de Isolda hacia Tristán por asesinar a su amado y además de llevarla a desposar a su tío, hace que le pida a su doncella que le realice una “poción mágica” mortal pues esta llena de ira. Pero para entregar este bebedizo, decide

⁵⁸ Cfr. Barrera, Daniyyel. (2023). <https://www.youtube.com/watch?v=tgYokX-4hG8> Ópera completa Tristán e Isolda de Richard Wagner.

decirle a Tristán que debe expiar sus pecados y ella también toma de este líquido por vergüenza a no cumplir con su juramento de venganza por la muerte de su prometido y por la desgracia de su país al ser desposada de otro. Aunque su cometido era acabar con su vida y la de Tristán, al beber de esta pócima en vez de morir, más bien ambos cayeron perdidamente enamorados el uno del otro; pues la dama de Isolda en lugar de darles un remedio mortal, preparó un elixir de amor. Por lo que hace que esta historia de un giro radical y narre un amor imposible sobre un triángulo amoroso.

Teniendo como referencia eso, el leitmotiv de la figura no. 32 lleva por nombre “la mirada”⁵⁹ ya que que primeramente aparece cuando Tristán ve a Isolda para que lo deje con vida y luego de eso, cuando se dan cuenta que están enamorados y aparece cada que hay una pisca de contacto visual entre ellos reafirmando su amor.

Este motivo principalmente consta de figuras como sincopa de manera ascendente en grado conjunto para que posteriormente realice un salto de séptima de manera descendente y luego ascendente respectivamente, maneja la melodía sutil en el violonchelo en clave de do en cuarta línea, acompañado de la viola fundamentalmente y con un tempo que indica que debe ir uniforme y tranquilo a partir de ese momento. También aparece en otros instrumentos, en la orquesta completa o en la línea del cantante, pero manteniendo el mismo motivo rítmico melódico que narra la mirada de amor entre estos dos personajes, Tristán e Isolda.

⁵⁹ Cfr. TheOneAndOnlyZeno. (2022). <https://www.youtube.com/watch?v=x3ooK4QpAJU> Score, leitmotiv Tristan und Isolde del canal

The image shows a musical score for three instruments: Viola, Violonchelo, and Contrabajo. The score is in 6/8 time and consists of four measures. The Viola part starts with a rest, followed by a pizzicato (pizz.) chord in the second measure, and a crescendo (cresc.) in the fourth measure. The Violonchelo part starts with a rest, followed by a piano (p) melody in the second measure, and a crescendo in the fourth measure. The Contrabajo part starts with a rest, followed by a pizzicato (pizz.) chord in the second measure, and a crescendo in the fourth measure.

Figura no. 32 “La mirada”, Tristan und Isolde. Recuperado de youtube *TheOneAndOnlyZeno*.

<https://www.youtube.com/watch?v=x3ooK4QpAJU>

Tenemos otro ejemplo titulado “Cacería” (figura no. 33) que es cuando los caballeros reales van en busca de Isolda que se esconde en el bosque junto con Brangäne, pues está esperando a que Tristán llegue a su encuentro, luego de eso vuelve aparecer cada que los caballeros del rey y el mismo rey están en el acto de búsqueda, es por eso que se le llama cacería.

Immer sehr stark mit dem Schalltrichter in die Höhe

Corno en Fa

Corno en Fa

Corno en Fa

p

Figura no. 33 “Cacería”, Tristan und Isolde. Recuperado de youtube *TheOneAndOnlyZeno*.
<https://www.youtube.com/watch?v=x3ooK4QpAJU>

Ahora bien, en una animación o proyecto audiovisual el leitmotiv es un recurso narrativo musical que nos ayuda a tener una referencia previa de lo que acontece en la animación, un manejo de situaciones que prevé una victoria por ejemplo o una derrota, así como también logra representar el carácter del personaje. A parte del apoyo de la música extradiegética que ayuda a insertar más energía en una pelea, en un encuentro romántico o de muerte hacia el espectador con estilos musicales como rock, pop y el que sea necesario, el *leitmotiv* nos anticipó de ese evento durante el mismo capítulo, pues es un recurso que se repite, es el personaje descrito musicalmente pues esto nos ayuda a saber si es el personaje con quien pelearán, anticipando la participación e identificando si es él quien ganará o no.

Centrándonos en el trabajo de Oda, *One Piece*, este término se le conoce en el mundo de la animación nipona como *OST* (sigla en inglés que significa *Original Sound Track*)

(Kevin Henrique, skdesu.com, s.f.) de manera general o el nombre del personaje y se le agrega el “*theme*” que se traduce al español como “tema”, ya que, por ejemplo, al consultar en el buscador de internet “leitmotiv de X personaje”, sale un listado de opciones con la sigla en inglés *OST* con el nombre del personaje o título de la pieza. Inclusive, si queremos buscar el *leitmotiv* de Luffy, nos puede aparecer como *Luffy’s Theme* (tema de Luffy) pero sabemos que sigue cumpliendo la función de *leitmotiv*.

En *One Piece*, los *Mugiwaras* (como se llaman en el idioma original, 麦わら海賊団 *Mugiwara Kaizokudan*) o los Sombreros de Paja, como se traduce en español latino, algunas veces referidos como Banda de Sombrero de Paja (麦わらの一味 *Mugiwara no Ichimi*) (Onepiece.fandom.com, s.f.), son conocidos así por el característico sombrero de su capitán, Monkey D. Luffy el cual le fue cedido por Shanks el Pelirrojo (Pirata legendario dentro del universo de *One Piece*), y fueron conocidos como Piratas de Sombrero de Paja gracias a Smoker (un marino que los buscaba) en el arco de Arabasta (Fandom, Inc. c/o, 2004-2024).

Ellos son la tripulación protagonista de este *anime*. Por ello cada uno de los integrantes tiene su propio *leitmotiv* inclusive los antagonistas, pero el de los *muwigaras* suele representarse a menudo cuando el capítulo va a la mitad y se hace una breve pausa que

se llama *eyecatcher* (アイキャッチ, aikyatchi)⁶⁰(Onepiece.fandom.com, s.f.), de manera comercial teniendo interacción con cualquiera de ellos con su respectivo *OST* o *leitmotiv*⁶¹.

Ahora bien, analizando el *leitmotiv* de cada sombrero de paja, podemos conocer su personalidad, ya que este es el reflejo del personaje de una manera narrativa musical, es decir, sabemos que esta por el uso de un instrumento o patrón rítmico, es ahí donde aprendemos a identificarlo dentro de la animación.

En este aspecto Larrauri (2020) nos argumenta que “si imaginamos que los personajes “emiten” (sic) un lenguaje musical de la misma forma que uno hablado, podríamos quizás irnos acercando al establecimiento de un lenguaje musical coherente con su psicología, que nos permite proyectar sus mentes hacia el espectador” (p. 238).

Leitmotiv de la tripulación Sombrero de Paja

Leitmotiv de Monkey D. Luffy, capitán de la tripulación sombrero de paja:

El tema de Luffy⁶² (figura no. 34) nos presenta un carácter alegre y rítmico con un gran sentido del humor, el cual se refleja en esta breve sección musical, tanto en la línea

⁶⁰ Cfr. Henbrik Milenio. (2020). https://www.youtube.com/watch?v=hAvzPHgVB6Y&list=PLjxY9K_nE6Hcda-CYruf0dsDjwn6uVcn-&index=17 Lista de *Leitmotiv* en *eyecatcher* de los *mugiwaras*

⁶¹ Cfr. DejaSimca. (2011). https://www.youtube.com/watch?v=0MpBVxz_oU&list=PLM8IxxA2V4UHdvJd2IN0gLR7ecD0GH8Ek Lista de los *Leitmotiv* de los *Mugiwaras* o *sobrereros* de paja

⁶² El score original fue encontrado en *muscore.com*, es importante recalcar que, a pesar de estar completo, se hizo una transcripción para poder tomar esas figuras y colocarlas de ejemplo, así como también en la trompeta

melódica como en las células rítmicas podemos ver la intención del compositor en describir el carácter del personaje. En estos tres compases se presenta la melodía interpretada por una trompeta piccolo en escala ascendente, mayoritariamente en semitonos, la cual se va ampliando desde el registro grave hacia el registro agudo, utilizado las figuras rítmicas de octavos y dieciseisavos que establece un patrón rítmico de células rítmico melódicas breves que constituyen el carácter de Luffy con fuerza humor y precisión. El acompañamiento es interpretado por la cuerda baja frotada, piano y xilófono añadiéndole direccionalidad en la armonía.

The image shows a musical score for the 'Luffy Theme' in 4/4 time, with a tempo of 110. The score is arranged for four instruments: Trompeta en Sib (Trumpet in B-flat), Xilófono (Xylophone), Piano, and Violonchelos (Violoncello). The Trompeta en Sib part features a melodic line in the treble clef, starting with a quarter rest, followed by a series of eighth notes and sixteenth notes, ending with a trill (tr) and a fermata. The Xilófono part has a single note in the third measure. The Piano part consists of two staves (treble and bass clefs) with chords and a melodic line in the bass clef. The Violonchelos part also consists of two staves (treble and bass clefs) with chords and a melodic line in the bass clef. The score is titled 'Monkey D. Luffy'.

Figura no. 34 ejemplo del “Tema de Luffy”. Recuperado de MuseScore. <https://musescore.com>

de sib, que posteriormente tomaba la armadura de Re Mayor (dos sostenidos) es por esto que se modificó la armadura original de todos colocando Do Mayor como tonalidad para no tener confusión alguna e ir alterando las notas individualmente conforme su aparición, esto con el fin de no confundir la tonalidad y sus notas accidentales y hacerlo más cómodo. Esto sucedió con los demás ejemplos.

Leitmotiv de Roronoa Zoro (figura no. 35), vice capitán y espadachín de la tripulación sombrero de paja:

El tema de Zoro demuestra un carácter sutil y misterioso reflejando en cada una de las notas la naturaleza del personaje. En este breve fragmento musical, el compositor nos presenta la melodía interpretada en la trompeta mientras que el acompañamiento contiene una textura un poco más densa ejecutada en instrumentos tradicionales japoneses de cuerda baja, cuerda baja en instrumentos occidentales, piano y timbales sinfónicos. Tanto en el acompañamiento como en la línea melódica, la rítmica cumple un rol importante en el carácter de este extracto musical puesto que las figuras de contratiempo generan un aspecto sutil y misterioso, el acompañamiento en un comienzo se reduce a notas estrictamente armónicas para posteriormente convertirse en el material melódico del tema.

The image shows a musical score for the 'Tema de Zoro' from the anime One Piece. The score is arranged for five instruments: Trompeta en Sib (Trumpet in B-flat), Trombón (Tuba), Timbales (Drums), Piano, and Violonchelos (Double Bass). The music is in 4/4 time with a tempo of 98. The key signature has one sharp (F#). The title 'Roronoa Zoro' is written above the Piano part. The score consists of three measures. The Trompeta en Sib part starts with a melodic line in the first measure, followed by a sustained note in the second and third measures. The Trombón, Timbales, Piano, and Violonchelos parts provide a rhythmic accompaniment, with the Piano and Violonchelos playing a similar pattern of chords and notes.

Figura no. 35 “Tema de Zoro”. Recuperado de MuseScore. <https://musescore.com>

Leitmotiv de Nami (figura no. 36), navegante de la tripulación sombrero de paja:

El tema de Nami se presenta con un carácter cautivador, rítmico y juguetón, el cual se ve reflejado en este extracto musical, tanto en el bajo como en el acompañamiento y línea melódica mantienen el mismo patrón de figura rítmica, entrelazándose entre sí como una enredadera donde se puede distinguir la intención de describir al personaje en cada una de sus notas. La melodía se presenta de forma ascendente en semitonos e intervalos de quinta y cuarta justa, para posteriormente concluir con un acorde aumentado ascendente generando una textura sutil y cautivadora, que a su vez le imprime interés y evoca el carácter del personaje.

The image shows a musical score for three instruments: Flauta (Flute), Xilófono (Xylophone), and Piano. The score is in 4/4 time and has a tempo marking of ♩ = 120. The key signature has one sharp (F#). The Flauta and Xilófono parts play a melodic line starting with a quarter rest, followed by a quarter note G4, a quarter note A4, a quarter note B4, and a quarter note C5. The Piano part starts with a whole rest in the right hand and a whole note chord (F#4, A4, C5) in the left hand. The score is enclosed in a black rectangular frame.

Figura no. 36 “Tema de Nami”. Recuperado de MuseScore. <https://musescore.com>

Leitmotiv de Usopp (figura no. 37), francotirador en la tripulación sombrero de paja:

El tema de Usopp se manifiesta con un carácter cómico y travieso, el cual se refleja en este breve trozo musical, tanto en los efectos realizados por los instrumentos de percusión como en la línea melódica, el compositor nos presenta la vitalidad y espontaneidad de este personaje. Como introducción se presenta un solo de tambor en tremolo con la finalidad de generar expectación en la audiencia, para posteriormente presentar la melodía desde el registro aguda hasta el registro grave, con indicación de tiempo de negra = 110 *allegro* y un cifrado de compás de cuatro cuartos, con figuras rítmicas de dieciseisavos y octavos que

establecen el patrón rítmico-melódico con naturalidad y alegría; para posteriormente finalizar de forma decisiva con dos golpes de platos de choque.

The image shows a musical score for three instruments: Xilófono (Xylophone), Set de percusión (Drum set), and Violín (Violin). The score is in 4/4 time and has a tempo marking of ♩ = 110. The Xylophone part starts with a melodic line in the second measure, followed by a rest in the third measure, and then a final melodic phrase in the fourth measure. The Drum set part has a snare drum hit in the first measure, followed by a rest in the second measure, and then a pattern of snare and hi-hat hits in the third and fourth measures. The Violin part has a rest in the first two measures and then a melodic line in the third and fourth measures. The score is enclosed in a black rectangular frame.

Figura no. 37 “Tema de Usopp”. Recuperado de MuseScore. <https://musescore.com>

Leitmotiv de Sanji (figura no. 38), cocinero de la tripulación sombrero de paja:

El tema de Sanji se representa con carácter elegante y seductor, el cual se refleja en este breve motivo musical, tanto en la línea melódica como en las células rítmicas podemos ver la intención del compositor de describir el carácter del personaje. El extracto musical se establece con un cifrado de compás de cuatro cuartos, figuras rítmicas de tresillos de negras y corcheas, además de chasquido de dedos, lo que hace una clara alusión al estilo del jazz clásico (Alcalá, 2020, Elmañana.com); la melodía es interpretada por instrumentos de madera

utilizando motivos melódicos extraídos del estilo antes citado, para finalizar con el vibráfono utilizando una escala ascendente, lo que establece dicho carácter con direccionalidad en la armonía y elegancia.

The image shows a musical score for three instruments: Saxophone, Vibraphone, and Piano. The score is in 4/4 time with a tempo of 120 beats per minute. The key signature has one sharp (F#). The Saxophone part starts with a rest, followed by a triplet of eighth notes (G4, A4, B4) and a quarter note (C5). The Vibraphone part starts with a rest, followed by a triplet of eighth notes (G4, A4, B4) and a quarter note (C5), then a triplet of eighth notes (D5, E5, F#5) and a quarter note (G5). The Piano part features a complex rhythmic pattern in the right hand, including a triplet of eighth notes (G4, A4, B4) and a quarter note (C5), and a similar pattern in the left hand. The score ends with a double bar line.

Figura no. 38 “Tema de Sanji”. Recuperado de MuseScore. <https://musescore.com>

Leitmotiv de Tony Tony Chopper (figura no. 39), doctor en la tripulación sombrero de paja:

El tema de Chopper se presenta con un carácter juguetón, dulce e introvertido, manifestando el carácter del personaje. Este fragmento musical se establece con un cifrado de compás de cuatro cuartos, figuras rítmicas de galopas, silencios de semicorcheas y sincopas, que a su vez inspiran un carácter alegre y divertido. La melodía se desarrolla desde

el rango agudo ampliándose hasta el rango medio y grave, entrelazando diversos instrumentos de la familia de las maderas, para posteriormente culminar en el rango agudo, estableciendo con la rítmica antes citada un patrón rítmico de células rítmico melódicas breves que refuerzan dicho carácter.

The image shows a musical score for a piece titled "Tema de Chopper". The score is written for six instruments: Flauta (Flute), Oboe, Clarinete en Sib (Bass Clarinet), Xilófono (Xylophone), Violines (Violins), and Violonchelos (Violoncellos). The music is in 4/4 time and has a tempo of 120. The Flauta part begins with a melodic line, followed by the Oboe and Clarinete en Sib. The Xilófono part is titled "Tony Tony Chopper" and features a rhythmic pattern. The Violines and Violonchelos provide harmonic support.

Figura no. 39 “Tema de Chopper”. Recuperado de MuseScore. <https://musescore.com>

Leitmotiv de Nico Robin (figura no. 40), la arqueóloga en la tripulación sombrero de paja:

El tema de Nico Robin se presenta con un carácter sutil y cautivador, haciendo alusión en cada una de sus notas la naturaleza del personaje. En este breve pasaje musical, la melodía es interpretada por un saxofón con cifrado de compás de cuatro cuartos y figuras rítmicas de tresillos, las cuales le imprimen cierta elegancia a este breve fragmento musical; el

acompañamiento es interpretado por el piano y presenta algunos detalles de tipo melódico direccional, lo cual nos provee de relleno armónico y fortalece tanto de forma rítmica, como armónica las notas importantes de la melodía, que a su vez no solo nos ofrece un fundamento rítmico armónico, sino que también tiene una cierta personalidad.

The image shows a musical score for two instruments: Saxophone and Piano. The title is "Nico Robin" and the piece is "Tema de Robin". The tempo is marked as ♩ = 80. The key signature has one flat (Bb) and the time signature is 4/4. The Saxophone part is written in a single staff with a treble clef. It begins with a whole rest, followed by a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note Bb4. This is followed by a triplet of eighth notes: G4, A4, Bb4. The next measure has a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note Bb4. The final measure has a quarter note G4, a quarter note A4, and a quarter note Bb4. The Piano part is written in two staves (treble and bass clefs). The right hand starts with a whole rest, followed by a triplet of eighth notes: G4, A4, Bb4. The left hand starts with a whole rest, followed by a chord of G2, Bb2, and D3. The final measure has a chord of G2, Bb2, and D3.

Figura no. 40 “Tema de Robin”. Recuperado de MuseScore. <https://musescore.com>

Leitmotiv de Franky (figura no. 41), carpintero de la tripulación sombrero de paja:

El tema de Franky se presenta enérgico y con fuerza, y nos evoca una gran expectación, con una cierta alusión a la música de aperturas de programas de televisión, música de concursos o cortinas de festivales artísticos; (Fortuny, 2023, Elperiodico.com) tanto en los efectos de la sección rítmica como en el acompañamiento y la línea melódica podemos ver la intención del compositor de describir la naturaleza del personaje. La melodía se presenta en la sección de los instrumentos de metal con una textura densa y brillante, y se

desarrolla desde un registro central ampliándose con *glissandos* hasta el registro agudo, con cifrado de compás de cuatro cuartos y con figuras rítmicas de saltillos y contratiempos que establecen el carácter de este pasaje.

The image shows a musical score for the piece "Tema de Franky". The score is written for a full band and includes the following instruments: Saxofón tenor, Trompeta en Sib, Trombón, Timbales, Set de percusión, Piano, and Violines. The tempo is marked as $\text{♩} = 120$. The key signature has one flat (B-flat major or D minor). The time signature is 4/4. The score is divided into three measures. The Saxofón tenor part features a melodic line with eighth and sixteenth notes. The Trompeta en Sib part includes a *gliss.* (glissando) and a *tr* (trill) in the second measure. The Trombón part has a similar melodic line. The Timbales part has a simple rhythmic pattern. The Set de percusión part features a complex rhythmic pattern with accents. The Piano part has a simple harmonic accompaniment. The Violines part has a melodic line with a *gliss.* in the second measure.

Figura no. 41 “Tema de Franky”. Recuperado de MuseScore. <https://musescore.com>

Leitmotiv de Brook (figura no. 42), músico de la tripulación sombrero de paja:

Al comienzo el tema de Brook se percibe con un carácter sombrío y una cierta sensación de peligro, el cual refleja el aspecto del personaje, puesto que este es un esqueleto; para posteriormente finalizar con un cambio abrupto en la textura del pasaje musical, ya que

este se interrumpe súbitamente con una cita del popular tema “Binks no sake”⁶³ el cual nos evoca todo el universo pirata de *One Piece* con motivos rítmicos melódicos llenos de humor y festividad. En los primeros dos compases se establece el carácter del pasaje musical en la melodía, la cual se presenta en los violines con figuras rítmicas de corcheas en cifrado de compás de tres cuartos y mantiene una conducción melódica con intervalos de semi tonos y tonos, la cual expresa la intención del compositor en su totalidad. El acompañamiento es interpretado por la cuerda baja en tremoló, el que se entreteje con la melodía y le añade una mayor tensión al carácter de este pasaje. La sección final contrasta con el pasaje anterior, puesto que presenta con toda claridad una cita del tema “Bink no saque” como motivo melódico, el cual no contiene ninguna modificación en su estructura cerrando este pequeño extracto musical de forma divertida y brillante manifestado la personalidad del personaje.

The image shows a musical score for the 'Tema de Brook' in 3/4 time. The score is written for four parts: Flauta (Flute), Oboe, Violines (Violins), and Violonchelos (Violoncellos). The tempo is marked as quarter note = 110. The key signature is one sharp (F#). The Flute and Oboe parts have rests in the first two measures, then enter in the third measure with a melodic line. The Violins and Violoncellos play a rhythmic accompaniment of eighth notes in the first two measures, then have a rest in the third measure, and finally play a pizzicato (pizz.) accompaniment in the fourth measure. The score is enclosed in a black border.

Figura no. 42 “Tema de Brook”. Recuperado de MuseScore. <https://musescore.com>

⁶³ Cfr. Namiufy. (2022). <https://www.youtube.com/watch?v=eKWnPGqyryw> Video del tema “Binks no sake”.

Cabe mencionar que Jinbe “El caballero del mar” no tiene un leitmotiv, por lo que por esa razón no aparece en este enlistado, aun así, sigue siendo parte de los compañeros o *nakamas* (仲間) del protagonista Luffy.

En este apartado recordamos que ya presentamos a los artistas que participaron y dieron vida con su interpretación en la música, conocimos acerca del recurso musical que faltaba, el *leitmotiv* y el de los personajes principales del *anime One Piece*. Ahora bien, para continuar se realizó una selección dentro de esta animación con las *anison* que las conforman y que tienen más destacado el género al que representan como lo es el Pop, J-pop, K-pop, Rock, Orquesta sinfónica, Orquesta tradicional con fusión de instrumentos dentro de esta obra de Oda. Es por esto que lo siguiente, se enlistan los ejemplos de estos temas que conforman las *anison* como lo son en *leitmotiv*, *opening*, *ending*, música incidental para ejemplificar los géneros musicales que este *anime* utiliza:

- J-pop (K-pop) Opening no. 11- Share the world, de TVQX

- Pop: Ending no. 12 -Tsuki to Taiyo, de Shela

- Rock: Opening no. 13 - One Day, de THE ROOTLESS

- Orquesta Sinfónica Occidental: Arco Arlong Park, saga East Blue –Overtaken de Kohei Tanaka

- Orquesta tradicional japonesa y fusión: Arco de Wano - Wano Kuni Theme de Kohei Tanaka

Pop, J-pop y K-pop

En este ejemplo vamos a hacer mención primero de lo que son las variantes del género *pop* con Japón y el resto del mundo por lo que cuando se hace mención de J-pop o K-pop, se tiene como referencia al género pop. De acuerdo con el *El mañana* nos dice que

El Diccionario de la Real Academia Española, define al género de la música “Pop” como proveniente: “Del ingl. pop, acort. de ‘popular’(sic). Un estilo musical de origen angloamericano nacido al final de los años cincuenta del siglo XX, que se caracteriza por la creación de canciones de ritmo marcado acompañadas de instrumentos eléctricos y batería, que busca lograr una gran difusión comercial” (Real Academia Española, 2014).

En Estados Unidos y parte del continente americano exponentes de este género son: Britney Spears, Madonna, Michael Jackson. Estos grandes artistas en el lado occidental son

pilares para ubicar a este género, ahora bien, Bianca Valdatti periodista y escritora de la revista digital *Geenkno* nos explica lo que es el J-pop y el K-pop

El J-Pop es un género musical que procede de Japón. Tiene sus raíces en la música pop, aunque también toma como referencia el jazz, el rock y elementos tradicionales de la música clásica y folclórica japonesa. Los grupos de J-Pop están formados por chicos y chicas jóvenes. Este estilo se caracteriza por unas letras sencillas y coreografías pegadizas. El neologismo J-pop fue inventado por la estación de radio J-WAVE en la década de los años 70 como una manera de referirse al “*Kayokyoku*” (música japonesa moderna) y diferenciarla de la música tradicional japonesa la cual carecía de influencias extranjeras. Este género musical ha influido en otros estilos de música y en las regiones cercanas, donde ha sido copiado por sus vecinos de Asia. Del pop japonés surgió el término de *Idol*, que posteriormente se utilizaría en el pop coreano y se refiere a las celebridades del J-Pop. Sin embargo, este término no se limita únicamente a la música. Una de las primeras *idol* más reconocidas es Seiko Matsuda, considerada la Madonna de Oriente, la reina del J-Pop. Bandas que representan este género son como: *Perfume*, *C-ute*, *ARASHI*, *AKB48*. Es posible hacer que en el J-pop haya cantantes surcoreanos y viceversa (Valdatti, 2019).

Ahora se hace una explicación de lo que es el pop en corea del sur por lo que Valdatti dice que

El K-Pop es un género musical popular que proviene de Corea del Sur. Tiene sus raíces en la música pop, aunque también toma como referencia estilos tan variados como el soul, trap, rock, R&B e incluso funk. La música y los grupos son muy importantes, pero también lo es el aspecto audiovisual, es decir, los videos. Se caracteriza por unos ritmos pegadizos. Por regla general, los grupos de K-Pop están formados por chicos o chicas jóvenes. Son bandas totalmente fabricadas y entrenadas por las empresas y discográficas más importantes del pop coreano. Musicalmente, los exponentes de este tipo de genero son artistas o agrupaciones sur coreanas como: *BTS*, *Bigbang*, *Super Junior*, *ITZY*, entre otros (Valdatti, 2019).

Existen diferencias y las que se pueden destacar nos menciona Valdatti (2019) son las siguientes

En Japón es común seguir una estética *Kawaii* (adorable e inocente) (sic) tanto en grupos masculinos como femeninos. En Corea se lleva lo *sexy*, agresivo, siguiendo el estilo de los grupos pop de Estados Unidos. Los J-Pop normalmente debutan entre los 12-16 años de edad, mientras que en los K-Pop suele ser a partir de los 16 años.

Terminando este apartado de la diferencia entre el tipo de pop coreano y japonés nos dedicaremos a las dos últimas mencionadas en la lista anterior de las *anison* seleccionadas ya que el primero ejemplo era para conocer la diferencia del género pop que están en *One Piece*. Ahora abordaremos *Overtaken* de Kohei Tanaka de orquesta occidental y *Wano Kuni Theme* de Kohei Tanaka en orquesta tradicional y fusión, ambas en ese respectivo orden que son los temas orquestales seleccionados para la redacción de esta tesis.

Overtaken: Orquesta Sinfónica

Overtaken⁶⁴ es una pieza que forma parte de la música incidental de *One piece* puesto que además de nutrir el carácter de sus escenas, cumple una función narrativa dentro de la animación utilizando el recurso musical anteriormente citado llamado *leitmotiv*.

Overtaken aparece por primera vez en la primera saga de East Blue con un enfrentamiento contra el Pirata Buggy el Payaso⁶⁵, aunque fue hasta Arlong Park contra el Pirata Arlong⁶⁶ que esta pieza marcó un acontecimiento importante dentro del universo de la obra de Oda pues es la primera saga en la que Luffy y los *Muwigaras* tienen un enfrentamiento y ya que es utilizada para describir el momento climático dentro de la batalla, desde ese momento hasta la actualidad Overtaken se ha convertido en la obra musical utilizada para representar la fase inicial de lucha. Por lo mismo, muchos fanáticos *nakamas* conocen a esta pieza como “la canción de la pelea”, porque sí, su función es anticiparnos que los *nakamas* sombrero de paja irán a pelear y que generalmente van a ganar.

Así mismo, existen hipótesis sobre el impacto de la obra musical Overtaken y el uso del recurso musical leitmotiv dentro del trabajo de Oda. Por ello en el marco de esta investigación se escogió el blog *Piratekingfords* el cual es dedicado principalmente al mundo de *One piece*. En este el usuario *Samurp7* plantea que

⁶⁴ Cfr. Manou. (2020). https://www.youtube.com/watch?v=zuESv_zqMT8 Video de Overtaken.

⁶⁵ Capitulo 7, minuto 16 con 22 segundos.

⁶⁶ Capitulo 37, minuto 20 con 16 segundos.

El tema de *Overtaken* es más complejo de lo que parece, siempre me pregunté por que una pieza tan básica me generaba “tanto recuerdo de *One Piece*” (sic), y es que inconscientemente nos cuenta la estructura de la banda, y el rol de cada mugiwara en ella (es como el tema de *Game of Thrones* es tan característico porque representa la lucha de poder de poniente de forma magistral) (sic). Esto más que una teoría es un análisis artístico. El tema inicia con un tambor, en solitario que se mantiene constante e inalterable durante toda la pieza (el tambor o bongos es Luffy no le importa ningún otro instrumento la marca (sic) el ritmo de todo, "su ritmo" (sic), el ritmo del rey) (sic) (*Samurp7*, 2021).

Continúa agregando que cada integrante representa un instrumento dentro de la orquestación de *Overtaken* como “Zoro: Trombón (o trompeta grave) (sic) es el primero en unirse, es grave, fuerte e imponente. Sanji: tompeta aguda, en toda la pieza el trombón y trompeta están en constante discusión por demostrar quien es mejor aumentando volumen”.

Diferimos con este comentario porque, al mencionar con nombre e instrumento la función de cada integrante como parte de la instrumentación en la pieza de *Overtaken*, indirectamente les ha dado un *leitmotiv*. Recordando en como analizamos los *leitmotiv* de los Sombreros de Paja, el termino de este recurso musical y su uso tanto como la música diegética y extradiegética; la banda de los sombreros de paja puede tener instrumentos en común y lo que lo hace diferente es su patrón rítmico, la melodía tal cual y el uso de esta. En el ejemplo que cita al principio, menciona que Luffy es el bongo o la percusión, por lo que es casi imposible que estos instrumentos representen solamente a Luffy ya que están en Ussop mayormente, en Franky y en los demás. Sí bien él se centra en una melodía específica que es

Overtaken, es inviable que, por cada percusión “bongo”, o parches como la conga que escuchemos en la animación, y en este caso Overtaken represente a Luffy.

En ese sentido *Samurp7* dice que

Usopp: es el redoblante y el timbal, y demás instrumentos de percusión, aunque en este tema parecieran insignificantes porque el ritmo es el del bongo, la presencia le da un matiz a la música y sin estos pierde gracia y coherencia es quien mantiene integrado el tema entre el tambor de Luffy y el resto de instrumentos (*Samurp7*, 2021).

En ese mismo blog el usuario comenta que cada integrante representa a un instrumento dentro de la obra musical Overtaken y da una analogía del porque piensa eso y es ingenioso. Así como este ejemplo, existen más al respecto de la función de esta pieza, la relación de los integrantes, entre otras. Aunque al adentrarnos en los *leitmotiv* del equipo de sombrero de paja, la percusión siempre estará presente, ya que esta familia la conforma una rama muy vasta de instrumentos. A continuación, procederemos a analizar la pieza Overtaken⁶⁷.

⁶⁷ Se encontró el score original en *musescore.com*, pero como era imposible extraer únicamente las figuras que servirían para ejemplificar, se realizó una transcripción en musescore, esto para mantener la comodidad de ilustrar por figuras de manera específica.

Análisis musical de Overtaken

En la introducción se presenta tanto el carácter de la obra como la base rítmica de esta, la cual propone novedad, puesto que en los primeros dos compases esta la participación solista de instrumentos que conforman la familia de la percusión, con figuras rítmicas y efectos que crean el soporte rítmico en el cual se desarrollará la melodía principal de esta pieza musical con que aparece en el tercer compás de este tema.

La melodía surge con fuerza y mucha presencia con figuras cortas y muy rítmicas, es interpretada por la sección de metales bajos, lo que le da un carácter especial, la misma melodía cae en la acentuación que traen las congas en los tiempos uno y dos (figura no. 43). Efecto que narrativamente se presenta como el impulso generado por la hazaña de enfrentarse para defender algo, “se calienta la sangre”; semejante a largometrajes ambientados en la época medieval en batallas de ejércitos en donde la indicación de ataque la da el corno, pero en su precedente están los tambores y el sonido de la caballería al llegar al punto de encuentro para comenzar dicho enfrentamiento con total valor de salir victoriosos aun con temor.

The image shows a musical score for two instruments: Trombone and Congas. The score is in 4/4 time and has a tempo of 105. The Trombone part (top) starts with a rest for the first six measures, then enters in measure 7 with a melodic line marked 'f'. The Congas part (bottom) features a rhythmic pattern of eighth notes with accents, marked 'mf'.

Figura no. 43 “Patrón rítmico en la percusión de Overtaken y melodía principal” de Kohei Tanaka. Recuperado de MuseScore. <https://musescore.com>

La segunda sección hace su aparición de forma tajante en el compás número siete con la intervención melódica de las trompetas, quienes llevan notas de relleno armónico que agrega un color peculiar auditivamente a la pieza; para posteriormente utilizar notas rítmicas y cortas generando el punto de unión con la melodía anterior de los primeros compases. De la misma manera en el compás nueve se mezclan estas notas cortas con los trombones en forma de pregunta y respuesta, así mismo el piano y la sección grave de la cuerda sustenta una nota pedal en el primer tiempo, la línea melódica tiene un carácter cantante que al finalizar la participación de las trompetas nos conduce a la siguiente sección (figura no. 44). Narrativamente este extracto nos está encaminando al comienzo de una confrontación, pero a la vez al nacimiento de la unión de los participantes que saldrán favorecidos de esta alianza.

The image shows a musical score for a section titled "Intervención de la trompeta en Overtaken". The score is in 4/4 time with a tempo of 105. It features staves for Trompeta (Trumpet), Trombón (Tuba), Piano, Violonchelos (Violoncellos), and Contrabajos (Double Basses). The trumpet part enters in measure 11 with a melody marked 'f' (forte). The tuba and double basses provide a rhythmic accompaniment. The piano part consists of sustained chords marked 'sfz' (sforzando).

Figura no. 44 “Intervención de la trompeta en Overtaken”. Recuperado de MuseScore. <https://musescore.com>

En la siguiente parte de el extracto musical que da inicio en el compás once, se puede notar que sigue la secuencia de la melodía principal como en la figura no. 43 pero ahora incorporándose la trompeta junto a los trombones, esto a manera de reafirmar el motivo rítmico melódico fundamental de la obra y la conclusión de esta primera gran sección con fuerza y decisión (figura no. 45). Expositivamente esto conduce al acuerdo de reunión, es un equilibrio en cuanto a perspectivas, ya saben que existe un peligro y sacrificio, aún así van de manera firme y con la convicción de vencer para defender sus ideales.

The image shows a musical score for three instruments: Trompeta en Si, Trombón, and Congas. The score is in 4/4 time with a tempo of 105. The Trompeta en Si and Trombón parts are marked with a forte (f) dynamic. The Congas part features a complex rhythmic pattern with many accents. The score is presented in a standard musical notation format with staves for each instrument.

Figura no. 45 “Trompeta y trombón”. Recuperado de MuseScore. <https://musescore.com>

Ahora bien, en lo que sigue, se mantiene la estructura inicial de la armonía, la cual no presenta grandes modificaciones en relación a la sección anterior de los graves como lo son la cuerda baja, el piano y el timbal y su estructura prevalece, sin embargo, la melodía presenta algunas variaciones de tipo rítmico melódico con motivos de dos compases y figuras rítmicas de octavos y dieciséisavos, lo que establece un cambio importante en la densidad del sonido, puesto que la melodía es interpretada por la sección de cuerdas altas lo que nos provee tanto un cambio de carácter en la música, así como también nos crea contraste e interés en el desarrollo de esta sección agregando tensión para continuar con la siguiente parte (figura no. 46). A manera de descripción, este fragmento evoca una interrogante que encamina al peligro, y a lo desconocido con sensación de guardar cuidado ante un enemigo que está presente, sin embargo, la confianza se mantiene reafirmante como las entradas del timbal y esto insita a seguir adelante.

The image shows a musical score for five instruments: Timbales, Violín, Viola, Violonchelos, and Contrabajos. The score is in 4/4 time with a tempo of quarter note = 105. The timpani part begins at measure 15 with a series of notes marked *sfz*, followed by a dynamic shift to *ff* and *fp*. The string parts (Violín, Viola, Violonchelos, Contrabajos) provide harmonic support with dynamics ranging from *mf* to *ff*.

Figura no. 46 “Entradas del timbal compás 15”. Recuperado de MuseScore. <https://musescore.com>

En el siguiente trozo musical, la melodía y ritmo ya encontraron un equilibrio sonoro y los demás instrumentos se suman haciendo un soporte armonico muy cimentado y organico de escuchar con ayuda de la sección grave, principalmente del piano, aun se mantiene la estructura rítmica melódica del tema principal, pero con variación en la participación de la sección de metales, trompeta y trombón, agregándose el timbal. Así mismo eso esta anticipando un cambio de carácter en la pieza. De forma narrativa, en esta parte el heroísmo llevo a la acción, primeros golpes, con total seguridad de ser los vencedores (figura no. 47).

The musical score for Figure 47, titled "Tema principal con variación", is presented in a multi-staff format. The instruments included are Trompeta (Trumpet), Trombón (Trombone), Timbales (Timbales), Piano, Tpt. (Trumpet), Tbn. (Trombone), and Timb. (Timbales). The score is written in 4/4 time. The piano part features several chord changes: Fmaj7, Dm7, Am, G/A, F/A, and Em7. Dynamics such as *f*, *fp*, and *ff* are indicated throughout the piece.

Figura no. 47 "Tema principal con variación". Recuperado de MuseScore. <https://musescore.com>

Para el siguiente extracto, el carácter de la pieza ha cambiado, armónicamente se mantiene, aparecen nuevos instrumentos que hacen notas de paso y adornos que conducen a darle tensión y misterio a esta parte previa al climax de la obra. Si se habla narrativamente, en este punto ya hay vislumbrado un vencedor, inclusive con decesos, todos están poniendo de su empeño para sacar su valor aun con miedo y angustia, pero con el sentido de la justicia aun en sacrificio, ganar (figura no. 48).

The image shows a musical score for a section titled "Aparición de nuevos instrumentos". The score is written in 4/4 time and consists of two systems of staves. The first system includes parts for Trompeta en Si♭, Trombón, Timbales, Vibrafono, Vibraslap, Theremín, and Violín. The second system includes parts for Tpt. Si♭, Tbn., Timb., Vib., Vibeslp., Thmn., and Vln. The score features a variety of dynamic markings, including *mf*, *mp*, *ff*, and *sfz*, as well as articulation marks like accents and slurs. The Violín part in the first system shows a sequence of notes with slurs and accents, while the Vln. part in the second system features triplet figures. The overall texture is dense and dynamic, characteristic of a climactic section in a symphony.

Figura no. 48 “Aparición de nuevos instrumentos”. Recuperado de MuseScore. <https://musescore.com>

El climax ha llegado de esta pieza, la melodía principal con la sección de metales sigue presente, la cuerda alta está haciendo una secuencia por grado conjunto y con saltos de intervalos de terceras y octavas justas con figuras de semicorcheas lo que le dan un carácter estrepitoso y entrépido mientras toda la instrumentación de graves está reafirmando la armonía con un matiz valeroso. Relatando, en esta parte nadie se riende e intenta darlo todo hasta el final (figura no. 49).

The image shows a musical score for four instruments: Violin, Viola, Violonchelo, and Contrabajo. The music is in 4/4 time and G major. The Violin part begins with a trill (tr) and a dynamic of *f*, which then increases to *ff*. The Viola, Violonchelo, and Contrabajo parts all start with a dynamic of *f* and then move to *sf*. The score is divided into four measures. The Violin part features a melodic line with many accents and slurs. The Viola, Violonchelo, and Contrabajo parts play a rhythmic accompaniment of eighth notes with accents.

Figura no. 49 “Caos en la cuerda”. Recuperado de MuseScore. <https://musescore.com>

El final de la pieza logra que la instrumentación toque al unisono la melodía del tema principal con un enfoque al desenlace, no obstante, la música no dejó de mantener el tiempo ni la sensación del comienzo, terminando en el tiempo fuerte. Dentro del discurso, sacando sus últimas fuerzas, con la mente enfocada en prevalecer la paz y su espíritu de rectitud logran derrotar al enemigo con una consumación de carácter invicto y heroico (figura no. 50).

The image displays a musical score for a piece titled "Tema al unísono". The score is written for a full orchestra and includes the following instruments: Trompeta en Sib (Trumpet in B-flat), Trombón (Trombone), Timbales (Timpani), Congas, Violín (Violin), Viola, Violonchelo (Cello), and Contrabajo (Double Bass). The tempo is marked as $\text{♩} = 105$. The score is in 4/4 time. The music begins with a unison theme, where all instruments play the same melody. The score is divided into four measures, with the first measure starting at measure 105. The dynamics range from f (forte) to ff (fortissimo). The score is presented in a clean, black and white format with a black border around the staves.

Figura no. 50 “Tema al unísono”. Recuperado de MuseScore. <https://musescore.com>

En la primera aparición de este tema que en el *anime* se manifiesta con la melodía rítmica que nos señalan las figuras no. 43 y no. 44, es la primera vez que Luffy y los demás presentan una rivalidad, primero sutilmente con Buggy y posteriormente tomando forma con Arlong, en este sentido se puede comprender la falta de experiencia de esta joven tripulación al encaminarse en su aventura, y que de alguna manera este tipo de eventos tiene que suceder, son piratas. Y al ser así todos los que conformaban al principio su equipo debían participar en defensa de otro miembro, algo que les dio la valentía de enfrentarse aún con la inseguridad de ser novatos. Es decir, que se puede apreciar que como música incidental no solamente nos

presentó a los instrumentos que cada Sombrero de Paja representa como *leitmotiv*, más bien sus emociones reflejadas en la narrativa en la que Overtaken se manifiesta, sus primeras experiencias en combate y la lejanía de su lugar de origen.

Actualmente cuando Overtaken suena en capítulos de enfrentamientos y, ya con toda la tripulación que debe integrar, los diez elementos, y con la experiencia de enfrentamientos previos, la obra logra manifestar seguridad, confianza, unión y una fortaleza ante derrotar al enemigo, la tripulación maduró y espera seguir con el aprendizaje de su travesía para finalmente cumplir el propósito y sueño de cada uno individualmente pero también como equipo, *nakamas* sin dejar su virtud de justicia atrás que es el principal motivo que une a esta tripulación Sombreros de Paja.

Wano Kuni Theme: Orquesta Tradicional japonesa con fusión

En *IKIGAI Matsuri blog* encontramos acerca del origen de la música tradicional japonesa y descubrimos que

La música tradicional japonesa se conoce como *hōgaku* (邦楽) y por otro lado al *ongaku* (音楽) que se utiliza para definir a la música en general. El *hōgaku* es el tipo de música que ha sido interpretada por más de tres mil millones de años en las cortes japonesas y se compone por el *Togaku*, el *Komagaku*, la música nativa sintoísta y también de los monjes budistas zen. Los instrumentos utilizados en la música de Japón son de origen chino, los cuales fueron llevados a este país en el siglo VII,

algunos de estos instrumentos destacados son la biwa, el shamisen, el shakuhachi y los tambores taiko. Se debe mencionar que al hablar de la música en Japón no se puede descartar a la danza Kagura (神楽) la cual es una antigua ceremonia teatral que se compone por música y baile, esta se realiza en honor a los dioses de la religión sintoísta. Existen dos tipos de Kagura, el Mikagura que es exclusivo de la corte japonesa y el Sato Kagura que es principalmente para las fiestas tradicionales japonesas (Ikagai, 2022).

En el mismo blog se describieron datos importantes al respecto de la evolución de este estilo musical por lo que aprendimos que

En el año de 1874 en la creación del primer partido político japonés, era más acertado encargarse de canciones como propaganda política que incluyera en sus letras su mensaje hacia la población, ya que en ese inicio era prohibido hacer su campaña política en público. Fue así que nació el género Enka. Luego de eso, en el año de 1879 en las escuelas japonesas se implementaron las clases de música, pero con la intención de modernizar las composiciones japonesas ya que esta petición fue hecha por el burócrata que se educó en Estados Unidos, Izawa Shuji quien al tener otra mentalidad pidió que se realizaran canciones con melodías pentatónicas, logrando que, este estilo de música se afanzara en Japón y estableciera la base de la música comercial moderna en este país. Posteriormente, casi un siglo después, en los años 30 el jazz jugó un papel importante en el surgimiento de la música popular, poco antes de la segunda guerra mundial, este fue prohibido. Luego de eso, en la posguerra, en Japón surgieron

otros géneros musicales, así como un nuevo concepto, el *J-Music* que aludía a la música japonesa tradicional con toques occidentales, que además del Enka, trataban generalmente de desamor con toques nostálgicos (Ikagai, 2022).

Con relación a conocer más sobre el Enka, en *Cooljapan* encontramos que el editor Juan Carlos Pérez realizan una descripción al respecto y nos describe que

El Enka nació entre el periodo Meiji y el Taisho como canción de protesta cuando comenzó la ocupación americana. En esa época, se usó la música como medio de hacer más atractivos los desacuerdos políticos para el pueblo y para ocultar mensajes que de otra manera eran censurados por el gobierno. Con el tiempo se popularizó y pasó a ser un género musical que mezcla armonías occidentales con melodías japonesas, creando un resultando muy enriquecedor. Hibari Misora fue conocida como la reina del Enka durante muchos años y un tesoro nacional viviente en Japón. Normalmente los intérpretes visten los trajes tradicionales del país: el kimono. El Enka ha perdido popularidad en Japón y ahora es mucho más escuchado entre las personas de la tercera edad que entre los jóvenes japoneses, quienes prefieren escuchar música pop (Pérez, 2015).

Termina agregando que

Me parece importante recordar que las canciones Enka en el anime se han ligado a las series con contenido muy clásico y tradicional o con series de temática yakuza, debido

muy posiblemente a que muchos de estos temas se han usado en la época dorada del cine yakuza japonés entre los 60 y 80 (Pérez, 2015).

Ahora bien, en la página del programa de radio *Freak* por Kernel Panikk se descubre que en la actualidad, cuando mencionamos que existe la fusión de la música tradicional japonesa con instrumentos occidentales o de otras culturas se toma como referencia a una banda japonesa que lleva por nombre WAGAKKI que si bien se caracteriza por tocar rock, esta también hace la fusión de instrumentos tradicionales japoneses como lo son: el shakuhachi, koto⁶⁸, shamisen y taiko⁶⁹ con guitarra, bajo y batería. Por otra parte, algunos autores comentan que el uso de estos instrumentos son los más comunes de fusionar con la música de occidente moderna e inclusive en orquestas sinfónicas y por el tipo de música tan especial que surge se le conoce como música de cámara⁷⁰, un término utilizado para referirse específicamente en este ámbito a la mezcla cultural de instrumentos. Y así las agrupaciones

⁶⁸ El koto es un instrumento cordófono hecho de madera y 13 cuerdas de diferente tamaño. Perteneció a la familia de las cítaras y es descendiente de la cítara china Guzheng. Es el instrumento nacional de Japón y está fabricado con madera de Paulonia Imperial, también llamada Kiries, es comparado con el cuerpo de un dragón chino acostado por lo que la parte superior de la caja de resonancia se llama Ryuko (espalda del dragón) mientras que el Ryuto (cabeza del dragón) y el ryubi (cola del dragón) son los extremos del instrumento. Inicialmente, el nombre del Koto era “gakusō” y solo constaba de cinco cuerdas, aunque más tarde pasó a tener siete cuerdas (Resendiz, Aurora, 2020 & Wikiwand, s.f.). Cfr. Watanabe, Kasumi. (2013). https://www.youtube.com/watch?v=JDTp_YQizqE

⁶⁹ Un Taiko (太鼓) es un tambor de gran tamaño con sonido profundo, tiene membrana de piel que puede variar de su tamaño, se toca con baquetas de madera denominadas *bachi*. Fuera de Japón, el término se refiere a los distintos tipos de tambores japoneses (Taringa, 2016). El taiko se encontró en los sitios arqueológicos a partir de la época Jōmon (entre 10,000 y 300 años antes de Cristo). Los tambores se tocaban en el Japón antiguo para ocasiones ceremoniales y religiosas (Masumi, I. M & Brescia, M, 2010). Cfr. SENZOKU GAKUEN col lege of Music. (2015). <https://www.youtube.com/watch?v=ZagsLrNzg3I>

⁷⁰ Dicho de la música o de una composición musical: Escrita para una orquesta de cámara (Caña, Jorge, 2022). Aquella compuesta para un reducido grupo de instrumentos, en contraposición a la música de orquesta. El nombre viene de los lugares en los que ensayaban pequeños grupos de músicos y ejecutaban especialmente para la clase alta europea durante la Edad Media y el Renacimiento. A esas habitaciones, no muy grandes, se les llamaba cámaras (Conservatorio de Ibagué, s.f.).

puedan hacer de esa mezcla un sonido particular y único, prueba del trabajo de WAGAKKI, es que realizaron una contribución del opening y ending del anime *Samurai Warriors*⁷¹.

Esto puede ser común y recurrente en algunas agrupaciones que buscan prevalecer lo tradicional al encaminarse a lo moderno, no dejando de lado sus tradiciones y cultura. Tal es el caso de la agrupación de la cantante Nao Higashiyama en el *opening no. 2* del anime *Kakuriyo no Yadomeshi*⁷², el *ending* del anime *Kamisama hajiimemashita* con la cantante Hanae⁷³ que combina *j-pop* con instrumentos tradicionales, entre otros.

Considerando la obra de Eiichirō Oda, no es la excepción pues en el arco que lleva por nombre Wano Kuni (País de Wano) la obra musical que da la apertura a este arco realiza la fusión de música occidental con la asiática, en este caso japonesa. A partir de este momento hablaremos de *Wano Kuni Theme* o en inglés *Welcome to Wano theme*, que lleva por título original *Moonlight princess*⁷⁴ esto por el personaje que la interpreta, por lo que analizamos la melodía del instrumento principal que es el shamisen. Cabe destacar que esta pieza seleccionada es la misma que sirvió para hacer el ejemplo de la música incidental en el apartado de música diegética y extradiegética.

Lamentablemente para este tema no se encontró un score de la partitura original, por lo que procederemos a analizarlo conforme a datos externos con relación al instrumento. Esto

⁷¹ Cfr. JStarplatinum. (2015). <https://www.youtube.com/watch?v=J8DQ3IIGszQ> Video original del *opening* no.4 de *Samurai Warriors*.

⁷² Cfr. FlyingDog. (2018). <https://www.youtube.com/watch?v=tXsqImRzm80> Video original del *Opening* no.2 de *Kakuriyo no Yadomeshi*.

⁷³ Cfr. ハナエ. (2015). <https://www.youtube.com/watch?v=zgmgnUZUggg> Video original del ending de *Kamisama Hajiimemashita*.

⁷⁴ Cfr. Amv Desing. (2019). <https://www.youtube.com/watch?v=Wu891clHucY> Welcome to Wano Theme.

quiere decir, *covers* lo que quiere decir quede la misma canción alguien realiza su propia ejecución y en ocasiones puede agregar una ligera modificación en arreglos armónicos cambiando la tonalidad de esta para que el que la interprete de manera vocal se sienta más cómodo de cantar o tocar.

Para poder transcribir esta melodía del shamisen se recurrieron a seis videos además del que está con la animación, que se encuentran en el buscador audiovisual, Youtube. En el primer video está representado el cover por una joven intérprete japonesa del shamisen, Sayo Kamada⁷⁵, quién toca la melodía sobre la pista, ella ayudó a tener una visión clara sobre el instrumento solista con la melodía.

El siguiente video fue quien ayudo a comprender la notación del shamisen para poder conocer un poco en la estructura de su diagrama y de manera auditiva, este fue de canal brasileño llamado Projeto Sankyu⁷⁶ de youtube, vídeo corto, pero practico. El vídeo que sigue fue el complemento para afirmar el discurso del canal antes mencionado, esto en el canal llamado Nikyokan Lives⁷⁷, que además se aprendió acerca de las partes que conforman este instrumento, y su historia, gracias el argentino Ramiro Bustos, que estudia en Japón.

⁷⁵ Cfr. Jigz. (2023). <https://www.youtube.com/watch?v=ozQwUttDjEo> Video de la interpretación de la japonesa Sayo Kamada.

⁷⁶ Cfr. Projeto Sankyu. (2023). <https://www.youtube.com/watch?v=WMzMHBiwDbE> Vídeo del canal de youtube brasileño Projeto Sankyu.

⁷⁷ Cfr. Nikyokan. (2020). <https://www.youtube.com/watch?v=xcPKYI7BDCI> Vídeo del canal de youtube Nikyokan Lives con Ramiro Bustos.

Posteriormente se encontró otro vídeo en la misma plataforma de youtube del usuario mexicano *gatts300*⁷⁸ quien también estudia en Japón y da una explicación sobre la técnica del instrumento, digitación, afinación, lectura, notación (partitura), entre otras.

Después de indagar al respecto con este instrumento, se encontró un vídeo dentro de una página que lleva por nombre *Community.bachido* en el que varios usuarios suben sus videos de covers de piezas en shamisen, fue ahí donde se encontró la notación de la melodía Moonlight Princes del Arco de Wano de *One Piece* por el usuario 三味線 o *Zib* como aparece en este blog⁷⁹, para que después y con mucha fe en el oído personal se decidiera aventurarse a transcribir esta melodía en *musescore.com*, es decir, que con lo que se escuchaba de la pieza musical, esto se escribe para crear una partitura sobre papel o en este caso de forma digital y así tener un respaldo de esta melodía y poder colocar figuras en esta tesis como ejemplo.

Por último, para averiguar en qué parte estaba esta melodía del shamisen es que encontramos el vídeo en youtube de la versión *extended*⁸⁰ de esta melodía con todos sus componentes los cuales no se transcribieron, pero se incluirán como manera de narración con lo que se obtuvo en la transcripción de esta pieza, esto porque al no tener una guía exacta o mejor conocida como *score* de los instrumentos que se utilizaron, es preferible no mencionar a algunos cuando puede que no estuvieron presentes.

⁷⁸ Cfr. Gatts300. (2014). <https://www.youtube.com/watch?v=yXKdSJZtNTY&t=602s> Vídeo del usuario de youtube *gatts300*.

⁷⁹ Cfr. Bachido. (2022). <https://community.bachido.com/t/wano-kuni-notation-one-piece/9103/2> Vídeo de notación por el usuario *Zib*.

⁸⁰ Cfr. Amv Desing. (2019). <https://www.youtube.com/watch?v=Wu891clHucY> Wano Kuni Theme versión extended.

Análisis musical de Wano

La aparición de este tema es en el capítulo 892⁸¹, la melodía se interpone dentro de una saga, actos que sirven para dar seguimiento a los capítulos del arco del país de Wano en el que dentro de la animación este simboliza a Japón. El inicio del acto I⁸² es demasiado conmovedor de ver, ya que representa muy bien las tradiciones del país en aquél periodo con samuráis, lo que el país vivía; la flora y fauna característica del país del sol naciente, vestimenta e instrumentos tradicionales, pero, sobre todo resalta musicalmente la fusión de las raíces niponas con la música occidental que escribió Kohei Tanaka para la creación de Oda.

El inicio de esta pieza aparece con el shamisen solista. En toda la composición, se logra apreciar la combinación de escalas musicales⁸³ como lo son la escala mayor y menor natural, escala pentatónica menor y la escala exótica japonesa mejor conocida como

⁸¹ El capítulo donde aparece este tema por primera vez es desde el 891 en el minuto 13 con 54 segundos donde el ambiente sonoro se torna japonés con taikos y shakuhachi; el tema incidental de Wano Kuni Theme da comienzo en el minuto 16 con 10 segundos, pero repentinamente desaparece en el minuto 17 con 30 segundos para que posteriormente en el minuto 18 con 14 segundos hasta el 18 con 51 segundos se retome el tema. Ahora bien, en el capítulo 892 en el minuto 3 con 47 segundos entra el tema completo que finaliza en el minuto 5 con 40 segundos.

⁸² Cfr. Mugiwara Tv. (2020). Acto 1 entrada <https://www.youtube.com/watch?v=D8kt3caNYtg> & Acto 1 final, Maou Sekai. (2020). <https://www.youtube.com/watch?v=3VOJx2GQBvw>

⁸³ Cfr. La Caja de Música. (s.f.). [http://www.xtec.cat/centres/a8019411/caixa/escalas.htm#:~:text=El%20origen%20de%20la%20escala%20musical,-La%20escala%20actual&text=Los%20pitagóricos%20observaron%20que%20haciendo,sonido%20original%20\(cuerda%20entera\).](http://www.xtec.cat/centres/a8019411/caixa/escalas.htm#:~:text=El%20origen%20de%20la%20escala%20musical,-La%20escala%20actual&text=Los%20pitagóricos%20observaron%20que%20haciendo,sonido%20original%20(cuerda%20entera).)

Hirajoshi⁸⁴ con la utilización de algunos modos, es así que esta pieza refleja orgánicamente su origen asiático en conjunto de la fusión con occidente.

El solo que interpreta el shamisen a manera de prelude, tiene una duración de diecinueve compases, la melodía principal de esta obra ya está presente, tiene un carácter nostálgico pero determinante, agrega variaciones y su rítmica es estable, maneja figuras como negra, octavos y dieciséisavos primordialmente (figura no. 51), posteriormente la línea melódica del shamisen realiza un desenlace que anticipa la entrada de los demás instrumentos en Wano Kuni Theme (figura no. 52). Narrativamente esta melodía presenta dos interpretaciones, pero estas comparten el hecho de la representación musical y visual de este país, además de una protesta hacia lo que está aconteciendo en Wano, una melodía afligida de ayuda, pero decisiva al hecho de actuar por un bien común señalando la hora de proceder con su gente y la que llega a su auxilio.

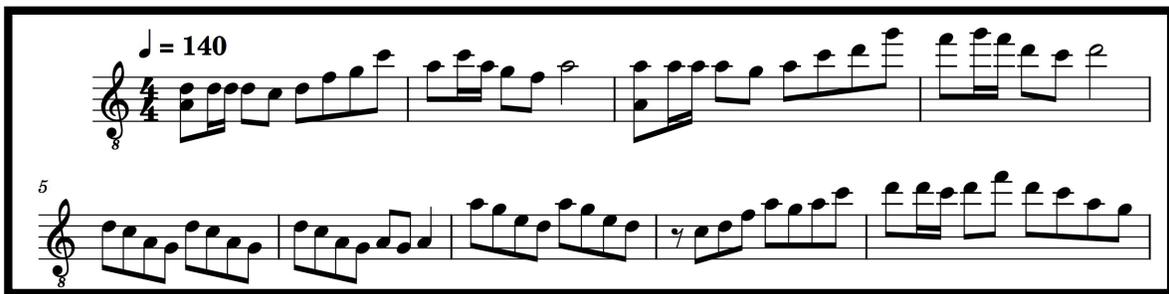


Figura no. 51 “Primeros compases del solo del Shamisen”. Original de Fernanda Herrera, transcrita en Musescore. <https://musescore.com>

⁸⁴ Cfr. Gezel, Mike. (2021). <https://www.youtube.com/watch?v=WKvscbLeKdI>



Figura no. 52 “Descenlace del Shamisen”. Original de Fernanda Herrera, transcrita en Muscorescore.

<https://musescore.com>

A continuación, se logra distinguir que la flauta shakuhachi se integra y ahora es quien lleva la batuta de esta entrada, mantiene un juego de pregunta y respuesta con el shamisen y los demás instrumentos que complementan a esta pieza tanto armónicamente como de manera melódica y rítmica durante cinco compases. Luego de eso en el último compás de su intervención ambos entran al unísono para cerrar esa breve introducción acentuando cada una de sus notas; se escucha un “quejido” como parte del último tiempo del cuarto compás haciendo la anacrusa de la melodía del shamisen (figura no. 53). De forma expositiva, esta es la señal hacia los habitantes que saben que no están solos y que es hora de intervenir, es la fuerza de la gente local y foránea unida.

The image shows a musical score for two instruments: Flauta (Flute) and Shamisen. Both are in 4/4 time. The Flauta part begins with a melodic line in the first measure, followed by a trill (tr) in the second measure, and then a series of accented notes in the third and fourth measures. The Shamisen part provides a rhythmic accompaniment with eighth notes and rests in the first two measures, followed by a series of accented notes in the third and fourth measures.

Figura no. 53 “Shakuhachi y Shamisen”. Original de Fernanda Herrera, transcrita en Musescore.

<https://musescore.com>

Ahora bien, este compás marca la entrada del shamisen⁸⁵ como guía melódico de esta pieza tal como se muestra en la figura no. 51 modificando la octava del compás cinco y seis, manteniendo el tiempo junto con la base armónica y rítmica que llevan los demás instrumentos que se logran escuchar como la shakuhachi, piano, bajo, batería, fila de metales, cuerdas, tambores taiko y demás instrumentos de percusión, cuerda pulsada tradicional japonesa e inclusive voces del plano de la diegesis narrativa de la obra de Oda que llega a integrarse como parte complementaria de esta composición (figura no. 54). Para este momento el shamisen ya no está solo, como su pueblo, los demás instrumentos hacen una base que cambia el color musical de esta melodía que pasó de ser un solo a ser la línea cantante de toda la pieza; el trabajo en equipo devolverá la paz dentro de esa nación.

⁸⁵ Existen dos versiones de este tema, la primera aparece en el capítulo 891 que se aprecia como la demostración de la llegada a Wano con un tempo mucho más tranquilo, *Cfr.* 巧廿一爪日丁巧ㄥㄎ | [@Shimotsuki] (2023). <https://www.youtube.com/watch?v=L-SQK3b1vZU> y la segunda versión aparece en el capítulo 892, el tema de la versión “extended” que se ha seleccionado y transcrito con el tempo más rápido, sin embargo, las frases y la melodía principal en ambas versiones de este tema están presentes, además de la diferencia del tempo, el shamisen tiene más intervenciones junto con los demás instrumentos.



Figura no. 54 “Modificación en la octava”. Original de Fernanda Herrera, transcrita en Musecore.

<https://musescore.com>

En esta sección tanto la melodía como la base armonica realizan un cambio de carácter, drámatico e intenso anticipando la sección que viene que es un solo muy vigoroso y fuerte por parte del shamisen (figura no. 55), participación que viene siendo el climax de esta obra (figura no. 56). En este momento el pueblo ha despertado, tiene coraje y es resiliente para lo que se aproxima, el solo enérgico que realiza el shamisen ejemplifica la fortaleza que han obtenido los ciudadanos y que ya están ejecutando su objetivo, la libertad.

Figura no. 55 “Cambio de carácter”. Original de Fernanda Herrera, transcrita en Musecore.

<https://musescore.com>

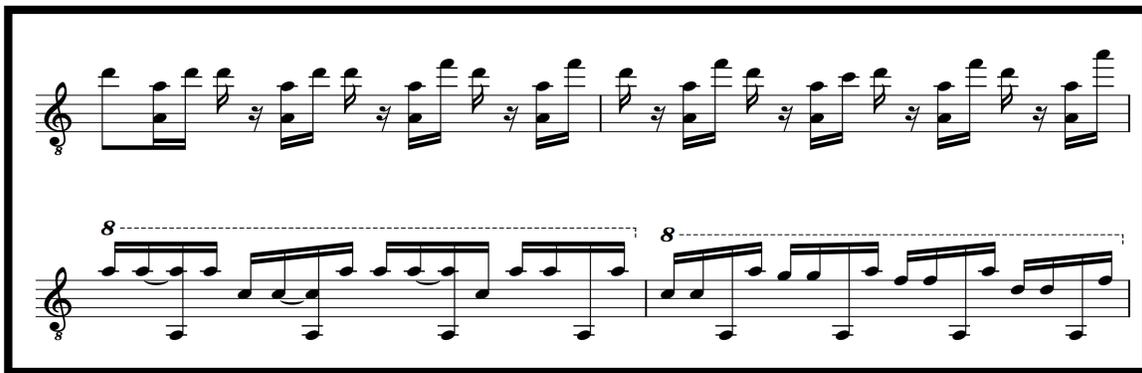


Figura no. 56 “Climax”. Original de Fernanda Herrera, transcrita en Musescore. <https://musescore.com>

Para esta parte hay un interludio de los sonidos de la diegésis narrativa de la creación de Oda, sección que retoma el solo del shamisen desde su aparición junto a la flauta shakuhashi y se repite el tema completo. Sección que se interpreta el anhelo de una sociedad pacífica en la vida cotidiana que van a restaurar. Como segunda repetición, la flauta shakuhachi realiza una coda a modo de cierre indicando el final de esta pieza en la que retoman la melodía principal con un cambio de rítmica dando fin a esta obra.

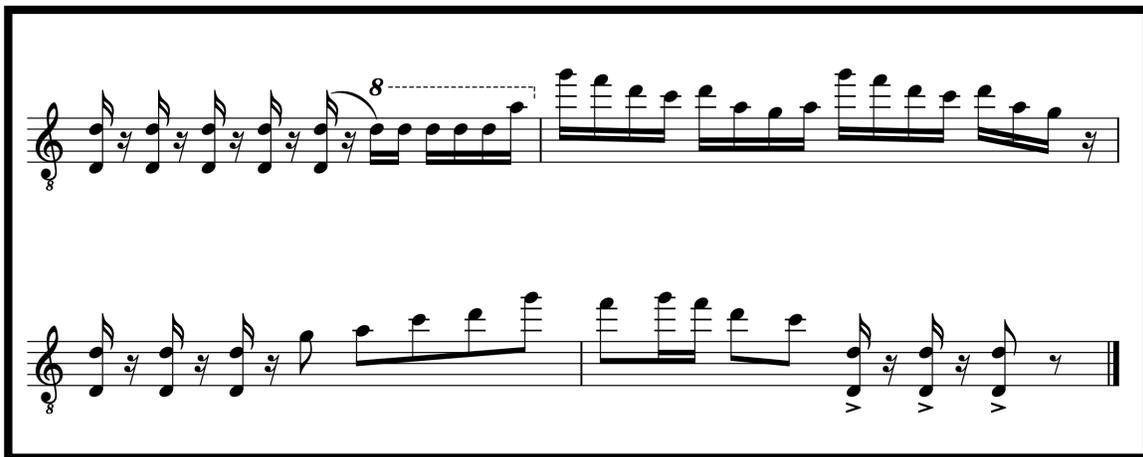


Figura no. 57 “Final de Wano Kuni Theme”. Original de Fernanda Herrera, transcrita en Musescore.

<https://musescore.com>

Wano Kuni Theme es una obra que aparece para entregar empatía y emoción a la creación de Oda, realmente es conmovedor de ver porque la pieza incidental junto con la historia que trae este arco reafirma que Japón es un país milenario lleno de tradiciones y cultura que puede enriquecerte con los mensajes y aprendizaje intrínseco que traen sus producciones.

Conclusión

De forma primordial la finalidad de esta redacción es que sirva como un manual informativo para el consumidor y no consumidor al mundo del anime, u artículos con relación a estas animaciones provenientes de Japón, por lo que se decidió añadir un poco más con respecto a su origen y evolución para conocer lo que consumimos o consumen conocidos, amigos o familiares. Gracias a ello descubrimos que el *manga* fue tan importante en su tiempo de propaganda que además de ser informativo con el paso de los años se convirtió a ser entretenimiento puro, y que al llegar su occidentalización se abrió el paso a la actualización de sus dibujos y creación del *anime*, para que posteriormente se hiciera el comercio del mismo llegando a muchos países de los cuales delimitamos a la república mexicana quien es un país clave para la distribución en américa latina, pues México destaca por haber llevado la experiencia a nivel de doblaje y así descubrir algo más acerca de esto en las animaciones provenientes de Japón, las diferencias o similitudes que existen en estas empresas en cuanto a México y Japón, dedicadas a doblar al español latino para brindarle a los consumidores de estas producciones la mejor calidad, incluyendo la fiebre en sus convenciones y temas relacionados.

Se pudo conocer el lenguaje de estas producciones niponas al referirse a términos específicos. De la misma manera aprender acerca de las diversas profesiones que juegan este papel importante para crear las obras audiovisuales en todo el mundo; su antecedente musical, los compositores y el proceso de la inserción de audio al proyecto visual, música

incidental⁸⁶, el análisis de leitmotiv y antecedentes generales de este formato en la ópera, su uso tanto musical como de narración, todo con el fin de aprender acerca de lo que se consume y deja marca en los espectadores. Así como el gran salto de una de las animaciones más largas e importantes en el mundo de la animación nipona como es el caso de *One Piece* de Eiichirō Oda la cual traspasó la ficción 2D a la imagen real acaparando a muchos más lugares en el mundo gracias a que él, Oda, su creador estuvo siempre detrás de ese proyecto.

En ese aspecto se escogió *One Piece* como el *anime* central porque además de ser uno de las producciones más importantes en la historia de la animación proveniente del país del sol naciente, personalmente ha dejado huella con las enseñanzas de Eiichirō Oda en su obra maestra. Considero fielmente que además de lo aprendido en el *manga* con su origen, el *anime* es un recurso japonés que deja plasmada su cultura, valores y tradiciones ya que, con la modernización, como en muchas culturas las tradiciones van perdiendo su esencia y simbolismo en cada país con el modelo de pensar en las personas actuales. Realmente es muy raro que una persona que no sea de la “sociedad antigua” mantenga ciertas cualidades de antaño, y es por esto que las reflexiones que los japoneses manifiestan en sus creaciones, son un tesoro que permanecerá resguardado perdurablemente en las personas que consumen de estos productos.

Por una parte, agradezco que, al ponerlo nuevamente como moda, con el *live action* en *Netflix* y como resultado de este éxito, esta redacción se ha enriquecido de información puesto que hizo que fuese más fácil descubrir datos relevantes en buen tiempo, que en años

⁸⁶ Me hubiese encantado agregar una última pieza ya que de estas seleccionadas son de mis favoritas, pero los tiempos no me favorecieron.

anteriores era poco probable de comprobar o de encontrar, puesto que acaparo a muchos más fanáticos y a partir de que gente que desconocía del mismo y de inclusive del tipo de animación nipona quedo gustosa con la gran historia original de Oda, esto sirvió de apoyo en lo que respecta a lo informativo para la creación de este trabajo y de alguna manera al enterarme de que se volvió la novedad, decidí aplazar un poco las cosas para indagar más al respecto y completar de la mejor manera este proyecto. Pero, por otra parte, es difícil aceptar y un poco lamentable que esta animación que le ha costado salud y años a su creador para formar parte de una de las obras legendarias niponas, pase a ser modificada, esculpida, recortada para las generaciones actuales. Aun así, este escrito recaudó la mayor información posible para poder brindarles el conocimiento necesario con relación a este tema.

Este tema de tesis se eligió con mucho tiempo de antelación, cursando los primeros semestres de preuniversitario en la facultad, ya que, al ser estudiante de música y fanática de la animación nipona, la inquietud fue combinar estas ramas y aprender la función que tenía lo que yo estudiaba junto con lo que me gustaba que es el *anime*, pero no fue fácil ya que temía que al ser un tema fuera de lugar en la facultad de música y de no tener ningún antecedente en la misma, en un punto pensé que sería denegado por lo que me calmé ya que aún me faltaba mucho para el día de ser redactado, años.

Luego de eso y al tener ya el tiempo encima y estar en las clases de protocolo previos a la elaboración de este documento, tuve mucha tensión nerviosa, porque de nuevo aparecía en mi mente el tema que con anterioridad había escogido, pero no encontraba el título adecuado. Más adelante cuando tuve asesorías personalizadas, comenté lo que era el contenido de mi trabajo y lo que esperaba que sería; fue así que recibí propuestas de cambios

(radicales) las cuales no eran nada de lo que yo había argumentado y no comprendía el porqué de esas modificaciones, cambié asesor. Después pude pisar tierra firme, y las cosas fluyeron en mi mente hasta el día de hoy. Por lo que importante mencionar que en algún momento se tuvo el interés e iniciativa con este proyecto pues al ser pionero pudo abrir puertas para traer a algún compositor reconocido de esta índole a dar una cátedra e inclusive conciertos sinfónicos. Cabe recalcar que esta tesis tuvo muchos títulos de borradores como “Composiciones musicales para animación”⁸⁷, “El origen del *anime* y la música”, “La música del *anime* en México” entre otras, hasta llegar al que tiene hoy; considerando que siempre se iba a incluir la función musical en estas producciones audiovisuales como lo son cortometrajes, largometrajes y demás, en animación o no por la carrera en la que me encontraba y que al tener demasiado material para seleccionar, cualquier tema podría desglosar un trabajo muy completo.

Es por ello que se espera que esta tesis haya podido ser informativa y motivante para futuras generaciones que gusten acercarse a este estilo de producción japonés, el *anime*, y analizar más acerca de lo musical.


Fernanda Herrera Molina.

⁸⁷ Una de esas ideas originales fue reproducida para un evento en la fecha 24 de noviembre de 2023 en la ciudad de Tuxtla Gutiérrez, Chiapas, México. Hecho que me motivó a extender aún más este documento y convertirlo en una especie de guía de animación y música.

Fuentes Bibliográficas

- A- Tamashi. (2019, 11 de febrero). ¿Por qué los mangakas no dejan ver u rostro en publico n los fans? [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=-UYIgGaJruc>
- Alba Leal, A. (2022, 5 de abril). ¿Cómo funciona el doblaje de películas? Una guía paso a paso. ABCtranslations. <http://abctranslations.com/es/como-funciona-el-doblaje-de-peliculas-una-guia-paso-a-paso>
- Alcalá, Cristelle. (2020, 27 de octubre). Sobre el origen del pop, el jazz y Blanche Calloway. El Mañana periódico que va con el pueblo. <https://elmanana.com.mx/opinion/2020/10/27/sobre-el-origen-del-pop-el-jazz-blanche-calloway-49654.html>
- Aligatitos. (2017, 4 de agosto). Todo lo que debes saber sobre el one-shot. Blog Amino. https://aminoapps.com/c/fnafhs-amino/page/blog/todo-lo-que-debes-saber-sobre-el-one-shot-by-aligatitos-kittin-editado-v/J8GN_86xsduV0rD1alnWb8aagrqv8BbxEGD
- Audiovisual451. (2019, 28 de junio). El sindicato de guinistas ALMA aclara la definición de showrunner. Audiovisual451 el medio online de la industria audiovisual. <https://www.audiovisual451.com/el-sindicato-de-guionistas-alma-aclara-la-definicion-de-showrunner/>
- Álvarez, J y Melguizo, Y. (2020). La dualidad en la definición del anime. Revista Mundo Asia Pacífico, vol. 9 (No. 16), 1-3. <https://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwixz8bP4PKEAxXLOUQIHUcnDJQQFnoECA4QAw&url=https%3A%2F%2Fpublicaciones.eafit.edu.co%2Findex.php%2Fmap%2Farticle%2Fdownload%2F6385%2F4844%2F21852%23%3A~%3Atext%3DLa%2520ra%25C3%25ADz%2520proviene%2520del%2520verb%20Canime%2520esto%2520incluye%2520la%2520occidental.&usg=AOvVaw1uxdRfzwiH6CqtSX-rXh8X&opi=89978449>
- Águilar, D. (2003). La Aventura textual. Buenos Aires: La Crujía.
- Amv Desing. (2019, 8 de septiembre). *One Piece – Welcome to Wano Theme (Extended)* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=Wu891clHucY>
- Anders V. et al. (2021- 2024). Etimología de cinemática. En Etimologías de Chile. Etimología de Cinemática (p. 1). Etimologías de Chile, refranes, etimologías ciudades, chistes. <https://etimologias.dechile.net/?cinema.tica#:~:text=La%20palabra%20%22cinemática%22%20viene%20del,cuenta%20las%20fuerzas%20que%20intervienen>
- Anime Jenkins. (2021, 24 de noviembre). *One Piece Anime vs Manga | Luffy vs Lucci* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=0oq9Bh7LUI0>

Animeonegai. (2022, 10 de agosto). A México y Japón los une el doblaje: un futuro de “seiyuus” latinoamericanos. Anime Onegai por Onimeka. <https://anime-onegai.another.co/a-mexico-y-japon-los-une-el-doblaje-un-futuro-de-seiyuus-latinoamericanos>

Anime World. (s.f.). Géneros del anime. Anime World Blog. <https://guillexsensei.wordpress.com/generos-del-anime/>

Arcos, David. (2018, 28 de mayo). Marcha Otaku 2018 [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=yRH9ub-EnH8>

Arroyo, David. (2023, 8 de noviembre). El manga de `One Piece` se queda a medias por primera vez en su historia y Eiichiro Oda preocupa a los fans. MeriStation As. <https://as.com/meristation/noticias/el-manga-de-one-piece-se-queda-a-medias-por-primera-vez-en-su-historia-y-eiichiro-oda-preocupa-a-los-fans-n/>

Bachido. (2022, 29 de agosto). Wano Kuni notation (*One Piece*). Bachido Blog. <https://community.bachido.com/t/wano-kuni-notation-one-piece/9103/2>

Barrera, Daniyyel. (2023, 15 de enero). Wagner- Tristán e Isolda (Barenaim Ponnelle, 1983) Ópera completa (Sub español) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=tgYokX-4hG8>

Bartmans Bartje. (2015, 8 de septiembre). Camille Saint Saëns- L'Assassinatdu Duc de Guise, Op. 128 (1908) [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=zolNXVIshFfc&t=15s>

Briseño, Ricardo. (2019, 3 de julio). La música de *One Piece*. La Covacha. <https://lacovacha.mx/anime/one-piece-y-la-musica/>

Britez, Dario. (2014, 6 de septiembre). Den Den Daiko un juguete tradicional japonés. Mirando hacia Japón. <https://mirandohaciajapon.com/den-den-daiko-un-juguete-tradicional-japones/#:~:text=Se%20cree%20que%20este%20juguete,%2C%20Corea%2C%20India%20y%20Taiwan.>

Britez, Dario. (2015, 24 de agosto). Shakuhachi, la flauta japonesa. Mirando hacia Japón. <https://mirandohaciajapon.com/shakuhachi-la-flauta-japonesa/>

Camelot 22. (2019, 11 de junio). Camelot Convención de Anime y Entretenimiento [Fotografía] [Actualización de estados]. Facebook. https://www.facebook.com/CamelotConvencionDeAnimeYEntretenimiento/photos_albums

Cámara, S. (2007). El dibujo animado. Barcelona: Parragón Ediciones, S. A.

Cano Pérez, E.J. (2019). Las bandas sonoras de los primeros animes. Estudio de las formas musicales de la animación japonesa entre las décadas de los 30 y los 50. [Tesis de maestría, Universidad de Murcia, España]. Riunet. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/192699/Cano%20->

%20First%20anime%20soundtracks%20Study%20of%20Japanese%20animation%20music
al%20forms%20from%20the%2030s%20to%20the%2050s.pdf?sequence=1#:~:text=Los%
20compositores%20de%20estas%20bandas,Yuki%20Hayashi%20y%20Masaru%20Yokoy
ama

Cantú Díaz, Fernando. (2003). Negocio de doblaje de voz. [Tesis de maestría, Universidad
Autónoma de Nuevo León, México]. Cdigital.
<http://cdigital.dgb.uanl.mx/te/1020149185.pdf>

Caña, Jorge. (2022). Recopilación de recursos sobre Japón Volumen 1, conceptos y
características generales del país. ia601404.us.archive.org
<https://ia601404.us.archive.org/4/items/recopilacion-de-recursos-sobre-japon-volumen-1/Recopilación%20de%20recursos%20sobre%20Japón%20-%20Volumen%201.pdf>

Castillo, Alejandro. (2024, 8 de marzo). Muere Akira Toriyama, creador de 'Dragon Ball':
reacciones en directo y última hora de la muerte del artista hoy, en vivo. MesiStation As.
<https://as.com/meristation/noticias/muere-akira-toriyama-creador-de-dragon-ball-reacciones-en-directo-y-ultima-hora-de-la-muerte-del-artista-hoy-en-vivo-n/>

Centro de ayuda. (2024). Preguntas frecuentes para usuarios nuevos. X centro de ayuda.
<https://help.twitter.com/es/resources/new-user-faq#:~:text=X%20es%20un%20servicio%20que,%2C%20videos%2C%20enlaces%20y%20texto.>

Cobos, Tania Lucía. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la
subcultura otaku en América Latina. Razón y Palabra, ISSN-1605-4806 (num. 72), (pp. 2-
16). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199514906046>

Cobos, Tania Lucía. (2010, 10 de junio). Animación japonesa y globalización: la latinización
y la subcultura Otaku en América Latina. Blog, Tania Lu.
<http://tanialu.co/2010/06/10/animacion-japonesa-y-globalizacion-la-latinizacion-y-la-subcultura-otaku-en-america-latina/?pfstyle=wp>

Colín, Julio. (2021, 10 de noviembre). Eiichiro Oda revela lo minucioso que fue el casting
para el live-action de *One Piece*. Código Espaguetei.
<https://codigoespaguetei.com/noticias/cine-y-tv/eiichiro-oda-revela-lo-minucioso-que-fue-el-casting-para-el-live-action-de-one-piece/>

Comicbook. (s.f.). About ComicBook.com. Comicbook. <https://comicbook.com/page/about/>

Course Hero. (s.f.). Tarea 9, Expresión musical.pdf- Grecia Susana Márquez, Universidad
TecMilenio. Course Hero Blog. <https://www.coursehero.com/file/113719818/Tarea-9-Expresión-musicalpdf/>

Conservatorio de Ibagué. (s.f.). Grupos de Cámara. Conservatorio de Ibagué Institución
Educativa Técnica Musical "Amina Melendro de Pulecio".
<https://conservatoriodeibague.edu.co/grupos-musicales-y-conciertos/432-grupos-de-camara>

Cruz, Luis Miguel. (2022, 21 de octubre). ¿Cómo se hace la banda sonora de una producción animada? Con Joseba Beristain. Radix. <https://radixanimacion.com/educacion/como-se-hace-banda-sonora-produccion-animada-joseba-beristain/>

Cultura Ocio. (2023, 11 de septiembre). ¿Cuántas temporadas de *One Piece* necesita Netflix para adaptar todo el anime? Cultura Ocio. <https://www.culturaocio.com/tv/noticia-cuantas-temporadas-one-piece-necesita-netflix-adaptar-todo-anime-20230911163238.html>

Chávez Rodríguez, F. (2022, 2 de febrero). GIBLI. El arte la animación japonesa. Universidad Nacional Autónoma de México. Blog Cine Adictos. <https://blogs.acatlan.unam.mx/cineadictos/2022/02/02/ghibli-el-arte-de-la-animacion-japonesa/#:~:text=Ghibli%20destaca%20por%20su%20estilo,lugar%20de%20utilizar%20libretos%20tradicionales.>

Chion, Michael. (1990). *L' audio-vision*, Introducción un análisis conjunto de la imagen y el sonido. París: Éditions Nathan. Edición al castellano, Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Chion, Michel. (1990). La escena audiovisual. Michel Chion. En Titivilius. *L' audio-vision*, Introducción un análisis conjunto de la imagen y el sonido (pp. 74-84). París: Éditions Nathan. Edición al castellano, Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A. <https://perio.unlp.edu.ar/catedras/talleraudiocat1/wp-content/uploads/sites/178/2020/10/Chion-La-escena-audiovisual-cap.-4-de-La-Audiovision-1.pdf>

Clements, Jonathan. (2013). *Anime: A History*. London: Palgrave.

Daiver. (s.f.). EL ARTE DEL MANGA. Manga Blogspot. <http://mangaal.blogspot.com/2010/>

DATOS.BNE.ES. (s.f.). Shiro Hamaguchi. Ontology Engineering Group. Universidad Politécnica de Madrid. <https://datos.bne.es/persona/XX4787299.html>

DejaSimca. (2011, 20 de noviembre). *One Piece* Soundtrack [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=0MpBVxz_oU&list=PLM8IxA2V4UHdvJd2IN0gLR7ecD0GH8Ek

De Larrauri Escudero, Julián. (2020). El proceso de producción de largometrajes y series de animación: una propuesta de desarrollo desde la creatividad narrativa (Tesis Doctoral, Universidad Rey Juan Carlos de Madrid, España). burjcdigital.urjc.es

Delgado, Mariló. (2023, 13 de septiembre). Para que existiera el live action de *'One Piece'*, Eiichiro Oda puso una condición inamovible en Netflix: "Sois libres de interpretarlo como queráis". ESPINOF. <https://www.espinof.com/series-de-ficcion/existiera-live-action-one-piece-eiichiro-oda-puso-condicion-inamovible-a-netflix-sois-libres-interpretarlo-como-querais>

Depor, redacción. (2023, 28 de agosto). “*One Piece*”: los parecidos entre los personajes del live-action de Netflix y los del anime. Depor. <https://depor.com/depor-play/pantalla/one-piece-los-parecidos-entre-los-personajes-del-live-action-de-netflix-y-los-del-anime-serie-de-netflix-nnda-nnlt-noticia/>

Depor, redacción. (2023, 1 de septiembre). Jacob Gibson: conoce al actor de Usopp en el live-action de “*One Piece*” de Netflix. Depor. <https://depor.com/depor-play/pantalla/jacob-gibson-conoce-al-actor-de-usopp-en-el-live-action-de-one-piece-serie-de-netflix-nnda-nnlt-noticia/>

Desdoblado al doblaje. (2021, 4 de junio). El caso de doblaje de Don Gato y su Pandilla [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=MCyohWAV_dY

Dinsdale, Ryan. (2023, 8 de agosto). *One Piece*: Estas fueron las dos condiciones de Eiichiro Oda para el live-action de Netflix. IGN Latinoamérica. <https://latam.ign.com/one-piece-live-action/96501/news/one-piece-estas-fueron-las-dos-condiciones-de-eiichiro-oda-para-el-live-action-de-netflix>

EcuRed contributors. (2019, 19 de noviembre). Leitmotiv. En EcuRed. <https://www.ecured.cu/index.php?title=Leitmotiv&oldid=3582017>

ElenaG-96. (s.f.). In my Nirvana, Eiichiro Oda. In my Nirvana Blog. <http://thinkdifferenttotheothers.blogspot.com>

El español. (2023, 1 de septiembre). Guía de los personajes y actores de ‘*One Piece*’ para no perderte: quién es quién en la adaptación de Netflix [Fotografías]. El español. https://www.lespanol.com/series/netflix/20230901/guia-personajes-actores-one-piece-no-perderte-adaptacion-netflix/791171025_0.html

Elmundoanime. (s.f.). ¿Qué es el Jidaimono? El mundo Anime. <https://elmundoanime.com/jidaimono/>

Enciclopedia Concepto. (2013-2024). Romanticismo. Editorial Etecé. <https://concepto.de/romanticismo/>

Escritor Sangfroid. (2022, 11 de diciembre). El leitmotiv en la escritura | Se7en, Devil may cry, Chainsaw man, Sonic 06 [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=9oXdLIVJts8>

Etsy. (s.f.). Hokusai la manga cuadernos de Hokusai [Fotografía]. Etsy. <https://www.etsy.com/mx/listing/872507632/hokusai-la-manga-sketchbooks-of-hokusai>

Falcó, Joseph. Lluís. I. (1995). Método de análisis de la música cinematográfica. D’Art 21. Barcelona: Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Barcelona.

Fandom, Inc. c/o. (2004-2024) Eiichiro Oda. Fandom.com, wikia.com, wikia.org. *One Piece* Fandom. https://onepiece.fandom.com/es/wiki/Eiichiro_Oda

Fandom, Inc. c/o. (2004-2024). Arsenal de Usopp/ Ginga Pachinko. Fandom.com, wikia.com, wikia.org. *One Piece* Fandom. https://onepiece.fandom.com/es/wiki/Arsenal_de_Usopp/Ginga_Pachinko

Fandom, Inc. c/o. (2004-2024). Jolly Roger. Fandom.com, wikia.com, wikia.org. *One Piece* Fandom. https://onepiece.fandom.com/es/wiki/Jolly_Roger

Fandom, Inc. c/o. (2004-2024). *One Piece* Color Walk 1. Fandom.com, wikia.com, wikia.org. *One Piece* Fandom. https://onepiece.fandom.com/es/wiki/One_Piece_Color_Walk_1

Fandom, Inc. c/o. (2004-2024). Piratas de Sombrero de Paja. Fandom.com, wikia.com, wikia.org. *One Piece* Fandom. https://onepiece.fandom.com/es/wiki/Piratas_de_Sombrero_de_Paja

Ferreiro, Andrea. (2014, 3 de julio). La acusmática: De los odores, lo oído y la forma de oír. Andreaferreiro's Blog <https://andreaferreiro.wordpress.com/tag/jerome-peignot/>

FlyingDog. (2018, 2 de abril). 東山奈央 「灯火のまにまに (TVアニメ「かくりよの宿飯」OPテーマ)」 Music Video(2Chorus) [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=tXsqImRzm80>

Foley, Joseph. (2023, 15 de septiembre). Fans think the *One Piece* logo designs are the best thing about the show. CB Creative Blog. <https://www.creativebloq.com/news/one-piece-logo>

Fortuny, Ignasi. (2023, 9 de diciembre). La tele reduce la música a los concursos: ¿por qué ha perdido tanto peso en la programación? El periódico, ocio y cultura. <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20231209/musica-tele-concursos-programas-talent-audiencia-95501938>

Fueradefoco. (2023, 10 de agosto). *One Piece*: ¿Qué condiciones puso Oda sensei para la serie? Fuera de Foco. <https://fueradefoco.com.mx/noticias/showrunner-one-piece-creador>

García de Fórmica-Corsi, José M. (2013, 23 de septiembre). El doblaje: ¿arte o mimesis? La mano del extranjero. <https://lamanodelextranjero.com/2013/09/23/el-doblaje-arte-o-mimesis/>

García de Jalón, A. (s.f.). “KATSUDO SANSHIN” SIGNIFICA “IMAGEN ANIMADA”. Comics: KATSUDO SANSHIN. <http://comics-bandedessine.blogspot.com/2016/12/katsudo-shashin.html>

García Aranda, O. (2018). Representaciones de Europa en el anime japonés [Trabajo final de grado, Universidad de Barcelona, España]. Diposit.

https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/126160/1/TFG_Garc%C3%ADa_Aranda_Oscar.pdf

GASTONX012. (2014, 19 de agosto). Slam Dunk Opening 1 HD [Video]. Youtube. https://youtu.be/m_QP5_rdH_g

Gatts300. (2014, 24 de marzo). Música folclórica japonesa, un poco sobre el shamisen [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=yXKdSJZtNTY&t=602s>

Gezel, Mike. (2021, 19 de julio). Aprende las escalas japonesas en guitarra 🎸 Escala Hirajoshi y modos [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=WKvscbLeKdI>

Gin. (2018, 17 de febrero). El subgénero sentai. Amino Blog. https://aminoapps.com/c/animestudioamino/page/blog/el-subgenero-sentai/RZrM_bNfwuW3oo20NmB47ZJJJaRGDNgdeg4

Goche, Jonathan. (2023, 10 de agosto). *One Piece*: Eiichiro Oda revela las nacionalidades de los Sombreros de Paja. Geeki. <https://www.geekmi.news/series/One-Piece-Eiichiro-Oda-revela-las-nacionalidades-de-los-Sombreros-de-Paja-20230809-0024.html>

González, Daniel. (2021, 11 de septiembre). Reparto de *One Piece*: Todos los personajes y el pasado de sus actores [Fotografía]. Vandal Random Blog. <https://vandal.elespanol.com/noticia/r22165/quien-es-quien-en-la-nueva-serie-de-one-piece-en-netflix-y-cual-es-su-pasado>

González, Jorge. (2021, 26 de julio). Osamu Tezuka Dios del manga [Fotografía]. Ttamayo blog. <https://www.ttamayo.com/2021/07/osamu-tezuka-dios-del-manga/>

Gorka, Cornejo. (2003). La concepción musical y la animación. Madrid: Animadrid.

Guijarro, Darío. (2024, 29 de enero). *One Piece*, banda sonora y todas las canciones del live action del famoso anime para Netflix. Más Decibelios. <https://masdecibelios.es/one-piece-boo-canciones/>

Henbrik Milenio. (2020, 7 de mayo). Eyecatcher *One Piece* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=hAvzPHgVB6Y&list=PLjxY9K_nE6Hcda-CYruf0dsDjwn6uVcn-&index=17

Henrique, Kevin. (s.f.). EL SIGNIFICADO DE LOS ACRÓNIMOS OV, OAD, ONA, OST, PV Y OTROS. Nilson Santos Otaku. <https://skdesu.com/es/acronimos-ova-oad-ona-ost-pv/>

Heredia, Pitarch, D. (2021). Anime, Anime- 100 años de animación japonesa. 3ª edición. México: Diábolo Ediciones.

Hinojosa, Larel. (2022, 15 de julio). ¿Qué es el relleno en el anime? Epicland. <https://epicland.com.mx/blogs/news/que-es-el-relleno-en-el-anime>

Hernández, Juan, R. (s.f.). GRANDES COMPOSITORES DEL AUDIOVISUAL. Blog visual animación, cine, manga y Asia. <https://blogvisual.es/grandes-compositores/>

Hernández, Juan, R. (s.f.). Kohei Tanaka (田中 公平). Blog visual animación, cine, manga y Asia. <https://blogvisual.es/2022/03/26/grandes-compositores-del-audiovisual-kohei-tanaka/>

Horno López, Antonio. (2013). Animación Japonesa, Análisis de series de anime actuales [Tesis Doctoral, Universidad de Granada, España]. SCRIBD. <https://es.scribd.com/doc/236862121/Tesis-Animacion-Japonesa-Analisis-de-Series-de-Anime-libre>

Ikagai Equipo. (2020, 17 de septiembre). Studio Ghibli la historia un sueño hecho realidad. Ikagai Matsuri Blog. <https://ikigaimatsuri.com/la-historia-de-studio-ghibli/>

Ikagai. (2022, 16 de febrero). Historia de la música de Japón: Del hōgaku al J-pop. Ikagai Matsuri Blog. <https://ikigaimatsuri.com/musica-de-japon/>

INFOBAE. (2021, 7 de febrero). Murió Ricardo Silva actor de doblaje y cantante de los temas de “Dragon Ball Z”, “Winnie Pooh” y “Las tortugas ninja”. INFOBAE. <https://www.infobae.com/america/mexico/2021/02/08/murio-ricardo-silva-cantante-de-los-temas-de-dragon-ball-z-winnie-pooh-y-las-tortugas-ninja/>

INFOBAE (2021, 8 de febrero). Estas son las canciones y personajes que volvieron a Ricardo Silva un ícono del doblaje mexicano [Fotografía]. INFOBAE. <https://www.infobae.com/america/entretenimiento/2021/02/08/estas-son-las-canciones-y-personajes-que-volvieron-a-ricardo-silva-un-icono-del-doblaje-mexicano/>

INFOBAE. (2021, 27 de julio). Cómo llegó el Anime a México y cuáles son las series inspiradas en nuestra cultura. INFOBAE. <https://www.infobae.com/america/mexico/2021/07/27/como-llego-el-anime-a-mexico-y-cuales-son-las-series-inspiradas-en-nuestra-cultura/>

IORI. (2017, 24 de julio). ¿Qué es el kemono y su diferencia con el furry? Amino Blog. https://aminoapps.com/c/furry-amino-espanol/page/blog/que-es-el-kemono-y-su-diferencia-con-el-furry/0g3X_xDhkuJYY4oE7p4ZxxkxJwwoezzYYk

Iwaymagazine. (2022, 10 de junio). ¡Celebremos el día mundial del doblaje con anime! Iway Magazine Revista de Estilo de Vida, Tecnología Belleza, Viajes y Moda. <https://www.iwaymagazine.com/blogs/eventos/celebremos-el-dia-mundial-del-doblaje-con-anime>

Izurieta Barreto, M.B. (2020, 2 de mayo). Hayao Miyazaki y su “odio” hacia el anime y los otakus. Tomatazos. <https://www.tomatazos.com/articulos/429738/Hayao-Miyazaki-y-su-odio-hacia-el-anime-y-los-otakus>

JCastanoa. (2018, 10 de julio). Qué es un poema sinfónico. Escuela Virtual de Música Blog. <https://escuelavirtualdemusica.com/que-es-un-poema-sinfonico/>

Janniieron. (2021, 15 de septiembre). *One Piece* Ending 1 Memories en Español Latino [Video]. Youtube. <https://youtu.be/wQgGpp7KF2w>

Japan Craft. (2019). Luke Suwa In Shinano Province Japanese Woodblock Print Ukiyo-e by Hokusai A4 Photo Print on a Mount [Fotografía]. Japan Craft. <https://japancraft.co.uk/lake-suwa-in-shinano-province-japanese-woodblock-print-ukiyo-e-by-hokusai-a4-photo-print-on-a-mount.html>

Japón secreto. (s.f.). Oiran. Japón Secreto. <https://japon-secreto.com/tag/oiran/>

Jesús. (2019). Historia del manga y el anime en la cultura japonesa. JaponPedia. <https://japonpedia.com/historia-del-manga-y-el-anime-cultura-japonesa/>

Jigz. (2023, 6 de febrero). *ONE PIECE* – Real life Kozuki Hiyori (Shamisen cover by Sayo Komada) Wano Arc Opening Theme [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ozQwUttDjEo>

JStarplatinum. (2015, 4 de marzo). Samurai Warriors 4 op (Ikusa de Waakki Band) [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=J8DQ3IIGszQ>

KENN. (2017, 3 de mayo). Shingueki no Kyojin- Opening 1 (Oficial Latino) [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=QylrEeVMDTY&list=RDQylrEeVMDTY&start_radio=1

Kernelpanikk. (2017, 29 de marzo). La fusión de la música japonesa. Wagakki. Programa de Radio Freak, Artículos de opinión, Audios, Reportajes, Videos. <https://kernelpanikk.wordpress.com/2017/03/29/la-fusion-en-la-musica-japonesa-wagakki/>

Korogawa, Isobei. (2017, 16 de enero). Los 10 mejores animes históricos sobre Japón. Honey's Anime Blog. <https://honeysanime.com/es/los-10-mejores-animes-historicos-sobre-japon/>

La Caja Musical. (s.f.). La construcción de la escala musical. La Caja Musical. [http://www.xtec.cat/centres/a8019411/caixa/escalas.htm#:~:text=El%20origen%20de%20la%20escala%20musical,-La%20escala%20actual&text=Los%20pitagóricos%20observaron%20que%20haciendo,son%20original%20\(cuerda%20entera\).](http://www.xtec.cat/centres/a8019411/caixa/escalas.htm#:~:text=El%20origen%20de%20la%20escala%20musical,-La%20escala%20actual&text=Los%20pitagóricos%20observaron%20que%20haciendo,son%20original%20(cuerda%20entera).)

Ladylady89. (2012, 8 de mayo). Sailor Moon Ending 1 Japonés subtulado al español [Video]. Youtube. <https://youtu.be/5p4crLEevf0>

La república. (2019, 30 de abril). Dragon Ball Super: Conoce la poderosa fusión entre Gokú, Naruto y Luffy [VIDEO] [Fotografía]. La República. <https://images.app.goo.gl/9GB3cvmdBTtNVRe49>

Laura. (2023, 26 de agosto). El shamisen, instrumento tradicional japonés. Japón Tradicional Blog. https://japonismo.com/blog/el-shamisen-instrumento-tradicional-japones#google_vignette

Lauren, D. P. (s.f.). ¿Qué es la música cinematográfica? 7 ejemplos de bandas sonoras. DOMESTIKA. <https://www.domestika.org/es/blog/10867-que-es-la-musica-cinematografica-7-ejemplos-de-bandas-sonoras>

López Román, A. (2014). Análisis Musivisual: Una aproximación al estudio de la música cinematográfica. España: U.N.E.D.

LSPC. (2014). Animación japonesa como arte: diseño y estructuración (Tesis de licenciatura, Colegio de Estudios Superiores Intercontinental, México). Buenas Tareas. <https://www.buenastareas.com/ensayos/Tesis-Animacion-Japonesa-Lspc/62952133.html>

M. Iraís. (2022, 22 de julio). Nuevo tráiler de `One Piece Film: Red´ revela más del personaje de Uta [Fotografía]. Televisa. <https://www.televisa.com/canal5/anime/nuevo-trailer-de-one-piece-film-red-revela-mas-del-personaje-uta>

Manou. (2020, 14 de diciembre). *One piece* OST- Overtaken [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=zuESv_zqMT8

Manuales.com. (s.f.). ¿Qué es un crossover en cine y televisión? Manuales. <https://www.manuales.com/manual-de/que-es-un-crossover-en-cine-y-televisión>

Maou Sekai. (2020, 4 de enero). *ONE PIECE* Arc Wano Kuni Act 1, End Music [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=3VOJx2GQBvw>

Martín García, P. (2023, 20 de febrero). Historia National Geographic, Los Hermanos Lumière y el nacimiento del cine. Historia National Geographic. https://historia.nationalgeographic.com.es/a/hermanos-lumiere-y-nacimiento-cine_12264

Masumi, I. M. Brescia. M. (2010, 15 de marzo). Una breve historia del Taiko- parte 1. Descubra a los Nikkei, emigrantes aponeses y sus descendientes. <https://discovernikkei.org/es/journal/2010/3/15/taiko/>

Mendoza, J. A. (2023, 29 de agosto). El creador de *One Piece* explica por qué tiene una serie en acción real. Mundo Deportivo. <https://www.mundodeportivo.com/alfabeta/one-piece/el-creador-de-one-piece-explica-por-que-tiene-una-serie-en-accion-real>

Menendez, María. (2019, 27 de octubre). Música en el cine años 30. Música en el Cine Blog. <https://elcineylamusica.wordpress.com/category/anos-30/>

Mikasa アツカーマン. (2023, 7 de noviembre). Yui Ishikawa (seiyu Mikasa) llora después de su última línea, es consolada por Marina Inoue (Seiyu Armin) y yuki kaji (Seiyu Eren) ... Tan linda después de 10 años interpretando se nota el compromiso con el personaje, es cerrar

un ciclo que te trajo muchas aventuras y las mejores oportunidades. Te entiendo Yui [Video Adjunto] [Actualización de estado]. Facebook. <https://www.facebook.com/Ackerman.Mika1/videos/1507093166795386/>

Mikasa アッカーマン. (2023, 17 de noviembre). Recopilación del trío EMA, Yuki Kaji (Seiyu Eren), Marina Inoue (Seiyu Armin) y Yui Ishikawa (Seiyu Mikasa) verlos sufrir, dar lo mejor para cerrar este ciclode 10 años con sus personajes duele mucho. [Video Adjunto] [Actualización de estado]. Facebook. <https://www.facebook.com/Ackerman.Mika1/videos/728673208595461/>

Milenio Digital. (2023, 20 de julio). Ni japonés, ni occidental; la verdadera inspiración para el diseño de personajes anime según tiktok. Milenio. <https://www.milenio.com/virales/el-origen-del-diseno-de-los-personajes-anime-segun-tiktok#:~:text=Los%20personajes%20de%20anime%20son%20gatos&text=As%C3%AD%20mismo%20hace%20referencia%20a,se%20transforme%20en%20un%20gato>

MonchiWorld. (2021, 7 de febrero). Japonés reaccionando a OP de anime comparación de doblaje Español vs Latino vs japonés [Video]. Youtube. <https://youtu.be/yfuGOSvVbyM>

Morales, Lozada, P. S. (2015). Estudio de los imaginarios que se construyen através del *manga* y *anime* en las culturas *otaku* y cosplay [Trabajo de grado de licenciatura, Universidad Central Del Ecuador, Ecuador]. Repositorio de la carrera de comunicación social. https://kipdf.com/universidad-central-del-ecuador-facultad-de-comunicacion-social-carrera-de-comun_5ae7c8ce7f8b9a90478b4615.html

Moreno, W. (2010-2023). La música en el cine, música incidental y banda sonora original. LACARNE MAGAZINE. <https://lacarnemagazine.com/la-musica-en-el-cine-incidental-banda-original/>

Moritaka. H. (2020, 11 de noviembre). Manga. Japo Japo. <https://hmoritaka.com/manga>

Mugiwara TV. (2020, 1 de marzo). *One piece* The Land of Wano! [Video]. Youtube. <https://youtu.be/D8kt3caNYtg>

MundoAnimeTeVe. (2011, 2 de enero). Ending 1 Sailor Moon Español Latino HD [Video]. Youtube. <https://youtu.be/pcw4kQVG6CM>

Muñoz Santamaría, Lourdes. (2023, 7 de agosto). La juventud hace merger tiktok. El periódico opinión. <https://www.elperiodico.com/es/opinion/20200807/motivos-notoriedad-tik-tok-jovenes-8068519>

MuseScore. (s.f.). Buscador de partituras de todo el mundo. Musescore. <https://musescore.com>

Nadejiko. (2020, 13 de junio). Géneros de anime y manga. Estereotipos Anime. El Castillo de Figaro. <https://elcastillodefigaro.wordpress.com/2020/06/13/generos-de-anime-y-manga/>

Namiufy. (2022, 3 de enero). *ONE PIECE*- “BINKS NO SAKE”. Sub. Español + romaji [AMV] [video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=eKWnPGqqyrw>

Netflix Latinoamérica. (2023, 25 de agosto), Un encuentro entre Eiichirō Oda e Iñaky Godoy Netflix [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=t33y1RHjsZQ&t=200s>

Nieto, José. (1996). Música para la imagen: La influencia secreta. Madrid: SGAE.

Nintendo. (2016-2024). La historia de Nintendo. Nintendo. <https://www.nintendo.es/Hardware/La-historia-de-Nintendo/La-historia-de-Nintendo-625945.html>

Nikyokan. (2020, 17 de octubre). SHAMISEN- UNA MIRADA AL CAMINO DE LAS TRES CUERDAS | Ramiro Bustos [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=xcPKYI7BDCI>

ObliviousIkuto. (2010, 3 de octubre). *One Piece* Ending 1- Memories by Maki Otsuki [Video]. Youtube. <https://youtu.be/2FJlbPqka3M>

Ortega, K. (2022, 8 de junio). México, referente en el doblaje de anime japonés. Esports mx. <https://thesports.mx/2022/06/08/egames/anime/mexico-referente-en-el-doblaje-de-anime-japones>

Palomo, Luisa. (2023, 21 de septiembre). De la animación 2D al live action: Cómo se hizo *One Piece*. Animum Creativity Advanced School. <https://www.animum3d.com/blog/de-la-animacion-2d-al-live-action-como-se-hizo-one-piece/>

Papalini, Vanina A. (2006). Anime: Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social. Buenos Aires: La Crujía Ediciones.

Pássaro Trovão. (2018, 2 de julio). Música Tradicional Japonesa- Tsugaru Shamisen [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=dwetYHikgNE>

Pérez, Juan, C. (2015, 12 de agosto). El Enka, tradicionalismo moderno en la música. CoolJapan. Viajar a Japón. <https://cooljapan.es/el-enka/>

Pérez, Rodríguez, Edlin. F. (2021, 5 de enero). Los 25 idols del K-pop más amados en Corea del Sur. Nación Rex. <https://www.nacionrex.com/k-pop-idols-mas-queridos-en-corea-del-sur-reputacion-t202101050003.html>

Piratekingfords. (2016, 21 de marzo). La canción de Overtaken de OP siempre nos dijo quien era Joy Boy. Pirate King Fords Blog. <https://www.pirate-king.es/foro/viewtopic.php?t=33356>

Plaza, Alberto. (2017, 10 de marzo). El anime y los videojuegos. Navi Games. <https://www.navigames.es/articulos/anime-los-videojuegos/>

Projeto Sankyu. (2023, 11 de abril). Como leer partitura de Shamisen- Projeto Sankyu [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=WMzMHBiWDbE>

Punpun. (2013, 15 de octubre). Shingueki no Kyojin Opening- Guren no Yumiya [Sub. Español- Japonés] [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=BK3X_CkVANC

Puroopening11. (2009, 23 de agosto). Ricardo Silva Robots ninja Intro en Español [Video]. Youtube. <https://youtu.be/wIW7h21hmIc?si=nC8H9I5yuj7T6VPq>

Quatermain, A. (2021, 10 de noviembre). *One piece*: ¿Cómo se seleccionaron los actores del live-action? Universo Nintendo. Universo Nintendo. <https://universo-nintendo.com.mx/2021/11/10/one-piece-como-seleccionaron-actores-live-action/>

Quién diría TV. (2021, 18 de mayo). Mario Castañeda nos explica el proceso de doblaje durante una producción [Video]. Youtube. <https://youtu.be/Q0favgUCMQA>

Quintero Higuera, A.A. (2021, 10 de octubre). Diccionario Otaku: ¿Cuál es la diferencia entre Arco y Saga? Geenkmi, El debate. <https://www.geekmi.news/series/Diccionario-Otaku-Cual-es-la-diferencia-entre-Arco-y-Saga-20211010-0019.html>

Radix Animation. (2022, 21 de octubre). Entrevista a Joseba Beristain Compositor de Unicorn Wars y Loop [Video]. Youtube. <https://youtu.be/mXIU21oIIfw?si=nTF-rd9CiNP-ImOI>

Redacción El Financiero. (2021, 25 de noviembre). Animes que no serian lo mismo sin el 'alma' del doblaje mexicano. El Financiero. <https://www.elfinanciero.com.mx/entretenimiento/2021/11/25/animes-que-no-serian-lo-mismo-sin-el-alma-del-doblaje-mexicano/>

Real Academia Española. (2014). Diccionario de la Lengua Española (Edición del Tricentenario) Real Academia Española (2014) EPUB. https://archive.org/stream/realacademiaespanoladiccionariodelalenguaspanolaediciondeltricentariorealacademiaespanola2014/Real%20Academia%20Española%20-%20Diccionario%20de%20la%20lengua%20española%20%28Edición%20del%20tricentenario%29-Real%20Academia%20Española%20%282014%29_djvu.txt

Real Academia Española. (2019-2024). Leitmotiv. RAE. <https://www.rae.es/dpd/leitmotiv>

RAE [@RAEinforma]. (2020, 4 de mayo) Post. X. Twitter. [X]. <https://twitter.com/RAEinforma/status/1257295715497320455?lang=es#:~:text=%40RAEinforma-,%23RAEconsultas%20Aunque%20también%20se%20documenta%20la%20forma%20aguda%20«animé»,graf%C3%ADa%20sin%20tilde%20«anime»>

Real Academia Española. 23^o Edición. (2023, noviembre). Diégesis. <https://dle.rae.es/diégesis#:~:text=1.,desarrollo%20narrativo%20de%20los%20hechos>

Real89mx2. (2011, 10 de junio). Dragon Ball Z_ Chala Head Chala- Ricardo Silva (Opening 1 Latino) (HD) [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=0ZrT9VESaGk>

Resendiz, Aurora. (2020, 30 de enero). ¿Cuál es el origen del Koto, el instrumento musical más representativo de Japón? Kmagazine. <https://kmagazine.mx/asia/cultura/koto-el-instrumento-musical-nacional-de-japon/>

Ricsilvasing. (2019, 15 de noviembre). We are (Tema de *One Piece*) [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=kSNfpNmm1Eo>

Ricsilvasing. (2019, 20 de diciembre). Atrápalos ya, Pokemon [Video]. Youtube. <https://youtu.be/6ivXCrtIidk?si=OK4ZWlveho4wGD6a>

Ricsilvasing. (2020, 29 de abril). Al fin la tengo Kenichi [Video]. Youtube. <https://youtu.be/MHR2yO0iZDg?si=Diccx8OxR8JYGfCE>

Ricsilvasing. (2020, 14 de agosto). Ricardo Silva- Fighting “Luchando” (lyric video) [Video]. Youtube. <https://youtu.be/swPq0udW-5Q?si=qeE-QJZVWSAXcA-I>

Robotto. (2022, 9 de junio). El 12 de junio se conmemora el Día Mundial de Doblaje. Robotto Periodismo de Cultura Popular. <https://robotto.mx/2022/06/el-12-de-junio-se-conmemora-el-dia-mundial-del-doblaje/>

Ramirez, Sebastián. (2016, 6 de septiembre). Eiichiro Oda. Prezi. https://prezi.com/8nosvck_bzcg/1975/

Romero, Erick. (2022, 22 de diciembre). *One Piece*: Autor del manga habla acerca de la adaptación que esta realizando Netflix. IGN Latinoamérica. <https://latam.ign.com/one-piece/90456/news/one-piece-autor-del-manga-habla-acerca-de-la-adaptacion-que-esta-realizando-netflix>

Romero, Quiroz, J. (2012). Influencia cultural del anime y manga japonés en México [Ensayo de licenciatura, Universidad Autónoma del Estado de México, Toluca, Estado de México]. Repositorio de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/214/Influencia_cultural_del_anime.pdf?sequence=1&isAllowed=y&fbclid=IwAR1GfobeHBST-nwcaDGz8gOrOxKbg616Wgy8s0OY1iefP0ZUHDeebIHb7QY

Roronoa, Zoro. (2012, 21 de julio). *One Piece* Opening1 FULL We Are! - Hiroshi Kitadani [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=VrUx1bsrqE4>

Ruizo. [@biscuitruizo]. (2023, 22 de febrero). ¿Por qué los personajes del manganime no se parecen a personas reales? #manga #Anime #curiosidades #recomendaciones #animes

#mangas #berseck #kon #gatos #gato #cat [Video]. TikTok. <https://vm.tiktok.com/ZM6eUPULi/>

Rvles. (2020, 20 de abril). Legado Musical: Pierre Schaeffery música concreta. Loud Cave. <https://loudcave.es/musica-concreta/>

RYU JAPAN. (2020, 26 de enero). ¡JAPONÉS REACCIONA AL DOBLAJE LATINO vs ESPAÑOL vs JAPONÉS!! Anime Openings Japanese [Video]. Youtube. https://youtu.be/K_p_Jo0GAFA

Sansi | Radio Host & CC [@sansi_lu]. (2023). ¿Porqué los personajes de manga y anime no parecen japoneses? #animefacts #mukokuseki #meijiperiod #waifumaterial #osamutezuka #astroboy. [Video]. Tiktok. <https://vm.tiktok.com/ZMeUARAK/>

Sanmartín, J. (2023, 19 de mayo). ¿Por qué no muere nadie en *One Piece*? Eiichiro Oda explica el motivo y cómo está relacionado con el final de la serie [Fotografía]. Vida Extra. <https://www.vidaextra.com/series/que-no-muere-nadie-one-piece-eiichiro-oda-explica-motivo-como-esta-relacionado-final-serie>

Santa, Rosa. (2019-2021, 10 de mayo). Momotaro [Fotografía]. Casa de los Diez. <https://casadelosdiez.cl/event-item/momotaro/>

Santos, Diego. (2023). Qué es Tiktok: cómo usarlo y por qué unirte en 2023. Hub Spot Blog. <https://blog.hubspot.es/marketing/tiktok#:~:text=TikTok%2C%20creada%20por%20la%20firma,y%20filtros%20o%20efectos%20visuales>.

SAPIENTIA Laboratorio de Ideas. (s.f.). RICHARD WAGNER, UN LEGADO MUSICAL DEL SIGLO XIX. SAPIENTIA. <https://www.sapientia.org.mx/richard-wagner/>

SeishunPowah. (2020, 6 de noviembre). TOKYO MEW MEW Documental de audiciones para interpretar a ICHIGO MOMOMIYA [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=U04mlz0k8so>

Sensacine. (s.f.). Shiro Hamaguchi. Sensacine. <https://www.sensacine.com/actores/actor-421570/filmografia/>

Sensei, Midoshi. (2023, 9 de octubre). Chaque étape qu'un Muwigara a franchie pour réaliser son rêve [Fotografía]. Manga- Universe. <https://manga-universe.net/2023/10/09/chaque-etape-quun-mugiwara-a-franchie-pour-realiser-son-reve/>

SENZOKU GAKUEN col lege of Music. (2015, 6 de abril). 林英哲 / 海☆豊饒 (和太鼓 アンサンブル) Eitetsu Hayashi // Fertility of the Sea (Taiko) [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ZagsLrNzg3I>

Sindicato de Guionistas, Alma. (s.f.). El showrunner. Escribe Cine A.C. <https://escribecine.com.mx/el-showrunner/>

Sinergia (2022, 17 de noviembre). Importancia de la banda sonora en el anime. Sinergia blog. <https://wp.uaslp.mx/sinergia/2022/11/17/importancia-de-la-banda-sonora-en-el-anime/>

Sosa, B. (2005). La práctica laboral en las compañías de doblaje en México. México: Universidad Autónoma de México.

SnakealkerTK421. (2012, 27 de septiembre). Slam Dunk Opening Latino HD 1080p [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=V86x1_feLTo

Schmidt, J. & Delpierre, H. M. (2007). Los Mundos Manga. Barcelona: Editorial Océano.

Editorial Staff. (2021, 7 de marzo). ¿Qué es un leitmotiv en la música? Una guía completa. One Click Chicago. <https://oneclickchicago.com/que-es-un-leitmotiv-en-la-musica-una-guia-completa/>

Suá, J. (2018, 30 de julio). El anime y la musicalización. Amino Blog. https://aminoapps.com/c/anime-es/page/blog/el-anime-y-la-musicalizacion/3WNc_Bu7jaEBxJL8zwr14JEqWWpM70N

Sunrise Ranch. (2018, 29 de agosto). Shakuhachi Flute Grandmaster Performs [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=NSVNSTAIHuM>

Superaficionados. (s.f.). *One Piece*, guía completa e arcos y sagas del anime. Super Aficionados. <https://www.superaficionados.com/arcos-sagas-anime-one-piece/>

Taringa. (2016). Instrumentos musicales japoneses por lucassotojulian. Taringa Blog. https://www.taringa.net/+apuntes_y_monografias/instrumentos-musicales-japoneses_ajqv3

Timetoast. (2022, 22 de mayo). Línea del tiempo música por canperocar. Timetoast. <https://www.timetoast.com/timelines/linea-del-tiempo-musica-877c3145-4b99-4368-a10c-50e54d3579ee>

Terracota, S. (2023, 17 de diciembre). Netflix anuncia remake de *One Piece*. Tomatazos. <https://www.tomatazos.com/noticias/888009/Netflix-anuncia-remake-de-One-Piece>

THE FIRST TAKE. (2024, 8 de enero). Hiroshi Kitadani- We are! /THE FIRST TAKE [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=HB4iNVa746E>

The Only One Zeno. (2022, 17 de enero). Richard Wagner- Highlights from Tristan und Isolde. {Audio + Full score} [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=x3ooK4QpAJU>

The sound of Japanese tradition. (2021, 8 de enero). “Denden-daiko”- The sound of Japanese traditional small drum- BGM [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=X1GthSpvMAA>

TheLuisdays. (2013, 6 de octubre). Opening 1 de *One Piece* Español Latino HD [Video]. Youtube. <https://youtu.be/9tm-F6G-Q6c>

Toolify. ai. (2023, 7 de marzo) ¿Qué es TLDR this? Toolify. ai. <https://www.toolify.ai/es/tool/tldr-this>

Tsujiguihi, Lucía. (2020, 27 de octubre). Yokai: los monstruos legendarios que habitan en Japón. Voyapon. <https://voyapon.com/es/yokai-monstruos-sobrenaturales-japon/>

Tsukino, K. (2017, 6 de julio). Hablemos sobre Shingeki no kyojin (banda sonora) #2. Amino Blog. https://aminoapps.com/c/musica_anime/page/blog/hablemos-sobre-shingeki-no-kyojin-banda-sonora-2/xpka_8orI2uYQ1r3ZbZJZb8Yd6LV0rm48z

Tu Web Anime. (s.f.). Biografía de Osamu Tezuka: el dios del manga y del anime [Fotografía]. Tu Web Anime. <https://tuwebanime.com/articulos/biografia-osamu-tezuka/>

Tu Web Anime. (s.f.). 16 tipos y géneros del anime: shōjo, shōnen...Tu Web Anime. <https://tuwebanime.com/articulos/generos-del-anime/>

Tv. Tropes. (s.f.). Eiichiro Oda. Tv. Tropes. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Creator/EiichiroOda>

UNIONPEDIA EL MAPA CONCEPTUAL. (s.f.), Cruce (ficción). Creative Commons PO Box 1866, Mountain View, CA 94092. UNIÓN PEDIA. <https://es.unionpedia.org/i/MUGEN>

Universidad Autónoma de México. (s.f.) Un ejemplo de interculturalidad: el anime en México [Redacción de servicio social, Universidad Nacional Autónoma de México, México]. Programa Universitario de Estudios sobre Asia y África (PUEAA) Blog. <http://pueaa.unam.mx/multimedia/anime-en-mexico>

Valdatti, B. (2019, 1 de julio). K-pop y J-pop, ¿son lo mismo? Geekno. <https://www.geekno.com/k-pop-y-j-pop-son-lo-mismo.html>

Venegas, Pedro. (2023, 1 de abril). Lista de todas las películas de Studio Ghibli [Fotografía]. Alfa Beta. <https://www.mundodeportivo.com/alfabeta/series/lista-de-todas-las-peliculas-de-studio-ghibli>

Verizon. (2023-2024). Streaming. Verizon. <https://espanol.verizon.com/articles/internet-essentials/streaming-definition/>

Viaje a Japón. (2023, 5 de septiembre). Samuráis- Cultura Japonesa. Viaje a Japón. <https://www.viajeajapon.jp/samurais/>

Viñetario. (2021, 22 de julio). Los locos del gekiga y una vida errante: Historia del manga. Viñetario por Oscarcenar. <http://www.viñetario.com/los-locos-del-gekiga-una-vida-errante/>

Voces Del Under Friki. (2022, 8 de noviembre). Entrevista con Gokú y Freezer, Mario Castañeda y Gerardo Reyero [Video]. Youtube. <https://youtu.be/CTefWzmbXhY>

Watanabe, Kasumi. (2013, 10 de julio). さくら(Sakura) 25絃箏 (25 strings koto) [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=JDTp_YQizqE

Wikiwand. (s.f.). Jhn Williams (compositor). Wikipedia, Chrome & Firefox top ratedextension. [https://www.wikiwand.com/es/John_Williams_\(compositor\)](https://www.wikiwand.com/es/John_Williams_(compositor))

Wikiwand. (s.f.). Ópera. Wikipedia, Chrome & Firefox top ratedextension. <https://www.wikiwand.com/es/Ópera>

Wikiwand. (s.f.). Koto. Wikipedia, Chrome & Firefox top ratedextension. <https://www.wikiwand.com/Es/Koto>

Wikiwand. (s.f.). Shiro Hamaguchi. Wikipedia, Chrome & Firefox top ratedextension. https://www.wikiwand.com/es/Shirō_Hamaguchi

Wikipedia. (s.f.). Eiichiro Oda. Wikimedia. <https://es.wikipedia.org/wiki?curid=26790>

Wikipedia. (s.f.). Ópera. Wikimedia. <https://wiki2.org/es/Óperas>

World History Encyclopedia. (2019, 3 de julio). Shogun. World History Encyclopedia en español. <https://www.worldhistory.org/trans/es/1-16129/shogun/>

XxlrvingShifferxX. (2012, 7 de febrero). Luffy Cantando Sub Español [Video]. Youtube. <https://youtu.be/mniVDTGRA9U>

Yamakisons. (2021, 14 de marzo). Digimon Adventure 02, Opening Latino-Letra- Versión Completa- Impacto Rojo- Ricardo Silva [Video]. Youtube. <https://youtu.be/CDRMMG1WWIM?si=D1jEttzeKfe8kVKW>

Yébenes, P. (2007). La música en el mundo de la animación. Contratexto, ISSN 1025-9945, (núm. 15), (pp.141-161). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=570667391010>

Yo local. (s.f.). Frikiplaza. Recuperado 18 de agosto de 2023, de yo-local.com website: <https://yo-local.com/negocio/frikiplaza>

Yuichi, Barba, V. (2022, 2 de julio). ¿Qué es OST? [Diccionario Gamer] “No todo son gráficos; la música y ambientación son la clave”. Honey’s Anime Blog. <https://honeysanime.com/es/que-es-ost-diccionario-gamer/>

Zamora, Jesús. (2023, 31 de octubre). *One Piece*: ¿Por qué Eiichiro Oda oculta su rostro al público? Código Espaguetei. <https://codigoespaguetei.com/noticias/anime/one-piece-por-que-eiichiro-oda-oculta-su-rostro-al-publico/>

Zamorano, L, Luis. (2018, 4 de noviembre). Los mejores grupos de J-pop-AKB48, Perfume, Arashi... Hobby Consolas. <https://www.hobbyconsolas.com/listas/mejores-grupos-j-pop-akb48-perfume-arashi-315433>

Zenitsu. (2022, 8 de julio). *One Piece*: todas las sagas arcos y relleno del anime para disfrutar de las aventuras de Luffy. MGG. <https://www.millenium.gg/noticias/48791.html>

Zeyla, Luna. (2017, 20 de julio). ¿ANISON? GÉNERO MUSICAL DE LAS CANCIONES DE ANIME. Luna's Music Blog. <https://mylunasmusic.wordpress.com/2017/07/20/anison-genero-musical-de-las-canciones-de-anime/>

ハナエ. (2015, 28 de enero). Kamisama Onegai [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=zgmgNUZUggg>

巧井 | 爪 田 下 巧 山 井 | [@Shimotsuki_]. (2023, 19 de mayo). One piece OST- Wano Theme [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=L-SQK3b1vZU>

