

FACULTAD DE COMUNICACIONES



Carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales

“ANÁLISIS DE LA BANDA SONORA Y SU
VÍNCULO CON EL CONFLICTO DRAMÁTICO DE
LA LÍNEA ARGUMENTAL DEL ANIME TOKYO
GHOUL”

Tesis para optar el título profesional de:

Licenciada en Comunicación Audiovisual en Medios Digitales

Autora:

Dilian Stephany Sachun Gonzalez

Asesor:

Mg. Diego Alonso Baca Caceres

Trujillo - Perú

2021

ACTA DE AUTORIZACIÓN PARA SUSTENTACIÓN DE TESIS

El asesor Baca Caceres Diego Alonso, docente de la Universidad Privada del Norte, Facultad de Comunicaciones, Carrera profesional de **COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN MEDIOS DIGITALES**, ha realizado el seguimiento del proceso de formulación y desarrollo de la tesis de los estudiantes:

- Sachún González, Dilian Stephany

Por cuanto, **CONSIDERA** que la tesis titulada: Análisis de la banda sonora y su vínculo con el conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul, para aspirar al título profesional de: Licenciado en Comunicación Audiovisual en Medios Digitales por la Universidad Privada del Norte, reúne las condiciones adecuadas, por lo cual, **AUTORIZA** al o a los interesados para su presentación.

Mg. Diego Alonso Baca Caceres
Asesor

ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS

Los miembros del jurado evaluador asignados han procedido a realizar la evaluación de la tesis de la estudiante: Sachún González Dilian Stephany, para aspirar al título profesional con la tesis denominada: Análisis de la banda sonora y su vínculo con el conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul.

Luego de la revisión del trabajo, en forma y contenido, los miembros del jurado concuerdan:

Aprobación por unanimidad

Aprobación por mayoría

Calificativo:

Excelente [20 - 18]

Sobresaliente [17 - 15]

Bueno [14 - 13]

Calificativo:

Excelente [20 - 18]

Sobresaliente [17 - 15]

Bueno [14 - 13]

Desaprobado

Firman en señal de conformidad:

Ing./Lic./Dr./Mg. Nombre y Apellidos

Jurado

Presidente

Ing./Lic./Dr./Mg. Nombre y Apellidos

Jurado

Ing./Lic./Dr./Mg. Nombre y Apellidos

Jurado

DEDICATORIA

Dedico esta investigación primeramente a Dios quien me ha dado la vida y es mi guía en todos pequeños pasos que voy dando para lograr todas las metas que me propongo en la vida. A mi madre Marisol González Custodio, a mi abuela Maruja Custodio Armas que es como una segunda madre para mí y a mi hermano Joseph Sachún González por apoyarme siempre en los proyectos que quiero realizar y enseñarme a que siempre debo perseverar en las cosas que quiero lograr.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis profesores que me apoyaron asesorándome sobre el tema que quería
realizar y cómo lograrlo.

A mi mejor amigo Brian Zurita Peña por su apoyo incondicional durante la elaboración de
este proyecto y por siempre estar motivándome en las cosas que quiero lograr.

Tabla de contenidos

ACTA DE AUTORIZACIÓN PARA SUSTENTACIÓN DE TESIS	2
ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS	3
DEDICATORIA.....	4
AGRADECIMIENTO.....	5
ÍNDICE DE TABLAS	7
ÍNDICE DE FIGURAS	10
RESUMEN.....	11
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN	13
CAPÍTULO II. METODOLOGÍA	28
CAPÍTULO III. RESULTADOS	31
CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	213
REFERENCIAS.....	225
ANEXOS.....	231

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	32
Tabla 2	34
Tabla 3	36
Tabla 4	38
Tabla 5	40
Tabla 6	43
Tabla 7	45
Tabla 8	47
Tabla 9	51
Tabla 10	53
Tabla 11	56
Tabla 12	59
Tabla 13	64
Tabla 14	67
Tabla 15	70
Tabla 17	77
Tabla 18	79
Tabla 19	82
Tabla 20	85
Tabla 21	89
Tabla 22	92
Tabla 23	95
Tabla 24	97
Tabla 25	100
Tabla 26	103
Tabla 27	106
Tabla 28	109

Tabla 29	114
Tabla 30	118
Tabla 31	122
Tabla 32	125
Tabla 33	127
Tabla 34	129
Tabla 35	133
Tabla 36	136
Tabla 37	138
Tabla 38	140
Tabla 39	142
Tabla 40	144
Tabla 41	147
Tabla 42	151
Tabla 43	155
Tabla 44	160
Tabla 45	162
Tabla 46	165
Tabla 47	167
Tabla 48	170
Tabla 49	173
Tabla 50	176
Tabla 51	179
Tabla 52	183
Tabla 53	186
Tabla 54	189
Tabla 55	192
Tabla 56	195
Tabla 57	198
Tabla 58	200

Tabla 59	204
Tabla 60	207

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Gráfica de la estructura dramática de la Temporada 1	31
Figura 2: Gráfica de la estructura dramática del Cap. 1	31
Figura 3: Gráfica de la estructura dramática del Cap. 2.....	33
Figura 4: Gráfica de la estructura dramática del Cap. 4.....	35
Figura 5: Gráfica de la estructura dramática del Cap. 7.....	37
Figura 6: Gráfica de la estructura dramática del Cap. 8.....	39
Figura 7: Gráfica de la estructura dramática del Cap. 10.....	42
Figura 8: Gráfica de la estructura dramática del Cap. 11	44
Figura 9: Gráfica de la estructura dramática del Cap. 12.....	46

RESUMEN

La presente tesis tuvo como finalidad analizar la banda sonora y su vínculo con el conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la temporada 1. Por lo que, se seleccionó una muestra de 8 capítulos en base al conflicto dramático en el desarrollo de la estructura dramática de Comparato (Presentación del conflicto, desarrollo del conflicto, solución del conflicto), de los cuales se escogieron momentos de mayor importancia dentro del conflicto dramático de la línea argumental, permitiendo observar el desarrollo de esta a través de la historia y sus personajes para posteriormente vincularlos con la complejidad de los elementos de la banda sonora propuestos por Oliart (2010).

La investigación concluye con la vinculación significativa que existe entre ambas variables, mostrando la importancia que tiene una con la otra, no solo por separado sino también al unirse, es por ello que la banda sonora le otorga mayor intensidad y significado a esas situaciones de conflictos, causando en el espectador mayor atención e impacto al ver cómo se desarrolla todo el anime y no pierde la ilación en ningún momento. Asimismo, el estudio hizo evidente como se complementan dichas variables dentro de un producto audiovisual, y lo indispensables que son entre ambas para retratar y transmitir momentos claves dentro de una pieza audiovisual, en este caso en el de un anime.

Palabras clave: Banda sonora, conflicto dramático, línea argumental, anime japonés, Tokyo Ghoul

ABSTRACT

The purpose of this thesis was to analyze the soundtrack and its link with the dramatic conflict of the plot line in the anime Tokyo Ghoul of season 1. Therefore, a sample of 8 chapters was selected based on the dramatic conflict in the development of the dramatic structure of Comparato (Presentation of the conflict, development of the conflict, solution of the conflict), from which moments of greater importance were chosen within the dramatic conflict of the plot line, allowing the development of this to be observed through history and his characters to later link them with the complexity of the elements of the soundtrack proposed by Oliart (2010).

The research concludes with the significant link that exists between the two variables, showing the importance that one has with the other, not only separately but also when joining, which is why the soundtrack gives greater intensity and meaning to these conflict situations, causing the viewer more attention and impact when watching how the entire anime unfolds and does not lose the thread at any time. Likewise, the study made evident how these variables complement each other within an audiovisual product and how indispensable they are between to both portray and transmit key moments within an audiovisual piece, in this case in an anime one.

Keywords: soundtrack, dramatic conflict, storyline, Japanese anime, Tokyo Ghoul

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática

Todo hecho comunicacional posee una narrativa, de acuerdo al código lingüístico que utilice. Una forma comunicacional especial es el arte y dentro de él, la literatura. Bordwell y Thompson (2003) establecen que la narrativa es una “cadena de acontecimientos con las relaciones causa-efecto que transcurre en el tiempo y espacio” (p.65). Este concepto vale para todas las formas artísticas que se relacionan. Todas desarrollan eventos ficticios o reales que proyectan un mensaje que se proyecta a un público receptor. Este trabajo se propone analizar esta circunstancia, pero dentro del género dramático

El género dramático recibe ese nombre proveniente de la voz griega “drao” que significa acción. Es decir, la historia -podría decirse lo que se cuenta y contiene una narrativa- está dada no por la prosa o por el verso sino por la acción en tiempo y espacio dada por los personajes que se comunican e interactúan entre sí. Siempre a partir de un sistema comunicacional que recibe el nombre de libreto -para una obra teatral- o de guion para un trabajo fílmico o una serie televisiva. Este siempre tendrá un hecho fundamental en su línea argumental: el conflicto dramático.

Toda obra dramática tiene como elementos el lugar, los personajes, los acontecimientos y el tiempo. Sin embargo, para tener una estructura dramática se necesita esencialmente el personaje, la acción y el conflicto (Wagner, 1970)

Un guion sigue una ruta de acción narrativa concisa y definida. Field (2016) señala que “Un guion sin estructura no tiene línea argumental...un buen guion tiene siempre una sólida línea de acción dramática; va hacia algún lugar, avanza paso a paso hacia la resolución” (p.19). O sea, no tendría dirección. Esto es algo que es difícil de que pueda darse

porque toda obra dramática auténtica tiene lo que Stanislavsky (1936) denomina “línea de acción ininterrumpida” (p.222). Es decir, el proceso general de la obra, el tema que se desarrolla a partir del conflicto que se presenta.

En relación al argumento puede darse más de una línea argumental, es decir, una línea A, B y C, pero sin perder la dirección de la historia principal, donde A sería la línea argumental principal, B y C serían líneas secundarias con historias alternas que dificulten más la línea A, lo cual haría más llamativa a nuestra historia principal (Field, 2016). Esto se ha trabajado a lo largo de la historia como las obras de Shakespeare, Calderón, Goethe y otros grandes dramaturgos. Considerando el mundo actual un ejemplo típico viene a ser el “multiplot” propio de las telenovelas o de las series televisivas.

En una película se puede observar como las líneas argumentales tienen una participación significativa en la estructura de los personajes, ya que estas le van dando un giro o cambio narrativo (Arango y Alvarado, 2015). Es así que los personajes pueden ir cambiando física, psicológica y emocionalmente a lo largo de la historia ya sea de manera positiva o negativa, dando intriga y captando la atención del espectador.

Desde el entorno de la narrativa, puede existir una gran cantidad de conflictos tanto terribles como cómicos en el drama. Field (2016) señala que “Al enfrentarse a los obstáculos que se interponen entre él y su necesidad dramática, su personaje genera conflicto, y el conflicto resulta esencial para su línea argumental. El drama es conflicto” (p.40).

Ya en 1970, Fernando Wagner, basado en Stanislavsky, señalaba que el conflicto dramático es lo que pone en movimiento la actuación de los personajes por su deseo de conseguir algo, haciendo así que la historia avance. Sin embargo, esa lucha por intentar conseguir lo que quiere, se ve obstruida por un rival que ambiciona lo mismo o que no desea que el otro logre su cometido. Por ende, el conflicto es la lucha de fuerzas contrarias en

enfrentamiento. Teichmann (2018) vuelve a repetir que “Siempre hay conflicto dramático en una narración de ficción...También, vale aclarar que conflicto no es igual a problema que tiene un personaje, sino a fuerzas que luchan entre sí. Como tampoco conflicto es igual a tema” (p.64).

El vínculo de dos o más personajes incita un conflicto, en la cual ambos deben coincidir en el mismo camino. Es así que al encontrarse se desencadena un alto nivel de tensión que posteriormente va alimentando el entorno y el conflicto dramático aumenta y se establece en todas las partes de la historia, pero sin perder de vista al personaje. Además, se debe tener en cuenta que el conflicto no es un segundo sino una circunstancia que se desenvuelve en el tiempo.

Estos conceptos previos necesitan delimitarse dentro del tema comunicacional en audiovisuales. En este caso, la línea argumental, el conflicto, las acciones y por ende el mensaje queda reforzado por el impacto en el espectador que ejerce sobre él la banda sonora. Porta y Herrera (2017) afirman que “la banda sonora proporciona significado y sentido tanto a la narrativa como a la experiencia multimedia” (p.88).

Marcé, Delgado y Fuente (2018) señalan que “La banda sonora puede definirse tanto como la franja de la película cinematográfica, donde está registrado el sonido, como la música de una obra cinematográfica” (p.12). Es por ello, que se le considera un elemento importante al momento de realizar un producto audiovisual, queriendo tener mayor acogida por parte del público al que se desea llegar.

En definitiva, la banda sonora es capaz de transmitir todo tipo de sonidos dependiendo de las escenas que se presenten, haciendo que los espectadores comiencen a sentir distintas emociones a lo largo de una película. Es por ello, que la música se convierte en un elemento esencial de la historia al momento de querer influir en los sentimientos y

pensamientos de las personas de manera positiva o negativa. Archilla (2017) nos dice “El cine tiene la capacidad de transmitir emociones a través de la acción de sus protagonistas y reforzarla con su banda sonora” (p.189).

Especificando aún más el estudio, se ha elegido como sujeto una forma especial que está teniendo un enorme impacto en la teleaudiencia: el anime. En el año 1907 surgió el anime que vendría a ser los dibujos animados de origen japonés, los cuales tiempo después tuvieron mayor aceptación en el ámbito comercial hasta que Osamu Tezuka recibió el nombre del padre del manga y el anime moderno con la creación de “Astroboy” con la cual el anime comenzó a ser mundialmente conocido en las industrias de la animación.

Cabe resaltar que dentro de este género se desarrollan líneas argumentales complejas a lo largo de una determinada cantidad de capítulos otorgando en la mayoría de casos conceptos complicados. La banda sonora tiene un rol preponderante en este tipo de producciones audiovisuales que refuerzan bastante la historia, para que el espectador tenga una mejor percepción y pueda sentir lo que está pasando.

Después, en la década de los 70 el anime llegó al Perú con las series Heidi, Princesa caballero, Meteoro y Candy Candy. Pero no fue hasta los años 90 que el anime se consideró el BOOM en el país con series como Los Caballeros de Zodiaco, Dragon Ball y Supercampeones, los cuales convirtieron al anime en lo que es hoy en día.

Actualmente en Trujillo el anime japonés se está haciendo cada vez más popular, ya que cuenta con una gran diversidad de géneros y así llega a más públicos de distintas edades cautivando su atención. Asimismo, por sus historias, bandas sonoras o por las emociones causadas al tener la fusión de estos dos factores de gran importancia en el anime.

Marcé, Delgado y Fuente (2018) en la ciudad de Bilbao, en su monografía titulada:

“La banda sonora de nuestra vida” explica que su objetivo de investigación fue analizar el efecto de la música en diferentes contextos, tales como en el ámbito de la salud, del cine o del día a día y realizar una investigación sobre si realmente la música puede llegar a influir en nuestras decisiones. Los autores concluyeron que la música está presente en cada día de nuestra vida y merece mayor reconocimiento del que se le da. Refiriéndose a la banda sonora desde el ámbito musical, aseguran de que la música causa emociones y sentimientos ya sean positivos o negativos, es por ello que las empresas la utilizan como estrategia de marketing para influir en las decisiones de su público al cual se dirigen. Además, explica la importancia de la banda sonora y las diversas maneras que afectaría a la sociedad.

Por otro lado, Barreda (2018) en la ciudad de México, en una revista titulada: “Texto Dramático. Representación Teatral Reseña Crítica”, explica que su objetivo de investigación fue conocer teatro, comprenderlo y poder criticar la puesta en escena. El autor concluyó que, para realizar una reseña crítica de teatro, es necesario leer, escribir y por supuesto, sentir la necesidad por hacerlo, diferenciando entre un texto dramático y los elementos de la representación.

Para Arrau (1961) en “Estudio del Personaje Teatral” hace un hincapié reforzando los linamientos del estudio del personaje que se tiene, de cierta manera facilitando la forma de entender a cada sujeto en toda la transición de la historia y se pueda dar una mejor interpretación. Sin embargo, para comprender las dimensiones del personaje dramático, teniendo el Estudio Tetradimensional, los cuales son los aspectos físicos, sociales y psicológico. Este propuso o añadió un aspecto más, el cual ayuda en la parte dramática de la construcción del personaje dentro una obra, por lo cual se tiene ahora un Estudio Cuadrimensional, abarcando 4 aspectos tales como: físico, social, psicológico y teatral. El

autor concluye con la explicación del aspecto teatral y un listado de preguntas que se hace en cada fase para ir armando el personaje, haciendo notar que en la parte teatral se sabrá cosas como lo que siente, a quien se confronta, la reacción que tendrá ante los conflictos que tenga, sus relaciones con los demás, etc.

El presente estudio de investigación respalda su utilidad al añadir mayor información al campo de la comunicación audiovisual procurando ser una fuente de información innovadora. En este caso, el vínculo entre la banda sonora y el conflicto dramático de la línea argumental del anime “Tokyo Ghoul” - Temporada 1.

Dicho estudio contribuye al área de comunicación audiovisual y animación, dado que existe una escasa información con respecto al tema de la banda sonora vinculada al conflicto dramático de la línea argumental de un anime. Asimismo, es una contribución práctica en el análisis de como el diseño de una banda sonora se vincula con el conflicto dramático de la línea argumental dentro de un producto audiovisual como lo es el anime, de modo que el mensaje queda reforzado por el impacto en el espectador que ejerce sobre él la banda sonora.

La elaboración de esta investigación puede servir de guía para futuros estudiantes o profesionales que busquen evidencia empírica sobre los elementos de una banda sonora vinculada al conflicto dramático de una historia. A su vez, el autor considera que puede ser de gran utilidad para comprender los elementos de la banda sonora y el concepto de conflicto dramático de la línea argumental de un anime. Todo esto, facilita el incremento del campo especializado en banda sonora y conflicto dramático, tanto teórico como práctico.

Para tener mayor claridad de la variable “conflicto dramático de la línea argumental” tenemos a Schrott (2014) que explica en su libro “Escribiendo series de televisión” conceptos acerca de la línea argumental. Entendemos que las líneas argumentales (o argumentos) están

compuestas por acontecimientos que hacen crecer la narración. Surgen argumentos principales como secundarios, los cuales forman parte de una trama. Cabe resaltar que las líneas argumentales principales tienen más presencia que las secundarias, pero eso no quiere decir que habrá espacios de tiempo muy largos en los que una de las historias desaparezca, puesto que los personajes principales deben estar en contacto con los demás personajes en todas las tramas y estar participando en lo posible con todas las líneas argumentales que se presenten.

Asimismo, para Field (2016) un factor importante de la línea argumental es el conflicto dramático, ya que el personaje genera conflicto al intentar conseguir sus necesidades dramáticas que se ven interpuestas por otros. Pero para ello se debe tener una buena estructura dramática, la cual el autor la define como “una progresión lineal de incidentes, episodios y acontecimientos relacionados entre sí que conducen a una resolución dramática” (p.22), es decir, se debe tener una historia con puntos de quiebre dramáticos donde se pone a prueba la situación de los personajes por conseguir lo que quieren, ya que la estructura dramática vendría a ser un tipo de herramienta para que la historia tenga un aspecto dramático y logre captar la atención del espectador desde el principio hasta el final teniendo una buena línea argumental de todo el guión.

Es por ello que como explica Lance (2001): “El conflicto dramático se estructura según unos claros principio, medio y final: se plantea, desarrolla, resuelve y asume de modo inmediato... La imitación dramática de una acción, pues, consiste en la imitación de un conflicto peculiar, donde la lucha se desarrolla estructuralmente, de modo delimitado y coherente, para alcanzar definición y volumen dramático” (p.34). Es decir, un conflicto se irá presentando a través de la estructura narrativa, pues esta va a ir tomando fuerza a través de la historia para alcanzar su grado máximo.

Por otro lado, Reyes y Sigismondo (2014) señalan que el conflicto “es la base de toda

historia del cual se desprenden las acciones que harán avanzar el relato” (p.3). Es decir, en cada relato existirán distintos conflictos con un grado de intensidad diferente para cada acción que se vaya dando hasta la lucha final que va a concluir con todo. Las autoras clasifican el conflicto en tres tipos. Primero, conflicto con el otro: que se ocasiona cuando el personaje principal es obstaculizado por uno más personajes secundarios, quienes harán cualquier cosa para que el protagonista no logre su objetivo. Segundo, conflicto con el entorno: en el cual, el protagonista debe enfrentarse a distintos desastres y percances como sismos, maremotos, discapacidades y en algunos casos su más grande enemigo es el tiempo. Por último, conflicto consigo mismo: donde una parte del protagonista se vuelve antagonista porque parte de él quiere algo, pero no puede hacerlo, ya que el mismo se limita a alcanzar su objetivo, en muchas ocasiones se presenta este tipo de conflicto a causa de un bienestar físico o por una enfermedad psicológica se da en el personaje.

Sin embargo, un panorama más minucioso nos los presenta Comparato (1992) que define el conflicto dramático como “El enfrentamiento entre fuerzas y personajes a través del cual la acción se organiza y se desarrolla hasta el final. Es la médula, la esencia del drama” (p.103) Es decir, es la constante lucha que tendrá el personaje a lo largo de la historia mientras se le van presentando distintas dificultades dramáticas para lograr su objetivo al cual le da una solución dramática a la vez. Teniendo así uno o más antagonistas los cuales querrán mantener al personaje principal alejado de sus deseos durante toda la historia, ya que sin estos la línea argumental no tendría un conflicto dramático, entonces el personaje principal podría lograr sus deseos fácilmente y esto no generaría interés en el público espectador, siendo así los antagonistas una parte muy importante al momento de crear un guión.

Clasifica el conflicto de una manera didáctica tres tipos de conflictos en el personaje

desde el punto de vista didáctico del autor, podemos identificar tres tipos de conflicto en el personaje:

Primero: conflicto con uno mismo, el cual se desarrollaría un problema de índole moral. Un claro ejemplo sería la película “Fragmentado”. Segundo: conflicto con los demás, en el que habrá un enfrentamiento con otro u otros por el cumplimiento de su objetivo, como ejemplo tenemos “Los Vengadores: Infinity Wars”, “El Hombre Araña”. Tercero: conflicto con la naturaleza u otros obstáculos, donde algo o alguien impide al sujeto concretar su objetivo. Por ejemplo: la lucha contra un demonio en “El Conjuro”.

Es importante resaltar que dentro de una película o una serie se puede presentar una combinación de hasta tres tipos de conflictos en un solo conflicto audiovisual. Sin embargo, siempre habrá un conflicto matriz, el cual solo puede ser uno de esos 3 tipos, siendo este la base del guión.

Por otro lado, para identificar los conflictos dentro de una historia, primero se establecería el storyline que permitiría dar una parte específica y significativa de una amplia y complicada estructura dramática, la cual se divide en 3 partes: Presentación del conflicto, donde se iniciará la tensión entre dos fuerzas: una protagonista y otra antagonista. Desarrollo del conflicto, en el que se ve una serie de acontecimientos que realizan los personajes que conducen hasta el clímax. Por último, Solución del conflicto, en el cual se elimina el obstáculo, una fuerza es derrotada y desaparece.

En términos generales, para el autor la estructura dramática debe ser correspondiente a los elementos de la narrativa clásica, o sea Inicio, nudo(s) desarrollados y desenlace; siendo los tres puntos clave dentro de una historia.

Con respecto a la variable “banda sonora”, para tener mayor conocimiento del tema

tenemos a Marín (2010) indicando que “El sonido en el cine es una compleja fusión de elementos que combinados forman una banda sonora, este conjunto de diálogos, música, efectos sonoros, sonido ambiente, y en ocasiones narración”(p.13), los cuales se convertirían en parte esencial de una historia, provocando un sin fin de emociones y sentimientos que se ven reflejados en las actitudes que toman los espectadores al ver cada escena que se les muestra en una película, al imaginar que si es real lo que están viendo, a causa de los sonidos que llegan a escuchar y con ello puede sentir por completo la situación que se les quiere presentar en un film.

En varias ocasiones se ha podido apreciar que la popularidad de la banda sonora de una película ha sido mayor que la fama conseguida por la misma película en sí. Berenguer (2005) señala que “Entendemos por banda sonora de un producto audiovisual la pista de sonido donde se combinan músicas, efectos de sonido, ambientes, voces de los personajes, etc.” (p.6). Para el autor la música tiene un papel sumamente significativo al momento de la creación de productos audiovisuales, destacando que la música puede ser parte de un entorno objetivo o subjetivo. Como música objetiva menciona que “es aquella que forma parte directa de la acción”, por ejemplo, en una famosa escena de la película Titanic, cuando el barco está hundiéndose y los músicos empiezan a tocar, la gente sigue corriendo despavorida de un lado a otro, pero se muestra quienes son los que están aportando la parte musical en ese momento, convirtiendo a la música en un elemento objetivo. Por otra parte, la música subjetiva “asume en la mayoría de los casos la responsabilidad de acompañar los diferentes climas de la acción.”, por ejemplo, en una película donde se observa a un personaje melancólicamente caminando bajo la lluvia y de a poco se va escuchando una canción triste que acompaña las acciones del personaje sin notarse quien está tocando esa canción, creando una escena donde la música sería elemento subjetivo.

Sin embargo, al hablar de banda sonora y esencialmente de sus elementos se tiene como base a Rosa María Oliart, quien incorporó al silencio como un elemento más dentro de la banda sonora.

Para Oliart (2010) Hay una dinámica interfuncional entre los elementos de la banda sonora en su proceso de interacción informativa y dramática...cada elemento interactúa con los otros y cumple según el sentido de lo narrado diferentes roles como aporte del lenguaje sonoro al lenguaje visual (p.1)

Siendo así, un aporte esencial al momento de visualizar una historia en el que el público pueda sentirse atraído por ella de una manera tanto visual como auditiva. Los elementos de la banda sonora que se presentarán y explicarán a continuación son: la palabra, las atmósferas, la música, los efectos de sonido y el silencio.

El primer elemento a detallar es La Palabra o también comúnmente llamada Diálogo, la cual sirve como principal fuente de transferencia de información o ideas que se quiere comunicar, o sea información conceptual que se presenta en las locuciones, diálogos, pensamientos y monólogos; “[...] con un manejo adecuado de la intensidad, la entonación, el ritmo y el timbre; la voz puede comunicar una gama enorme de sentimientos y emociones, así como estados de ánimo” (Oliart, 2010).

El segundo elemento son las atmósferas las cuales nos pueden informar de manera denotativa y connotativa. La denotativa es la que nos ubica con precisión en un espacio y tiempo; la connotativa otorga a la parte sonora un gran peso dramático. (Oliart, 2010). Es por ello que existen dos tipos de atmósfera: La primera es atmósfera de continuidad, siendo algo determinante al momento de pasar a otra secuencia, ya que debe tener un ambiente de

continuidad al enlazarnos con otra escena. La segunda es atmósfera dramática, la cual a cada secuencia le va dando un efecto metafórico generando sensaciones diferentes en los distintos ambientes que se encuentran a lo largo de la historia.

El tercer elemento es la música, Oliart (2010) afirma que: “No transmite información conceptual, sino que genera una sugestión de sentimientos o estados de ánimo” (p.5). Esto quiere decir, que la música puede generar bastantes y distintos significados dependiendo de cómo lo perciben los oyentes y con qué cosas o situaciones lo relacionan, generando en ellos distintas sensaciones hasta el punto de poder cambiar su estado de ánimo.

Oliart nos muestra distintas funciones de la música donde podemos identificar el clima emocional que se presenta en todo el film audiovisual, presentar una información adicional a lo que se puede ver en una imagen o escena, ayudar a localizar el espacio geográfico en el que se está desarrollando un hecho, relacionar dos escenas diferentes con las cuales se trabaje como una sola adjuntándoles una identidad propia y por último, apoyar en las elipsis que ocurren en las transición entre distintas ciertas escenas.

El cuarto elemento es el efecto de sonido, los cuales refuerzan la estética de la banda sonora introduciendo armónicamente en la música o tapando las pausas que se presentan en ciertos momentos en los diálogos. Además, pueden tener una significación connotativa (Oliart, 2010). Es por ello, que muchos de los sonidos provienen de la misma grabación de rodajes, sin embargo, existen distintas dificultades al momento de poder grabarlas en lugares que no soy precisamente silenciosas, por lo cual necesitan un refuerzo antes de incorporarlas en la banda sonora. De igual manera, hay creaciones que se han hecho en la postproducción o de librerías de sonido, para destacar momentos de carga dramática en ciertos puntos claves de las escenas. La autora nos menciona que en creaciones audiovisuales podemos encontrar

tres tipos de sonido dependiendo de su cometido. Tales como: Los Sonidos Objetivos que se emiten al momento de la aparición de una imagen, Los Sonidos Subjetivos que sirven para respaldar un estado de ánimo o emocional que haya en trama o en los personajes y por último, Los Sonidos Descriptivos que representan idealizaciones de los sonidos supuestamente originales.

El quinto elemento es el silencio, si bien muchas veces no ha sido considerado el silencio como un elemento del lenguaje sonoro, pero en realidad tiene funciones fundamentales dentro de la banda sonora, Oliart (2010) señala que el silencio es la “carencia de sonido que tiene una fuerza afectiva dentro de un código sonoro o audiovisual... y se constituye en un mensaje cargado de significación” (p.6). Es decir, comienza a tener un rol fundamental en la banda sonora dando mayor fuerza a la narración, generando momentos impactantes o pacíficos dependiendo del grado de intensidad que se le quiera dar un personaje o a una escena durante la historia.

1.2. Formulación del problema

¿Cómo la banda sonora se vincula con el conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la temporada 1?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Analizar cómo la banda sonora se vincula con el conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la temporada 1.

1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar el vínculo entre el diálogo y el conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la Temporada 1.
- Indicar el vínculo entre la atmósfera y el conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la Temporada 1.
- Determinar el vínculo entre la música y el conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la Temporada 1.
- Describir el vínculo entre el silencio y el conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la Temporada 1.
- Establecer el vínculo entre los efectos sonoros y el conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul de la Temporada 1.

1.4. Hipótesis

1.4.1. Hipótesis general

La banda sonora se vincula de manera significativa al conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la Temporada 1.

1.4.2. Hipótesis específicas

- El diálogo se vincula de manera significativa al conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la Temporada 1.
- La atmósfera se vincula de manera significativa al conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la Temporada 1.
- La música se vincula de manera significativa al conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la Temporada 1.
- El silencio se vincula de manera significativa al conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la Temporada 1.
- Los efectos sonoros se vinculan de manera significativa al conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la Temporada 1.

CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

2.1. Tipo de investigación

Sampieri, Fernández y Baptista (2014) definen a la investigación descriptiva como estudios que miden o reúnen información de forma individual o conjunta sobre las variables a las que se mencionan. Asimismo, definen a la investigación correlacional como la relación o grado de vinculación existente entre una variable y otra en un contexto específico. De acuerdo a las definiciones planteadas por Sampieri, Fernández y Baptista esta investigación cumple con las características propuestas por los autores, por lo que la presente investigación es descriptiva - correlacional, no experimental de carácter transversal.

2.1. Unidad de estudio

Anime Japonés Tokyo Ghoul - Temporada 1

2.2. Población y muestra (Materiales, instrumentos y métodos)

Arias (2006) define a la población de estudio como un conjunto de infinitos elementos que poseen características en común para la investigación que se realice. Para esta investigación se consedirá un conjunto de 8 capítulos seleccionados en base al Conflicto en el desarrollo de la estructura dramática de Comparato (Presentación del conflicto, desarrollo del conflicto, solución del conflicto). Se escogió en cada capítulo, momentos representativos por su grado de importancia dentro del conflicto dramático de la línea argumental, estas representarán situaciones importantes para el conflicto dramático, permitiendo introducirnos en el conflicto, como fue desarrollándose, conocer cómo se estuvo dando el conflicto en los

personajes y cómo se le dió un desenlace para posteriormente vincular esos momentos claves con la complejidad de la banda sonora en el anime japonés Tokyo Ghoul.

2.3. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos

Para la presente investigación se utilizó tres instrumentos: Primero, una ficha correspondiente a la visualización gráfica de la estructura dramática de toda la primera temporada del anime. Luego una ficha correspondiente a la descripción y visualización gráfica de la estructura dramática y el conflicto en los personajes de cada capítulo. Por último, una guía de observación elaborada para el análisis puntual de los aspectos visuales y auditivos en la relación que puedan tener. En este instrumento se analizó y otorgó valores a los elementos de la banda sonora propuestas por Oliart (2010) en los momentos de conflicto dramático de la línea argumental seleccionados por Comparato en la primera temporada del anime japonés Tokyo Ghoul. De esta manera, se organizó las informaciones recolectadas de los capítulos o episodios seleccionados y el grado de vinculación entre la banda sonora y el conflicto dramático en el anime elegido. En el análisis y discusión de los resultados de la observación se utilizó la tabla correspondiente que vincule ambas variables. Estas fueron analizadas según las dimensiones consideradas y vinculando la banda sonora y el conflicto dramático, según Oliart (2010) y Comparato (1992) en los indicadores señalados en la matriz de operacionalización

2.4. Procedimiento

En primer lugar, se procedió a analizar la estructura dramática de toda la primera temporada del anime con la ficha correspondiente a la visualización gráfica de la estructura dramática, luego se analizó la estructura dramática de cada capítulo con la ficha propia a la descripción y visualización de estructura dramática, por la cual se describió los momentos

exactos de conflicto añadiendo información al conflicto en los personajes que tuvieron a lo largo de la línea argumental en cada capítulo. Después, se otorgó valores a los elementos de la banda sonora planteados por Oliart (2010) en las situaciones que se presentó el conflicto dramático de la línea argumental según Comparato (1992) en el anime Tokyo Ghoul, aplicando una guía de observación que fue elaborada para el análisis puntual de estos aspectos visuales y auditivos en la relación que pudieran poseer. Por último, para los resultados de esta observación se utilizó una tabla correspondiente que vinculara ambas variables.

2.5.Aspectos éticos del estudio

En relación a las definiciones e informaciones utilizadas en el desarrollo de esta investigación, fueron adquiridas mediante la búsqueda de antecedentes de investigación científica, tales como tesis, artículos, infografías, monografías y libros en formatos digitales, recolectadas de bases de datos académicos como Dialnet, Ebsco, Google Académico, Redalyc y Repositorios. Respaldando de esta forma la autenticidad de la información expuesta y de las fuentes que han sido utilizadas.

En cuanto al producto audiovisual analizado, fue obtenido legalmente. Es por ello, que se contrató el servicio de streaming de Prime Video, ya que, cuenta en su catálogo online con todos los capítulos o episodios de la primera temporada del anime estudiado.

CAPÍTULO III. RESULTADOS

PRIMERA TEMPORADA



Figura 1: visualización gráfica de la estructura dramática de la Temporada 1- Tokyo Ghoul. Elaborada por la autora en Mayo 2020

CAPÍTULO 1

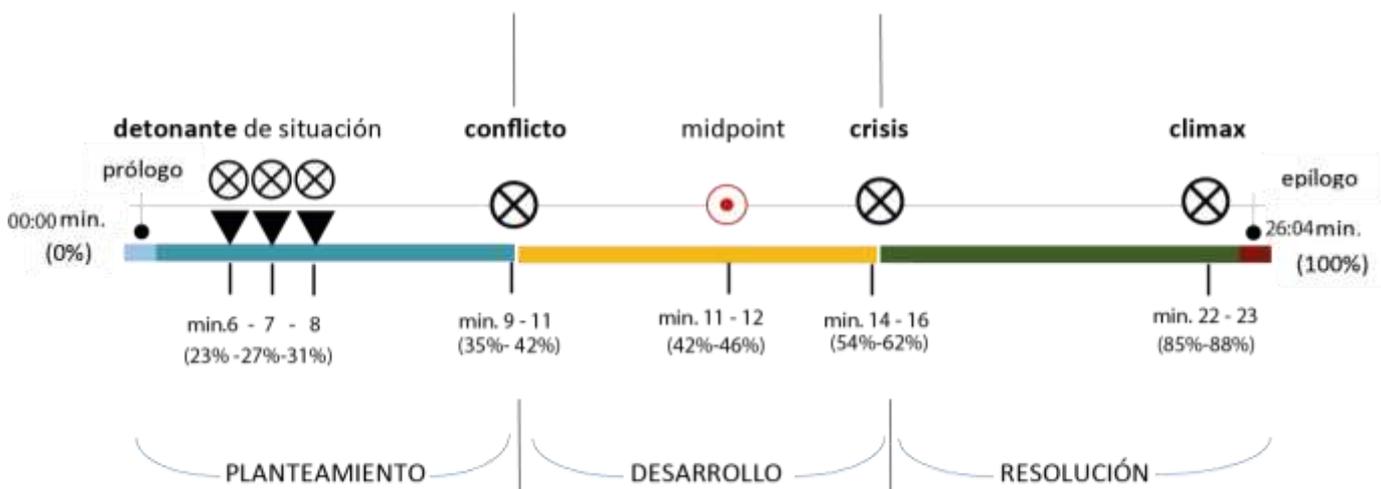


Figura 2: Visualización gráfica de la estructura dramática del Cap. 1 - Tokyo Ghoul. Elaborada por la autora en Mayo 2020

Tabla 1

Descripción y visualización gráfica de la estructura dramática del Cap. 1 - Tokyo Ghoul

TIEMPO	NUDO ÉNFASIS	NUDO ARGUMENTAL	PERSONAJES	SUCESOS
00:00:00	Prólogo		- Rize - Jason	Jason intenta capturar a Rize por órdenes superiores, pero ella escapa.
00:06:07		Detonante	- Kaneki - Rize	Kaneki tiene una cita con Rize y nota que ella casi no come nada, pero supone que es por ser refinada.
00:07:04		Detonante	- Kaneki - Rize	Kaneki acompaña a Rize a su casa porque ella debe pasar por lugares peligroso para llegar allá.
00:08:12 00:08:48		Detonante	- Kaneki - Rize	Rize cambia la dirección por un lugar más oscuro y Kaneki la detiene para decirle lo que siente por ella.
00:09:11 00:11:08		Conflicto 1er. Punto de giro	- Kaneki - Rize	Rize muestra su verdadera forma (ghoul) al morder a Kaneki y empieza una lucha entre ambos, en el cual por un golpe de suerte ella muere y él sobrevive a su ataque.
00:11:30 00:12:00	Midpoint		- Kaneki	Kaneki en un estado inconsciente empieza a escuchar voces que no logra entender lo que dicen. Sin embargo, empieza a notar una sensación cálida.
00:14:52 00:16:06		Crisis 2° Punto de giro	- Kaneki - Especialista en Ghouls	Kaneki escucha en la TV a un especialista de Ghouls que le hace entrar en una lucha consigo mismo al darse cuenta que no puede comer lo que comúnmente comen las personas.
00:18:00 00:18:36		BINOMIO Causa-Efecto	- Kaneki - Especialista en Ghouls - Rize	Kaneki mira en el espejo que tiene un ojo ghoul y percibe el reflejo de Rize. Asustado recuerda lo que dijo el especialista acerca de cómo no puede morir un ghoul y este intenta matarse para comprobar que no lo es, sin tener éxito.
00:22:31 00:23:56		Climax	- Kaneki - Touka	Touka se da cuenta que Kaneki sobrevivió a Rize y le ofrece comida, pero él empieza a tener una lucha consigo mismo por no querer ser un Ghoul al comer carne humana. A lo que ella decide introducir a la mala la comida en su boca.

CAPÍTULO 2

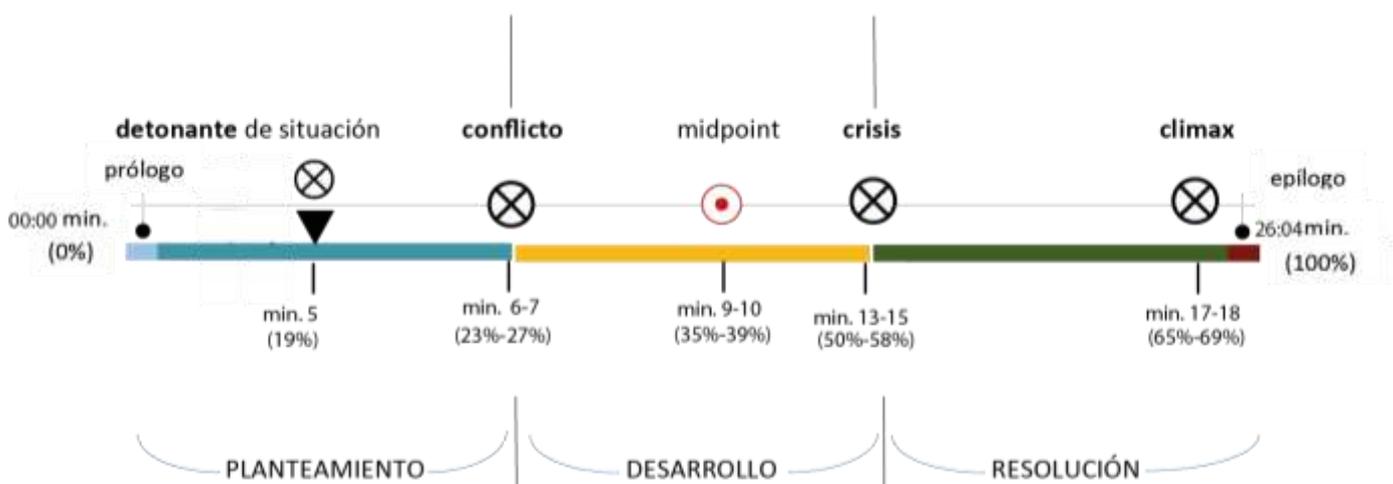


Figura 3: Visualización gráfica de la estructura dramática del Cap. 2 - Tokyo Ghoul.
 Elaborada por la autora en Mayo 2020

Tabla 2

Descripción y visualización gráfica de la estructura dramática del Cap. 2 - Tokyo Ghoul

TIEMPO	NUDO ÉNFASIS	NUDO ARGUMENTAL	PERSONAJES	SUCESOS
00:00:00	Prólogo		- Kaneki - Touka	Kaneki experimenta por primera vez la sensación de probar carne humana. Sin embargo, no quiere aceptar que es un ghoul.
00:05:47 00:06:00		Detonante	- Yoshimura - Touka	Yoshimura le cuenta a Touka que la chica que murió en el accidente fue Rize y que Kaneki es el joven que tiene implantado órganos ghouls que vendrían a ser de Rize.
00:06:13 00:07:25		Conflicto 1er. Punto de giro	- Kaneki - Rize	Kaneki empieza a tener una lucha interna y con un fantasma que vendría a ser Rize, la cual le persuade a que libere esos instintos Ghouls y coma carne humana.
00:09:55 00:10:12	Midpoint		- Kaneki - Nishio - Hide	Por medio de Hide, Kaneki conoce formalmente a Nishio y recuerda haberlo visto antes como un Ghoul, a lo que Nishio también se acuerda de Kaneki como tal.
00:13:31 00:15:22		Crisis 2° Punto de giro	- Kaneki - Nishio - Hide	Nishio comienza a pelear con Kaneki, ya que quiere comerse a su mejor amigo (Hide) y hacerle entender que los humanos solo son comida.
00:15:54 00:16:48		BINOMIO Causa-Efecto	- Kaneki - Nishio - Hide	Kaneki al ver que Nishio está a punto de comerse a Hide. Este se transforma por completo en un Ghoul, liberando su Kagune, el cual es un órgano depredador que funciona como un arma para un Ghoul. Lucha con Nishio y lo vence.
00:17:00 00:18:52		Climax	- Kaneki - Rize - Hide - Touka	Kaneki al ver a Hide tirado en el suelo, mira al fantasma de Rize quien empieza a persuadirlo que lo coma y él empieza a tener una lucha interna al no querer hacerlo, pero a la vez sí, hasta que llega Touka a detenerlo.

CAPÍTULO 4

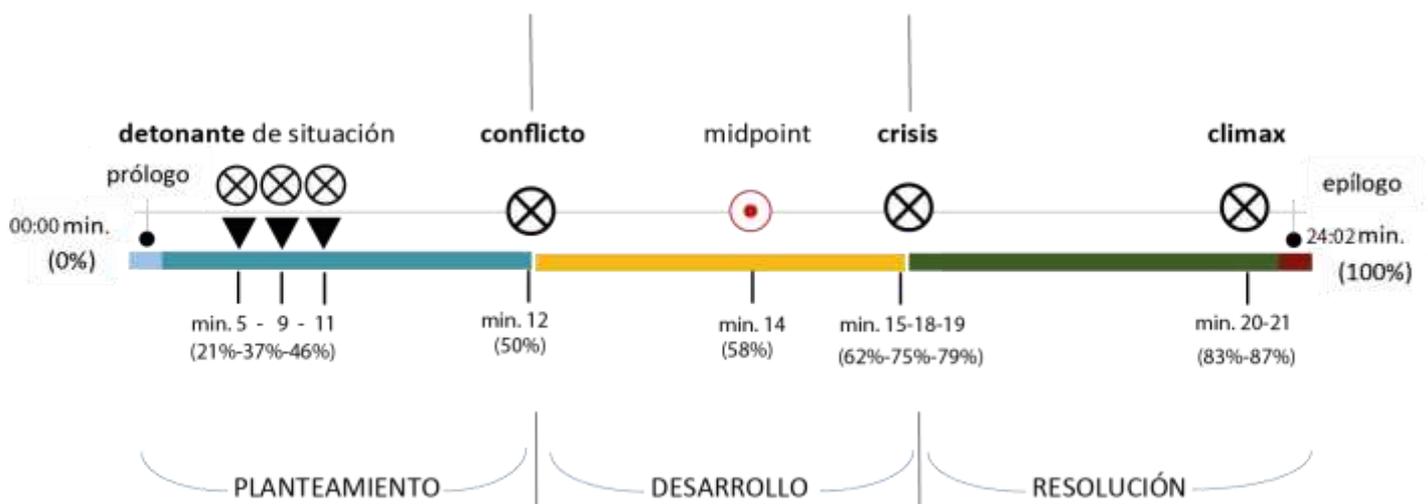


Figura 4: Visualización gráfica de la estructura dramática del Cap. 4 - Tokyo Ghoul.
 Elaborada por la autora en Mayo 2020

Tabla 3

Descripción y visualización gráfica de la estructura dramática del Cap. 4 - Tokyo Ghoul

TIEMPO	NUDO ÉNFASIS	NUDO ARGUMENTAL	PERSONAJES	SUCESOS
00:00:00	Prólogo		- Kaneki - Tsukiyama - Touka	Tsukiyama conoce a Kaneki en la cafetería donde trabaja y Touka le avisa a Kaneki que tenga cuidado con él.
00:05:47 00:06:38		Detonante	- Kaneki - Tsukiyama	Tsukiyama visita a Kaneki en la universidad y lo invita a ir a un café e intenta persuadirlo engañándole que Rize era su amiga de confianza.
00:09:31 00:10:23		Detonante	- Kaneki - Yomo - Itori - Uta	Reunidos en un Bar, Itori le cuenta a Kaneki que hay más Ghouls de un solo ojo como él y le detalla la procedencia de estos.
00:10:33 00:11:39		Detonante	- Kaneki - Yomo - Itori - Uta	Kaneki le pregunta a Itori sobre Rize. Por lo que, Itori le menciona que mucho se hablaba de ella pero que su muerte no habría sido un accidente sino planeado. A lo que Yomo interrumpe a Itori para que guarde silencio y esta resalta que solo sería un rumor.
00:12:06 00:12:44		Conflicto 1er. Punto de giro	- Tsukiyama - Rize	Tsukiyama rompe la taza con café al recordar la conversación que tuvo con Rize donde ella rechazó la invitación a su club gourmets y se burló de lo que hacían.
00:12:47 00:14:14	Midpoint		- Kaneki - Tsukiyama	Kaneki se corta el dedo por la taza que rompió Tsukiyama. Es por ello, que le da su pañuelo y al verlo manchado con sangre le ofrece a Kaneki ir al supuesto lugar favorito de Rize, a lo que este acepta. Luego, Tsukiyama va al baño y queda extasiado al oler la sangre de Kaneki impregnada en el pañuelo.
00:15:28 00:18:50		Crisis 2° Punto de giro	- Kaneki - Tsukiyama - Taro-Chan - Público	Tsukiyama presenta a Kaneki como el plato principal en el club gourmets, a lo que él se da cuenta que todo fue una trampa. Tsukiyama incitando más al público, lanza el pañuelo impregnado con la sangre de Kaneki y envía a Taro a luchar contra él y a asesinarlo.
00:19:29 00:19:59		BINOMIO Causa-Efecto	- Kaneki - Tsukiyama - Taro-Chan - Público	Kaneki golpeado, ensangrentado y al borde de la muerte, despierta parte de su lado Ghoul, quedando todos asombrados al ver que solo tenía un ojo diferente. Kaneki transformado logra liberarse de Taro por unos momentos al noquearlo fuertemente.

00:20:13 00:21:59	Climax	<ul style="list-style-type: none"> - Kaneki - Tsukiyama - Madam A - Taro-Chan - Público 	Tsukiyama impactado por lo único que es Kaneki, intervine entre la ovación del público y de Madam A que apoyan a Taro y mata a este para que los comensales no estén insatisfechos. Procurando salvar a Kaneki y darle una falsa disculpa, teniendo en mente disfrutarlo él solo.
----------------------	---------------	--	---

CAPÍTULO 7

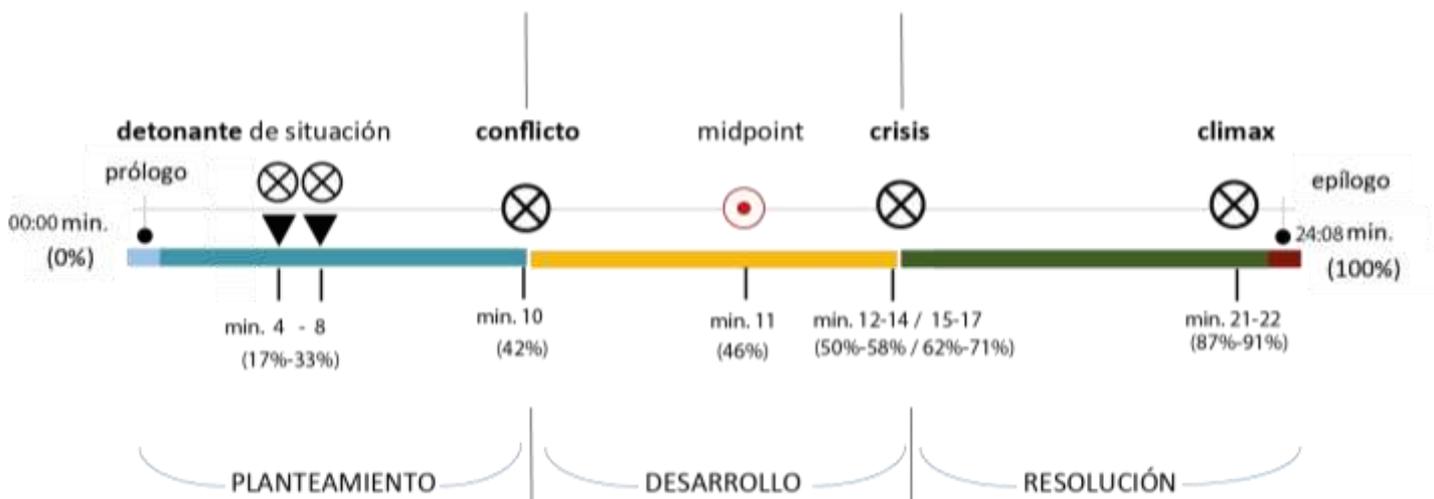


Figura 5: Visualización gráfica de la estructura dramática del Cap. 7 - Tokyo Ghoul.
 Elaborada por la autora en Mayo 2020

Descripción y visualización gráfica de la estructura dramática del Cap. 7 - Tokyo Ghoul

TIEMPO	NUDO ÉNFASIS	NUDO ARGUMENTAL	PERSONAJES	SUCESOS
00:00:00	Prólogo		<ul style="list-style-type: none"> - Kaneki - Hinami - Ryoko - Mado - Amon 	Kaneki mira a Hinami desesperada corriendo por la calle, a lo que va a ayudarla y ella lo lleva a donde está su madre (Ryoko). Kaneki al ver que los investigadores (Mado y Amon) estaban a punto de matarla, decide teparle la cara Hinami para que no vea morir a su madre.
00:04:16 00:05:55		Detonante	<ul style="list-style-type: none"> - Kaneki - Yoshimura - Touka - Nishio - Yomo 	Yoshimura le cuenta a Touka que los investigadores mataron a Ryoko. Ella intenta persuadir a los demás para matar a todos los investigadores. Sin embargo, Yomo le dice que no es lo correcto y Yoshimura le da la razón.
00:08:03 00:08:16		Detonante	<ul style="list-style-type: none"> - Touka - Amon - Nakajima - Kusaba 	Touka identifica a los investigadores (Amon, Nakajima y Kusaba) de la organización CCG, que están relacionados al asesinato de Ryoko.
00:10:27 00:10:51		Conflicto 1er. Punto de giro	<ul style="list-style-type: none"> - Touka - Kusaba - Nakajima - Amon 	Kusaba y Nakajima estaban caminando y conversando, a lo que se acerca rápidamente Touka, asesinando a Kusaba y dejando solamente herido a Kanajima, ya que llegó Amon a salvarlo.
00:11:00 00:12:00	Midpoint		<ul style="list-style-type: none"> - Touka - Amon - Mado 	Touka empieza a pelear con Amon y se transforma por completo en un Ghoul, pero en medio de la pelea llega Mado a defenderlo, ya que este no trajo consigo su quinque.
00:12:18 00:14:30		Crisis 2° Punto de giro	<ul style="list-style-type: none"> - Touka - Mado 	Touka empieza a luchar contra Mado, quien la ataca tanto físicamente como mentalmente, usando esa estrategia emocional para debilitarla. Es así que ella cae en un golpe y la hiere. Sin embargo, logra escapar de él.
00:15:56 00:17:15		BINOMIO Causa-Efecto	<ul style="list-style-type: none"> - Kaneki - Touka - 	Kaneki la ve herida a causa de su pelea con los investigadores. Ella piensa que él no entiende la situación y su posición, pero Kaneki reflexiona y decide ayudarla, a lo que ella sorprendida acepta su ayuda.
00:21:31 00:22:06		Climax	<ul style="list-style-type: none"> - Kaneki - Touka - Mado - Amon 	Mado está preparado para su próximo encuentro con Rabit (Touka). Touka mira a Hinami por quien va a luchar. Amon esta listo para su próxima pelea contra los ghouls en venganza de sus amigos. Kaneki está presto a luchar contra los investigadores y recibe su máscara.

CAPÍTULO 8

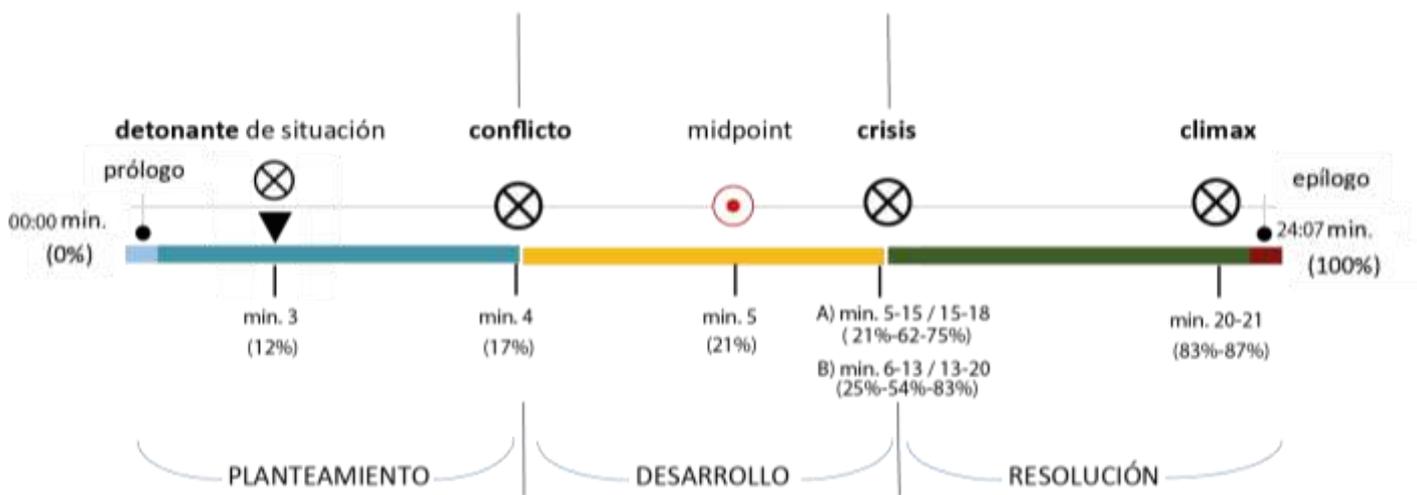


Figura 6: Visualización gráfica de la estructura dramática del Cap. 8 - Tokyo Ghoul.
 Elaborada por la autora en Mayo 2020

Descripción y visualización gráfica de la estructura dramática del Cap. 8 - Tokyo Ghoul

TIEMPO	NUDO ÉNFASIS	NUDO ARGUMENTAL	PERSONAJES	SUCESOS
00:00:00	Prólogo		<ul style="list-style-type: none"> - Kaneki - Hinami - Touka - Mado - Amon 	Mado y Amon piensan ir a las alcantarillas a atrapar a rabbit (Touka) y numero 745 (Hinami). Hinami siente el olor de su mamá. Kaneki le ofrece su ayuda a Touka, pero a ella no le importa. Así que Touka va a ver a Himari y se da cuenta que no está.
00:03:23 00:03:42		Detonante	<ul style="list-style-type: none"> - Hinami - Kaneki - Touka 	Hinami llega a la alcantarilla y da un grito aterrada al encontrar un bolso, en el cual se podía ver la mano de su mamá. Kaneki y Touka escuchan su grito.
00:03:50 00:04:16		Conflicto 1er. Punto de giro	<ul style="list-style-type: none"> - Kaneki - Touka - Amon 	Touka corre a encontrar a Hinami y Kaneki la ve pero también observa que Amon va detrás de ella, entonces Kaneki apresurado corre detrás de Amon, lo intercepta y lo detiene.
00:04:38 00:05:28	Midpoint		<ul style="list-style-type: none"> - Touka - Hinami - Mado 	Touka pretende llevarse a Hinami, pero ella no acepta, ya que está confundida y afligida por la muerte de su mamá. Touka consolándola la abraza y en ese momento llega Mado.
00:05:41 00:15:32		Crisis A 2° Punto de giro	<ul style="list-style-type: none"> - Touka - Mado - Hinami 	Mado enfrenta a Touka mencionando el regalo que dejó para Hinami (bolso con la mano de la mamá dentro), a lo que ella se enfurece y empieza a luchar con Mado, quien saca su quinque, el cual es el kagune del papá de Hinami. Touka logra detenerlo y golpearlo. Sin embargo, al querer matarlo, este saca un quinque más fuerte, el cual sería el kagune de la mamá de Hinami, dejando a la niña en desesperación. Touka sigue luchando con él, pero sin éxito, él logra capturarla a ella y a Hinami.
00:15:50 00:18:23		BINOMIO A Causa-Efecto	<ul style="list-style-type: none"> - Touka - Mado - Hinami 	Mado decide golpear a Hinami y matarla. No obstante, Hinami al ver todo lo que pasó con sus padres y la lucha de Touka, crea fuerzas transformándose en un Ghoul teniendo una combinación del Kaguna de sus padres, termina cortándole la mano a Mado, este se emociona al ver el kagune de ella y comienzan a luchar. Hinami logra vencer a Mado, sin embargo, no puede matarlo, así que Touka lo mata.

<p>00:06:05 00:13:18</p>	<p>Crisis B 2° Punto de giro</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kaneki - Amon 	<p>Kaneki empieza a pelear con Amon para que este no vaya a atacar a Touka que fue en busca de Hinami. Kaneki pelea sin transformarse, pero Amon saca su quinque y lo golpea mientras va cuestionándole el por qué su especie mata a las personas sin razón alguna y en especial a Kusaba, dejando en claro que los Ghouls son los que están retorciendo al mundo. Kaneki empieza a reflexionar y llega a la conclusión que los ghouls son iguales a los humanos. Sin embargo, Amon no lo entiende y Kaneki decide hacerle entender dejando que este lo golpee y él no defenderse.</p>
<p>00:13:23 00:20:15</p>	<p>BINOMIO B Causa-Efecto</p>	<ul style="list-style-type: none"> - kaneki - Amon - Yomo 	<p>Kaneki al ver que Amon sigue sin entender y que no se detendrá e ira por Touka, encuentra una solución la cual es convertirse en un ghoul y de esa manera detenerlo y que entienda lo que le había dicho. Kaneki muerde a Amon y se convierte en un ghoul, este se abalanza sobre él queriendo romper su quinque y al lograr eso le pide que por favor se vaya y no haga que se convierta en un asesino, Amon se va, pero confundido. Sin embargo, Kaneki queda tan hambriento que se descontrola atacando a Yomo, pero este lo detiene y le da comida.</p>
<p>00:20:18 00:21:31</p>	<p>Climax</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kaneki - Touka - Himari - Yomo - Mado - Amon 	<p>Touka le quita el guante a Mado en representación del supuesto asco que él le tendría a los Ghouls. Sin embargo, se da con la sorpresa que tiene un anillo de compromiso. A lo que queda impactada dándose cuenta que ella sería igual que él rompiendo a una familia, dejando a alguien sin padre o sin esposo. Touka impactada por lo que vio se va, dejando a Kaneki y Yomo con Himari. Amon llega a donde esta Mado y lo encuentra muerto, a lo que esta grita dolida, naciendo unas ansias de venganza dentro de él.</p>

CAPITULO 10

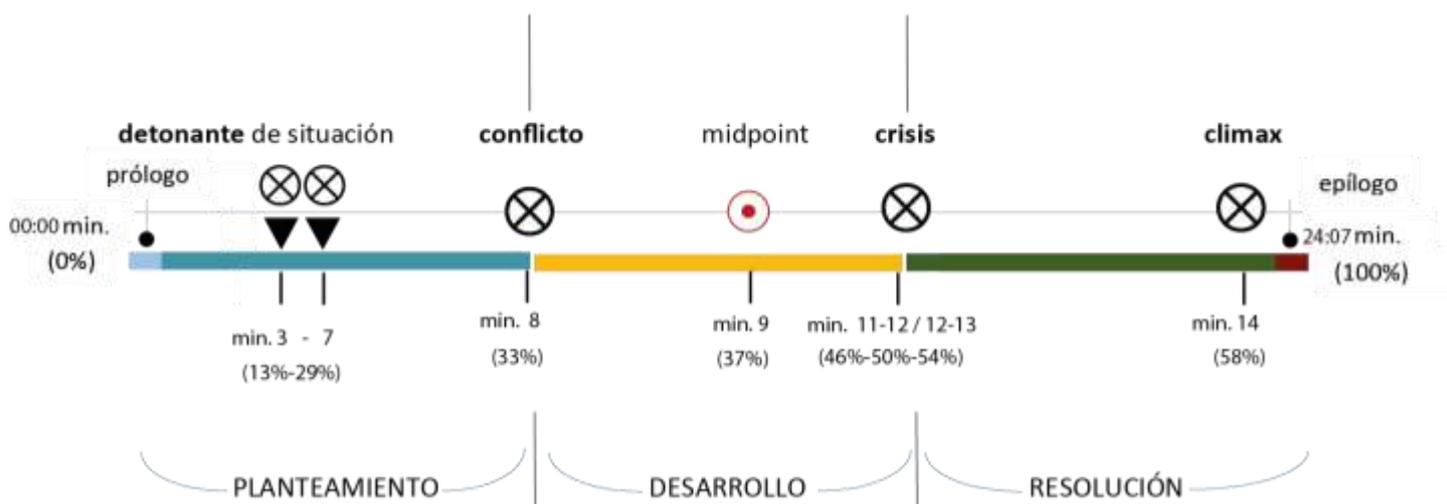


Figura 7: Visualización gráfica de la estructura dramática del Cap. 10 - Tokyo Ghoul.
 Elaborada por la autora en Mayo 2020

Descripción y visualización gráfica de la estructura dramática del Cap. 10 - Tokyo Ghoul

TIEMPO	NUDO ÉNFASIS	NUDO ARGUMENTAL	PERSONAJES	SUCESOS
00:00:00	Prólogo		<ul style="list-style-type: none"> - Noro - Miembros de la CCG - Marude 	La banda de Ghouls Aogiri ataca al distrito 11. Marude logra avisar a la base de control del CCG, que los estaban atacando la banda Aogiri antes de que lo encontraran y muriera también.
00:03:59 00:05:00		Detonante	<ul style="list-style-type: none"> - Kaneki - Touka - Banjo 	Banjo llega a la cafetería buscando a Rize, a lo que Kaneki y Touka quedan sorprendidos. Banjo al sentir el olor de Rize en Kaneki, piensa que es su novio e intenta golpearlo, pero este al defenderse, se para diciendo que no lo es y termina noqueándolo de casualidad.
00:07:18 00:07:57		Detonante	<ul style="list-style-type: none"> - Banjo - Kaneki - Touka 	Banjo le pide a Kaneki como favor que le diga a Rize que huya, comentándole que la banda de ghouls llamada Árbol Aogiri la está buscando.
00:08:14 00:08:30		Conflicto 1er. Punto de giro	<ul style="list-style-type: none"> - Ayato - Banjo - Kaneki - Touka 	Ayato llega a la cafetería rompiendo la ventana y golpea a Banjo por estar ahí, a lo que quedan perplejos Kaneki y Touka.
00:08:36 00:09:03	Midpoint		<ul style="list-style-type: none"> - Ayato - Touka - Kaneki - Jason 	Touka se acerca a Ayato y se saludan como hermanos, a lo que Kaneki queda sorprendido. Touka y Ayato empiezan a discutir hasta que son interrumpidos por la llegada de Jason.
00:11:38 00:12:23		Crisis 2° Punto de giro	<ul style="list-style-type: none"> - Kaneki - Jason - Touka - Banjo - Ayato - Nico 	Jason comienza a golpear a Kaneki, todos quedan expectantes a excepción de Touka que muestra mayor interés. Kaneki al tener a Jason encima, muestra parte de su lado ghoul recuperando fuerza y lo aparta. Todos se sorprenden al ver que solo tiene un ojo ghoul. Kaneki intenta golpear a Jason, pero este saca su kagune y lo ataca, dejándolo inconsciente.
00:12:25 00:13:12		BINOMIO Causa-Efecto	<ul style="list-style-type: none"> - Touka - Jason - Ayato 	Touka intenta enfrentarse a Jason para defender a Kaneki, pero Ayato se interpone, golpeándola e inicia una lucha con ella, tanto física como mental. Dejando en claro que él probará que los ghouls son superiores a los humanos. Ayato termina dejando inconsciente a Touka.
00:13:17 00:14:35		Climax	<ul style="list-style-type: none"> - Kaneki - Jason - Touka - Banjo - Ayato 	Kaneki despierta y Jason empieza a golpearlo cada vez más fuerte, esparciendo su sangre por todo el cuarto, dejando a todos perplejos y asqueados. Jason al darse cuenta que no puede destruirlo, se emociona y quiere seguir golpeando, pero Nico lo detiene para que lo

		- Nico	termine en casa. Jason acepta y se lleva a kaneki.
--	--	--------	--

CAPÍTULO 11

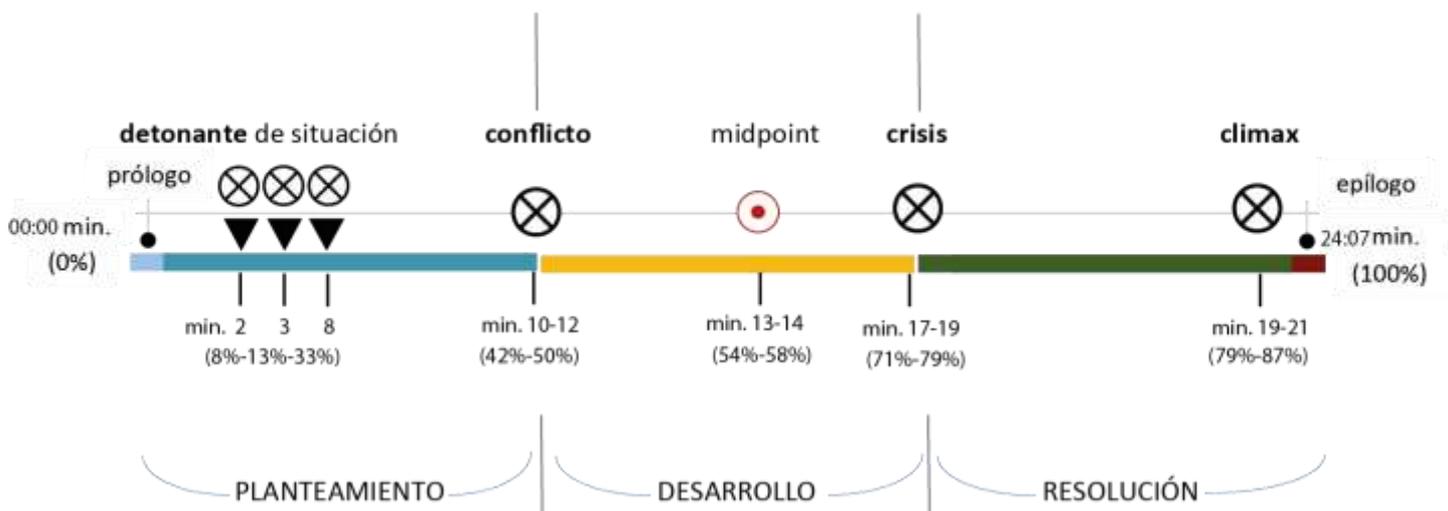


Figura 8: Visualización gráfica de la estructura dramática del Cap. 11 - Tokyo Ghoul.
 Elaborada por la autora en Mayo 2020

Descripción y visualización gráfica de la estructura dramática del Cap. 11 - Tokyo Ghoul

TIEMPO	NUDO ÉNFASIS	NUDO ARGUMENTAL	PERSONAJES	SUCESOS
00:00:00	Prólogo		- Kaneki - Amoón	Amon se enfrenta a los ghouls. Por otro lado, Kaneki despierta asustado sin saber en qué lugar está.
00:02:02 00:03:01		Detonante	- Tsukiyama - Yoshimura - Touka - Nishio - Yomo - Hinami	Tsukiyama entra a la habitación como otro miembro de "Anteiku" para rescatar a Kaneki. Touka se pone en contra de ello, pero Yomo y Yoshimura le aseguran que con él de aliado tendrán mayor oportunidad en el rescate.
00:03:06 00:04:26		Detonante	- Kaneki - Jason	Jason al ver que despertó Kaneki, le muestra su habitación de tortura y le inyecta un líquido en el ojo, el cual suprime la actividad de su Kagune dejándolo frágil como a un humano.
00:07:44 00:08:57		Detonante	- Amon - Shinohara - Jason	Shinohara miembro del CCG le cuenta a Amón acerca de Jason, del porqué es así y desde cuando empezó a usar ese nombre.
00:10:46 00:12:17		Conflicto 1er. Punto de giro	- CCG - Árbol Aogiri - Juuzou - Marude	Empieza una lucha entre la CCG y la banda ghoul "Aogiri". Marude manda a sus hombres a atacar sin miedo. Juuzou inicia matando a todas las primeras defensas, facilitando el avance de los soldados del CCG en busca de más ghouls.
00:13:50 00:14:31	Midpoint		- Kaneki - Haru - Shuu - Jason	Haru y Shuu limpian las heridas a Kaneki y le dan un mensaje, diciendo que pronto lo van a rescatar. Al término de dicho mensaje entra Jason a la habitación, ellos se van y este sonrío de una manera macabra.
00:17:37 00:19:13		Crisis 2° Punto de giro	- Amon - Los hermanos Bim - Mado	Amon al pelear con los hermanos Bim, recuerda todos los consejos que le dio Mado hasta el momento de su muerte, ya que estos hermanos lo estaban venciendo y él no sabía si podría ganarles.
00:19:19 00:19:45		BINOMIO Causa-Efecto	- Amon - Los hermanos Bim	Amon al recordar lo último que le dijo Mado y la confianza que le tenía, recupera las fuerzas y ágilmente se enfrenta a los hermanos Bim y los mata. Teniendo claro que no parará hasta vengar la muerte de Mado.
00:19:54 00:21:50		Climax	- Touka - Nishio - Ayato - CCG - Marude - Amon	Touka cree estar más cerca de Kaneki, pero es frenada por Ayato, ya que la ataca, pero Nishio la protege. Por otro lado, los soldados del CCG se encuentran con Amon y ven al líder Ghoul de un ojo. Asimismo, le avisan a Marude que acaban de encontrar al rey de un ojo y este da

			aviso a que solo los mejores hombres le enfrenten.
--	--	--	--

CAPÍTULO 12

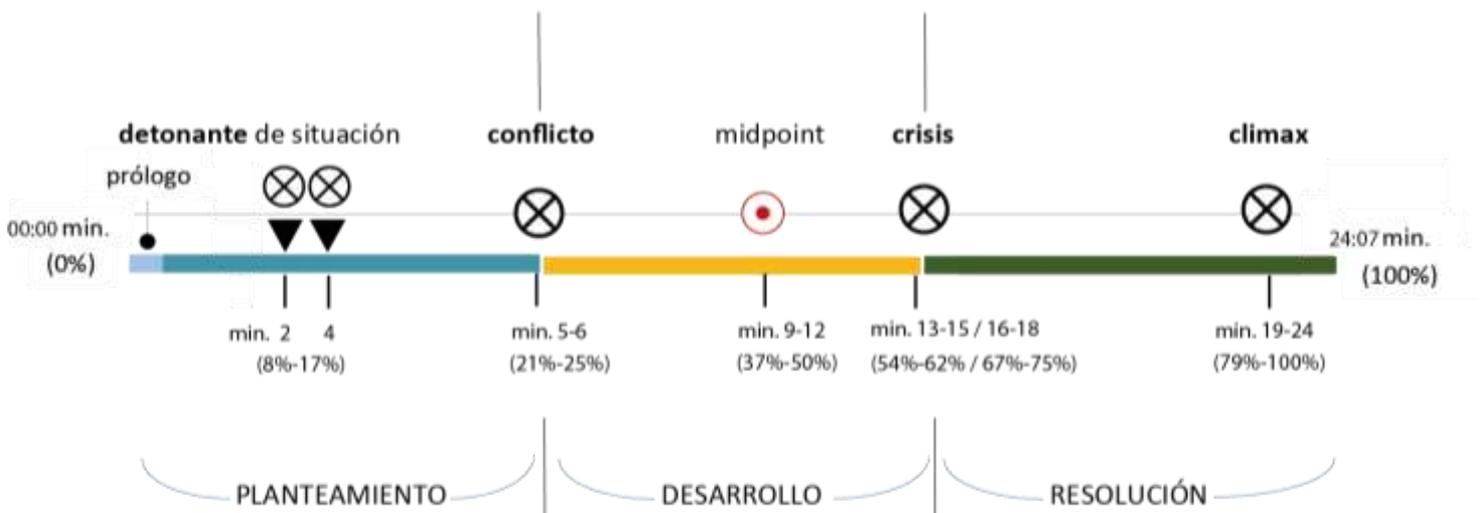


Figura 9: Visualización gráfica de la estructura dramática del Cap. 12 - Tokyo Ghoul.
 Elaborada por la autora en Mayo 2020

Tabla 8

Descripción y visualización gráfica de la estructura dramática del Cap. 12 - Tokyo Ghoul

TIEMPO	NUDO ÉNFASIS	NUDO ARGUMENTAL	PERSONAJES	SUCESOS
00:00:00	Prólogo		- Kaneki - Rize - Jason	Kaneki atrapado en su subconsciente, siente una presencia y se sorprende al ver que es Rize, quien se burla de él y empiezan las flores a ponerse rojas dando entender que inicia el cambio de Kaneki. Esta le anuncia la llegada de Jason
00:01:15 00:02:22		Detonante	- Kaneki - Jason	Jason tortura a Kaneki cortándole los dedos de las manos y pies. Le hizo contar desde mil de atrás hacia delante de siete en siete para mantenerlo lo más cuerdo posible. Kaneki se sentía cada vez más un monstruo.
00:04:18 00:04:59		Detonante	- Kaneki - Rize	Kaneki le cuenta a Rize sobre su mamá, lo orgulloso que está de ella, que le enseñó que las personas amables pueden ser felices con solo eso. A lo que Rize le menciona que por culpa de su madre le pasa todo esto.
00:05:02 00:06:31		Conflicto 1er. Punto de giro	- Kaneki - Jason	Jason le explica a Kaneki porque es tan especial con él, mientras sigue torturándolo como meterle un ciempiés en el oído. Tanto es el dolor de Kaneki que llega al punto de pedirle que por favor lo mate.
00:09:05 00:12:06	Midpoint		- Kaneki - Jason - Haru - Shuu	Jason empieza a torturar a Kaneki de manera psicológica, trayendo a Haru y Shuu encadenados; obligando a Kaneki a elegir a uno de ellos a vivir y al otro a morir. Él no logra decidir, ya que no quiere ser un asesino. Así que Jason mata a ambos echándole la culpa a Kaneki.
00:13:53 00:15:44		Crisis 2° Punto de giro	- Kaneki - Rize - Ryoko - Touka - Hinami - Hide - Jasonn	Kaneki en su subconsciente vuelve a hablar con Rize, quien le presenta las muertes de Ryoko, Touka, Hinami y de su mejor amigo Hide. Ella le culpa de todo eso por no actuar de una forma diferente y defenderse tanto a él como a los que quiere. Además de hacerle notar que es igual a su madre de ingenuo.
00:16:47 00:18:38		BINOMIO Causa-Efecto	- Kaneki - Rize	Rize logra hacer que Kaneki vea las cosas de manera diferente y este no se deje pisotear por nadie. Rize cree que podrá manipularlo. Sin embargo, Kaneki se come a Rize aceptándola, pero sin dejar que ella lo domine. Es así que todas las flores se tornan rojas en símbolo en aceptación de su lado Ghoul.

00:19:31 00:24:02	Climax	<ul style="list-style-type: none"> - Kaneki - Jason - Rize 	Jason está a punto de comerse a Kaneki y ve a Rize reflejada en él, a lo que se emociona y libera su Kagune. Kaneki logra liberarse, aceptando su lado ghoulish lucha fuertemente contra Jason y lo vence sin problema alguno para finalmente comérselo, terminado así la tortura que recibió por parte de Jason.
----------------------	---------------	---	---

Al finalizar este análisis de ficha de descripción y visualización gráfica de la estructura dramática se pudo fraccionar el anime en inicio, desarrollo y resolución para luego seleccionar los capítulos más resaltantes del conflicto dramático de la línea argumental de la primera temporada del anime Tokyo Ghoul. Asimismo, se observó el conflicto de los personajes en cada etapa durante toda la historia, cabe resaltar que para ello se dividió en seis fases cada capítulo seleccionado, los cuales se detallarán a continuación.

En primer lugar, están los detonantes que van mostrando el cambio de identidad de Kaneki al ser una persona y luego abruptamente pasar a ser un Ghoul, tan solo por enamorarse de una chica supuestamente normal y luego ser salvado de la manera menos esperada, cambiando su vida para siempre. Estos detonantes son los que dan inicio al desencadenamiento de dificultades en la existencia de Kaneki dando paso al cambio de identidad del mismo por la nueva vida que tendrá al ser rechazado por la humanidad de la cual antes él formaba parte.

Por otro lado, en la segunda fase se encuentran los conflictos, en los cuales se presentan los obstáculos de la nueva vida de Kaneki como Ghoul, por ejemplo, al ser persuadido por el fantasma de Rize para que deje liberar ese lado sanguinario y quiera comerse a su mejor amigo Hide. Sin embargo el personaje encuentra tanto enemigos como amigos, quienes también muestran sus conflictos pero siempre relacionados al entorno de Kaneki, ya sea de manera explícita o implícita, como se puede ver cuando Ayato llega a la cafetería Anteiku teniendo una fuerte rivalidad con su hermana Touka a lo que Kaneki solo queda sorprendido al ver lo que pasa entre ellos, es así que se nota un conflicto que no es

específicamente de Kaneki pero que si está en su entorno y estaría implícitamente relacionado a él.

Luego, en la tercera fase están los midpoints los cuales en la historia del protagonista van dando un giro en otra dirección, pero reforzando su objetivo al comprender mejor lo que significa ser parte de esa nueva especie en la que ahora estaría incluido, además de presentarnos nuevos personajes que estarían formando un lazo significativo con Kaneki, esto se puede ver cuando Haru y Shuu limpian las heridas de Kaneki y le dan un mensaje de que pronto lo rescatarán. En ese momento el anime nos presenta a dos nuevos personajes que le dan esperanza a Kaneki dándole a creer que tiene oportunidad de salvarse, no obstante, ellos luego serían utilizados en contra de él. De igual forma, se muestra el cambio de dirección por medio de sus coprotagonistas, quienes lo ayudan a ver las cosas como son. Un ejemplo de ello es cuando Touka pretende llevarse a Hinami, quien está confundida y afligida por la muerte de su madre, a lo que ella la consuela abrazándola. En ello se demuestra que los Ghouls también tienen sentimientos como los humanos.

Es así que llegamos a la fase cuatro, las crisis, como bien se titula, exponen los peligros que va pasando Kaneki al notar que tiene algo que le hace resaltar de los demás, como ser un Ghoul de un solo ojo teniendo una fuerza y resistencia increíble; o también un Ghoul con esencia de humano, lo cual lo hace más provocativo para ser comido por otros. Esto se puede observar en el momento que Tsukiyama presenta a Kaneki como el plato principal en el club gourmets e incita al público lanzando un pañuelo impregnado con la sangre del chico y luego mandar a alguien a que lo despedace para que puedan comerlo. Si bien, el personaje puede resaltar tanto por su singularidad como por sus miedos, lo cuales se pueden notar en cada situación que pasa como en la escena mencionada anteriormente que se puede apreciar ambos aspectos.

Debido a estas crisis, se encuentran los binomios de causa – efecto, siendo la fase cinco. Estas tienen una gran relación con las crisis, ya que debido al gran problema que tienen los personajes en diversas circunstancias provoca en ellos un efecto de gran magnitud, haciendo que tomen medidas intrépidas ante esos obstáculos y salir vencedores. En el anime, Kaneki tiene mayores problemas tanto con las personas como con los Ghouls y por ello toma nuevas medidas para ir combatiendo con la realidad en la que vive. Esto se puede reflejar en la acción que toma Kaneki al ver que Nishio estaba a punto de comerse a Hide y decide transformarse por completo en un Ghoul, liberando su Kagune, el cual es un órgano depredador que funciona como un arma para ellos. Lucha con Nishio y logra vencerlo.

Por último, está el climax, mostrando la mayor intensidad que va alcanzando el anime a través de toda la primera temporada, la cual se va viendo casi al final de cada episodio. Es por ello, que en cada capítulo se presenta la transformación, el entendimiento y la aceptación de Kaneki de su nuevo lado Ghoul. Por lo tanto, una manera de representarlo mejor es cuando Jason está a punto de comerse a Kaneki, pero este logra liberarse, aceptando su lado Ghoul, lucha fuertemente contra Jason y logra vencerlo sin ningún problema para finalmente comérselo, terminando así la tortura que recibió por parte de él. De esta forma, conforme va avanzando el anime, se va tornando cada vez más fuerte y crítico esos momentos de clímax.

Tabla 9

Cuadro N°1: Matriz de análisis de contenido del Cap. 1 (Detonante 1) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 1 / Detonante (1) - min. 06:7 <ul style="list-style-type: none"> • Título: “Tragedia” • Breve descripción: Kaneki tiene una cita con Rize y nota que ella casi no come nada, pero supone que es por ser refinada. 						
CAP 1	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTICAS SOBRESALIENTES	OBSERVACIONES ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	- Voz Kaneki - Voz Rize	Dialogo diegético	Kaneki está con Rize en un restaurante y sus voces se tornan nerviosas.	N.A	Los diálogos presentan un volumen no tan fuerte. Se entiende por completo lo que conversan, pero se escuchan otros sonidos de fondo, los cuales no son molestos, sino que se conectan perfectamente.	Rize le pregunta a Kaneki sobre su libro favorito, a lo que él se exalta, pero cuando ella se le acerca él se pone nervioso y hace que ella también se ponga de la misma manera.
AMB (AMBIENTES)	No hay ambientes en esta escena.					

<p>FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<p>1. Sonido de los cubiertos de Kaneki 2. Sonido de los tacones de Rize</p>	<p>Diegético</p>	<p>1. Kaneki suelta los cubiertos. 2. Rize yendo al tocador.</p>	<p>N.A</p>	<p>1. Corta duración con un volumen mínimo. 2. Mediana duración, tiempo pausado y con un volumen muy bajo.</p>	<p>2. En ella se logra sentir una personalidad refinada.</p>
<p>MUS (MÚSICA)</p>	<p>Música positiva</p>	<p>Extradiegético</p>	<p>Cuando están en el restaurante.</p>	<p>Piano</p>	<p>El volumen es muy bajo para acompañar la conversación que se está dando.</p>	<p>La música nos transmite un sentimiento agradable del momento.</p>
<p>SIL (SILENCIOS)</p>	<p>No hay silencios</p>					

Cuadro N°2: Matriz de análisis de contenido del Cap. 1 (Detonante 2) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 1 / Detonante (2) - min. 07:4						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Tragedia” • Breve descripción Kaneki acompaña a Rize a su casa porque ella debe pasar por lugares peligroso para llegar allá. 						
CAP 1	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIENT ES	OBSERVACION ES ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	- Voz Kaneki - Voz Rize	Dialogo diegético	Kaneki acepta acompañar a Rize a su casa y caminan por la ciudad.	N.A	Los diálogos presentan un volumen medio, entendiéndose por completo lo que conversan. Ella tiene un timbre suave y él un timbre un poco más fuerte.	Kaneki y Rize al conversar presentan una voz calmada. Por otro lado, por un momento se les escucha con eco.
AMB (AMBIENTES)	1. Sonido ambiental de la ciudad noche. 2. Interior de Subterráneo 3. Cruce bajo un puente	Extradiegético	Transición de Kaneki y Rize por distintos lugares de la ciudad.	1. Barullo de viento, bocina, tránsito de autos y bullicio de la ciudad. 2. Zumbido de viento	1, 2, 3. El volumen es medio 2. Reverberación. 4. Volumen de la brisa del viento es mínimo casi nada.	Los sonidos de ambiente se vinculan correctamente a situación sin opacar la conversación de los personajes.

	4. Cruce de un pasaje			3. Viento, tránsito de autos. 4. Leve brisa de viento.		
FX (EFECTOS DE SONIDO)	1. Sonido de pasos 2. Sonido de autos 3. Sonidos de la bolsa de papel	Diegético	Mientras los personajes recorren ciertas partes de la ciudad se escuchan estos efectos de sonido.	1. Pisadas de zapatos y tacones contra el piso de cemento. 2. Motor de autos y roce de las llantas con el pavimento. 3. Roce de la bolsa con su pierna de él.	1. Volumen medio en los pasos y cuando están en el túnel se escucha reverberación de estos. 2. Volumen medio, pero este sube un poco cuando los autos se acercan y luego desaparece el sonido junto con estos. 3. El volumen es medio y tiene un poco de crujido cuando rosa con su pierna.	Todos estos sonidos generan un efecto real de lo que pasa alrededor de los personajes al transitar en cada escenario.
MUS (MÚSICA)	Música relajante	Extradiegético	Inicia cuando ambos están cruzando por un lugar muy iluminado. Continúa hasta la siguiente escena.	Piano y cuerdas	Breve juego de piano con tono medio y agudo; cuerdas con tono medio y grave. Las cuerdas tienen una duración corta y el piano una duración más	La música es suave y lenta, dando sentimiento de tranquilidad al caminar con alguien en la noche.

					larga pero pausada.	
SIL (SILENCIOS)	No hay silencios					

Cuadro N°3: Matriz de análisis de contenido del Cap. 1 (Detonante 2) - Tokyo Ghoul

<h2 style="margin: 0;">CAPÍTULO 1 / Detonante (3) - min. 08:12 – 8:48</h2> <ul style="list-style-type: none"> • Título: “Tragedia” • Breve descripción: Rize cambia la dirección por un lugar más oscuro y Kaneki la detiene para decirle lo que siente por ella. 						
CAP 1	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIENTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	- Voz Kaneki - Voz Rize	Dialogo diegético	Rize conduce a Kaneki por otro lugar hasta que él la interrumpe y ella vuelve a hablar.	N.A	Los diálogos presentan un volumen un poco alto con una entonación clara. La voz de Rize sigue siendo suave.	Kaneki sube más el tono de la voz porque crea valor para pedirle a Rize que volviera a salir.
AMB (AMBIENTES)	1. Cruce de pasaje noche 2. Debajo de un puente donde pasan trenes noche	Extradiegético	1. Rize cambiando el rumbo del camino 2. Kaneki detiene a Rize para decirle algo.	1. Mínima brisa del viento 2. Poco ruido de viento hasta que pasa el tren y el viento es más fuerte.	2. El volumen del viento es más alto cuando empieza a pasar el tren.	Cuando el tren está pasando, ellos solo se quedan mirándose a una distancia de aprox. 1m.

<p>FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<p>1. Sonido de pasos 2. Sonido de la bolsa de papel 3. Sonido de un tren</p>	<p>1. Diegético 2. Diegético 3. Extradiegético</p>	<p>1. Inicia cuando Rize cambia de ruta hasta que Kaneki la detiene. 2. Rize le menciona que ya están cerca. 3. Kaneki y Rize se queda mirando fijamente sin decir nada.</p>	<p>1. Pisadas de zapatos y tacones contra el piso de cemento. 2. Roce de la bolsa con su cartera y piernas. 3. Tablitas del riel del tren, ráfaga de viento.</p>	<p>1. Mediana duración de los pasos con un volumen medio alto. 2. Volumen medio del roce con su cartera y sus piernas. Un crujido de la bolsa con un volumen medio alto. 3. Volumen alto de larga duración con un poco de rechinado y sonido de baches cortos. Alto volumen de la ráfaga de viento.</p>	<p>1. Una sensación de tranquilidad por parte de ambos al caminar. 3. Logra dar un momento de pausa y sentimiento de intriga al esperar una respuesta de Rize hacia Kaneki.</p>
<p>MUS (MÚSICA)</p>	<p>Música positiva</p>	<p>Extradiegético</p>	<p>Desde que Rize comienza a hablarle a Kaneki hasta que termina ella de hablar.</p>	<p>Piano y cuerdas</p>	<p>Breve juego de piano con tono medio y agudo; cuerdas con tono medio y grave. Teniendo ambos un volumen medio alto. Las cuerdas tienen una duración corta y el piano una duración más</p>	<p>La música nos transmite un sentimiento agradable del momento y aunque este un poco medio alto no opaca la plática de los personajes.</p>

					larga pero pausada.	
SIL (SILENCIOS)	Al final	—	Kaneki y Rize se quedan mirando fijamente y pasa el tren.	—	No existe un silencio absoluto. La música desaparece, los personajes dejan de hablar y solo se escucha el ambiente propio, el cual es debajo de un puente donde pasan trenes, es por ello que solo se escucha el sonido de un tren provocando un momento de misterio.	

Cuadro N°4: Matriz de análisis de contenido del Cap. 1 (Conflicto) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 1 / Conflicto - min. 09:11 – 11:08						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Tragedia” • Breve descripción: Rize muestra su verdadera forma (ghoul) al morder a Kaneki y empieza una lucha entre ambos, en el cual por un golpe de suerte ella muere y él sobrevive a su ataque. 						
CAP 1	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIE NTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	- Voz Kaneki - Voz Rize	Dialogo diegético	Rize se acerca a Kaneki y al oído le dice lo que siente y se nota el cambio de expresión de Kaneki, de feliz a aterrado.	N.A	Los diálogos presentan un volumen fuerte. Rize juega con los tonos graves y agudos. A lo que Kaneki solo en tono grave. Se escuchan sonidos fuertes de fondo, pero no entorpece la conversación.	Rize al cambiar la entonación de la voz y el tiempo tanto pausado como un poco rápido al hablar, la hace ver como una psicópata que lo único que quiere es comer. Kaneki por el tiempo rápido de sus palabras y la agitación que tiene, hace notar la desesperación que hay en él.

<p>AMB (AMBIENTES)</p>	<p>1. Debajo de un puente donde pasan trenes (noche). 2. Un lugar de construcción (noche)</p>	<p>Extradiegético</p>	<p>1. Kaneki siente y ve el cambio que dio Rize. 2. Rize atrapa a Kaneki y lo arroja lejos en donde hay una construcción.</p>	<p>1. Poco ruido de viento hasta que pasa el tren y el viento es más fuerte y pesado. 2. Casi nada de viento y luego un desplome.</p>	<p>Tienen un volumen fuerte acompañada por otros sonidos y música que complementan el ambiente que hay.</p>	<p>Crea un ambiente de terror para el espectador.</p>
<p>FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<p>1. Sonido de chirrido 2. Sonido de atravesar parte blanda del cuerpo. 3. Sonido de tren 4. Sonido de bolsa 5. Sonido de sangre 6. Sonido de tacones 7. Sonidos de lengua remojando los labios 8. Sonido de atravesando fuertemente una parte del cuerpo. 9. Sonido del kagune de</p>	<p>Diegético</p>	<p>1 y 2. Kaneki siente algo raro, se ve como un humo de sangre y este mira cerca de él, el Kangune de Rize. 3. Rize le da la primera mordida. 4 y 5. Kaneki cae rendido al suelo desangrándose. 6. Rize adapta otra postura al ver la mirada de miedo de Kaneki. 7. Rize quiere seguir saboreándolo.</p>	<p>3. Tablitas del riel del tren, ráfaga de viento. 4. Bolsa de papel cayendo al suelo. 5. Sangre cayendo encima de la bolsa de papel. 6. Pisadas de tacones contra el piso de cemento. 7. Pasada de lengua entre los labios. 10. Cuerpo pegado al suelo siendo arrastrado. 11. Pared de metal y fierros.</p>	<p>1. Volumen que empieza bajo y termina fuerte con un tono muy agudo. 2. Sonido suave con volumen medio. 3. Volumen alto de larga duración con un poco de rechino y sonido de baches cortos. Alto volumen de la ráfaga de viento. 4. Volumen medio al caer al suelo. Un crujido de la bolsa con un volumen medio alto. 5. Volumen medio al regarse</p>	<p>Estos sonidos influyen en la escena para mostrar como es en realidad Rize. Además de ver el pánico y la angustia de Kaneki al ver el cambio radical de ella al golpearlo como un juguete y querer comérselo.</p>

	<p>Rize moviéndose.</p> <p>10. Sonido de arrastre</p> <p>11. Sonido de golpe contra una pared.</p> <p>12. Sonido de pasos</p> <p>13. Sonido de Rize elevándose del suelo rápidamente.</p> <p>14. Sonido de vigas de rompiéndose.</p> <p>15. Sonido de presión</p> <p>16. Sonido de varillas y tubos.</p> <p>17. Sonido de desplome.</p> <p>18. Sonido de libros.</p> <p>19. Sonido de abrigo</p>		<p>8. Rize saca por completo su kagune.</p> <p>9 y 10. Rize con su Kagune atrapa a Kaneki y lo arrastra hasta ella.</p> <p>11. Rize arroja a Kaneki y este atraviesa un muro, cambiando de escenario.</p> <p>12. Kaneki logra levantarse y dar unos pasos.</p> <p>13. Rize se eleva para interceptar a Kaneki.</p> <p>14 y 15. Los que se rompió de la construcción empieza a caer.</p> <p>16 y 17 Las varillas y tubos suenan al golpear el suelo formando un</p>	<p>12. Pisadas de zapatos contra el piso de cemento.</p> <p>13. Rafaga fuerte de viento como si fuera un pequeño tornado.</p> <p>14. Vigas de acero.</p> <p>15. Objetos pesados de construcción y viento.</p> <p>16. Tubos, varillas, piedras, cemento,</p> <p>17. Viento fuerte que levanta el polvo del suelo al caer los objetos pesados de la construcción.</p> <p>19. Abrigo chocando con el suelo de cemento.</p>	<p>la sangre encima de la bolsa.</p> <p>6. Breve duración de los pasos con un volumen bajo.</p> <p>7. Volumen muy bajo al pasar la lengua por sus labios.</p> <p>8 y 9. Volumen muy alto, pero con algunas pausas dando mayor énfasis en el movimiento de su Kagune.</p> <p>10. Volumen medio de la fricción entre cuerpo de Kaneki y el piso de cemento, siendo arrastrado con un tiempo de mediana duración.</p> <p>11. Tiene un volumen fuerte al golpear contra la pared de metal y fierros con.</p> <p>12. Poca duración de los pasos con un</p>	
--	--	--	--	---	---	--

			<p>desplome encima de Rize.</p> <p>18. Caída de libro el suelo de cemento.</p>		<p>volumen muy bajo.</p> <p>13. Corta duración con un volumen que empieza medio y termina alto al ella ya atacar.</p> <p>14 y 15. Mediana duración, pero pausada de la viga al romperse y caer con un volumen medio.</p> <p>16 y 17. Sonidos de volumen fuerte al impactar contra el suelo de cemento. Juega con tonos medios agudos y graves.</p> <p>18. Corta duración, pero pausado al caer los libros casi sucesivamente con un volumen medio y tono medio grave.</p> <p>19. Volumen bajo de muy corta duración denotando la caída del abrigo.</p>	
--	--	--	--	--	--	--

<p>MUS (MÚSICA)</p>	<p>Música de batalla</p>	<p>Extradiegético</p>	<p>Empieza la música cuando Rize levanta la mira después de haber mordido a Kaneki.</p>	<p>Cuerdas, Vientos, percusión y voces de coro.</p>	<p>Tiene una entrada suave que luego va incrementándose de a poco con un volumen muy bajo y que luego llega hasta un volumen medio alto. Juega con los tonos tanto agudos como graves. Tiene tiempos pausados al principio y luego va aumentando la intensidad.</p>	<p>La música nos transmite un momento de lucha que va empezando de a poco para luego intensificarse más el encuentro que tienen. Así mismo, hace notar los momentos críticos que está pasando Kaneki y el cambio de personalidad de Rize al querer comerlo.</p>
<p>SIL (SILENCIOS)</p>	<p>No hay silencios</p>					

Cuadro N°5: Matriz de análisis de contenido del Cap. 1 (Midpoint) - Tokyo Ghoul

<p>CAPÍTULO 1 / Midpoint - min. 11:30 – 12:00</p> <ul style="list-style-type: none"> • Título: “Tragedia” • Breve descripción: Kaneki en un estado inconsciente empieza a escuchar voces que no logra entender lo que dicen. Sin embargo, empieza a notar una sensación cálida. 						
CAP 1	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIE NTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	1. Voz Kaneki 2. Voz de un doctor	Dialogo 1.Intradiegético 2.Extradiegético	Kaneki está en un estado inconsciente y empieza a pensar que es lo que está sucediendo.	N.A	Los diálogos presentan un volumen no tan fuerte. Se entiende por completo. Kaneki habla con una voz pausa y la voz del doctor tiene un todo grave.	Por la voz uno puede darse cuenta que Kaneki está como perdido sin acordarse de que es lo que le pasó. Además, de aun creer que todo estaba bien con Rize.
AMB (AMBIENTES)	Ambiente de subconsciente	Intradiegético	—	Kaneki se sumerge en el agua, hay latido de un corazón, también burbujas y se	El sonido del corazón tiene un volumen medio alto con un tono bajo.	Muestra un ambiente que puede interpretarse como el subconsciente del personaje.

				notan tres tipos de colores en los cuales se dividiría el agua.	Las burbujas y el agua tienen un volumen medio.	
FX (EFECTOS DE SONIDO)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sonido de latido de corazón 2. Sonido de burbujas 3. Sonido de monitor de signos vitales 4. Sonido de profundidad en el agua 5. Sonido de ruido 	Diegético	5. Rize con su pecho se pega a la espalda de Kaneki.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Palpitación del corazón de Kaneki. 2. Pequeñas burbujas que se forman cuando uno está sumergido en el agua. 3. Signos vitales estables de Kaneki. 4. Agua calmada 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Volumen medio alto con un tono grave. 3. Tono medio agudo con un volumen medio y con tiempo pausado. 4. Volumen medio con un tono bajo. Es constante, acoplando el ambiente que se tiene. 5. Juega con los tonos graves y bajos, teniendo un volumen fuerte. 	Estos sonidos dan a entender el momento que está pasando el protagonista como la cirugía que es teniendo y por ello se escucha los latidos del corazón, monitor de signos vitales aun mostrando como sería su subconsciente con el sonido de la profundidad del agua, las burbujas. Sin embargo, lo resaltantes es cuando se escucha ese ruido de Rize pegando a él como dando a entender que ahora son uno solo.
MUS (MÚSICA)	Música de suspenso	Extradiegético	Empieza desde que Rize aparece hasta cuando	<ol style="list-style-type: none"> 1. Piano 2. Cuerdas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. El volumen empieza bajo y luego gradualmente va 	La música nos traslada a un momento de suspenso al

			le quita la mano de los ojos a Kaneki.		<p>aumentado, jugando con los tonos graves y agudos, con un tiempo pausado.</p> <p>2. Volumen medio con un tiempo rápido, pero solo aparece un instante cuando Rize está por completo pegada a Kaneki.</p>	<p>imaginarnos qué es lo que está pasando con Kaneki y Rize al ver como ella se pegó atrás de él, y justo en las últimas notas le da un toque especial a la escena mostrando como Kaneki abre los ojos sintiendo la calidez de ella.</p>
SIL (SILENCIOS)	En medio de la escena	—	Rize se pega por completo a Kaneki y le tapa los ojos.	—	No existe un silencio absoluto. La música se pausa por un breve momento y solo se escucha unos sonidos de fondo que complementa la escena y en ese lapso de silencio vemos como Rize se aferra a Kaneki, dando mayor tensión a ese momento.	

Cuadro N°6: Matriz de análisis de contenido del Cap. 1 (Crisis) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 1 / Crisis - min. 14:52 – 16:06						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Tragedia” • Breve descripción: Kaneki escucha en la TV a un especialista de Ghouls que le hace entrar en una lucha consigo mismo al darse cuenta que no puede comer lo que comúnmente comen las personas. 						
CAP 1	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIE NTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	- Voz Kaneki - Voz Especialista en Ghouls	Dialogo diegético	Kaneki observa en la TV a un especialista en Ghouls hablando de que cosas los diferencian de los humanos	N.A	Los diálogos de especialista tienen un volumen fuerte, por otro lado, los de Kaneki tienen un volumen medio y luego aumenta a uno muy fuerte cuando entra en desesperación.	La entonación de Kaneki es fundamental, ya que denota desesperación y angustia al saber que todo lo que dijo el especialista acerca de la comida, él lo tenía,
AMB (AMBIENTES)	Departamento - noche	Diegético	—	Televisión	Volumen bajo con tonos graves y agudos bajos.	Transmite un ambiente de tensión constante al Kaneki intentar

						comer como lo hacia antes.
FX (EFECTOS DE SONIDO)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sonido de latido de corazón 2. Sonido de pasos 3. Sonido de bolsa 4. Sonido de una envoltura 5. Sonido de mordida 6. Sonido de masticar. 7. Sonido de puerta 8. Sonido de vómito 9. Sonido de tomar una bebida. 10. Sonido de caja en el suelo 11. Sonido de exprimir salsas 12. Sonido de platos rotos 	<p>1- 15. Diegético 12 y 7. Extradiegético</p>	<p>Kaneki va a la cocina e intenta comer todo lo que normalmente comía antes. Sin embargo, no tiene éxito.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 2. Pisadas de zapatos contra el piso de madera 3. Abriendo una bolsa de plástico. 4. Sosteniendo una envoltura de plástico 10. Caída de una bebida de caja de cartón contra el piso de madera. 13. Caída de bolsa de plástico contra el suelo de madera. 15. Tenedor golpeando un plato de vidrio. 	<p>Tienen un volumen medio con tonos graves y agudos refuerzan el ambiente de angustia que tiene Kaneki.</p>	<p>Complementan la situación anímica de personaje al probar de todo y darse cuenta que ya nada le sabe igual que antes.</p>

	13. Sonido de bolsa en el suelo 14. Sonido de agua hirviendo 15. Sonido de cubierto					
MUS (MÚSICA)	No hay música en esta escena					
SIL (SILENCIOS)	A la mitad de la escena	—	Kaneki está con miedo de comer una hamburguesa	—	No existe un silencio absoluto. Solo se escucha el sonido del ambiente y entre el lapso de querer darle una mordida a la hamburguesa, empieza un sufrimiento para Kaneki y el silencio que hay en esa breve situación crea un punto de tensión inicial e importante ya que es el primer bocado.	

CAPÍTULO 1 / Binomio - min. 18:00 – 18:36						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Tragedia” • Breve descripción: Kaneki mira en el espejo que tiene un ojo ghoul y percibe el reflejo de Rize. Asustado recuerda lo que dijo el especialista acerca de cómo no puede morir un ghoul y este intenta matarse para comprobar que no lo es, sin tener éxito. 						
CAP 1	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIE NTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	1. Voz Kaneki 2. Voz Especialista en Ghouls	Diálogo 1. Diegético 2. Extradiegético	Kaneki se ve en el espejo y se queda atónito al ver uno de sus ojos diferente.	N.A	1. Tiene un volumen fuerte que luego se incrementa más al gritar. 2. Se escucha bastante claro con un volumen medio y con tono grave.	Al escuchar las palabras temerosas de Kaneki y luego su grito, se logra ver esa transición de nerviosismo a pánico. Es así que en el momento exacto que Kaneki ve a Rize, entra en conflicto y grita. Además de la voz del especialista que sigue

						informando acerca de los Ghouls.
AMB (AMBIENTES)	Departament o - noche	Diegético	—	N.A	Volumen medio con tono bajo.	Se siente un momento de tensión en el ambiente durante toda la escena y esa tensión va aumentando cada vez más con las acciones de Kaneki.
FX (EFECTOS DE SONIDO)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sonido de viento 2. Sonido de vidrio roto 3. Sonido de pasos 4. Sonido de mano contra el lavadero 5. Sonido de mordida de chaqueta 6. Sonido de cuchillo contra un metal 7. Sonido de cuchillo contra piso. 	Diegético	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mira por el espejo a Rize 2. Rompe el espejo 3 y 4. Camina hacia el lavadero 7. Se clava el cuchillo, pero no tiene éxito. 8. El cuchillo se rompe y parte de el cae por el suelo 9. Kaneki cae rendido al suelo por al no lograr clavarse el cuchillo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Viento espeso 2. Espejo de vidrio. 3. Pisadas de zapatos contra el piso de madera 4. Orilla del lavaplatos 7. Cuchillo contra el piso de madera. 8. Cuerpo de Kaneki contra el piso de madera. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Volumen medio como brisa fuerte y espesa. 2. Volumen alto con tonos medios y agudos al romper el espejo. 3 y 4. Tiene un volumen bajo con pasos algo apresurados hace el lavadero donde pone su mano y se escucha con un volumen medio. 5. Tiene un volumen muy bajo, pero luego va subiendo entre más 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pone más nerviosismo al protagonista junto con la imagen de Rize. 2-7. Estos efectos ayudan a sentir esa lucha interna y la presión que está teniendo Kaneki hasta al punto de querer atravesarse un cuchillo. 8. Este efecto complementa ese estado de frustración que tiene Kaneki al no poder clavarse el cuchillo.

	8. Sonido de cuerpo contra el piso.				<p>presión tiene al morder la chaqueta.</p> <p>6. Volumen fuerte del cuchillo intentando penetrar el cuerpo de Kaneki, acompañado del grito de este.</p> <p>7. Volumen es medio alto jugando con tonos agudos y graves.</p> <p>8. Volumen fuerte con tonos graves del cuerpo de Kaneki cayendo fuertemente al suelo.</p>	
MUS (MÚSICA)	Música de tensión	Extradiegético	Está con el cuchillo en la mano a punto de clavárselo.	Cuerdas	El volumen comienza bajo y luego va subiendo hasta el momento crítico que pasa Kaneki, después descende el volumen cuando termina tirando en el piso.	La música nos transmite un momento de tensión desde ese lapso principal de conflicto del personaje hasta su momento de frustración.

					Juega con un tiempo lento y rápido.	
SIL (SILENCIOS)	No hay silencios					

Cuadro N°8: Matriz de análisis de contenido del Cap. 1 (Clímax) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 1 / Climax - min. 22:31 – 23:56						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Tragedia” • Breve descripción: Touka se da cuenta que Kaneki sobrevivió a Rize y le ofrece comida, pero él empieza a tener una lucha consigo mismo por no querer ser un Ghoul al comer carne humana. A lo que ella decide introducir a la mala la comida en su boca. 						
CAP 1	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIE NTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	- Voz Kaneki - Voz Touka	Dialogo diegético	Rize se acuerda de haber visto a Kaneki y este entre gritos le pide que lo ayude, a lo que ella lo hace, pero de una manera que él no se lo esperaba.	N.A	La voz de Touka tiene un volumen medio, calmado y frío. La voz de Kaneki varía entre un volumen medio y alto, ya que este sube el volumen de su voz cuando grita con desesperación.	En el diálogo se puede percibir la angustia de Kaneki al querer y no querer comer carne humana. Por otro lado, se percibe la personalidad fría de Touka, pero buena al ayudarlo.
AMB (AMBIENTES)	No hay ambientes en esta escena.					

<p style="text-align: center;">FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sonido de manotazo 2. Sonido de inclinar la cabeza hasta el suelo. 3. Sonido de pasos 4. Sonido de trozar un hueso con carne. 5. Sonido del cambio de ojo a Ghoul 6. Sonido de golpe. 	<p style="text-align: center;">Diegético</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kaneki despreciando el brazo humano que le da Touka para que coma. 2. Kaneki llora porque no quiere comer carne humana y quiere seguir siendo una persona. 3. Touka se dirige hacia el cuerpo tirado que había. 4. Touka despedaza una parte del cuerpo que había. 5. Parte de Touka se transforma en un Ghoul. 6. Touka a la mala le mete la comida (carne humana) en la boca. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mano de Kaneki al tirar ese pedazo de carne al piso. 2. La cabeza y brazos de Kaneki caen al piso. 3. Pisadas de zapatos contra el suelo de cemento. 5. Cambio de forma y color del ojo de Touka 6. Mano de Touka con la carne humana contra la boca abierta de Kaneki. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Volumen fuerte con una duración rápida. 2. Volumen medio. 3 y 4. El volumen de estos sonidos son muy bajos casi notorios, ya que la música los sobrepasa. 5 El volumen es medio con un tiempo corto. 6. Tiene un volumen medio con corta duración. 	<p>Cada sonido va aportando al seguimiento de la escena, haciendo más creíble todo lo que está pasando Kaneki, hasta sonido más bajo se percibe dentro de lo que sucede.</p>
<p style="text-align: center;">MUS (MÚSICA)</p>	<p>Música - Unravel</p>	<p style="text-align: center;">Extradiegético</p>	<p>Desde que comienza la</p>	<p style="text-align: center;">—</p>	<p>El volumen va variando. Empieza bajo cuando Kaneki</p>	<p>La música conforme va avanzando con la escena y la</p>

			escena hasta que termina.		quiere comer, pero a la vez no, luego sube a un volumen medio cuando Kaneki sigue en esa lucha consigo mismo de no querer ser un Ghoul y finalmente el volumen se escucha fuerte al momento que Touka le introduce la comida en la boca para que termine con esa lucha.	variación de volumen, nos transmite un momento de frenesí al ver la lucha interna de Kaneki y luego llega a ese punto máximo de intensidad tanto la música como la escena, viendo como Touka mete la carne humana a la boca de Kaneki y esta lo prueba por primera vez.
SIL (SILENCIOS)	No hay silencios					

Cuadro N°9: Matriz de análisis de contenido del Cap. 2 (Detonante) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 2 / Detonante - min. 05:47 – 06:00						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Incubación” • Breve descripción: Yoshimura le cuenta a Touka que la chica que murió en el accidente fue Rize y que Kaneki es el joven que tiene implantado órganos ghouls que vendrían a ser de Rize. 						
CAP 2	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIENTES	OBSERVACIONES ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	- Voz Yoshimura - Voz Touka	Dialogo diegético	Yoshimura le cuenta a Touka que Kaneki tiene órganos implantados de Rize. A lo que ella se sorprende.	N.A	Los diálogos presentan un volumen medio. Yoshimura tiene un tono grave. Se entiende por completo lo que conversan.	Se puede sentir el asombro de Touka al saber que los órganos Ghouls que tiene Kaneki son de Rize. Por otro lado, Yoshimura presenta una voz calmada.
AMB (AMBIENTES)	Música ambiental: Cafetería Anteiku	Extradiegético	—	N.A	Al inicio el volumen es medio, pero luego se incrementa más, con tonos bajos, al dar una noticia	Este ambiente refuerza una noticia impactante, ya que se vuelve más inquietante el dato que está revelando acerca de la relación

					impactante a Touka.	entre Kaneki y Rize.
FX (EFECTOS DE SONIDO)	Sonido de mano contra la mesa.	Extradiegético	Al querer enterarse más sobre quien era la chica que murió y le pusieron sus órganos a Kaneki.	Mano contra una mesa de madera.	El sonido tiene un volumen muy bajo, ya que lo que sobresale es la música ambiental que se da en toda la escena.	Este efecto de sonido denota en el personaje un interés a lo que se le está contando, ayudando a que el ambiente tenga más suspenso.
MUS (MÚSICA)	No hay música en esta escena.					
SIL (SILENCIOS)	No hay silencios					

CAPÍTULO 2 / Conflicto - min. 06:13 – 07:25						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Incubación” • Breve descripción: Kaneki empieza a tener una lucha interna y con un fantasma que vendría a ser Rize, la cual le persuade a que libere esos instintos Ghouls y coma carne humana. 						
CAP 2	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIENTES	OBSERVACIONES ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	- Voz Kaneki - Voz Rize	Dialogo diegético	Kaneki quiere comer carne y se le aparece Rize incitándolo a ello,	N.A	- Kaneki comienza con un volumen medio, luego se torna muy fuerte al escucharse sus gritos por la desesperación de querer comer carne. - Rize tiene un volumen medio fuerte jugando con tonos agudos y graves al hacer la voz más profunda para incitar a	- En su voz se puede sentir la angustia de Kaneki, ya que este grita y llora teniendo una lucha interna de entre comer o no, carne humana. - En la voz de Rize se nota como intenta manipular a Kaneki, seducirlo, dejando que este de libertad a lo que su cuerpo pide que es comer carne humana.

					Kaneki a que comiera.	
AMB (AMBIENTES)	Ambiente lúgubre, sombrío: Casa de Kaneki.	Extradiegético	Empieza cuando Kaneki no deja de pensar en la carne, además Rize le incita a comer. Termina cuando suena su celular,	N.A	Inicia de golpe con un volumen medio y entre más avanza la lucha de Kaneki, más se eleva el volumen jugando con tonos graves y agudos.	Muestra el desarrollo de la lucha de Kaneki, volviéndolo en algo sombrío los deseos de comer carne y la incitación por parte de Rize para que lo haga.
FX (EFECTOS DE SONIDO)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sonido de pasos 2. Sonido del cambio de ojo a Ghoul 3. Sonido de rodillas contra el piso 4. Sonido de estómago apretujándose. 5. Sonido de envoltura apretando con las manos. 6. Sonido de llamada y vibrador de celular. 	<ol style="list-style-type: none"> 1- 6. Diegético 7. Extradiegético 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kaneki se sienta en la cama y mueve los pies como si caminara. 2. Rize se acerca a Kaneki y lo abraza por detrás. 3. Kaneki cae rendido al frente de la mesa donde está la carne. 4 y 5. Kaneki mira fijamente la carne que está en una envoltura y la empieza a apretar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pisadas de zapatos contra el piso de madera. 2. Cambio de forma y color del ojo de Rize. 3. Rodilla de Kaneki contra el piso de madera. 5. Envoltura de papel, apretada por dos manos. 6. Celular sobre mesa de madera. 7. Carne envuelta en papel 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Corta duración, tiempo medianamente rápido con un volumen bajo. 2 y 3. Breve duración con un volumen medio. 4 y 5. Volumen fuerte y mediana duración. 6. Mediana duración con un volumen fuerte. 7. Corta duración con un volumen fuerte. 	Estos sonidos ayudan a ambientar el momento de conflicto que tiene Kaneki consigo mismo al desear algo, pero a la misma vez no. Nos ubica en ese momento lúgubre de sus deseos Ghoul.

	7. Sonido de paquete al piso		6. El amigo de Kaneki (Hide) lo llama. 7. Kaneki vuelve su mirada hacia la carne envuelta al piso.	(paquete) contra el piso de madera.		
MUS (MÚSICA)	No hay música en esta escena					
SIL (SILENCIOS)	Casi al final de la escena	—	Kaneki agitado escucha que su celular está sonando y vibrando. Llamada de su amigo Hide	—	No hay un silencio absoluto. Solo se escucha la agitación de Kaneki y el sonido de la llamada y vibrador del celular. En ese lapso de silencio vemos como Kaneki de cierta manera se calma y toma conciencia de lo que estaba a punto de hacer.	

Cuadro N°11: Matriz de análisis de contenido del Cap. 2 (Midpoint) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 2 / Midpoint - min. 09:55 – 10:12						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Incubación” • Breve descripción: Por medio de Hide, Kaneki conoce formalmente a Nishio y recuerda haberlo visto antes como un Ghoul, a lo que Nishio también se acuerda de Kaneki como tal. 						
CAP 2	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIENTES	OBSERVACIONES ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	- Voz Hide - Voz Nishio - Voz Kaneki	Dialogo diegético	Hide presenta a Kaneki con Nishio.	N.A	- Hide tiene un volumen medio, hablando de una manera calmada. - Nishio con un volumen medio fuerte, tono grave y hablando pausadamente causa tensión en Kaneki. - Kaneki tiene un volumen bajo, aunque solo se escucha su asombro.	Kaneki queda tan sorprendido al conocer a Nishio que ni puede pronuncia palabra alguna y solo emite sonidos. A lo que Nishio acercandose mas a él, pronuncia su nombre pausadamente causándole miedo.

<p>AMB (AMBIENTES)</p>	<p>Ambiente de suspenso, tensión</p>	<p>Extradiegético</p>	<p>Nishio conoce a Kaneki formalmente por medio de Hide.</p>	<p>N.A</p>	<p>Entra con un golpe de volumen fuerte y tonos graves y medios en los momentos de mayor tensión, luego continua el suspenso en toda la escena.</p>	<p>Este ambiente es acompañado de música, pero sobresale en el momento indicado, dando mayor fuerza en el recuerdo de Nishio.</p>
<p>FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<p>1. Sonido de mano sobre la espalda de otro. 2. Sonido de pasos</p>	<p>Diegético</p>	<p>Nishio se acerca a Kaneki</p>	<p>1. La mano de Nishio sobre la espalda de Kaneki. 2. Pisadas de zapatos contra el piso de cemento.</p>	<p>Tienen un volumen bajo de corta duración.</p>	<p>La mano de Nishio sobre la espalda de Kaneki muestra el miedo de Kaneki.</p>
<p>MUS (MÚSICA)</p>	<p>Música de intriga y sucesos.</p>	<p>Extradiegético</p>	<p>Desde que Hide presenta a Kaneki con Nishio hasta que este va a decir el nombre de Kaneki.</p>	<p>Piano, cuerdas, percusión</p>	<p>El volumen empieza medio y luego va incrementado. Sin embargo, en los momentos de mayor tensión del ambiente la música baja un poco el volumen y luego continúa con el mismo volumen del ambiente de suspenso de toda la escena.</p>	<p>La música nos transmite un sentimiento de intriga y acompañada del sonido del ambiente causa mayor emoción al ver lo atónico que queda Kaneki y como Nishio se sorprende al reconocerlo.</p>

SIL (SILENCIOS)	Final de la escena.	—	Nishio estando cerca de Kaneki pronuncia su nombre.	—	No existe un silencio absoluto. La música se detiene al igual que el sonido del ambiente y en ese lapso de silencio solo se escucha a Nishio decir el nombre de Kaneki pasudamente en sílabas. Mostrando un momento de asombro y angustia en Kaneki.
---------------------------	---------------------	---	---	---	--

Cuadro N°12: Matriz de análisis de contenido del Cap. 2 (Crisis) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 2 / Crisis - min. 13:31 – 15:22						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Incubación” • Breve descripción: Nishio comienza a pelear con Kaneki, ya que quiere comerse a su mejor amigo (Hide) y hacerle entender que los humanos solo son comida. 						
CAP 2	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIENTES	OBSERVACIONES ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	- Voz Kaneki - Voz Nishio	Dialogo diegético	Kaneki enfrenta a Nishio para salvar la vida de su mejor amigo Hide	N.A	- La voz de Nishio tiene un volumen fuerte y claro con tono grave, mostrando ser alguien fuerte y superior a Kaneki. - La voz de Kaneki tiene un volumen bajo, ya que con la fuerte golpiza que le daba Nishio, casi ni podía hablar.	Con lo poco que podía hablar y moverse Kaneki, se ve como sigue luchando por salvar a su amigo. Por otro lado, Nishio muestra que para él los humanos solo son comida, por eso en su voz se siente por momentos un poco de burla en lo que habla.

<p>AMB (AMBIENTES)</p>	<p>Ambiente de presión: subterráneo</p>	<p>Extradiegético</p>	<p>Desde que inicia la escena hasta que lanza a Kaneki al techo.</p>	<p>Viento denso, eco, chirrido</p>	<p>Tiene un volumen medio fuerte junto con tonos graves y agudos. Acompañado sutilmente de música.</p>	<p>Por instantes se siente más profundo e intenso el ambiente.</p>
<p>FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sonido de zapato contra la cara de alguien. 2. Sonido de sangre chorreando 3. Sonido de pasos 4. Sonido de patada 5. Sonido del cuerpo girando contra el piso 6. Sonido de escupir sangre 7. Sonido de levantar la cabeza de otro a la fuerza. 8. Sonido de caída de venda del ojo. 	<p>Diegético</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1 y 2. Nishio pisotea la cara de Hiro y le empieza a salir sangre. 3. Kaneki va corriendo hacia Nishio para golpearlo. 4, 5 y 6. Nishio pateo a Kaneki, a lo que este termina rodando contra el piso y escupe sangre. 7. Nishio levanta a Kaneki, pero solo de la cabeza, tirando de su cabello. 8. Nishio le quita la venda 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Pisada de Kaneki contra el piso de cemento. 5. Cuerpo de Kaneki chocando reiteradas veces contra el piso de cemento. 9. Desprendimiento de la venda del ojo de Kaneki. 9. Parpado abriéndose. 10. Cuerpo contra una pared de cemento. 12. Pisadas de Kaneki contra el piso de cemento. 13. Ecco al impactar el 	<ol style="list-style-type: none"> 1 y 2. Tienen un volumen fuerte. 3. Volumen medio bajo con un tiempo rápido, ya que corre hacia Nishio. 4 y 5. Tienen un volumen fuerte con una duración media. 6. Duración corta con un volumen medio. 7. Volumen medio con una duración larga. 8. Breve duración con un volumen bajo. 9. Corta duración con un volumen medio. 10. Volumen fuerte. 	<p>Todos estos efectos de sonido ayudan a sentir el ambiente más natural de todo lo que está pasando dentro de un subterráneo. Además de hacernos sentir el dolor que está pasando Kaneki tanto físico como psicológico. Asimismo, muestra la fuerza de Nishio al atacar y hacer ver que Kaneki es débil y que no podrá ayudar a su mejor amigo Hide.</p>

	<p>9. Sonido de abrir un ojo</p> <p>10. Sonido cuerpo contra la pared</p> <p>11. Sonido de ahogo</p> <p>12. Sonido de pasos lentos de Kaneki</p> <p>13. Sonido de cuerpo contra el techo del subterráneo.</p> <p>14. Sonido de cuerpo contra el suelo.</p> <p>15. Sonido de pasos de Nishio</p> <p>16. Sonido de Kagune de Nishio</p>		<p>del ojo a Kaneki.</p> <p>9. Kaneki empieza a abrir su ojo de Ghoul.</p> <p>10. Nishio pateo a Kaneki contra la pared.</p> <p>11. Kaneki se empieza a ahogar o atorar con su sangre.</p> <p>12. Kaneki intenta dar unos pasos hacia Nishio para pegarle.</p> <p>13 y 14. Nishio le da una patada a Kaneki, mandándolo directo al techo del subterráneo, luego este se desploma en el suelo.</p> <p>15. Nishio se va caminando hacia Hiro.</p> <p>16. Nishio saca su</p>	<p>cuerpo de Kaneki contra el techo del subterráneo.</p> <p>14. Cuerpo de Kaneki contra el piso de cemento.</p> <p>15. Pisadas de zapatos contra el piso de cemento.</p>	<p>11. Duración media con un volumen medio y pausado.</p> <p>12. Volumen medio con una duración corta y pausada.</p> <p>13. Volumen fuerte y con reverberación. Tonos graves con duración media.</p> <p>14. Volumen medio y duración corta.</p> <p>15. Volumen medio.</p> <p>16.</p>	
--	---	--	---	--	--	--

			Kagune para matar a Hiro.			
MUS (MÚSICA)	Música de batalla y misterio	Extradiegético	Cuando Kaneki ataca a Nishio para salvar la vida de su mejor amigo Hide.	Percusión y voces de coro.	El volumen es empieza medio y se va incrementando acompañando al sonido del ambiente. Sin embargo, llega un momento en el que desaparece y luego vuelve a aparecer, pero con un volumen muy bajo con el sonido de piano.	La música contribuye al momento de batalla que tiene Kaneki al querer proteger a su mejor amigo. Nos hace sentir el proceso de la pelea como tal. En momentos de mayor fuerza la música se torna más rápida y fuerte junto con el ambiente. Luego cuando regresa de nuevo la música, vuelve de manera suave y misteriosa.
SIL (SILENCIOS)	No hay silencios					

Cuadro N°13: Matriz de análisis de contenido del Cap. 2 (Binomio) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 2 / Binomio - min. 15:54 – 16:48						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Incubación” • Breve descripción: Kaneki al ver que Nishio está a punto de comerse a Hide. Este se transforma por completo en un Ghoul, liberando su Kagune, el cual es un órgano depredador que funciona como un arma para un Ghoul. Lucha con Nishio y lo vence. 						
CAP 2	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIE NTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	- Voz Kaneki - Voz Nishio	Dialogo diegético	Kaneki recuerda que Hide siempre lo apoya, así que se transforma en un Ghoul, saca su Kagune y pelea contra Nishio.	N.A	Los diálogos presentan un volumen fuerte, ya que ambos empiezan a gritar.	Nishio grita de dolor cuando Kaneki lo ataca con su Kagune a tal punto de atravesarle todo el cuerpo.
AMB (AMBIENTES)	Ambiente de presión: Subterráneo	Extradiegético	Desde que comienza a pelear contra Nishio	Viento denso, eco.	Tiene un volumen medio fuerte junto con tonos graves y agudos. Acompañado	En el ambiente se siente la descarga completa de energía que tiene Kaneki al defender a su amigo

					sutilmente de música.	peleando contra Nishiro.
FX (EFECTOS DE SONIDO)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sonido del Kagune de Kaneki saliendo de su espalda. 2. Sonido del Kagune de Kaneki contra el piso 3. Sonido de golpe de los Kagunes (Kaneki y Nishio) 4. Sonido del Kagune de Kaneki haciendo tres orificios en el cuerpo de Nishio. 5. Sonido del Kagune de Kaneki atravesando reiteradas veces el cuerpo de Nishio. 6. Sonido de la sangre salpicando y 	Diegético	<ol style="list-style-type: none"> 1 y 2. Kaneki se transforma por completo en un ghoul y lanza su Kagune hacia Nishio. 3. Kaneki empieza a luchar con Nishio. 4. Kaneki logra travesarle las tres partes de su Kagune a Nishio al mismo tiempo. 5 y 6. Kaneki aprovecha y atraviesa el cuerpo de Nishio reiteradas veces y rápido con su Kagune, esparciendo su sangre por todos lados. 7. Kaneki lanza lejos a 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kagune contra el piso de cemento. 6. Sangre esparciéndose por todas las paredes de cemento. 	Estos efectos tienen volumen fuerte con una duración media a excepción de la sangre de Nishio que se esparce y tiene un volumen bajo.	Estos efectos de sonido refuerzan la lucha en la que está Kaneki contra Nishiro, cada sonido transmite una emoción para el espectador y más cuando Kaneki logra apuñalar a Nishiro reiteradamente con una velocidad sorprendente.

	esparciéndose por todos lados. 7. Sonido del cuerpo de Nishio contra unas rejas.		Nishio contra unas rejas.			
MUS (MÚSICA)	Música de lucha, batalla.	Extradiegético	Cuando Kaneki libera su lado Ghoul y saca su Kagune.	Coro de voces.	El volumen es medio fuerte acompañando el ambiental, jugando con tonos graves y agudos.	La música nos transmite el coraje que tiene Kaneki para pelear en defensa de su mejor amigo Hide. Transformándose por completo en un Ghoul por primera vez.
SIL (SILENCIOS)	No hay silencios					

Cuadro N°14: Matriz de análisis de contenido del Cap. 2 (Clímax) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 2 / Clímax - min. 17:00 – 18:52						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Tragedia” • Breve descripción: Kaneki al ver a Hide tirado en el suelo, mira al fantasma de Rize quien empieza a persuadirlo que lo coma y él empieza a tener una lucha interna al no querer hacerlo, pero a la vez sí, hasta que llega Touka a detenerlo. 						
CAP 2	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIE NTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	- Voz Kaneki - Voz Rize - Voz Touka	Dialogo diegético	Kaneki mira de otra manera a su amigo y empieza a tener hambre, a lo que aparece Rize incitándolo a que lo coma, hasta que llega Touka a detenerlo.	N.A	Los diálogos presentan un volumen medio fuerte. Se entiende por completo lo que conversan. La voz de Kaneki en entonación cambia tornándola psicópata. Por otro lado, se escucha la voz de Touka con eco.	Se ve el cambio de Kaneki al no querer comerse a su amigo, pero luego con la incitación de Rize cambia por completo tornándose en alguien como Rize que solo le importa comer.

<p>AMB (AMBIENTES)</p>	<p>Ambiente tétrico: Subterráneo</p>	<p>Extradiegético</p>	<p>Desde el inicio de la escena en la que Rize incita a Kaneki a que ve a Hide como comida.</p>	<p>Viento denso</p>	<p>Volumen fuerte y luego acompañado de la música toma un volumen medio con tonos graves.</p>	<p>El ambiente nos sitúa en un momento tétrico al ver el cambio radical de la actitud de Kaneki a tal punto de enfrentarse a Touka para comerse a Hide.</p>
<p>FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<p>1. Sonido de agitación 2. Sonido de babeo 3. Sonido de pasos 4. Sonido de golpe de cabeza contra ventana 5. Sonido de hablar con bastante saliva cayendo. 6. Sonido de apretón de dientes con abundante saliva desbordándo se. 7. Sonido del Kagune de Kaneki</p>	<p>Diegético</p>	<p>1 y 2. Kaneki le hace caso a Rize y mira a Hiro como comida. 3 y 4. Kaneki intenta no ver a Hiro como comida y se va contra un vehículo. 5 y 6. Kaneki no aguanta más las ganas y dejándose llevar por las palabras de Rize, se prepara para comer a Hide. 7. Kaneki saca su Kagune para atacar a Touka porque ella no lo deja</p>	<p>2. Saliva cayendo alrededor de la boca. 3. Pisadas de zapatos contra el piso de cemento lleno de sangre. 4. Cabeza contra ventana de un vehículo. 8. Cambio de forma y color del ojo de Touka. 9. Ráfaga de viento fuerte.</p>	<p>1 y 2. Volumen medio con una duración breve. 3. Volumen bajo, caminando pausadamente. 4. Duración media con un volumen fuerte. 5 y 6. Duración larga con un volumen fuerte. 7. Tiene un volumen fuerte con una duración media. 8. Es de corta duración con un volumen medio. 9. Tiene un volumen fuerte con una duración media.</p>	<p>Estos efectos de sonido acentúan la situación anímica que está pasando Kaneki al descontrolarse y querer comer a su mejor amigo Hide. Además de idealizar sonidos como son al transformarse por completo en Ghouls y sacar sus Kagunes.</p>

	<p>saliendo por su espalda.</p> <p>8. Sonido del cambio de ojo a Ghoul</p> <p>9. Sonido del Kagune de Touka al transformarse en ghoul.</p>		<p>comerse a Hide.</p> <p>8 y 9. Touka al ver que Kaneki está decidido a comerse a Hide, ella se transforma en un Ghoul para detener a Kaneki.</p>			
MUS (MÚSICA)	Música de intriga y enredo	Extradiegético	Kaneki mira a Hide como comida y ya no como un amigo.	Piano, percusión, viento.	El volumen va variando, iniciando bajo y luego se va incrementando en puntos claves en los cuales se nota el cambio de Kaneki.	La música nos transmite las emociones de Kaneki, al empezar a confundirse y llegar a ver a su amigo como comida y retar a Touka para que le deje comerse a Hide.
SIL (SILENCIOS)	No hay silencios					

Cuadro N°15: Matriz de análisis de contenido del Cap. 4 (Detonante 1) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 4 / Detonante (1) - min. 05:47 – 06:38						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Cena” • Breve descripción: Tsukiyama visita a Kaneki en la universidad y lo invita a ir a un café e intenta persuadirlo engañándole que Rize era su amiga de confianza. 						
CAP 4	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIE NTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	- Voz Kaneki - Voz Tsukiyama	Dialogo diegético	Tsukiyama invita a Kaneki a una cafetería y con una artimaña logra convencerlo de que acepte.	N.A	Los diálogos presentan un volumen no tan fuerte y tienen tonos graves.	Se puede notar una personalidad calmada y amigable por parte de Tsukiyama para que Kaneki acepte su invitación.
AMB (AMBIENTES)	Campus de la Universidad	Extradiegético	Tsukiyama conversa con Kaneki.	Viento suave	Tiene un volumen bajo que va acompañando a la música.	Sitúa el lugar en el que se encuentran ambos personajes.

<p>FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<p>1. Sonido de roce de casaca 2. Sonido de mano contra mano 3. Sonido de brazo contra la mesa 4. Sonido de pasos</p>	<p>Diegético</p>	<p>1, 2 y 3. Kaneki se acomoda intrigado por algo que dijo Tsukiyama y este mueve el brazo al hablar. 4. Tsukiyama se levanta y se va.</p>	<p>3. Brazo contra la mesa de madera. 4. Pisadas de zapatos contra el piso de cemento.</p>	<p>1, 2 y 3. Tienen un volumen bajo con una duración corta. 4. Duración breve con un volumen bajo.</p>	<p>1. Muestra el interés de Kaneki al inclinarse más por lo que dijo Tsukiyama. 2 y 3. Muestra la tranquilidad de Tsukiyama al hablar.</p>
<p>MUS (MÚSICA)</p>	<p>Música relajante, positiva</p>	<p>Extradiegético</p>	<p>Le comenta que Takatsuki también le gusta esa cafetería</p>	<p>Piano</p>	<p>El volumen va variando, primero inicia muy bajo luego se mantiene en un volumen medio hasta el final que se eleva un poco más, pero siempre se mantiene suave y serena.</p>	<p>La música nos transmite un momento agradable de conversación amena que hay entre dos personas. Ayudando a ver a Tsukiyama como alguien agradable.</p>
<p>SIL (SILENCIOS)</p>	<p>No hay silencios</p>					

Cuadro N°16: Matriz de análisis de contenido del Cap. 4 (Detonante 2) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 4 / Detonante (2) - min. 09:31 – 10:23						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Cena” • Breve descripción: Reunidos en un Bar, Itori le cuenta a Kaneki que hay más Ghouls de un solo ojo como él y le detalla la procedencia de estos. 						
CAP 4	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIE NTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	- Voz Itori - Voz Kaneki	Dialogo diegético	Itori le cuenta a Kaneki sobre los ghouls de un ojo.	N.A	Los diálogos presentan un volumen ligeramente más fuerte que los sonidos que se escuchan en la escena. Los diálogos son cortos y rápidos.	Se siente el asombro y la curiosidad de Kaneki al hablar y responde de manera lenta al pensar en lo que dice Itori.
AMB (AMBIENTES)	No hay sonido ambiental					
FX (EFECTOS DE SONIDO)	1. Sonido de brazos sobre la mesa	1. Extradiegético 2, 3, 4, 5 y 6.	1 y 2. Itori respondiendo la pregunta que le hizo Kaneki.	1. Brazos contra la mesa de madera	Los sonidos tienen un volumen levemente fuerte a excepción de	Estos sonidos ayudan a ambientar la escena del bar y muestran una

	<p>2. Sonido de Mano contra el rostro.</p> <p>3. Sonido de vaso con hielo</p> <p>4. Sonido de latido de corazón</p> <p>5. Sonido de vaso contra la mesa</p> <p>6. Sonido de movimiento de vaso con hielo</p>	Diegético	<p>3. Yomo levanta su vaso para tomar.</p> <p>4. Kaneki imaginándose a un bebe.</p> <p>5 y 6. Iitori pone su vaso sobre la mesa y lo levanta solo un poco y lo mueve.</p>	<p>2. Palma de la mano contra la mejilla.</p> <p>3. Vaso de vidrio con hielo.</p> <p>4. Latidos de corazón de un bebe.</p> <p>5. Vaso de vidrio contra la mesa de madera.</p>	<p>los latidos del corazón que tiene un volumen más bajo y de mediana duración. Los demás sonidos tienen corta duración.</p>	<p>manera tranquila de contar un dato importante a Kaneki.</p> <p>Él bebe que se imagina Kaneki, sus latidos de corazón son rápidos.</p>
MUS (MÚSICA)	Música de misterio	Extradiegético	Desde que le cuenta sobre los ghouls de un ojo.	Coro de voces	<p>Empieza despacio y el volumen se va haciendo cada vez más fuerte, luego tiene una breve pausa y continua al mismo volumen, pero sin opacar los diálogos y demás sonidos las acompañan sutilmente.</p> <p>La música juega con los tonos graves y agudos, además de ser</p>	La música nos transmite un momento de misterio e intriga al ver como Kaneki empieza a saber más acerca de los Ghouls de un ojo y que son muy pocos lo que son así.

					suave e ir despacio.	
SIL (SILENCIOS)	No hay silencios					

Cuadro N°17: Matriz de análisis de contenido del Cap. 4 (Detonante 3) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 4 / Detonante (3) - min. 10:33 – 11:39						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Cena” • Breve descripción: Kaneki le pregunta a Itori sobre Rize. Por lo que, Itori le menciona que mucho se hablaba de ella pero que su muerte no habría sido un accidente sino planeado. A lo que Yomo interrumpe a Itori para que guarde silencio y esta resalta que solo sería un rumor. 						
CAP 4	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIE NTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	1. Voz Kaneki 2. Voz Itori 3. Voz Yomo	Dialogo diegético	1 y 2. Itori le comienza a hablar sobre el supuesto accidente de Rize. 3. Yomo la interrumpe en dos ocasiones para que no siga contando más sobre Rize.	N.A	1 y 2. Los diálogos presentan un volumen ligeramente fuerte. 3. El diálogo de Yomo presenta un volumen fuerte con tono grave, mostrando firmeza	Se siente el asombro de Kaneki a lo que le cuenta Itori. Por otro lado, se siente la fuerza de voz de Yomo al repetir el nombre de Itori para que se detenga.
AMB (AMBIENTES)	No hay sonido ambiental					

<p>FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<p>1. Sonido de manos alrededor de una taza que a debajo tiene un platito 2. Sonido de brazos sobre la mesa 3. Sonido de palmadas en la espalda</p>	<p>2. Extradiegético 1 y 3. Diegético</p>	<p>1. Kaneki toca su taza de café. 2. Itori al escuchar la pregunta sobre Rize, le cuenta acerca de ella. 3. Itori palmea a Kaneki diciéndole que es solo un rumor.</p>	<p>1. Manos alrededor de una taza de café que abajo tiene un platito de vidrio. 2. Brazos contra la mesa de madera.</p>	<p>1 y 2. Sonidos de corta duración con un volumen bajo. 3. Sonido de larga duración con un volumen medio.</p>	<p>1. Muestra el cambio de actitud de Kaneki al darse cuenta que no sabe nada de Rize. 3. Esas palmadas en la espalda ayudan a romper un poco el asombro por parte de Kaneki a saber sobre el accidente de Rize.</p>
<p>MUS (MÚSICA)</p>	<p>1. Música de misterio 2. Música de suspenso</p>	<p>Extradiegético</p>	<p>1. Desde que Kaneki le pregunta a Itori por Rize hasta que le dice porque quiere saber de ella. 2. Itori empieza a contarle acerca de Rize y que su muerte no fue un accidente hasta que Yommo la detiene.</p>	<p>1. Coro de voces 2. Piano</p>	<p>1. Tiene un volumen fuerte al inicio sin opacar los diálogos y luego va desapareciendo totalmente. La música juega a con tonos graves y agudos, además de ser suave e ir despacio. 2. Inicia con un volumen bajo y luego conforme va contando Itori se va incrementando el volumen hasta que llega su punto máximo de</p>	<p>1. La música es una continuación del detonante anterior, causando intriga al ver que Kaneki está interesado en saber sobre Rize. 2. La música transmite el suspenso que hay en la escena y lo atónito que va quedando Kaneki al enterarse que la muerte de Rize no fue un accidente como él creía. Por otro lado, culmina ese momento de suspenso máximo con la voz de</p>

					la noticia sobre Rize, que alguien la mató, y acaba la música alargando el tiempo a la última nota. La música juega con tonos graves y agudos.	Yommo deteniendo a Itori.
SIL (SILENCIOS)	No hay silencios					

Cuadro N°18: Matriz de análisis de contenido del Cap. 4 (Conflicto) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 4 / Conflicto - min. 12:06 – 12:44						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Cena” • Breve descripción: Tsukiyama rompe la taza con café al recordar la conversación que tuvo con Rize donde ella rechazó la invitación a su club gourmets y se burló de lo que hacían. 						
CAP 4	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIE NTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	1. Voz Tsukiyama 2. Voz Rize	1. Dialogo diegético y Intradiegético 2. Diálogo diegético	Rize rechaza la invitación de Tsukiyama al club gourmets, él recuerda esto y enojado piensa para sí mismo.	N.A	1. Volumen fuerte con tonos graves, eco, mostrando lo alterado que se empieza a poner. 2. Volumen ligeramente fuerte con tonos agudos, eco y una voz serena y divertida. Los diálogos son cortos y rápidos.	1. Se muestra a Rize como una mujer refinada, con la voz suave y divertida al hablar sobre el club gourmets a Tsukiyama. 2. Se muestra la rabia y el enojo de Tsukiyama en su voz, al recordar las palabras de Rize menospreciando su gusto por la comida.

<p>AMB (AMBIENTES)</p>	<p>Ambiente sombrío</p>	<p>Extradiegético</p>	<p>Desde que Rize le habla a Tsukiyama sobre el club gourmets hasta que rompe la taza recordando lo burlona que fue con su invitación a su club.</p>	<p>Viento ligero, eco.</p>	<p>Volumen medio que luego se va incrementando hasta el momento en el Tsukiyama recuerda todo ello, desaparece el sonido del ecco y viento ligero, y se escucha un sonido muy agudo como un chillido de larga duración que termina cuando Tsukiyama rompe su taza de café.</p>	<p>El ambiente nos muestra un momento sombrío de Tsukiyama al recordar a Rize, dándonos a conocer un poco más acerca de él y que no es una persona buena como aparenta con Kaneki, sino que está tramando algo.</p>
<p>FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<p>1. Sonido de pasos 2. Sonido de apretón y movimiento de una taza 3. Sonido de una taza rompiéndose.</p>	<p>1. Diegético 2. Extradiegético 3. Diegético</p>	<p>1. Rize se acerca a Tsukiyama. 2 y 3. Tsukiyama recuerda como Rize se burló de su club gourmets y lo rechazó.</p>	<p>1. Pisadas de tacones contra el piso de cemento. 2 y 3. Mano apretando una taza con café hasta romperlo.</p>	<p>1. Corta duración con un volumen medio con un tiempo ligeramente pausado. 2. Mediana duración, y con un volumen muy medio.</p>	<p>1. En ella se logra sentir una personalidad refinada hasta al caminar con sus tacones. 2 y 3. Estos dos sonidos refuerzan la ira y el enojo que se muestra en Tsukiyama al recordar lo que pasó con Rize.</p>
<p>MUS (MÚSICA)</p>	<p>No hay música</p>					

<p>SIL (SILENCIOS)</p>	<p>Al final de la escena</p>	<p>—</p>	<p>Tsukiyama habla en su mente al recordar a Rize y rompe su taza con café.</p>	<p>—</p>	<p>No existe un silencio absoluto. El diálogo de Rize termina y en un corto lapso de silencio se escucha solo lo que piensa Tsukiyama, el ambiente sombrío y luego la taza de café rompiéndose. Este silencio, aunque es muy breve, aporta un gran significado junto con el sonido de la taza rompiéndose, ya que lo muestra como el punto máximo del enojo e ira de Tsukiyama.</p>
-----------------------------------	----------------------------------	----------	---	----------	---

Cuadro N°19: Matriz de análisis de contenido del Cap. 4 (Midpoint) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 4 / Midpoint - min. 12:47 – 14:14						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Cena” • Breve descripción: Kaneki se corta el dedo por la taza que rompió Tsukiyama. Es por ello, que le da su pañuelo y al verlo manchado con sangre le ofrece a Kaneki ir al supuesto lugar favorito de Rize, a lo que este acepta. Luego, Tsukiyama va al baño y queda extasiado al oler la sangre de Kaneki impregnada en el pañuelo. 						
CAP 4	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIE NTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	- Voz Kaneki - Voz Tsukiyama	Dialogo diegético	Tsukiyama al ver que Kaneki se corta el dedo le da su pañuelo y lo invita al lugar favorito de Rize y luego este va a al baño a oler el pañuelo con sangre.	N.A	Los diálogos presentan un volumen no tan fuerte al inicio. Luego la voz de Tsukiyama cuando se va al baño se torna más fuerte y profunda con un tono más grave. Los diálogos son rápido y cortos.	Por la entonación de la voz de Tsukiyama se puede ver el cambio de personalidad del personaje, ya que, al oler el pañuelo con sangre, su diálogo muestra la locura que provoca en él.
AMB (AMBIENTES)	Ambiente de suspenso: Cafetería	Extradiegético	Desde que Tsukiyama ve que Kaneki que se cortó	Viento suave	Volumen va variando entre medio y fuerte. Por un momento parece	El sonido del ambiente nos sitúa en un momento de suspenso al ver la

			con la taza de café.		desapercibido por tener un volumen muy bajo, pero luego vuelve con fuerza.	reacción de Tsukiyama cuando Kaneki se corta y después la reacción que tiene cuando está a solas con el pañuelo con sangre.
FX (EFECTOS DE SONIDO)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sonido de vidrios 2. Sonido de silla retirándose 3. Sonido de pasos 4. Sonido de pañuelo encima de las manos 5. Sonido de recogiendo pañuelo 6. Sonido de agua saliendo de un grifo 7. Sonido de cerrar la llave del grifo 8. Sonido de inhalación profunda de un pañuelo 	Diegético	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kaneki se corta con los vidrios rotos de la taza con café. 2 y 3. Tsukiyama retira la silla para pararse a ayuda a Kaneki. 4 y 5. Tsukiyama pone su pañuelo encima de la herida de Kaneki, luego le quita el pañuelo para llevarlo a lavar. 6 y 7. Tsukiyama va al baño que tiene el agua saliendo de la llave y luego 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vidrios de porcelana de la taza 2. Silla de madera 3. Pisadas de zapatos contra el piso de madera. 6. Agua contra el filtrador del lavamanos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1, 2, 3, 4, 5. Volumen medio con una duración corta. 6. Volumen ligeramente fuerte con una duración media. 7. Duración corta con un volumen medio. 8 y 9. Tienen un volumen fuerte con una duración larga. 	<ol style="list-style-type: none"> 1, 2, 3, 4, 5. Contribuyen a escenificar la manera amable de Tsukiyama con Kaneki. 6 y 7. Aportan un al comienzo del cambio de actitud de Tsukiyama, figiendo lavar el pañuelo. 7,8 y 9. Muestran el cambio completo de Tdukiyama al volverse loco por la sangre de Kaneki y desearlo más.

	9. Sonido de crujido del ojo de Tsukiyama		vuelve a cerrarla 8. Tsukiyama no lava el pañuelo, sino que empieza a olerla profundamente 9. Tsukiyama se vuelve loco oliendo el pañuelo con la sangre de Kaneki.			
MUS (MÚSICA)	Música de óper deleite.	Extradiegético	Cuando están en el restaurante.	Cuerdas, Voces de coro, viento	El volumen empieza bajo y va aumentando entre más inhala el pañuelo de Kaneki hasta quedar saciado. Juega con tonos agudos y graves. Tiene tiempos rápidos y lentos.	La música nos transmite un sentimiento agradable del momento.
SIL (SILENCIOS)	Al final de la escena	—	Tsukiyama llega al punto máximo de excitación de oler la sangre de Kaneki.	—	No hay un silencio absoluto. La música se detiene al igual que el sonido ambiental y en ese lapso de silencio se escucha una pequeña oración de Tsukiyama y un efecto de sonido, a lo que el silencio fortalece ese momento de Tsukiyama llegando al punto máximo de excitación y sosiego.	

Cuadro N°20: Matriz de análisis de contenido del Cap. 4 (Crisis) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 4 / Crisis - min. 15:28 – 18:50						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Cena” • Breve descripción: Tsukiyama presenta a Kaneki como el plato principal en el club gurmets, a lo que él se da cuenta que todo fue una trampa. Tsukiyama incitando más al público, lanza el pañuelo impregnado con la sangre de kaneki y envía a Taro a luchar contra él y a asesinarlo. 						
CAP 4	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTO S	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIENT ES	OBSERVACION ES ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	1. Voz Presentador 2. Voz Público 3. Voz Tsukiyama 4. Voz Kaneki 5. Voz Madam A 6. Voz PG-sama 7. Voz Taro -chan	1. Diegético 2. Diegético 3. Diegético 4. Diegético y Intradiegético 5. Diegético 6. Diegético 7. Diegético	Kaneki está en el Club Gourmets rodeado por muchos Ghouls que es ansiosos por comerlo.	N.A	Los diálogos presentan un volumen fuerte jugando con tonos graves y agudos. Además de haber reverberación en las voces. Hay diálogos rápidos y cortos.	Los diálogos muestran la sorpresa de Kaneki, las ansias del público por querer comer a Kaneki, la verdadera identidad de Tsukiyama y la pesadez de Taro-chan al hablar y ser como persona. Por otro lado, se muestra a todos como personas refinadas.

<p>AMB (AMBIENTES)</p>	<p>Anfiteatro cerrado: Club Gourmets</p>	<p>Extradiegético</p>	<p>Desde que Kaneki es presentando ante todo el club gourmet como platillo.</p>	<p>Eco, viento espeso</p>	<p>Volumen medio con una duración larga</p>	<p>El ambiente sitúa la escena de un anfiteatro que sería el club gourmets y le da mayor fuerza a la presentación y bullicio que hace la gente por él, del mismo modo la pelea que empieza a tener Kaneki con Taro-chan.</p>
<p>FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<p>1. Sonido de pasos 2. Sonido de pasos rápidos 3. Sonido de pañuelo cayendo suavemente 4. Sonido de quitar fuertemente el pañuelo 5. Sonido de caer de rodillas al piso 6. Sonido de barullo 7. Sonido de azote de brazos al</p>	<p>1. Extradiegético 2-24. Diegético</p>	<p>1. Tsukiyama entra cambiando por el balcón. 2. Kaneki camina rápido unos pasos en dirección a Tsukiyama, 3 y 4. Tsukiyama deja caer el pañuelo con sangre de Kaneki y el público a las quitadas empiezan a olerlo. 5. Kaneki al ver que todo era una trampa, cae rendido al suelo. 7,8 y 9. Tsukiyama</p>	<p>1 y 2. Pisadas de zapatos contra el piso. 3. Pañuelo flotando con un viento suave. 5. rodillas contra el piso de piedra. 6. Gritos de personas en un lugar cerrado. 10. Puerta de madera con metales. 11. Pisadas de pie descalzo</p>	<p>Estos efectos tienen volumen fuerte con duración corta y larga. Juega con tonos graves u agudo. Tienen tiempos cortos y rápidos. Los efectos están en los momentos precisos que les corresponden para dar mayor interés al espectador de lo que sucede.</p>	<p>Los efectos de sonido presentados le dan una carga extra al ambiente, situando cada momento que pasa Kaneki, dando mayor énfasis en la desesperación que se le ve al personaje principal al darse cuenta que lo quieren comer. Asimismo, la pelea que tiene con Haro-chan y la ovación del público por verlo despedazado.</p>

	<p>extenderlos con fuerza</p> <p>8. Sonido de serpentina</p> <p>9. Sonido de aplausos</p> <p>10. Sonido de puerta pesada abriéndose.</p> <p>11. Sonido de pasos de Taro-chan</p> <p>12. Sonido de gruñido</p> <p>13. Sonido de eructo</p> <p>14. Sonido de serrucho contra el piso</p> <p>15. Sonido de agitación</p> <p>16. Sonido de pasos rápidos de Haro-chan</p> <p>17. Sonido de cuerpo (Haro-chan) contra el piso</p> <p>18. Sonido de empujar una puerta</p>		<p>anuncia que Kaneki será el platillo principal, a lo que el público aplaude de alegría.</p> <p>10, 11, 12 y 13. La puerta del campo de batalla empieza a abrirse, a lo que entra Taro-chan haciendo ruidos.</p> <p>14 y 15. Taron-chan ataca a Kaneki.</p> <p>16 y 17. Taron-chan va corriendo tras Kaneki, pero este le tapa la cara y Taro- chan cae al suelo.</p> <p>18. Kaneki corre hacia la puerta para poder escapar.</p> <p>19, 20, 21. Haro- chan ataca a Kanaki con el serrucho y este empieza a saltar para defenderse.</p> <p>22. Kaneki hace una maniobra y patea a Haro-</p>	<p>sobre piso de piedra.</p> <p>14. serrucho contra el piso de piedra</p> <p>16. Pisadas rápidas de pie descalzo sobre piso de piedra.</p> <p>17. Cuerpo voluptuoso contra el piso de piedra</p> <p>18. Empujar una puerta de madera con metales</p> <p>19. Viento fuerte haciendo con el serrucho.</p> <p>21. Serrucho cortando parte de la pared de cemento.</p> <p>24. Manija del reloj</p>		
--	--	--	--	--	--	--

	<p>18. Sonido de una pisada fuerte</p> <p>19. Sonido del movimiento rápido del serrucho</p> <p>20. Sonido de salto de Kaneki</p> <p>21. Sonido de serrucho cortando parte de la pared</p> <p>22. Sonido de patada</p> <p>23. Sonido de crujido de cuello</p> <p>24. Sonido de un reloj</p>		<p>chan sin hacerle daño alguno.</p> <p>23. Haro-chan se relaja moviendo su cuello.</p> <p>24 Tsukiyama mira su reloj esperando a que Kaneki se transforme en ghoul.</p>			
<p>MUS (MÚSICA)</p>	<p>1. Música de presentación y festival</p> <p>2. Música desafiante.</p>	<p>Extradiegético</p>	<p>1. Desde que presentan Tsukiyama y este anuncia a Kaneki como platillo principal hasta que da aviso de quién será el retador.</p> <p>1. Luego regresa la música anunciando que</p>	<p>1. Trompetas, cuerdas, percusión</p> <p>2. Cuerdas, viento</p>	<p>1. Tiene un volumen ligeramente fuerte que acompaña el dialogo y los sonidos que pueden escucharse en el ambiente. Juega con los tonos graves y agudos. Al detenerse un</p>	<p>1. La música transmite un momento de exclusividad para gente que se ve de alta sociedad que esperan una buena pelea y un exquisito platillo para comer.</p> <p>2. La música nos anuncia que</p>

			<p>inicie la batalla y se vuelve a ir la música.</p> <p>2. Desde que entra Taro-chan al campo de batalla</p>		<p>momento, regresa con el mismo volumen después.</p> <p>2. Tiene un volumen levemente fuerte jugando con tonos graves y agudos. Se complementa con el ambiente y los sonidos que hay en el. Tiene tiempos cortos y rápidos.</p>	<p>habrá un desafío, una pelea, luego entre más fuerte se va poniendo la palea más rápida se pone la música, siguiendo las acciones de Kaneki por intentar defenderse.</p>
<p>SIL (SILENCIOS)</p>	No hay silencios					

Cuadro N°21: Matriz de análisis de contenido del Cap. 4 (Binomio) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 4 / Binomio - min. 19:29 – 19:59						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Cena” • Breve descripción: Kaneki golpeado, ensangrentado y al borde de la muerte, despierta parte de su lado Ghoul, quedando todos asombrados al ver que solo tenía un ojo diferente. Kaneki transformado logra liberarse de Taro por unos momentos al noquearlo fuertemente. 						
CAP 4	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIENTES	OBSERVACIONES ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	<ul style="list-style-type: none"> - Voz Kaneki - Voz Tsukiyama - Voz Público - Taro-chan 	Dialogo diegético	Taro-chan empieza a asfixiar a Kaneki y Tsukiyama se percate de algo en especial al igual que el público.	N.A	<ul style="list-style-type: none"> - Kaneki presenta un volumen muy fuerte de larga duración, pero tiempo pausado ya que esta grita mientras es asfixiado. - Tsukiyama tiene un volumen medio con un tono grave. - El público tiene un volumen ligeramente fuerte con tonos graves y agudos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Kaneki muestra su agonía atreves de gritos, ya que Taro-chan lo comienza a ahorcar. Los gritos de Kaneki dan fuerza a que el no aguante más y se transforme en un Ghoul. - La manera de hablar de Tsukiyama muestra su lado refinado y la elegancia del mismo.

					- Taro-chan tiene un volumen fuerte con tonos graves.	- Se escucha muchas voces de impacto entre el público al ver el cambio de Kaneki. - El diálogo muestra a Taro-chan como un hombre fuerte y pesado pero tonto.
AMB (AMBIENTES)	Anfiteatro cerrado: Club Gourmets	Extradiegético	—	Eco, viento espeso	Volumen medio con una duración larga	El ambiente sitúa la escena en un momento crítico para Kaneki, en el cual no tiene otra salida más que transformarse en Ghoul para poder salvarse, es así que el ambiente ayuda a que se refleje ese momento.
FX (EFECTOS DE SONIDO)	1. Sonido de apretujar con las manos 2. Sonido de latido de corazón 3. Sonido de barullo 4. Sonido de raspado de garganta	Diegético	1. Taro-chan empieza a apretujar la garganta de Kaneki. 2. Kaneki con el ataque de Taro-chan, cada vez logra respirar menos.	2. Latido de corazón de un joven. 3. Asombros de personas en un lugar cerrado. 5. Puñete de Kaneki contra el mentón de Taro-chan.	1. Volumen medio con una duración larga. 2. Volumen ligeramente fuerte con una duración larga. 3. Tiene una duración corta con volumen un poco bajo y	Todos estos efectos de sonido poco a poco van apareciendo junto con los momentos que pasa Kaneki y van dando mayor fuerza a los actos que hace para liberarse. Haciendo que el espectador sienta la sensación que

	<p>5. Sonido de golpe</p> <p>6. Sonido de cuerpo contra el piso</p> <p>7. Sonido de intento de respiro</p>		<p>3. El público comienza a sorprenderse al ver que Kaneki se transformar en un Ghoul de un ojo.</p> <p>4 y 5. Kaneki transformado le surge mayor fuerza y golpea a Taro-chan mandándolo lejos.</p> <p>6 y 7. Taro-chan se estrella contra el suelo y Kaneki queda agitado intentando recuperar el aliento.</p>	<p>6. Cuerpo de Taro-chan contra el piso de piedra.</p> <p>7. Tomar aire pausadamente</p>	<p>juega con tonos graves y agudos.</p> <p>4. Duración larga con un volumen medio, ya que luego es un poco opacado por el grito de su voz.</p> <p>5. Volumen fuerte con una duración corta.</p> <p>6. Tiene un volumen fuerte, ya que es el cuerpo pesado y grande de Taro-chan.</p> <p>7. Tiene un volumen ligeramente fuerte con una duración breve.</p>	<p>está pasando el protagonista.</p>
<p>MUS (MÚSICA)</p>	<p>Música de suspenso.</p>	<p>Extradiegético</p>	<p>Cuando está siendo ahorcado por Taro-chan y se trasforma en Ghoul.</p>	<p>2. Cuerdas, viento</p>	<p>El volumen es bajo, pero de duración larga y con tonos graves y agudos. No hay gran volumen, ya que se escucha más fuerte los demás sonidos y la voz de Kaneki gritando.</p>	<p>La música nos transmite un momento de suspenso al ver a Kaneki a punto de morir por Taro-chan y luego ver como este logra transformarse en Ghoul. Estando con volumen bajo, ayudar a darle</p>

						intensidad a esta escena.
SIL (SILENCIOS)	No hay silencios					

Cuadro N°22: Matriz de análisis de contenido del Cap. 4 (Clímax) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 4 / Clímax - min. 20:13 – 21:59						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Cena” • Breve descripción: Tsukiyama impactado por lo único que es Kaneki, intervine entre la ovación del público y de Madam A que apoyan a Taro y mata a este para que los comensales no estén insatisfechos. Procurando salvar a Kaneki y darle una falsa disculpa, teniendo en mente disfrutarlo él solo. 						
CAP 4	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIENTES	OBSERVACIONES ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	<ul style="list-style-type: none"> - Voz Kaneki - Voz Tsukiyama - Voz Madam A - Voz Taro-chan - Voz Público 	<ul style="list-style-type: none"> - Diegético - Diegético y Intradiegético - Diegético y Extradiegético - Diegético - Extradiegético 	<p>Tsukiyama al ver a Kaneki como alguien único, mata a Taro-chan que estaba siendo alentado por el público a que mate a Kaneki, pero Tsukiyama defiende a Kaneki.</p>	N.A	<p>Los diálogos presentan un volumen fuerte jugando con tonos graves y agudos. Además de haber reverberación en las voces.</p> <p>Sin embargo, Kaneki presenta un volumen bajo, ya que casi ni puede hablar.</p> <p>Hay diálogos rápidos y cortos.</p>	<p>Se puede notar el cambio de actitud de Tsukiyama al volverse loco al ver que Kaneki es especial. Por otro lado, se muestra la ovación del público y de Madam A, que están ansiosos porque Taro-chan mate a Kaneki.</p> <p>A Kaneki, por la voz se muestra que está agotado sin más energías.</p>

<p>AMB (AMBIENTES)</p>	<p>Anfiteatro cerrado: Club Gourmets</p>	<p>Extradiegético</p>	<p>—</p>	<p>Eco, viento espeso</p>	<p>Volumen medio con una duración larga</p>	<p>El ambiente sitúa la escena en un momento decisivo para Kaneki, en el que ya no tiene fuerzas para seguir.</p>
<p>FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<p>1. Sonido de manos contra la máscara 2. Sonido de aventar a una persona con la mano. 3. Sonido de pasos lentos de Taro-chan 4. Sonido de intento de pararse por completo Kaneki 5. Sonido de golpe 6. Sonido de despedazar en dos a una persona. 7. Sonido de mucha sangre esparciéndose</p>	<p>Diegético</p>	<p>1 y 2. Tsukiyama queda impactado al verlo especial que es Kaneki y avienta a las chicas que se le acercan. 3. Taro-chan se levanta y va hacia Kaneki para matarlo. 4. Kaneki se da cuenta que no tiene energías. 5, 6 y 7. Tsukiyama golpea por la espalda a Taro-shan y lo parte en dos para que no mate a Kaneki. 8. Tsukiyama lame un poco de sangre de Taro-chan que</p>	<p>3. Pisadas de pies descalzos sobre el piso de piedra. 5. Puñete contra la espalda 8. Pasarse la lengua cerca de los labios 9. Cuerpo pesado contra el piso de piedra. Polvo, viento. 10. Pisadas de zapatos con un tacón pequeño contra el piso de piedra.</p>	<p>1. Volumen bajo con una duración corta 2. Tiene un volumen medio al igual que la duración. 3. Volumen ligeramente fuerte, ya que Taro-chan es un hombre pesado, los pasos son lentos. 4. Duración breve con un volumen bajo. 5, 6 y 7. Tiene un volumen levemente fuerte con una duración media. 8. Duración muy breve con un volumen bajo. 9. Volumen muy fuerte con una duración media.</p>	<p>1 y 2. Muestra el impacto que tuvo Kaneki en Tsukiyama al verlo como alguien único. 3 y 9. Se nota lo pesado que es Taro-chan al caminar y al caer. 4. Se siente que Kaneki ya no tiene fuerzas para luchar. 5, 6 y 7. En estos sonidos se refleja la actitud elegante de Tsukiyama defendiendo a Kaneki, ya que lo quiere solo para él. 10, 11 y 12. Refleja la elegancia de Tsukiyama.</p>

	<p>8. Sonido de lamer.</p> <p>9. Sonido de un cuerpo contra el piso</p> <p>10. Sonido de pasos de Tsukiyama</p> <p>11. Sonido de agacharse</p> <p>12. Sonido de respiración suave.</p>		<p>le cae cerca de la boca.</p> <p>9. Taro-chan cae rendido al piso.</p> <p>10, 11 y 12. Tsukiyama se acerca a Kaneki, se agacha y le dice que todo fue una broma</p>		<p>10. Tiene un volumen no tan fuerte con una duración media ya que camina con elegancia.</p> <p>11. Duración breve con un volumen medio.</p>	
MUS (MÚSICA)	Música acción de y suspenso	Extradiegético	Desde que Tsukiyama se vuelve loco al ver a Kaneki como un Ghoul especial hasta que parte de Taro- chan en dos.	Piano, voces de coro, cuerdas y viento.	El volumen es medio y luego disminuye un poco acompañando los sonidos, el ambiente y los diálogos. Tiene tiempos rápidos y lentos.	La música nos transmite un sentimiento de inquietud y conmoción al ver que Kaneki no tiene las fuerzas suficientes y todos enloquecen por que se muera. Sin embargo, Tsukiyama va a su rescate.
SIL (SILENCIOS)	Final de la escena	—	Ttsukiyama se acerca a Kaneki para decirle que fue una pequeña broma.	—	No existe un silencio absoluto. La música se detiene y en ese lapso se escucha el ambiental, los pasos de Tsukiyama dirigiéndose a Kaneki y hablándole y respirando a su oído. Este silencio causa mayor intensidad en los pasos de Tsukiyama y también al hablarle al oído a Kaneki, hasta le da mayor fuerza a lo que Tsukiyama	

					piensa para asimismo en cuanto disfrutar el solo a Kaneki.
--	--	--	--	--	--

Cuadro N°23: Matriz de análisis de contenido del Cap. 7 (Detonante 1) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 7 / Detonante (1) - min. 04:16 – 5:55						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Confinamiento” • Breve descripción: Yoshimura le cuenta a Touka que los investigadores mataron a Ryoko. Ella intenta persuadir a los demás para matar a todos los investigadores. Sin embargo, Yomo le dice que no es lo correcto y Yoshimura le da la razón. 						
CAP 7	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTICAS SOBRESALIENTES	OBSERVACIONES ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	- Voz Yoshimura - Voz Touka - Voz Yomo	Dialogo diegético	Yoshimura y Yomo le cuentan a Touka acerca del asesinato de Ryoko por parte de los investigadores	N.A	Los diálogos presentan un volumen fuerte y medio a la vez dando a entender claramente la tensión que hay en la conversación.	Touka en sus diálogos muestra la impotencia que tiene al ver que los demás no quieren tomar venganza como ella contra los investigadores.
AMB (AMBIENTES)	Ambiente de aflicción, carga, dolor.	Extradiegético	Pregunta por Hinami para saber si está bien, ya que mataron a sus padres.	—	Tiene un volumen ligeramente fuerte con una duración larga que va acompañada con la música.	Pone el ambiente con una carga de aflicción para Touka y todo o que ella quiere hacer, pero sin éxito que alguien la siga.

<p>FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sonido de ropas tras un movimiento brusco. 2. Sonido de golpe en la pared. 3. Sonido de ropa al estremecerse un cuerpo. 4. Sonido de poner las manos sobre el sofá. 5. Sonido de pasos por la habitación. 6. Sonido de cerrar la puerta. 	<p>Diegético</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1 y 2. Yoshimura le cuenta a Touka sobre la muerte de la mamá de Himari. 3. Kaneki se aflige al escuchar la reacción de Touka. 4. Touka pregunta por Hinami, como está. 5 y 6. Touka indignada y molesta se va de la habitación. 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Puñete contra la pared. 5. Pisadas rápidas de zapatos contra piso de madera. 6. Puerta de madera 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Corta duración con un volumen mínimo. 2. Volumen fuerte con una duración breve. 3. Corta duración con un volumen bajo. 4 y 5. De corta y mediana duración, tiempo pausado y con un volumen medio. 6. Volumen fuerte con una duración breve. 	<ol style="list-style-type: none"> 1 y 2. Esos sonidos refuerzan el semiento de ira de Touka al saber lo que pasó con la mamá de Hinami. 3. Refleja lo afligido que está Kaneki. 4, 5 y 6. Estos efectos muestran la indignación y rabia que tiene Touka al saber que nadie quiere cobrar venganza por la muerte de Ryoko.
<p>MUS (MÚSICA)</p>	<p>Música de tensión y melancolía</p>	<p>Extradiegético</p>	<p>Cuando están en una habitación del café Anteiku hablando sobre la muerte de los padres de Hinami.</p>	<p>Piano y cuerdas</p>	<p>Al inicio un volumen muy fuerte dándonos tensión y después un tono medio acompañando la conversación.</p>	<p>La música nos transmite una situación de tensión para Touka al saber lo que para con Ryoko y que quieren mandar a Hinami lejos. Luego la música hace sentir un</p>

						momento de tristeza e impotencia, al Touka querer enfrentar a los investigadores, pero nadie comparte la misma idea que ella.
SIL (SILENCIOS)	No hay silencios					

Cuadro N°24: Matriz de análisis de contenido del Cap. 7 (Detonante 2) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 7 / Detonante (2) - min. 08:03 – 08:16						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Confinamiento” • Breve descripción: Touka identifica a los investigadores (Amon, Nakajima y Kusaba) de la organización CCG, que están relacionados al asesinato de Ryoko. 						
CAP 7	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIENTES	OBSERVACIONES ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	- Voz Touka	Dialogo Extradiegético	Touka a las afueras de las oficinas del CCG para averiguar quienes participaron en el asesinato de Ryoko.	N.A	El dialogo posee un volumen medio con una duración breve. Además de tener un diálogo corto.	En el diálogo se puede notar una voz fría por parte de Touka, ya que lo único que quiere es venganza.
AMB (AMBIENTES)	Sonido ambiental de la ciudad. Tarde.	Diegético	Touka esperando a los Investigadores	Carros, pasos de la gente	Volumen bajo con una mediana duración.	Sitúa la escena en un lugar de la ciudad y le da mayor fuerza junto con el acompañamiento de la música

<p>FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<p>1. Sonido de pasos de personas. 2. Sonido de quitarse de un tirón lo audífonos. 3. Sonido de pasos de Touka.</p>	<p>Diegético</p>	<p>1. Touka está afuera del CCG. 2 y 3. Touka se da cuenta quien son los investigadores que mataron a los padres de Hinami y se va.</p>	<p>N.A</p>	<p>1. Corta duración con un volumen mínimo. 2. Mediana duración, tiempo pausado y con un volumen muy bajo.</p>	<p>2. En ella se logra sentir una personalidad refinada.</p>
<p>MUS (MÚSICA)</p>	<p>Música de tensión y suspenso.</p>	<p>Extradiegético</p>	<p>A las afueras del CCG</p>	<p>Piano, viento</p>	<p>Un volumen alto y constante durante toda la escena.</p>	<p>La música nos transmite un momento lleno de suspenso e intriga al dejarnos en duda de lo que hará Touka.</p>
<p>SIL (SILENCIOS)</p>	<p>No hay silencios</p>					

Cuadro N°25: Matriz de análisis de contenido del Cap. 7 (Conflicto) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 7 / Conflicto - min. 10:27 – 10:51						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Confnamiento” • Breve descripción: Kusaba y Nakajima estaban caminando y conversando, a lo que se acerca rápidamente Touka, asesinando a Kusaba y dejando solamente herido a Kanajima, ya que llegó Amon a salvarlo. 						
CAP 7	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIE NTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	<ul style="list-style-type: none"> - Voz Kasuba - Voz Nakajima - Voz Amon 	Dialogo diegético	Touka enmascarada ataca a kusaba y Nakajima bajo un puente matando a uno de ellos “kusaba”	N.A	Los diálogos presentan un volumen no tan fuerte. Se entiende por completo lo que conversan, pero se escuchan otros sonidos de fondo, los cuales no son molestos, sino que se conectan perfectamente.	Rize le pregunta a Kaneki sobre su libro favorito, a lo que él se exalta, pero cuando ella se le acerca él se pone nervioso y hace que ella también se ponga de la misma manera.
AMB (AMBIENTES)	No hay ambientes en esta escena.					

<p>FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<p>1. Sonido de pasos rápidos 2. Sonido de corte a la mitad a una persona.</p>	<p>Diegético</p>	<p>1. Kaneki suelta los cubiertos. 2. Rize yendo al tocador.</p>	<p>N.A</p>	<p>1. Corta duración con un volumen mínimo. 2. Mediana duración, tiempo pausado y con un volumen muy bajo.</p>	<p>2. En ella se logra sentir una personalidad refinada.</p>
<p>MUS (MÚSICA)</p>	<p>Música positiva</p>	<p>Extradiegético</p>	<p>Cuando están en el restaurante.</p>	<p>Piano</p>	<p>El volumen es muy bajo para acompañar la conversación que se está dando.</p>	<p>La música nos transmite un sentimiento agradable del momento.</p>
<p>SIL (SILENCIOS)</p>	<p>No hay silencios</p>					

Cuadro N°26: Matriz de análisis de contenido del Cap. 7 (Midpoint) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 7 / Midpoint - min. 11:00 – 12:00						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Confinamiento” • Breve descripción: Touka empieza a pelear con Amon y se transforma por completo en un Ghoul pero en medio de la pelea llega Mado a defenderlo, ya que este no trajo consigo su quinque. 						
CAP 7	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIENTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	1. Voz Amon 2. Voz Mado	Dialogo diegético	Touka enfrenta a Amon en son de venganza y son interrumpidos por Mado.	N.A	Los diálogos presentan un volumen medio. Se entiende por completo.	Por la voz uno puede darse cuenta que Amon habla con un poco de temor mientras que Mado demuestra mucha tranquilidad en su voz.
AMB (AMBIENTES)	No hay ambientes en esta escena.					
FX (EFECTOS DE SONIDO)	1. Sonido de pasos.	Diegético	1. Touka corre a atacar a Amon. Mado camina hacia	3. Pisadas de pies descalzos sobre el piso de piedra.	1. Ambos poseen un volumen bajo y una corta duración.	Con estos sonidos podemos decirnos encontramos en un ambiente de pelea constante y

	<p>2. Sonido de golpes al cuerpo.</p> <p>3. Sonido de dolor.</p> <p>4. Sonido de algo chocando con el suelo.</p> <p>5. Sonido como de lluvia.</p> <p>6. Sonido de cristales.</p> <p>7. Sonido de asombro.</p> <p>8. Sonido de algo arrastrándose</p> <p>9. Sonido de rose de ropas.</p> <p>10. sonido de golpe en pared.</p> <p>11. Sonido de piel en madera.</p> <p>12. Sonido de agitación.</p> <p>13. Sonido de aspás.</p> <p>14. Sonido de viento.</p>		<p>Touka contra atacándola.</p> <p>2 y 3. Amon recibe golpes de Touka en distintas partes del cuerpo y este se queja de dolor.</p> <p>4. Rodando en el duro cemento de la calle Amon logra pararse a lo lejos.</p> <p>5 y 6. Touka salta y en lo alto muestra su kagune y con ataca a Amon.</p> <p>7, 8 y 9. Amon asombrado al darse cuenta que su enemigo es un ukaku, al ver que es nuevamente vestido este arrastra sus pies hacía atrás y haciendo un</p>	<p>5. Puñete contra la espalda</p> <p>8. Pasarse la lengua cerca de los labios</p> <p>9. Cuerpo pesado contra el piso de piedra. Polvo, viento.</p> <p>10. Pisadas de zapatos con un tacón pequeño contra el piso de piedra.</p>	<p>2. De duración esporádica y con un volumen bajo.</p> <p>3 y 4. De corta duración y con un volumen mínimo.</p> <p>5. Con un volumen mínimo y de breve duración.</p> <p>6. con un tono agudo, de corta duración y un volumen bajo.</p> <p>7. Con una corta duración un volumen bajo.</p> <p>8. De duración esporádica y con un volumen bajo.</p> <p>9. Con un volumen mínimo y una corta duración.</p> <p>10. De duración mínima, tono medio agudo y con un volumen bajo.</p> <p>11, 12 y 13. Con tono grave, un volumen bajo y una duración mínima.</p>	<p>que gracias a estos sonidos se hace más interesante, más emocionante.</p>
--	--	--	---	--	---	--

	<p>15. Sonido destructor.</p> <p>16. Sonido de cuchillas.</p>		<p>mortal escapa del ataque.</p> <p>10. Touka cae directo al cemento con su kagune dejando un agujero en el.</p> <p>11, 12 y 13. Después de escapar del ataque de Touka, Amon golpea la pared con su espalda, posteriormente pone una mano en la pared y respira muy agitado.</p> <p>14. Maso ataca a Touka.</p> <p>15. Un salto velozmente.</p> <p>16 y 17. El quinque de Mado choca contra el cemento de la calle y al ver que no dio en su objetivo lo retira rápidamente.</p>		<p>14. De media duración y con un volumen bajo.</p> <p>15. De corta duración y de volumen bajo</p> <p>16. Con un volumen muy alto, tono grave y una media duración.</p> <p>17. Tono medio agudo, de media duración y volumen bajo.</p>	
--	---	--	---	--	--	--

MUS (MÚSICA)	Música positiva	Extradiegético	Cuando están en el restaurante.	Piano	El volumen es muy bajo para acompañar la conversación que se está dando.	La música nos transmite un sentimiento agradable del momento.
SIL (SILENCIOS)	No hay silencios					

Cuadro N°27: Matriz de análisis de contenido del Cap. 7 (Crisis) - Tokyo Ghoul

<h2 style="margin: 0;">CAPÍTULO 7 / Crisis - min. 12:18 – 14:30</h2> <ul style="list-style-type: none"> • Título: “Confinamiento” • Breve descripción: Touka empieza a luchar contra Mado, quien la ataca tanto físicamente como mentalmente, usando esa estrategia emocional para debilitarla. Es así que ella cae en un golpe y la hiere. Sin embargo logra escapar de él. 						
CAP 7	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIENTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	1.Voz Mado 2.Voz Touka	Dialogo 1. Diegético e Intradiegético 2. Intradiegético	Pelea en un barrio de la ciudad.	N.A	Con un volumen medio, un tomo medio grave.	Los diálogos de Mado presentan en parte tranquilidad como también maldad.
AMB (AMBIENTES)	Ambiente ciudad. Atardecer	Extradiegético.	Viento.	N.A.	Con un tono medio grave, un volumen bajo y una duración mínima.	Nos ayuda mostrar que Touka se encuentra en un lugar alto.
FX (EFECTOS DE SONIDO)	1. Sonido de crujido en ojo.	Diegético	1 y 2. Touka activa su lado ghoul 3, 4 y 5. Corriendo		1 y 2. Con un volumen bajo una duración corta.	Con estos sonidos podemos ver que se refuerza el ambiente de ciudad y también

	<p>2. Sonido de mover ojo ghoul.</p> <p>3. Sonido de pasos.</p> <p>4. Sonido de chispas eléctricas.</p> <p>5. Sonido de ropa moviéndose.</p> <p>6. Sonido de viento.</p> <p>7. Sonido de crecer rápidamente.</p> <p>8. Sonido de impactar.</p> <p>9. Sonido de resbalar.</p> <p>10. Sonido de caer.</p> <p>11. Sonido de metal.</p> <p>12. Sonido de líquido.</p>		<p>sobre unos cables eléctricos.</p> <p>6. Dando golpes al aire.</p> <p>7. Touka usando su kagune para atacar.</p> <p>8. Mado protegiéndose.</p> <p>9. cambiando de dirección para atacar.</p> <p>10. Touka contra el piso de cemento.</p> <p>11. Mado moviendo su quinque.</p> <p>12. Sangre saliendo de Touka.</p>		<p>3. Una duración esporádica y con un volumen bajo.</p> <p>4. De corta duración y un volumen mediano.</p> <p>5. Con un volumen muy bajo y una corta duración.</p> <p>6. De mínima duración y un volumen bajo.</p> <p>7. Con un volumen medio y una corta duración.</p> <p>8. Con un tono medio agudo, de corta duración y un volumen medio.</p> <p>9. De corta duración y un volumen bajo.</p> <p>10. con un tono medio grave, una corta duración y un volumen medio.</p> <p>11. Con un tono medio agudo, un volumen medio y</p>	<p>de la pelea dándole así más emoción.</p>
--	---	--	--	--	---	---

					una corta duración. 12. De corta duración y con un volumen bajo.	
MUS (MÚSICA)	No hay música					
SIL (SILENCIOS)	No hay silencio					

Cuadro N°28: Matriz de análisis de contenido del Cap. 7 (Clímax) - Tokyo Ghoul

<h2 style="margin: 0;">CAPÍTULO 7 / Climax - min. 21:31 – 22:06</h2> <ul style="list-style-type: none"> • Título: “Confinamiento” • Breve descripción: Mado está preparado para su próximo encuentro con Rabbit (Touka). Touka mira a Hinami por quien va a luchar. Amon está listo para su próxima pelea contra los ghouls en venganza de sus amigos. Kaneki está presto a luchar contra los investigadores y recibe su máscara. 						
CAP 7	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍS TICAS SOBRESALIE NTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	1. Voz Mado. 2. Voz Touka. 3. Voz Amon.	Dialogo 1 y 2. Diegético. 3. Intradiegético	Preparados para su encuentro.	N.A	Con un volumen medio, un tono medio grave y duraciones muy cortas.	Se puede interpretar la tranquilidad y felicidad de Mado. tristeza de Touka la fuerza de Amon
AMB (AMBIENTES)	No hay ambientes en esta escena.					
FX (EFECTOS DE SONIDO)	1. Sonido de rose de guantes. 2. Sonido de golpe de silla. 3. Sonido de ropas.	1, 4, 5, 6 y 7. Diegético 2 y 3. Extradiegético.	1 y 2. Mado pensando en la pelea estando sentado a su escritorio.		1. Con un muy volumen bajo y una duración mínima. 2. De corta duración y con un volumen bajo.	Estos sonidos no ayudan a comprender lo que los protagonistas de esta escena realizan y dan más suspenso a lo que está por venir.

	<p>4. Sonido de caer una gota de líquido.</p> <p>5. Sonido de golpe en madera.</p> <p>6. Sonido de rose de mascara.</p> <p>7. Sonido de cierre metálico.</p>		<p>3. Touka pensando en Hinami.</p> <p>4. Hinami llorando.</p> <p>5 y 6. Amon ejercitándose.</p> <p>7 y 8. Kaneki poniéndose su máscara.</p>	N.A.	<p>3. Con una duración mínima y un volumen muy bajo.</p> <p>4. Con un volumen bajo y corta duración.</p> <p>5. De duración muy corta y un volumen bajo.</p> <p>6. Con un tono medio grave, de corta duración y un volumen medio.</p> <p>7 y 8. De corta duración y un volumen bajo.</p>	
MUS (MÚSICA)	No hay música					
SIL (SILENCIOS)	Al final de la escena	—	Kaneki cuando va a recibir su máscara	—	No hay un silencio absoluto. Solo en ese lapso de silencio se escucha una pequeña oración de Touka y un efecto de sonido, a lo que el silencio fortalece ese momento de Touka llegando al punto máximo de excitación y sosiego.	

Cuadro N°29: Matriz de análisis de contenido del Cap. 8 (Detonante) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 8 / Detonante - min. 03:23 – 03:42						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Círculo” • Breve descripción: Hinami llega a la alcantarilla y da un grito aterrada al encontrar un bolso, en el cual se podía ver la mano de su mamá. Kaneki y Touka escuchan su grito. 						
CAP 8	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIE NTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	1. Voz Kaneki. 2. Voz Hinami	Dialogo 1. Diegético 2. Diegetico y Extradiege tico	Hinami encuentra restos de su madre.	N.A	Ambos de corta duración, presentan un volumen bajo y muy alto.	Con estos diálogos se puede ver el susto y desesperación de Hinami y en cansancio de Kaneki.
AMB (AMBIENTES)	Ambiente tenue: Calle	Diegético	Hianami viendo el bolso de su mamá.	Viento espeso	Volumen medio con una duración larga.	Sitúa un lugar lúgubre del momento que pasa Hinami.
FX (EFECTOS DE SONIDO)	No hay efectos de sonido					

<p>MUS (MÚSICA)</p>	<p>Música de suspenso</p>	<p>Extradiegético</p>	<p>Hinami llega a ver un bolso con la mano de su mamá sobresaliendo.</p>	<p>Piano</p>	<p>Inicia con un volumen bajo y luego conforme va caminando hinami y se va incrementando el volumen hasta que llega su punto máximo de la noticia sobre Rize, que alguien la mató, y acaba la música alargando el tiempo a la última nota. La música juega con tonos graves y agudos.</p>	<p>La música expresa un sentimiento de miedo y asombro al Hinami, por el olor, encontrar en un bolso la mano de su mamá.</p>
<p>SIL (SILENCIOS)</p>	<p>No hay silencios</p>					

Cuadro N°30: Matriz de análisis de contenido del Cap. 8 (Conflicto) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 8 / Conflicto - min. 03:50 – 04:16						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Círculo” • Breve descripción: Touka corre a encontrar a Hinami y Kaneki la ve, pero también observa que Amon va detrás de ella, entonces Kaneki apresurado corre detrás de Amon, lo intercepta y lo detiene. 						
CAP 8	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIE NTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	1. Voz Kaneki. 2. Voz Touka. 3. Voz Amon.	Dialogos. 1. Diegético 2. Intradiege tico 3. Diegetico	Kaneki ve correr a Touka y a Amon.	N.A.	Von volumen medio y bajo de corta duración y tonos medio grave.	En estos diálogos podemos encontrar emociones como preocupación, asombro e indiferencia.
AMB (AMBIENTES)	.No hay ambientales					
FX (EFECTOS DE SONIDO)	1. Sonido de pasos por cemento. 2. Sonido de rose de ropas.	1. Diegético e Intradiegético. 2 y 3. Diegético.	1. Corriendo en busca de Hinami. 2 y 3. Kaneki salta un alabrado.		1. De duración esporádica y con un volumen bajo. 2 y 3. De corta duración y con volumen bajo.	Estos sonidos ayudan a que la escena se vea más emocionante.

	3. Sonido de alambrado. 4. Sonido de hojas de árbol.	4. Extradiegetico y diegetico.	4. Caen las hojas de un árbol.	N.A.	4. Con un Volumen medio y una corta duración.	
MUS (MÚSICA)	No hay música					
SIL (SILENCIOS)	No hay silencios					

Cuadro N°31: Matriz de análisis de contenido del Cap. 8 (Midpoint) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 8 / Midpoint - min. 04:38 – 05:28						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Tragedia” • Breve descripción: Touka pretende llevarse a Hinami, pero ella no acepta, ya que está confundida y afligida por la muerte de su mamá. Touka consolándola la abraza y en ese momento llega Mado. 						
CAP 8	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIENTES	OBSERVACIONES ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	1. Voz Touka 2. Voz Hinami 3. Voz Mado	Dialogo 1 y 2. Intradiegético y diegético. 3.Diegético	Touka encuentra a Hinami en un túnel.	N.A	Los diálogos presentan un volumen medio y una duración corta.	Al escuchar las voces podemos otra que los diálogos presentan distintas emociones como preocupación de touka, tristeza de Hinami y euforia de Mado.
AMB (AMBIENTES)	Ambiente de suspenso	Diegético	Touka quiere poner a salvo a Hinami, pero ella no quiere por quedarse con su mamá.	Viento suave	Volumen medio con una duración larga.	Sitúa un lugar lúgubre del momento que pasa Hinami junto a Touka

<p>FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<p>1. Sonido de tocar piel. 2. Sonido de rose de ropas. 3. Sonido de pasos en cemento y agua.</p>	<p>1. Intradiegético. 2. Diegético e intradiegético. 3. Extradiegético.</p>	<p>1. Touka agacha. 2. Hinami llora 3. Touka y Mado caminan.</p>		<p>1. De muy corta duración y un volumen muy bajo. 2. Con duración esporádica y un volumen bajo. 3. Con una corta duración y presentando un volumen medio y bajo.</p>	<p>Sonidos que reflejan la tristeza de Hinami aferrándose a bolso que le recuerda a su madre.</p>
<p>MUS (MÚSICA)</p>	<p>No hay música</p>					
<p>SIL (SILENCIOS)</p>	<p>No hay silencios</p>					

Cuadro N°32: Matriz de análisis de contenido del Cap. 8 (Crisis A) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 8 / Crisis (A) - min. 05:41 – 15:32						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Tragedia” • Breve descripción: Mado enfrenta a Touka mencionando el regalo que dejó para Hinami (bolso con la mano de la mama dentro), a lo que ella se enfurece y empieza a luchar con Mado, quien saca su quince, el cual es el kagune del papá de Hinami. Touka logra detenerlo y golpearlo. Sin embargo, al querer matarlo, este saca un quince más fuerte, el cual sería el kagune de la mamá de Hinami, dejando a la niña en desesperación. Touka sigue luchando con él pero sin éxito, él logra capturarla a ella y a Hinami. 						
CAP 8	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIE NTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	1. Voz Touka. 2. Voz Mado. 3. Voz Hinami.	Dialogo 1 y 2. Diegetico, intradiegetico y extradiegetico. 3. Diegetico, extradiegetico.	Lucha entre Touka y Mado.	N.A	Diálogos con duraciones cortas, distinto volumen.	Hinami no necesita palabras para expresar lo que siente “asombro y tristeza”, por otro lado, Touka que expresa odio y fuerza, además se puede ver como Mado se encuentra extasiado y con un grado de

						felicidad ante su enfrentamiento.
AMB (AMBIENTES)	Ambiente de suspenso	Extradiegético	—	Vientos	Volumen medio con una duración larga.	Se siente el suspenso de la batalla entre Touka y Mado.
FX (EFECTOS DE SONIDO)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sonido de pasos en agua. 2. Sonido de pasos en cemento. 3. Sonido de rose de telas. 4. Sonido de abrir maletín. 5. Sonido de agua burbujeante. 6. Sonido de viento. 7. Sonido de aspas. 8. Sonido de patada a quinque. 9. Sonido de cristales. 10. Sonido de golpe en cemento. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Extradiegético. 2-19. Diegético. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mado entrando. 2. Touka parándose. 3 y 19. Hinami asustada. 4, 5, 6, 7 y 10. Mado ataca a Touka. 8, 9, 12. Touka ataca a Mado. 11. Touka cambia de posición. 13. El kagune de Touka. 14. Touka cae. 15. El quinque de Mado. 16, 17 y 18. Mado vuelve a atacar a Touka 		<ol style="list-style-type: none"> 1, 2 y 3. De corta duración y un volumen bajo. 4. Con un tono medio grave, un volumen medio y una muy corta duración. 5, 6, 7 y 8. Con una corta duración y un volumen medio. 9. Con un tono medio agudo, volumen medio y una corta duración. 10. De corta duración y con un volumen medio. 11. Con un volumen bajo y una corta duración. 12. De volumen medio, un tono medio agudo y 	Con los sonidos anteriores podemos entender que nos encontramos frente a un ambiente de combate.

	<p>11. Sonido de resbalar.</p> <p>12. Sonido de patada en metal.</p> <p>13. Sonido de llama de fuego.</p> <p>14. Sonido de golpe contra agua.</p> <p>15. Sonido de vapor.</p> <p>16. Sonido de reja metálica.</p> <p>17. Sonido de apretar.</p> <p>18. Sonido de atravesar un cuerpo.</p> <p>19. Sonido de golpe en la cabeza.</p>				<p>un volumen medio.</p> <p>13, 14 y 15. Con un volumen mínimo y una corta duración.</p> <p>16. Con una duración corta y un volumen medio.</p> <p>17, 18 y 19. De corta duración y un Volumen bajo.</p>	
<p>MUS (MÚSICA)</p>	<p>No hay música en esta escena</p>					
<p>SIL (SILENCIOS)</p>	<p>No hay silencios</p>					

Cuadro N°33: Matriz de análisis de contenido del Cap. 8 (Binomio A) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 8 / Binomio (A) - min. 15:50 – 18:23						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Círculo” • Breve descripción: Mado decide golpear a Hinami y matarla. No obstante, Hinami al ver todo lo que paso con sus padres y la lucha de Touka, crea fuerzas transformándose en un Ghoul teniendo una combinación del Kaguna de sus padres, termina cortándole la mano a Mado, este se emociona al ver el kagune de ella y comienzan a luchar. Hinami logra vencer a Mado, sin embargo no puede matarlo, así que Touka lo mata. 						
CAP 8	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIENTES	OBSERVACIONES ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	1. Voz Touka. 2. Voz Mado. 3. Voz Hinami.	Dialogo 1, 2 y 3. Diegetico, intradiegetico y extradiegetico.	Hinami activa su kagune salvando su vida y la de Touka.	N.A	En esta escena los diálogos presentan variedad de volumen, de media duración.	Se puede observar que los personajes presentan distintas emociones, Hinami preocupación y tristeza, en Mado se puede ver reflejada su felicidad y en Touka podemos ver su tristeza y asombro ante lo sucedido.

AMB (AMBIENTES)	Ambiente de suspenso	Extradiegético	—	Viento	Volumen medio con una duración larga.	No hay observaciones.
FX (EFECTOS DE SONIDO)	1. Sonido de rose de zapatos en pared de cemento. 2. Sonido de quinque moviéndose. 3. Sonido de cortar. 4. Sonido de gotas de sangre en agua. 5. Sonido de un objeto cayendo a través del aire. 6. Sonido de quinque cayendo en agua. 7. Sonido de rose de ropas. 8. Sonido de crujido de Kagune.	Diegético 1, 2, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 y 25. Extradiegetico 3 y 5.	1. Touka intenta zafarse de Mado. 2. Mado intentando atacar. 3 y 4. Hinami se defiende. 5 y 6. Cae el quinque de Mado. 7. Touka asombrada. 8 y 9. Hinami mostrando su lado ghoul. 10, 11, 12 y 13. Hinami atacando a Mado. 14 y 15 Mado se cubre. 16, 17 y 18. Mado volviendo a atacar. 19, 20, 21, 22. Hinami levanta, ataca y arroja a Mado.	N.A	1. Con un volumen muy bajo y una duración mínima. 2. De media duración y con un volumen bajo. 3, 4 y 5. Con una corta duración y un volumen bajo. 6. Con un volumen medio y una corta duración. 7. De corta duración y un volumen bajo. 8. Con una corta duración y un volumen medio. 9. Con un tono medio grave, un volumen bajo y una corta duración. 10. De media duración y con y volumen bajo. 11 y 12. Con un volumen bajo y	Gracias a esta variedad de sonidos podemos ver que se genera un mejor ambiente de batalla y con mucho sufrimiento.

	<p>9. Sonido de cambio de ojos.</p> <p>10. Sonido de Kagune creciendo.</p> <p>11. Sonido de Kagune golpeando en metal.</p> <p>12. Sonido de Kagune golpeando en cemento.</p> <p>13. Sonido de retirar quinque.</p> <p>14. Sonido de golpe de kagune en quinque</p> <p>15. Sonido de quinque atacando.</p> <p>16. Sonido de quinque golpeando en cemento.</p> <p>17. Sonido de quinque atravesando un Kagune.</p> <p>18. Sonido de cuerpo</p>		<p>23. Parte de la pierna de Mado flotando.</p> <p>24. Hinami se detiene.</p> <p>25 y 26. Touka ataca a Mado</p>		<p>una corta duración.</p> <p>13. De corta duración y con un volumen bajo.</p> <p>14. Con una larga duración, un tono medio grave y un volumen bajo.</p> <p>15 y 16. De corta duración y un volumen bajo.</p> <p>17,18 y 19. Con un volumen medio y una corta duración.</p> <p>20. De tono medio grave, corta duración y un volumen mínimo.</p> <p>21 y 22. Con una corta duración y un volumen bajo.</p> <p>23. De mediana duración y un volumen bajo.</p> <p>24. Con un volumen medio y una mínima duración.</p> <p>25. Con un volumen muy</p>	
--	--	--	--	--	--	--

	<p>golpeando en agua.</p> <p>19. Sonido de cortar una pierna.</p> <p>20. Sonido de cuerpo golpeando en cemento.</p> <p>21. Sonido de cuerpo arrastrando en agua.</p> <p>22. Sonido de una extremidad flotando en agua.</p> <p>23. Sonido de kagune achicándose.</p> <p>24. Sonido de salpicar sangre.</p> <p>25. Sonido de desvanecer Kagune.</p>					bajo y una muy corta duración.	
MUS (MÚSICA)	No hay música						
SIL (SILENCIOS)	No hay silencios						

Cuadro N°34: Matriz de análisis de contenido del Cap. 8 (Crisis B) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 8 / Crisis (B) - min. 06:05 – 13:18						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Círculo” • Breve descripción: Kaneki empieza a pelear con Amon para que este no vaya a atacar a Touka que fue en busca de Hinami. Kaneki pelea sin transformarse, pero Amon saca su quinque y lo golpea mientras va cuestionándole el por qué su especie mata a las personas sin razón alguna y en especial a Kusaba, dejando en claro que los ghouls son los que están retorciendo al mundo. Kaneki empieza a reflexionar y llega a la conclusión que los ghouls son iguales a los humanos. Sin embargo, Amon no lo entiende y Kaneki decide hacerle entender dejando que este lo golpee y él no defenderse. 						
CAP 8	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTICAS SOBRESALIENTES	OBSERVACIONES ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	1. Voz Kaneki 2. Voz Amon	Dialogo diegético 2 Intradiegetico 2 1 Extradiegetico 2	Enfrentamiento entre Kaneki y Amon.	N.A	En esta escena los diálogos presentan variedad de volumen, de media duración.	Se puede observar que los personajes presentan distintas emociones, Hinami preocupación y tristeza, en Mado se puede ver reflejada su felicidad y en Touka podemos

						ver su tristeza y asombro ante lo sucedido.
AMB (AMBIENTES)	Ciudad de noche	Diegetico	Pelea entre Kaneki y Amon.	Viento, lluvia fuerte.	Volumen medio de duración constante durante la pelea entre ambos.	Llueve durante toda la escena, pero con un volumen que no obstaculiza los sonidos y diálogos.
FX (EFECTOS DE SONIDO)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sonido de pasos en agua. 2. Sonido de golpes al aire. 3. Sonido de golpe en piel. 4. Sonido de golpe a en ropa Kaneki. 5. Sonido de golpe en ropa de Amon 6. Sonido de patada. 7. Sonido de un cuerpo cayendo al piso. 8. Sonido de abrir un maletin. 	<ol style="list-style-type: none"> 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 14, 15, 16, 17, 18, 20, 21 y 22. <p>Diegético.</p> <p>1 y 12. Extradiegético</p> <p>13 y 19. Diegetico y Extradiegetico</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distintos lapsos durante la pelea. 2, 3 y 5. Kaneki atacando a Amon. 4, 6 y 7. Amon atacando a Kaneki. 8, 9, 10 y 11. Amon preparando su quinque e intentando golpear a Kaneki. 12. Caminando en dirección a kaneki. 13. Golpe a Kaneki. 	N.A	<ol style="list-style-type: none"> 1. Con una corta duración y un volumen bajo. 2. De media duración y con un volumen bajo. 3. Con un volumen muy bajo y una mínima duración 4 y 5. De corta duración y con un volumen medio. 6 y 7. Con una corta duración y un volumen fuerte. 8. De volumen bajo y una mínima duración. 9. Con un volumen medio y 	Sonidos que se unen perfectamente al ambiente de batalla y lluvia que se vive en la escena.

	<p>9. Sonido de quinque.</p> <p>10. Sonido de vapor.</p> <p>11. Sonido de viento.</p> <p>12. sonido de pasos en cemento.</p> <p>13. sonido de golpe con quinque.</p> <p>14. Sonido de apuñalar mano mojada.</p> <p>15. Sonido de ojo ghoul desvaneciéndose.</p> <p>16. Sonido de agua cayendo.</p> <p>17. Sonido de metal.</p> <p>18. Sonido de rose de ropas.</p> <p>19. Sonido de correr en agua.</p> <p>20. sonido de juntar agua.</p> <p>21. Sonido de salpicar.</p>		<p>14 y 15. Kaneki reflexionando.</p> <p>16, 17 y 18. Kaneki poniéndose de pie.</p> <p>19 y 20. Contraataque de Amon.</p> <p>21. Kaneki cayendo en agua.</p> <p>22. Kaneki queriendo detener a Amon.</p>		<p>una corta duración.</p> <p>10 y 11. Co una corta duración y un volumen bajo.</p> <p>12 y 13. Con un tono media grave, volumen medio y una corta duración.</p> <p>14,15 y 16. De corta duración y un volumen bajo.</p> <p>17. Con un tono medio agudo, volumen medio y una mínima duración.</p> <p>18. Con un volumen bajo y una corta duración.</p> <p>19. De duración esporádica y con un volumen bajo.</p> <p>20. Con una duración media y un volumen medio.</p> <p>21 y 22. Con una duración mínima y un volumen bajo.</p>	
--	--	--	--	--	--	--

	22. Sonido de apretar ropas.					
MUS (MÚSICA)	No hay música en esta escena					
SIL (SILENCIOS)	No hay silencios					

Cuadro N°35: Matriz de análisis de contenido del Cap. 8 (Binomio B) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 8 / Binomio (B) - min. 13:23 – 20:15						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Círculo” • Breve descripción: Kaneki al ver que Amon sigue sin entender y que no se detendrá e ira por Touka, encuentra una solución la cual es convertirse en un ghoul y de esa manera detenerlo y que entienda lo que le había dicho. Kaneki muerde a Amon y se convierte en un ghoul, este se abalanza sobre él queriendo romper su quinque y al lograr eso le pide que por favor se vaya y no haga que se convierta en un asesino, Amon se va pero confundido. Sin embargo, Kaneki queda tan hambriento que se descontrola atacando a Yomo, pero este lo detiene y le da comida. 						
CAP 8	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIENTES	OBSERVACIONES ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	1. Voz Kaneki. 2. Voz Amon.	Dialogo 1 y 2. Diegetico, intradiegetico y extradiegetico 	Kaneki decide activar su lado ghoul y atacar a Amon.	N.A	Diálogos presentan un volumen medio y con una corta duración.	Se puede observar que los personajes presentan distintas emociones, Hinami preocupación y tristeza, en Mado se puede ver reflejada su felicidad y en Touka podemos ver su tristeza y

						asombro ante lo sucedido.
AMB (AMBIENTES)	Ciudad de noche	Diegetico	Pelea entre Kaneki y Amon.	Viento, lluvia fuerte.	Volumen medio de duración constante durante la pelea entre ambos.	Llueve durante toda la escena, pero con un volumen que no obstaculiza los sonidos y diálogos.
FX (EFECTOS DE SONIDO)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sonido de arrastrarse por el suelo. 2. Sonido de un cierre metálico de mascara. 3. Sonido de correr en cemento. 4. Sonido de mordisco. 5. Sonido de tragar. 6. Sonido de cuerpo contra el viento. 7. Sonido de caer al piso de cemento. 8. Sonido de paso en piso cemento. 	<ol style="list-style-type: none"> 1, 2, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 23, 24, 26, 27, 28 y 29. <p>Diegetico</p> <ol style="list-style-type: none"> 4, 8, 15, 21 y 25. <p>Extradiegetic o</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. diegetico y extradiegetico 	<ol style="list-style-type: none"> 1 y 2. Kaneki cambia de opinión. 3, 4 y 5. Kaneki ataca. 6 y 7. Amon arroja a Kaneki. 8, 9 y 10. Kaneki se pone de pie y ataca. 11 y 12. Amon girando para atacar, pero pierde su quinque. 13. Kaneki se contiene para no mata a Amon. 14. El quinque de Amon se rompe. 15. Amon quiere seguir peleando. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kaneki arrastrándose por el piso de cemento mojado. 3. Kaneki corre por piso de cemento mojado. 7. Kaneki cae en piso de cemento mojado. 8. Kaneki se pone de pie en piso de cemento mojado. 12. Quinque de Amon cae en piso de cemento mojado. 14. Evaporación 	<ol style="list-style-type: none"> 1 y 2. Con una corta duración y un volumen bajo. 3. Con una duración esporádica y un volumen bajo. 4 y 5. De corta duración y un volumen bajo. 6. Con un volumen muy bajo y una corta duración. 7. De corta duración y con un volumen fuerte. 8. De muy corta duración y un volumen mínimo. 9. Con un volumen bajo y 	<p>Sonidos que se unen perfectamente al ambiente de batalla y lluvia que se vive en la escena.</p>

	<p>9. Sonido de kagune creciendo.</p> <p>10. Sonido de golpe entre kagune y quinque.</p> <p>11. Sonido de ropas al viento.</p> <p>12. Sonido de quinque cayendo en piso cemento.</p> <p>13. Sonido de Kagune moviéndose.</p> <p>14. Sonido de evaporación.</p> <p>15. Sonido de metal chocando en cemento.</p> <p>16. Sonido de golpe de kagune contra un cuerpo.</p> <p>17. Sonido de cuerpo rodando en</p>		<p>16, 17 y 18. Kaneki ataca a Amon haciéndolo sangrar.</p> <p>19 y 20. Kaneki no puede contenerse.</p> <p>21. Kaneki se retira su máscara.</p> <p>22 y 23. Kaneki ataca a Yomo.</p> <p>24, 25, 26, 27 y 28. Yomo intenta calmar a Kaneki.</p> <p>29. Kaneki se calma.</p>	<p>desangre del quinque roto de Amon.</p> <p>16. Kaneki golpea con su kagune a Amon</p> <p>17. Amon rueda por piso de cemento mojado.</p> <p>21. Rose de máscara contra el rostro.</p>	<p>una corta duración.</p> <p>10. De duración esporádica y un volumen alto.</p> <p>11. Con una corta duración y un volumen bajo.</p> <p>12. De corta duración, volumen medio y un tono medio agudo.</p> <p>13 y 14. Con un volumen muy bajo y una corta duración.</p> <p>15. Con un tono medio agudo, corta duración y un volumen bajo.</p> <p>16. De corta duración, con un tono medio grave y un volumen fuerte.</p> <p>17. Con una duración media y un volumen bajo.</p> <p>18. Con un volumen medio y una corta duración.</p> <p>19, 20 y 21. De corta duración y</p>	
--	--	--	--	--	---	--

	<p>piso de cemento.</p> <p>18. Sonido de sangre cayendo.</p> <p>19. Sonido de sujetar barra de metal.</p> <p>20. Sonido de rose de ropa en metal.</p> <p>21. Sonido de rose de mascara.</p> <p>22. Sonido de kagune atravesando cuerpo.</p> <p>23. Sonido de salpicar sangre.</p> <p>24. Sonido de tocar Kagune.</p> <p>25. Sonido de rose del gorro (chaqueta).</p> <p>26. Sonido de tocar mascara.</p>				<p>un volumen muy bajo.</p> <p>22 y 23. Con un volumen medio y una duración mínima.</p> <p>24, 25, 26, 27 y 28. Con una corta duración y un volumen bajo.</p> <p>29. De corta duración y con un volumen muy bajo.</p>	
--	--	--	--	--	---	--

	<p>27. Sonido de chorrear sangre.</p> <p>28. Sonido de envoltorio de papel.</p> <p>29. Sonido de desvanecer Kagune.</p>					
<p>MUS (MÚSICA)</p>	<p>No hay música</p>					
<p>SIL (SILENCIOS)</p>	<p>No hay silencios</p>					

Cuadro N°36: Matriz de análisis de contenido del Cap. 8 (Clímax) - Tokyo Ghoul

<h2 style="margin: 0;">CAPÍTULO 8 / Climax - min. 20:18 – 21:31</h2> <ul style="list-style-type: none"> • Título: “Círculo” • Breve descripción: Touka le quita el guante a Mado en representación del supuesto asco que él le tendría a los Ghouls. Sin embargo, se da con la sorpresa que tiene un anillo de compromiso. A lo que queda impactada dándose cuenta que ella sería igual que él rompiendo a una familia, dejando a alguien sin padre o sin esposo. Touka impactada por lo que vio se va, dejando a Kaneki y Yomo con Himari. Amon llega a donde esta Mado y lo encuentra muerto, a lo que este grita dolido, naciendo unas ansias de venganza dentro de él. 						
CAP 8	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIENTES	OBSERVACIONES ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	1. Voz Touka. 2. Voz Kaneki. 3. Voz Amon.	Dialogo diegético 1. Intradiegetico, diegetico y extradiegetico 2. Diegetico y extradiegetico 3. Diegetico e intradiegetico	Touka se da cuenta del secreto que esconde Mado debajo de sus guantes, los de anteiku regresan a casa y Amon encuentra muerto a su mentor.	N.A	Todos presentan una corta duración volumen medio.	Puedo observar que en con estos diálogos se presentan distintas emociones. Touka molestia y una mezcla de asombro y tristeza, Kaneki presenta alegría y Amon dolor, tristeza.
AMB (AMBIENTES)	No hay ambientales					

<p>FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<p>1. Sonido de tomar un guante. 2. Sonido de rose al quitar un guante. 3. Sonido de caer en piso de cemento. 4. Sonido de pasos en piso de cemento. 5. Sonido de rose de zapatos. 6. Sonido de golpear agua.</p>	<p>3. Diegético. 1, 4 y 5 Extradiegetico. 2. Diegetico y extradiegetico.</p>	<p>1, 2 y 3. Touka ve lo que Mado esconde bajo sus guantes. 4. Kaneki al encontrar a Touka. Los de Anteiku al irse. 5. Kaneki al girar. 6. Amon encuentra a Mado.</p>	<p>3. Rose de ropas al caer sentada. 5. Roce de zapatos en piso de cemento.</p>	<p>1. Con un tono medio grave, volumen medio y una corta duración. 2. Con un volumen medio y una corta duración. 3. Con una corta duración y un volumen medio. 4. De duración esporádica, con un tono medio grave y un volumen bajo. 5. Con una mínima duración y un volumen bajo. 6. Con un volumen mínimo y una muy corta duración.</p>	<p>Estos sonidos complementan la escena dándonos más suspenso al momento en que los personajes realizan una acción.</p>
<p>MUS (MÚSICA)</p>	<p>No hay música</p>					
<p>SIL (SILENCIOS)</p>	<p>No hay silencios</p>					

Cuadro N°37: Matriz de análisis de contenido del Cap. 10 (Detonante 1) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 10 / Detonante (1) - min. 03:59 -05:00						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Aogiri” • Breve descripción: Banjo llega a la cafetería buscando a Rize, a lo que Kaneki y Touka quedan sorprendidos. Banjo al sentir el olor de Rize en Kaneki, piensa que es su novio e intenta golpearlo pero este al defenderse, se para diciendo que no lo es y termina noqueándolo de casualidad. 						
CAP 10	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIENTES	OBSERVACIONES ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	1. Voz Banjou. 2. Voz Kaneki. 3. Voz Touka. 4. Voz Seguidores de Banjou.	Dialogo 1 Diegético intradiegetic o y extradiegetic o 2. Diegetic e intradiegetic o. 3 Diegetic extradiegetic o	Banjou llega a la cafetería Anteiku preguntando por el gerente.	N.A	En esta escena los diálogos presentan variedad de volumen, de media duración	No hay observaciones adicionales.

<p>AMB (AMBIENTES)</p>	<p>No hay ambientes en esta escena.</p>					
<p>FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<p>1. Sonido de tocar nariz con mano. 2. Sonido de rose de ropas al estirarse. 3. Sonido de tomar camisa. 4. Sonido de pisada. 5. Sonido de arrastrar silla. 6. Sonido de golpes al aire. 7. Sonido de cabezazo en mentón. 8. Sonido de viento. 9. Sonido de cuerpo chocando contra el piso</p>	<p>Diegético 1, 2, 3, 6, 7 y 8. Diegetico 4 y 5 extradiegetico</p>	<p>1, 2, 3, 4 y 5. Banjou toma a Kaneki diciendo que este tiene una relación con Rize. 6. Banjou intenta golpear a Kaneki. 7. Kaneki inatenta hablar. 8 y 9. Banjou cae al piso.</p>	<p>4. Silla contra piso de madera. 5. Pisada en piso de madera. 6. Cuerpo cayendo 7. Cuerpo contra piso de madera.</p>	<p>1. Muy corta duración con un volumen mínimo. 2 y 3. Corta duración y con un volumen muy bajo. 4 y 5. Con un tono medio grave, volumen medio y una corta duración. 6. Duración esporádica y volumen medio. 7. Con una corta duración y un volumen fuerte. 8. Con una duración media y un volumen bajo. 9. De corta duración. Volumen medio y un tono medio grave.</p>	<p>Estos sonidos nos muestran el ambiente que se genera cuando banjou se molesta mientras conversan.</p>
<p>MUS (MÚSICA)</p>	<p>No hay música</p>					

SIL (SILENCIOS)	No hay silencios
---------------------------	------------------

Cuadro N°38: Matriz de análisis de contenido del Cap. 10 (Detonante 2) - Tokyo Ghoul

<h2 style="color: yellow; background-color: red; padding: 5px;">CAPÍTULO 10 / Detonante (2) - min. 07:18 – 07:57</h2> <ul style="list-style-type: none"> Título: “Aogiri” Breve descripción: Banjo le pide a Kaneki como favor que le diga a Rize que huya, comentándole que la banda de ghouls llamada Árbol Aogiri la está buscando. 						
CAP 10	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIE NTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	1. Voz Banjou. 2. Voz Kaneki	Dialogo 1. Diegético y extradiegetic o 2. Diegetico.	Banjou pide que le digan a Rize que huya, además cuenta lo que han hecho los de Aogiri.	N.A	En esta escena los diálogos presentan variedad de volumen, de media duración	Se observa una voz imponente y a la vez una voz temerosa de Bojou.
AMB (AMBIENTES)	Ambiente de suspenso	Extradiegético	Banjo recuerda lo que paso cuando estaba con el grupo Aogiri.	N.A	Volumen ligeramente fuerte con una duración constante.	Se puede sentir el ambiente tétrico de lo que pasaba con el grupo Aogiri.
FX (EFECTOS DE SONIDO)	1. Sonido de pisadas. 2. Sonido de pasos al correr.	1. Extradiegetico 2. Diegetico y extradiegetico	1. Kaneki voltea. 2, 3 y 4. En el recuerdo de banjou	1. Pasos en piso de madera.	1. Con una muy corta duración y un volumen bajo.	4. refleja en lo que se enfocaron los de Aogiri cuando atacaron el distrito 11.

	3. Sonido vidrios rompiéndose. 4. Sonido de cuerpos cayendo al piso.	3 y 4. Diegético	mientras cuenta lo que hicieron los de Aogiri.	2. Corriendo en piso de cemento. 3. Cayendo en piso de cemento.	2. De media duración y un volumen medio. 3. Con un tono medio agudo, corta duración y un volumen medio. 4. Con un tono medio grave, volumen muy bajo y una mínima duración.	
MUS (MÚSICA)	No hay música					
SIL (SILENCIOS)	No hay silencios					

Cuadro N°39: Matriz de análisis de contenido del Cap. 10 (Conflicto) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 10 / Conflicto - min. 08:14 – 08:30						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Aogiri” • Breve descripción: Ayato llega a la cafetería rompiendo la ventana y golpea a Banjo por estar ahí, a lo que quedan perplejos Kaneki y Touka. 						
CAP 10	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍS TICAS SOBRESALIE NTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	1. Voz Kaneki 2. Voz Ayato. 3. Voz Banjou.	Dialogo 1 y 3. Diegético. 2. Diegetico e intradiegetico	Ayato llega a la cafetería de una forma repentina.	N.A	Diálogos con un volumen medio y con una duración corta a excepción de Ayato que presenta una duración media	En los diálogos de Ayato podemos notar la maldad que expresa, en los de Kaneki y Banjou podemos notar un asombro.
AMB (AMBIENTES)	Ambiente de suspenso	Extradiegético	Ayato entrando a la cafetería-	N.A	Volumen medio con una duración larga.	Al entrar Yato a la cafeteria de manera inesperada cambia el ambiente al algo más tétrico.

<p>FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<p>1. Sonido de pasos en terraza. 2. Sonido de viento. 3. Sonido de vidrio rompiéndose. 4. Sonido de vidrio roto cayendo al piso. 5. Sonido de patada contra un cuerpo. 6. Sonido de cuerpo chocando contra otro cuerpo. 7. Sonido de choque contra la barra de la cafetería. 8. Sonido de cuerpos cayendo al piso.</p>	<p>1, 2, 3, 5, 6, 7 y 8. Diegético 4. Extradiegetico</p>	<p>1 y 2. Ayato salta desde la terraza. 3, 4, 5, 6, 7 y 8. Ayato entra al café y golpea a Banjou.</p>	<p>1. En terraza de cemento. 4. Vidrio cayendo en piso de madera. 7. Cuerpos contra barra de madera. 8. En piso de madera.</p>	<p>1. Con un volumen muy bajo y una duración muy corta. 2. De duración media y un volumen bajo. 3. Volumen medio, de corta duración y un tono medio agudo. 4. De volumen muy bajo, un tono medio agudo y una muy corta duración. 5, 6, 7 y 8. De corta duración y un volumen medio.</p>	<p>Estos sonidos ayudan a la escena para transmitir más emociones al espectador.</p>
<p>MUS (MÚSICA)</p>	<p>. No hay música</p>					

SIL (SILENCIOS)	No hay silencios
---------------------------	------------------

Cuadro N°40: Matriz de análisis de contenido del Cap. 11 (Detonante 1) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 11 / Detonante (1) - min. 02:02 – 03:01						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Euforia” • Breve descripción: Tsukiyama entra a la habitación como otro miembro de “Anteiku” para rescatar a Kaneki. Touka se pone en contra de ello pero Yomo y Yoshimura le aseguran que con él de aliado tendrán mayor oportunidad en el rescate. 						
CAP 11	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIE NTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	- Voz Touka - Voz Yoshimura - Voz Tsukiyama - Voz Yomo	- Diegético y Extradiegético - Diegético y Extradiegético - Diegético - Diegético	Yoshimura revela a los miembros de anteiku que Tsukiyama se unirá a ellos para ir en rescate de kaneki	N.A	La conversación se presenta tonos medios y altos dándonos a conocer la tranquilidad de algunos y la preocupación de otros ante la situación en la que se encuentran.	En el diálogo de Touka, se siente la firmeza de Touka al no querer a Tsukiyama en el rescate. Por otro lado, se siente la tranquilidad y seguridad de Yoshimura y Yomo al tener a Tsukiyama en el equipo.

AMB (AMBIENTES)	No hay ambientes en esta escena.					
FX (EFECTOS DE SONIDO)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sonido del rose y movimiento de ropa 2. Sonido de rose entre manos y ropa. 3. Sonido de contacto de las manos con el rostro. 4. Sonido de lengua remojando los labios. 5. Sonido de pasos. 6. Sonido de rose de ropas contra sofá. 	<p>Diegético y</p> <p>5.Extradiegético</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1, 2, 3 y 4. Tsukiyama mueve fuertemente los brazos, luego se abraza a el mismo frotando sus manos por los hombres, después se lleva las manos a la cara, terminando al pasar su lengua entre los labios como saboreando algo. 5. Yomo entra a la habitación donde los demás están reunidos 6. Yoshimura se levanta del sofá 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Rose de las manos contra la ropa. 3. Manos contra todo el rostro 4. Remojo de lengua contra los labios. 5. Pisadas suaves de zapatos contra el piso de madera. 	<ol style="list-style-type: none"> 1, 2 y 3. Con un volumen mínimo y de duración muy corta. 4. De mínima duración con un volumen medio. 5. Poca duración de los pasos con un volumen muy bajo. 6. Tiene un volumen bajo y de corta duración. 	<ol style="list-style-type: none"> 1, 2, 3 y 4. En esos efectos de sonidos se logra reflejar el deseo que siente Tsukiyama por Kaneki, aun sabiendo que no puede tocarlo.

MUS (MÚSICA)	Música de suspenso, intriga.	Extradiegético.	Durante la conversación que se lleva a cabo en una habitación de anteiku.	Instrumentos de cuerdas y viento.	Inicia con un volumen es medio y termina con un volumen fuerte. Sin embargo, permite escuchar los diálogos sin problemas.	La música nos transmite un momento de suspenso y tensión al discutir porque Tsukiyama se unirá a ellos en el rescate de Kaneki.
SIL (SILENCIOS)	No hay silencios					

Cuadro N°41: Matriz de análisis de contenido del Cap. 11 (Detonante 2) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 11 / Detonante (2) - min. 03:06 – 04:26						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Euforia” • Breve descripción: Jason al ver que despertó Kaneki, le muestra su habitación de tortura y le inyecta un líquido en el ojo, el cual suprime la actividad de su Kagune dejándolo frágil como a un humano. 						
CAP 11	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIE NTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	1. Voz Jason 2. Voz Kaneki	1. Diegético y Extradiegético o 2. Extradiegético o	Jason le habla a Kaneki y le dice la tortura que le hará	N.A	1. Empieza con un volumen medio y termina con un volumen ligeramente fuerte al aplicarle la tortura a Kaneki. Asimismo, mantiene un tono grave. 2. Tiene un volumen fuerte con una duración larga.	1. Jason al ser un hombre grande y de contextura gruesa, en su voz se siente esa característica, hablando con un tono grave, pesado y algo ronca. 2. Se siente la desesperación y dolor de Kaneki en el grito que hace al ser torturado.

<p>AMB (AMBIENTES)</p>	<p>Ambiente tétrico: Cuarto de tortura</p>	<p>Diegético</p>	<p>Jason empieza a limpiar sus herramientas que aplicará contra Kaneki</p>	<p>Eco</p>	<p>Tiene un volumen medio con una duración constante.</p>	<p>En toda la escena se percibe un ambiente tétrico al observa a Jason preparando todo lo que hará para torturar a Kaneki.</p>
<p>FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sonido de rose de metal 2. Sonido de cadenas 3. Sonido de choque entre herramienta contra bandeja 4. Sonido de tronadura de dedo 5. Sonido de la máscara. 6. Sonido de pasos 7. Sonido en una bandeja de metal 8. Sonido al tocar algo acuoso 9. Sonido al penetrar una parte blanda del ojo 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Extradiegético 2. Diegético 3. Diegético 4. Diegético 5. Diegético 6. Extradiegético 7. Diegético 8. Diegético 9. Diegético 	<ol style="list-style-type: none"> 1. La habitación de Jason mientras limpia su herramienta de tortura 2. Al despertar kaneki se mueve y suenan las cadenas de lo aprisionan. 3. Al momento en que Jason pone su herramienta sobre una bandeja. 4 y 5. Cuando Jason se hace tronar un dedo y al instante se pone su máscara. 6. Jason se dirige hacia Kaneki. 7. Jason toma una jeringa y la 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rose de metal contra metal. 2. Cadenas de fierro oxidado. 3. Herramienta contra bandeja de metal. 4. Dedo presionando otro dedo. 5. Mascara contra el rostro 6. Pisadas de zapatos contra el suelo. 7. Levantar jeringa de una bandeja de metal. 8. Tocar la parte de abajo del párpado. 9. Jeringa inyectada en el globo ocular. 	<ol style="list-style-type: none"> 1 y 2. Corta duración, tiempo pausado con un volumen bajo. 3 y 4. Corta duración y un volumen medio. 5, 6 y 7. Sonidos de una duración mínima y un volumen muy bajo. 8 y 9. Volumen medio y de mínima duración. 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Se siente la desorientación de Kaneki al estar encadenado. 4. Este es un sonido icónico para representar a Jason, ya que tiende a siempre tronarse los dedos. 10. Muestra la exasperación de Kaneki al inyectarle una sustancia en el ojo. <p>Los demás efectos de sonido contribuyen al ambiente tétrico que se está dando.</p>

			levanta de la bandeja para inyectar a Kaneki. 8, 9. Jason le inyecta a Kaneki una sustancia debilitadora por el ojo.			
MUS (MÚSICA)	Música de suspenso	Extradiegético	Kaneki despierta y Jason comienza a hablarle mientras limpia sus herramientas de tortura.		Inicia con un volumen mínimo y luego se va incrementando, pero sin opacar los diálogos. Juega con tonos graves y agudos. Además de tener tiempos lentos y rápidos.	La música nos transmite un sentimiento inquietante y de duda ante lo que sucederá con Kaneki. Por otro lado, apoya a que haya un ambiente tétrico.
SIL (SILENCIOS)	No hay silencios					

Cuadro N°42: Matriz de análisis de contenido del Cap. 11 (Detonante 3) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 11 / Detonante (3) - min. 07:44 – 08:57						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Euforia” • Breve descripción: Shinohara miembro del CCG le cuenta a Amón acerca de Jason, del porqué es así y desde cuando empezó a usar ese nombre. 						
CAP 11	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIE NTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DÍALOGOS)	1. Voz Shinohara 2. Voz Amón 3. Voz Jason 4. Voz investigador (torturador de Jason en la prisión Ghoul Cochlea)	1. Diegético y Extradiegético 2. Diegético 3. Extradiegético 4. Extradiegético	En el bus del CCG, Shinohara le cuenta a Amón el crudo pasado de Jason.	N.A	1 y 2. Tienen un volumen medio con tonos graves. 3. Volumen fuerte con un tono grave, ya que este gritaba de dolor. 4. Volumen ligeramente fuerte con tonos graves,	3. Se puede sentir la agonía de Jason al ser torturado, tanto así que creo una nueva personalidad. 4. Muestra una voz de psicópata al disfrutar el dolor de Jason ante las torturas que este le hacía.

<p>AMB (AMBIENTES)</p>	<p>Ambiente: Bus del CCG / prisión Ghoul</p>	<p>Extradiegético</p>	<p>Empiezan a contar sobre el sufrimiento que paso Jason en la prisión.</p>	<p>Bus</p>	<p>Volumen bajo que va acompañando a la música en los sucesos de la historia.</p>	<p>Sitúa el ambiente de la escena.</p>
<p>FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sonido del bus 2. Sonido de golpes en algo blando 3. Sonidos de gotas de sangre 4. Sonido del cambio de ojo a Ghoul 5. Sonido de seguro de cadenas rompiéndose 6. Sonido de arrastre de cadenas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diegético 2. Extradiegético 3. Diegético 4. Diegético 5. Diegético 6. Extradiegético 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dentro de los buces del CCG en dirección a matar ghouls. 2. Shinojara recordando le cuenta a Amon sobre Jason. 3. Después de ser torturado caían gotas de sangre al piso. 4. Jason usa parte de su lado Ghoul para liberarse. 5. Jason escapa de la prisión. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Motor del bus. 3. Gotas de sangre contra el piso. 4. Cambio de forma y color del ojo de Jason. 6. Cadenas arrastradas por el piso. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Larga duración con un volumen mínimo durante la conversación en el bus. 2. Mediana duración, tiempo pausado y con un volumen medio. 3. Corta duración y un volumen muy bajo. 4. Corta duración con un volumen bajo 5 y 6. Media duración y volumen bajo. 	<p>Todos estos sonidos generan un sentimiento más crudo ante lo que pasa con el pasado de Jason.</p>
<p>MUS (MÚSICA)</p>	<p>Música sombría</p>	<p>Extradiegético</p>	<p>Cuando están en el bus y mientras recuerdan lo que le sucedió a Jason</p>		<p>Comienza con volumen muy bajo permitiendo que la conversación se entienda sin problemas y luego empieza a incrementarse la música, pero sin</p>	<p>La música contribuye al ambiente que se quiere dar a conocer, se siente el momento tétrico de lo que pasa Jason en la prisión Ghoul, la</p>

					opacar los diálogos. Juega con tonos graves y agudos.	manera en la que fue torturado.
SIL (SILENCIOS)	No hay silencios					

Cuadro N°43: Matriz de análisis de contenido del Cap. 11 (Conflicto) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 11 / Conflicto - min. 10:46 – 12:17						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Euforia” • Breve descripción: Empieza una lucha entre la CCG y la banda ghoul “Aogiri”. Marude manda a sus hombres a atacar sin miedo. Juuzou inicia matando a todas las primeras defensas, facilitando el avance de los soldados del CCG en busca de más ghouls. 						
CAP 11	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTICAS SOBRESALIENTES	OBSERVACIONES ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	<ul style="list-style-type: none"> - 1. Voz Investigador del CCG - 2. Voz Marude - 3. Voz Juuzou 	Dialogo diegético	Inicio de la batalla entre el CCG y la banda Ghoul	N.A	<ul style="list-style-type: none"> 2. Volumen medio con un tono grave. Sin embargo, después cambia a un tono fuerte. 3, Volumen ligeramente fuerte con un tono medio agudo. 	<ul style="list-style-type: none"> 2. Se siente una voz de autoridad y mando al inicio, pero luego cambian a una voz de mando con lamento, ya que Juuzou cogió su motocicleta. 3. La voz de este personaje refleja una personalidad desenfrenada e imprudente.

<p>AMB (AMBIENTES)</p>	<p>No hay ambiental en esta escena</p>					
<p>FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sonido de disparos. 2. Sonidos de impacto. 3. Sonido de líquido cayendo 4. Sonidos de dolor. 5. Sonido de golpe. 6. Sonido de pasos. 7. Sonido de motor. 8. Sonido de una luz encendiéndose 9. Sonido de rose. 10. Sonido de pisar algo blando. 11. Sonido de explosión. 	<p>Diegético</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1, 2, 3 y 4. Comienza la batalla contra los Ghouls y los de la CCG no logran atacar aún. 5 y 6. Marude se molesta por la incompetencia de sus hombres y golpea la puerta del bus para caminar a alentarlos. 7 y 8. Juuzou enciende la motocicleta de Marude y se dirige hacia los Ghouls. 9. Maneja a toda velocidad la motocicleta de Marude. 10. Kuuzou ya en el aire pisa el asiento de la motocicleta 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Balas contra los buses y los escudos de metal. 3. Sangre desparramándose. 5. Patada contra la puerta de un bus. 7. Motor de una motocicleta. 8. Luz delantera de la motocicleta encendiéndose 9. Motocicleta contra el piso de cemento. 10. Impulso de zapatos contra el asiento de una motocicleta. 11. Motocicleta contra el edificio. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. De larga duración con un volumen medio y constante durante la batalla. 2, 3 y 4. De corta duración y con un volumen mínimo. 5. De corta duración con un volumen medio y estremecedor. 6. Corta duración cuando Marude pisa en el bus y camina a inspirar a sus hombres y mediana duración cuando los hombres corren a la batalla. 7. Larga duración con un volumen bajo y subiendo a un volumen medio cuando aceleran la motocicleta. 	<p>Estos efectos de sonido fortalecen la emoción que se transmite al espectador. Dejando mayor asombro e impacto en cada momento de la pelea que se muestra en la escena.</p>

			<p>para saltar al edificio.</p> <p>11. La motocicleta explota al caer al piso después de un gran salto</p>		<p>8. De muy corta duración y un volumen mínimo.</p> <p>9. Con un tono muy bajo y una duración mínima.</p> <p>10. Volumen bajo y duración muy corta.</p> <p>11. Mediana duración y con un volumen medio.</p> <p>12. Corta duración con un volumen muy bajo.</p>	
<p>MUS (MÚSICA)</p>	<p>1. Música de batalla</p> <p>2. Música de desenfreno</p>	<p>Extradiegético</p>	<p>1. Desde que comienza la pelea entre la CCG y los Ghouls.</p> <p>2. Juuzou se dirige hacia los Ghouls para atacarlos de frente.</p>	<p>1. Percusión</p> <p>2. Percusión, Guitarra eléctrica</p>	<p>1. Volumen medio con una duración constante y con tonos graves.</p> <p>2. Inicia con un volumen bajo y luego se va incrementado hasta que Juuzou mata a todos los Ghoul visibles. Juega con tonos graves y agudos. Además, tiene un tiempo rápido.</p>	<p>1. La música contribuye al momento de combate que se está dando entre la CCG y los Ghouls de la banda Aogiri.</p> <p>2. Esta música acompaña la pelea entre Juuzou y los Ghouls, dándole mayor emoción a la personalidad desenfrenada y loca que tiene Juuzou.</p>

SIL (SILENCIOS)	No hay silencios
---------------------------	------------------

Cuadro N°44: Matriz de análisis de contenido del Cap. 11 (Midpoint) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 11 / Midpoint - min. 13:50 –14:31						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Euforia” • Breve descripción: Haru y Shuu limpian las heridas a Kaneki y le dan un mensaje, diciendo que pronto lo van a rescatar. Al término de dicho mensaje entra Jason a la habitación, ellos se van y este sonrío de una manera macabra. 						
CAP 11	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIENTES	OBSERVACIONES ADICIONALES
VOZ (DÍALOGOS)	1. Voz Shuu 2. Voz Kaneki 3. Voz Haru 4. Voz Jason	Dialogo diegético	Shuu y Haru comunican a Kaneki que los de anteiku van a su rescate.	N.A	1 y 3. Presentan un volumen medio. 2. Volumen bajo con un duración corta y pausada. 4. Volumen muy bajo, donde solo se le escucha sonreír.	Puede notarse en la voz de Kaneki su sufrimiento ante la tortura que ha recibido, ya que casi ni puede pronunciar palabra alguna. Por otro lado, se siente la indignación y el padecimiento de Shuu y Haru ante lo que Kaneki está pasando.

<p>AMB (AMBIENTES)</p>	<p>Ambiente lúgubre y triste: Cuarto de tortura</p>	<p>Diegético</p>	<p>Desde que Haru y Shuu limpian las heridas de Kaneki.</p>	<p>Eco, viento suave pero denso.</p>	<p>Volumen bajo con una duración larga.</p>	<p>Sitúa la escena en un lugar frío y lúgubre, viendo como esta de afectado Kaneki.</p>
<p>FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<p>1. Sonido de rose de un trapo 2. Sonido agua 3. Sonido de telas 4. Sonido de puerta 5. Sonido de pasos</p>	<p>1, 3, 4 y 5. Diegético 2. Extradiegético</p>	<p>1 y 2. Al momento en que Shuu limpia las heridas en los pies de Kaneki. 3. Cuando Shuu y Haru se descubren la cabeza para hablarle a Kaneki. 4. Jason entra a la habitación. 5. Jason se dirige a Kaneki mientras Shuu y Haru salen de la habitación.</p>	<p>1. Rose de trapo contra los pies de Kaneki. 3. Rose de las telas contra sus cabezas (Shuu y Haru) 4. Puerta de Madera abriéndose. 5. Pisadas de zapatos contra el suelo.</p>	<p>1. Volumen bajo con una duración mínima. 2. De mínima duración y un volumen bajo. 3. Ambos con una corta duración y con un volumen bajo. 4. Con un volumen bajo y una duración corta. 5. De corta duración pausado y de volumen bajo. Además de tener eco.</p>	<p>Estos efectos de sonido contribuyen a los actos que suceden en la escena con la tortura de Kaneki.</p>
<p>MUS (MÚSICA)</p>	<p>No hay música</p>					

<p>SIL (SILENCIOS)</p>	<p>Al final de la escena.</p>	<p>—</p>	<p>Jason entra a la habitación.</p>	<p>—</p>	<p>No existe un silencio absoluto. Solo se escucha los pasos de Jason entrando a la habitación, el ambiente lúgubre y posteriormente la sonrisa macabra de Jason. Este silencio, aunque es muy breve, aporta una carga dramática al ambiente, dejando una gran intriga sobre lo que pasará próximamente con Kaneki.</p>
----------------------------	-----------------------------------	----------	---	----------	---

Cuadro N°45: Matriz de análisis de contenido del Cap. 11 (Crisis) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 11 / Crisis - min. 17:37 – 19:13						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Euforia” • Breve descripción: Amon al pelear con los hermanos Bim, recuerda todos los consejos que le dio Mado hasta el momento de su muerte, ya que estos hermanos lo estaban venciendo y él no sabía si podría ganarles. 						
CAP 11	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIE NTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	- Voz Amon - Voz Mado - Voz hermanos Bim	Dialogo diegético e Intradiegético	Amon inicia su pelea contra los hermanos Bim.	N.A	Con un tono grave y volumen medio.	La voz de amon cambia al ver a los hermanos Bin, se torna temerosa ya que el solo es de Rango S.
AMB (AMBIENTES)	Ambiente de pelea	Extradiegético	—	N.A	Tiene un volumen medio con una una duración larga.	El ambiente se torna en un momento de combate que se va realizando de manera rápida y pausada.

<p style="text-align: center;">FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. sonido de pasos 2. Sonido de golpe de kagunes. . 3. Sonido de rodar por el piso. 4. Sonido de golpe contra un pilar. 5. Sonido de algo creciendo. 6. Sonido de respiración. 7. Sonido de viento. 8. Sonido de chispas eléctricas. 9. Sonido de metal. 		<ol style="list-style-type: none"> 1. Amon empieza a recordar a Mado. 2. Los hermanos bin pelean contra Amon. 3. Al recibir el impacto de un golpe. 4. Amon es lanzado contra un pilar de metal. 5. Después de saltar los hermanos Bin estiran su kagune. 6. Amon respira algo asustado al ver que es atacado. 7. Cuando corren los hermanos Bin a atacar nuevamente a Amon. 8. Al golpear el Quinke de Amon con el 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pisadas de zapatos contra el piso de cemento. 2. Kagune contra Kagune. 3. Cuerpo de Amon rodando sobre piso de cemento. 4. Amon contra un pilar de metal. 7. Ráfaga de viento 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tienen un volumen mínimo, tono grave corta duración. 2. Con un volumen alto y una corta duración. 3. Poseen una corta duración u un volumen bajo. 4. De volumen medio y una duración breve. 5. Con un volumen mínimo y de curación corta. 6. Con un mínimo de volumen y una corta duración. 7. Con un tono grave, de corta duración y volumen bajo. 8. De corta duración y con un volumen bajo. 9. tiene un tono grave, un volumen medio y es de corta duración. 	<p>Estos efectos de sonidos complementan la situación que están pasando los personajes, en especial Amon siendo atacado por un Ghoul de alto nivel. Por otro lado, los sonidos nos causan mayor impacto en cada acción que ellos realizan.</p>
--	--	--	---	--	---	--

			kagune de los hermanos. 9. Amon separa su Quinque en dos.			
MUS (MÚSICA)	Música de confianza y optimismo.	Extradiegético	Amon recuerda las cosas que le decía Mado.	Cuerdas, viento y percusión.	Volumen ligeramente fuere con una duración rápida y lenta. Juega con tonos graves y agudos.	La música transmite un conjunto de sentimientos, tanto de nostalgia como de confianza, ya que Amon recuerda las palabras de Mado y eso lo motiva pelear contra los hermanos bin.
SIL (SILENCIOS)	No hay silencio					

Cuadro N°46: Matriz de análisis de contenido del Cap. 11 (Binomio) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 11 / Binomio - min. 19:19 – 19:45						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Euforia” • Breve descripción: Amon al recordar lo último que le dijo Mado y la confianza que le tenía, recupera las fuerzas y ágilmente se enfrenta a los hermanos Bin y los mata. Teniendo claro que no parará hasta vengar la muerte de Mado. 						
CAP 11	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIE NTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	1. Voz Amon.	Diálogo Intradiegético	Amon termina su pelea con los hermanos Bin impulsado por la venganza del asesinato de Mado.	N.A	Tiene un volumen medio, un todo grave, perfecto ante la situación.	Amon al contraatacar a los hermanos Bin grita eufóricamente y pelea con más fuerzas.
AMB (AMBIENTES)	Ambiente de ciudad. Noche	Intradiegético	Amon pelea con mayor confianza contra los hermanos Bin.	Viento	Volumen medio con una duración larga.	Existe un ambiente desafiante, en el cual se muestra la fuerza que va tomando Amon al pelear contra los hermanos Bin.

<p>FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sonido de hacer fuerza. 2. Sonido de golpe. 3. Sonido de viento 4. Sonido de líquido cayendo. 5. Sonido de paso. 	<p>Diegético</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1, 2 y 3. Amon apretando los dientes preparados para atacar, golpea a uno de los hermanos. 3. Los hermanos Bin se detiene para ir con mayor fuerza. 4. Amon al atacar a uno de ellos le corta el rostro y a las otras partes de su cuerpo. 4. Cuando Amon se pone de pie y da un paso en el charco de sangre 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Golpe del Quinque de Amon contra el rostro de uno de los hermanos. 3. Ráfaga de viento. 4. Sangre cayendo al suelo desde una altura mayor. 5. Pisadas de zapatos contra el cemento lleno de sangre. 	<ol style="list-style-type: none"> 1 y 2. De corta duración, con un tono grave y volumen bajo. 3. Con un volumen muy bajo y de corta duración. 4. De media duración y con un volumen medio 5. Con una muy corta duración y un volumen bajo 	<p>Con estos sonidos nos muestran la fuerza y rudeza con la que pelea Amon y logra ganarles a los hermanos Bin.</p>
<p>MUS (MÚSICA)</p>	<p>Música de batalla</p>	<p>Extradiegético</p>	<p>Amon pelea con mayor confianza contra los hermanos Bin</p>	<p>Cuerdas y percusión</p>	<p>Volumen ligeramente fuerte con una duración larga. Juega con tonos graves y agudos.</p>	<p>La música aumenta la tensión en la lucha que hay entre Amon y los hermanos Bin. Además, nos transmite esa fuerza</p>

						desconocida que obtiene Amon para poder derrotar a los hermanos.
SIL (SILENCIOS)	No hay silencios					

Cuadro N°47: Matriz de análisis de contenido del Cap. 11 (Clímax) - Tokyo Ghoul

<h1 style="color: yellow; background-color: red; padding: 5px;">CAPÍTULO 11 / Climax - min. 19:54 – 21:50</h1> <ul style="list-style-type: none"> Título: “Euforia” Breve descripción: Touka cree estar más cerca de Kaneki, pero es frenada por Ayato, ya que la ataca, pero Nishio la protege. Por otro lado, los soldados del CCG se encuentran con Amon y ven al líder Ghoul de un ojo. Asimismo, le avisan a Marude que acaban de encontrar al rey de un ojo y este da aviso a que solo los mejores hombres le enfrenten. 						
CAP 11	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIENT ES	OBSERVACION ES ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	- Voz Touka - Voz Nishio - Voz Ayato - Voz Shinohara - Voz Marude - Voz Amon	Dialogo diegético	1. Ataque de Ayato a Touka interferido por Nishio. 2. Conversación entre Shinohara y Marude mientras las fuerzas del CCG avanzan a la azotea	N.A	Con tonos graves y con volumen distinto dependiendo de la escena en la que se encuentre.	En los diálogos podemos encontrar distintas emociones tales como de preocupación, molestia y nostalgia, ya que muestra distintos escenarios de lo estaría pasando cada uno.
AMB (AMBIENTES)	Ambiente de Instalaciones. Noche		Desde que Nishio recibe el ataque de	Viento denso y ligeramente fuerte	Volumen medio con una duración larga. Tiene tono grave.	Tiene un ambiente de suspenso por todas las cosas que están

			Ayato hacia Touka.			pasando en las distintas partes de las instalaciones y lo objetivos que tienen cada uno.
FX (EFECTOS DE SONIDO)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sonido de pasos 2. Sonido de cristales 3. Sonido de impacto de Kagune 4. Sonido de rosar telas 5. Sonido de crujido 6. Sonido de cuerpo cayendo 7. Sonido de motor 8. Sonido de interferencia 	Diegético	<ol style="list-style-type: none"> 1. Touka va en busca de Kaneki, los investigadores van corriendo camino a la azotea y Amon llegando junto a ellos. 2. Ayato ataca a Touka con su kagune. 3 y 4. Nishio recibe el golpe que recibiría Touka al ser sorprendida de espaldas. 5. Touka activa su lado ghoul 6. En la azotea cae un ghoul gigante en frente de los investigadores 7 y 8. En el bus que se encuentra Marude se escucha el 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pisadas de zapatos contra el piso de cemento. 2. Habilidad del Kagune de Ayato. 6. Cambio de forma y color del ojo de Touka. 6. Cuerpo cayendo desde una altura considerable. 7. Motor de una minivan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. En primera ocasión de corta duración y un volumen bajo, en segunda ocasión de larga duración y un volumen bajo. 2. De corta duración y un volumen mínimo. 3. De muy corta duración y con un volumen bajo 4, 5 y 6. Con un volumen mínimo y con una muy corta duración. 7. Con una duración media, un volumen alto y un tono grave. 8. De muy corta duración y con un volumen bajo. 9. Con una mediana duración y un volumen bajo. 	Estos efectos de sonido les dan mayor emoción y suspenso a las diferentes escenas encontradas en todo este lapso.

			motor y un poco de interferencia en su comunicación con Shinohara.		10. De corta duración y con un volumen bajo.	
MUS (MÚSICA)	Música de suspenso	Extradiegético	Inicia cuando Nishio cae rendido a los pies de Touka por el ataque de Yato hasta cuando los del CCG van a la azotea y se encuentran con el líder.	Cuerdas	El volumen va variando, ya que inicia bajo y luego se va incrementando hasta llegar a un punto ligeramente fuerte para luego desvanecerse. Juega con tonos graves y agudos.	La música transmite un momento de suspenso en todo lo que va ocurriendo en este lapso, junto con el ambiente logran dar un mayor impacto en la historia, dejando perplejo a los espectadores.
SIL (SILENCIOS)	No hay silencios					

CAPÍTULO 12 / Detonante - min. 01:15 – 02:22						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Ghoul” • Breve descripción: Jason tortura a Kaneki cortándole los dedos de las manos y pies. Le hizo contar desde mil de atrás hacia delante de siete en siete para mantenerlo lo más cuerdo posible. Kaneki se sentía cada vez más un monstruo. 						
CAP 12	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTICAS SOBRESALIENTES	OBSERVACIONES ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	- Voz Jason - Voz Kaneki	Dialogo diegético	Itori le cuenta a Kaneki sobre los ghouls de un ojo.	N.A	Los diálogos presentan un volumen ligeramente más fuerte que los sonidos que se escuchan en la escena. Los diálogos son cortos y rápidos.	Se siente el asombro y la curiosidad de Kaneki al hablar y responde de manera lenta al pensar en lo que dice Itori.
AMB (AMBIENTES)	No hay sonido ambiental					
FX (EFECTOS DE SONIDO)	1. Sonido de brazos sobre la mesa	1. Extradiegético 2, 3, 4, 5 y 6.	1 y 2. Itori respondiendo la pregunta	1. Brazos contra la mesa de madera	Los sonidos tienen un volumen levemente fuerte	Estos sonidos ayudan a ambientar la escena del bar y

	<p>2. Sonido de Mano contra la el rostro.</p> <p>3. Sonido de vaso con hielo</p> <p>4. Sonido de latido de corazón</p> <p>5. Sonido de vaso contra la mesa</p> <p>6. Sonido de movimiento de vaso con hielo</p>	Diegético	<p>que le hizo Kaneki.</p> <p>3. Yomo levanta su vaso para tomar.</p> <p>4. Kaneki imaginándose a un bebe.</p> <p>5 y 6. litori pone su vaso sobre la mesa y lo levanta solo un poco y lo mueve.</p>	<p>2. Palma de la mano contra la mejilla.</p> <p>3. Vaso de vidrio con hielo.</p> <p>4. Latidos de corazón de un bebe.</p> <p>5. Vaso de vidrio contra la mesa de madera.</p>	<p>a excepción de los latidos del corazón que tiene un volumen más bajo y de mediana duración. Los demás sonidos tienen corta duración.</p>	<p>muestran una manera tranquila de contar un dato importante a Kaneki.</p> <p>Él bebe que se imagina Kaneki, sus latidos de corazón son rápidos.</p>
MUS (MÚSICA)	Música de misterio	Extradiegético	Desde que le cuenta sobre los ghouls de un ojo.	Coro de voces	<p>Empieza despacio y el volumen se va haciendo cada vez más fuerte, luego tiene una breve pausa y continua al mismo volumen, pero sin opacar los diálogos y demás sonidos, la compañía sutilmente.</p> <p>La música juega con los tonos graves y agudos, además de ser</p>	La música nos transmite un momento de misterio e intriga al ver como Kaneki empieza a saber más acerca de los Ghouls de un ojo y que son muy pocos lo que son así.

					suave e ir despacio.	
SIL (SILENCIOS)	No hay silencios					

CAPÍTULO 12 / Conflicto - min. 05:02 – 06:31						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Ghoul” • Breve descripción: Jason le explica a Kaneki porque es tan especial con él, mientras sigue torturándolo como meterle un ciempiés en el oído. Tanto es el dolor de Kaneki que llega al punto de pedirle que por favor lo mate. 						
CAP 12	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIENTES	OBSERVACIONES ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	1. Voz Jason 2. Voz Kaneki	Dialogo 1 y 2. Intradiegético o y diegético.	Kaneki está siendo torturado sin parar.	N.A	Los diálogos presentan un volumen medio y una duración corta.	Al escuchar las voces podemos otra que los diálogos presentan distintas emociones como preocupación de Touka, tristeza de Hinami y euforia de Mado.
AMB (AMBIENTES)	Ambiente de suspense	Diegético	Touka quiere poner a salvo a Hinami, pero ella no quiere por quedarse con su mamá.	Viento suave	Volumen medio con una duración larga.	Sitúa un lugar lúgubre del momento que pasa Hinami junto a Touka

<p>FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<p>1. Sonido de tocar piel. 2. Sonido de rose de ropas. 3. Sonido de pasos en cemento y agua.</p>	<p>1. Intradiegético. 2. Diegético e intradiegético. 3. Extradiegético.</p>	<p>1. Touka agacha. 2. Hinami llora 3. Touka y Mado caminan.</p>		<p>1. De muy corta duración y un volumen muy bajo. 2. Con duración esporádica y un volumen bajo. 3. Con una corta duración y presentando un volumen medio y bajo.</p>	<p>Sonidos que reflejan la tristeza de Hinami aferrándose a bolso que le recuerda a su madre.</p>
<p>MUS (MÚSICA)</p>	<p>No hay música</p>					
<p>SIL (SILENCIOS)</p>	<p>No hay silencios</p>					

Cuadro N°50: Matriz de análisis de contenido del Cap. 12 (Crisis) - Tokyo Ghoul

<h2 style="color: yellow; background-color: red; padding: 5px;">CAPÍTULO 12 / Crisis - min. 13:53 – 15:44</h2> <ul style="list-style-type: none"> Título: “Ghoul” Breve descripción: Kaneki en su subconciencia vuelve a hablar con Rize, quien le presenta las muertes de Ryoko, Touka, Hinami y de su mejor amigo Hide. Ella le culpa de todo eso por no actuar de una forma diferente y defenderse tanto a él como a los que quiere. Además de hacerle notar que es igual a su madre de ingenuo. 						
CAP 12	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIE NTES	OBSERVACIONE S ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	<ul style="list-style-type: none"> - Voz Kaneki - Voz Tsukiyama - Voz Madam A - Voz Taro-chan - Voz Público 	<ul style="list-style-type: none"> - Diegético - Diegético y Intradiegético - Diegético y Extradiegético - Diegético - Extradiegético 	<p>Tsukiyama al ver a Kaneki como alguien único, mata a Taro-chan que estaba siendo alentado por el público a que mate a Kaneki, pero Tsukiyama defiende a Kaneki.</p>	N.A	<p>Los diálogos presentan un volumen fuerte jugando con tonos graves y agudos. Además de haber reverberación en las voces.</p> <p>Sin embargo, Kaneki presenta un volumen bajo, ya que casi ni puede hablar.</p> <p>Hay diálogos rápidos y cortos.</p>	<p>Se puede notar el cambio de actitud de Tsukiyama al volverse loco al ver que Kaneki es especial. Por otro lado, se muestra la ovación del público y de Madam A, que están ansiosos porque Taro-chan mate a Kaneki.</p> <p>A Kaneki, por la voz se muestra que está agotado sin más energías.</p>

<p>AMB (AMBIENTES)</p>	<p>Anfiteatro cerrado: Club Gourmets</p>	<p>Extradiegético</p>	<p>—</p>	<p>Eco, viento espeso</p>	<p>Volumen medio con una duración larga</p>	<p>El ambiente sitúa la escena en un momento decisivo para Kaneki, en el que ya no tiene fuerzas para seguir.</p>
<p>FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<p>1. Sonido de manos contra la máscara 2. Sonido de aventar a una persona con la mano. 3. Sonido de pasos lentos de Taro-chan 4. Sonido de intento de pararse por completo Kaneki 5. Sonido de golpe 6. Sonido de despedazar en dos a una persona. 7. Sonido de mucha sangre esparciéndose</p>	<p>Diegético</p>	<p>1 y 2. Tsukiyama queda impactado al verlo especial que es Kaneki y avienta a las chicas que se le acercan. 3. Taro-chan se levanta y va hacia Kaneki para matarlo. 4. Kaneki se da cuenta que no tiene energías. 5, 6 y 7. Tsukiyama golpea por la espalda a Taro-chan y lo parte en dos para que no mate a Kaneki. 8. Tsukiyama lame un poco de sangre de Taro-chan que</p>	<p>3. Pisadas de pies descalzos sobre el piso de piedra. 5. Puñete contra la espalda 8. Pasarse la lengua cerca de los labios 9. Cuerpo pesado contra el piso de piedra. Polvo, viento. 10. Pisadas de zapatos con un tacón pequeño contra el piso de piedra.</p>	<p>1. Volumen bajo con una duración corta 2. Tiene un volumen medio al igual que la duración. 3. Volumen ligeramente fuerte, ya que Taro-chan es un hombre pesado, los pasos son lentos. 4. Duración breve con un volumen bajo. 5, 6 y 7. Tiene un volumen levemente fuerte con una duración media. 8. Duración muy breve con un volumen bajo. 9. Volumen muy fuerte con una duración media.</p>	<p>1 y 2. Muestra el impacto que tuvo Kaneki en Tsukiyama al verlo como alguien único. 3 y 9. Se nota lo pesado que es Taro-chan al caminar y al caer. 4. Se siente que Kaneki ya no tiene fuerzas para luchar. 5, 6 y 7. En estos sonidos se refleja la actitud elegante de Tsukiyama defendiendo a Kaneki, ya que lo quiere solo para él. 10, 11 y 12. Refleja la elegancia de Tsukiyama.</p>

	<p>8. Sonido de lamer.</p> <p>9. Sonido de un cuerpo contra el piso</p> <p>10. Sonido de pasos de Tsukiyama</p> <p>11. Sonido de agacharse</p> <p>12. Sonido de respiración suave.</p>		<p>le cae cerca de la boca.</p> <p>9. Taro-chan cae rendido al piso.</p> <p>10, 11 y 12. Tsukiyama se acerca a Kaneki, se agacha y le dice que todo fue una broma</p>		<p>10. Tiene un volumen no tan fuerte con una duración media ya que camina con elegancia.</p> <p>11. Duración breve con un volumen medio.</p>	
MUS (MÚSICA)	Música acción de y suspenso	Extradiegético	Desde que Tsukiyama se vuelve loco al ver a Kaneki como un Ghoul especial hasta que parte de Taro- chan en dos.	Piano, voces de coro, cuerdas y viento.	El volumen es medio y luego disminuye un poco acompañando los sonidos, el ambiente y los diálogos. Tiene tiempos rápidos y lentos.	La música nos transmite un sentimiento de inquietud y conmoción al ver que Kaneki no tiene las fuerzas suficientes y todos enloquecen por que se muera. Sin embargo, Tsukiyama va a su rescate.
SIL (SILENCIOS)	Final de la escena	—	Ttsukiyama se acerca a Kaneki para decirle que fue una pequeña broma.	—	No existe un silencio absoluto. La música se detiene y en ese lapso se escucha el ambiental, los pasos de Tsukiyama dirigiéndose a Kaneki y hablándole y respirando a su oído. Este silencio causa mayor intensidad en los pasos de Tsukiyama y también al hablarle al oído a Kaneki, hasta le da mayor fuerza a lo que Tsukiyama	

					piensa para asimismo en cuanto disfrutar el solo a Kaneki.
--	--	--	--	--	--

Cuadro N°51: Matriz de análisis de contenido del Cap. 12 (Binomio) - Tokyo Ghoul

CAPÍTULO 12 / Binomio - min. 19:19 – 19:45						
<ul style="list-style-type: none"> • Título: “Ghoul” • Breve descripción: Rize logra hacer que Kaneki vea las cosas de manera diferente y este no se deje pisotear por nadie. Rize cree que podrá manipularlo. Sin embargo, Kaneki se come a Rize aceptándola, pero sin dejar que ella lo domine. Es así que todas las flores se tornan rojas en símbolo en aceptación de su lado Ghoul. 						
CAP 12	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIENTES	OBSERVACIONES ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	1. Voz Kaneki 2. Voz Rize	Diálogo Diegético	Kaneki mantiene una conversación con Rize, quien quiere convertirlo en alguien diferente.	N.A	Tiene un volumen medio, un todo grave, perfecto ante la situación. Tiene volumen medio con tono agudo.	Rize se muestra como la chica dulce y refinada. Por otro lado, Kaneki cambia su manera de ver todo.
AMB (AMBIENTES)	Ambiente de ciudad. Noche	Intradiegético	Amon pelea con mayor confianza contra los hermanos Bin.	Viento	Volumen medio con una duración larga.	Existe un ambiente desafiante, de lo que sucede entre ellos y los demás.
FX (EFECTOS DE SONIDO)	1. Sonido de hacer fuerza.	Diegético	1, 2 y 3. Amon apretando los dientes preparados	2. Golpe del Quinque de Amon contra el rostro de uno	1 y 2. De corta duración, con un tono grave y volumen bajo.	Con estos sonidos nos muestran la fuerza y rudeza de los personajes en

	<p>2. Sonido de golpe.</p> <p>3. Sonido de viento</p> <p>4. Sonido de líquido cayendo.</p> <p>5. Sonido de paso.</p>		<p>para atacar, golpea a uno de los hermanos.</p> <p>3. Los hermanos Bin se detiene para ir con mayor fuerza.</p> <p>4. Amon al atacar a uno de ellos le corta el rostro y las otras partes de su cuerpo.</p> <p>4. Cuando Amon se pone de pie y da un paso en el charco de sangre</p>	<p>de los hermanos.</p> <p>3. Ráfaga de viento.</p> <p>4. Sangre cayendo al suelo desde una altura mayor.</p> <p>5. Pisadas de zapatos contra el cemento lleno de sangre.</p>	<p>3. Con un volumen muy bajo y de corta duración.</p> <p>4. De media duración y con un volumen medio</p> <p>5. Con una muy corta duración y un volumen bajo</p>	<p>cuestión del conflicto.</p>
<p>MUS (MÚSICA)</p>	<p>Música de tensión</p>	<p>Extradiegético</p>	<p>Rize tratando de convencer a Kaneki que todo es distinto.</p>	<p>Cuerdas y percusión</p>	<p>Volumen ligeramente fuerte con una duración larga. Juega con tonos graves y agudos.</p>	<p>La música aumenta la tensión de Kaneki al darse cuenta que lo que todos han estado sobrepasando lo que decía y quebrantándolo. Es ahí donde toma la iniciativa de cambiar.</p>

SIL (SILENCIOS)	No hay silencios
---------------------------	------------------

<h2 style="margin: 0;">CAPÍTULO 12 / Climax - min. 19:31 – 24:02</h2> <ul style="list-style-type: none"> • Título: “Ghoul” • Breve descripción: Jason está a punto de comerse a Kaneki y ve a Rize reflejada en él, a lo que se emociona y libera su Kagune. Kaneki logra liberarse, aceptando su lado ghoulish luchando fuertemente contra Jason y lo vence sin problema alguno para finalmente comérselo, terminando así la tortura que recibió por parte de Jason. 						
CAP 12	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTI CAS SOBRESALIE NTES	OBSERVACIONE S ADICIONALE S
VOZ (DIÁLOGOS)	- Voz Jason - Voz Kaneni	Dialogo diegético	Rize se acuerda de haber visto a Kaneki y este entre gritos le pide que lo ayude, a lo que ella lo hace, pero de una manera que él no se lo esperaba.	N.A	La voz de Touka tiene un volumen medio, calmado y frío. La voz de Kaneki varía entre un volumen medio y alto, ya que este sube el volumen de su voz cuando grita con desesperación.	En el diálogo se puede percibir la angustia de Kaneki al querer y no querer comer carne humana. Por otro lado, se percibe la personalidad fría de Touka, pero buena al ayudarlo.
AMB (AMBIENTES)	No hay ambientes en esta escena.					

<p style="text-align: center;">FX (EFECTOS DE SONIDO)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sonido de manotazo 2. Sonido de inclinar la cabeza hasta el suelo. 3. Sonido de pasos 4. Sonido de trozar un hueso con carne. 5. Sonido del cambio de ojo a Ghoul 6. Sonido de golpe. 	<p style="text-align: center;">Diegético</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kaneki despreciando el brazo humano que le da Touka para que coma. 2. Kaneki llora porque no quiere comer carne humana y quiere seguir siendo una persona. 3. Touka se dirige hacia el cuerpo tirado que había. 4. Touka despedaza una parte del cuerpo que había. 5. Parte de Touka se transforma en un Ghoul. 6. Touka a la mala le mete la comida (carne humana) en la boca. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mano de kaneki al tirar ese pedazo de carne al piso. 2. La cabeza y brazos de kaneki caen al piso. 3. Pisadas de zapatos contra el suelo de cemento. 5. Cambio de forma y color del ojo de Touka 6. Mano de Touka con la carne humana contra la boca abierta de kaneki. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Volumen fuerte con una duración rápida. 2. Volumen medio. 3 y 4. El volumen de estos sonidos son muy bajos casi notorios, ya que la música los sobrepasa. 5. El volumen es medio con un tiempo corto. 6. Tiene un volumen medio con corta duración. 	<p>Cada sonido va aportando al seguimiento de la escena, haciendo más creíble todo lo que está pasando Kaneki, hasta sonido más bajo se percibe dentro de lo que sucede.</p>
<p style="text-align: center;">MUS (MÚSICA)</p>	<p>Música - Unravel</p>	<p style="text-align: center;">Extradiegético</p>	<p>Desde que comienza la</p>	<p style="text-align: center;">—</p>	<p>El volumen comienza bajo y luego se va incrementando al</p>	<p>La música conforme va avanzando con la escena se torna</p>

			escena hasta que termina.		darse la pelea entre Jason y él, cayendo perfectamente en cada golpe que hay y acción que se comienza a dar entre ellos.	más emocionante al ver como Kaneki pelea contra Jason, pero esta vez aceptando quien es y que nadie lo pisoteará. Es así que acompañado de música Kaneki se come a Jason.
SIL (SILENCIOS)	No hay silencios					

Al finalizar esta guía de observación elaborada para el análisis puntual de los aspectos visuales y auditivos del anime Tokyo Ghoul, se pudo encontrar el vínculo existente entre ambos. Es por ello, que se otorgó valores a los elementos de la banda sonora y al conflicto dramático de la línea argumental, cabe resaltar que se analizó cada fase de los capítulos seleccionados con los instrumentos anteriormente mencionados. A continuación, se mostrará el vínculo que se encontró utilizando los elementos de la banda sonora.

En primer lugar, está la Voz (Diálogo), en la cual estuvo la participación de todos los personajes del anime, tanto diegético como extradiegético y en algunos casos intradiegético, ya que solo se escuchaba los pensamientos. Cabe notar que nunca se encontró subelementos. Variaban entre volumen medio y fuerte, jugando con tonos graves y agudos. Todos estos diálogos ayudaban a la caracterización de los personajes por cómo estos se expresaban, un ejemplo de ello es cuando Kaneki y Rize están en un restaurante, conversando, se percibe la voz suave de ella mostrándola como una chica refinada y delicada mientras que a Kaneki como un chico tímido. Sin embargo, en otros momentos Rize cambia la voz, volviéndola una chica demente por comer carne humana, es así que los diálogos influyen bastante en la representación que se le quiere dar a los personajes.

Por otro lado, están los ambientes que en la mayoría de escenas si hay y pueden percibirse como la ambientación que se le da al lugar en el que se presentan las acciones de los individuos, mostrando escenarios lúgubres y tétricos acompañados de ruidos con un volumen que en algunos casos varía y en otros es constante. Esto se puede notar en la cafetería con un ambiente de suspenso, con un espacio extradiegético desde que Tsukiyama ve que Kaneki se corta con la taza de café, se escucha un viento suave en toda la escena con un volumen que va variando entre medio y fuerte. Por un momento parece desapercibido por tener un volumen muy bajo, pero luego vuelve con fuerza, este sonido del ambiente nos sitúa en un estado de suspenso al ver la reacción de Tsukiyama cuando Kaneki se corta y después

la reacción que tiene cuando está a solas con el pañuelo con sangre, es por ello que se observa a los ambientales apoyando fundamentalmente a la escena que se va contando y más aún cuando son situaciones de conflictos que le dan una carga dramática a los escenarios.

Luego, están los efectos de sonido que van siendo esenciales para dar más énfasis en cada aspecto de los conflictos que se van desarrollando, además de atribuir mayor convicción en cada acción que van realizando los personajes a lo largo de la escena. Mantienen un volumen no tan fuerte dependiendo de la expresión o acción del personaje y poseen una duración corta. Si bien, existen efectos de sonido naturales dentro del anime, también hay muchos que son solo idealizaciones de supuesto sonidos originales, un claro ejemplo de ello es cuando Tsukiyama intervine entre la ovación del público y de Madam A que apoyaban a Taro y mata a este para que los comensales no estén insatisfechos. Procurando salvar a Kaneki y darle una falsa disculpa. Solo en este pequeño fragmento se encuentran estos sonidos: manos contra la máscara, aventar a una persona con la mano, pasos lentos de Taro-chan, intento de pararse por completo Kaneki, golpe, despedazar en dos a una persona, mucha sangre esparciéndose, sonido de lamer, un cuerpo contra el piso, pasos de Tsukiyama, sonido de agacharse y de respiración suave. También presenta volúmenes bajos y fuertes con duraciones breves y medias. A causa de estos sonidos se puede notar el impacto que tuvo Kaneki en Tsukiyama al verlo como alguien único, lo pesado que es Taro-chan al caminar y al caer, el sentir de Kaneki al ya no tener fuerzas para luchar, la actitud elegante de Tsukiyama defendiendo a Kaneki, ya que lo quiere solo para él y finalmente refleja la elegancia de Tsukiyama. Es así que los efectos de sonidos refuerzan el contenido del anime y más aún en los momentos críticos que pasan los personajes.

Por otra parte, está la música, acompañando las distintas escenas que se les quiere otorgar mayor impacto a lo que está sucediendo, por eso no se le escucha así nada más en cualquier momento. En todas las veces que se ha escuchado dentro del anime han sido

situaciones especiales, con volumen ligeramente fuerte, jugando con tonos graves y agudos y con un tiempo tanto pausado como rápido. Utilizando instrumentos de cuerdas, viento, piano y voces de coro. Cabe destacar que la música transmite distintas emociones como felicidad, tristeza, lamento, desconfianza, etc. Sin embargo, para este anime esas emociones son más de guerra, suspenso, optimismo y angustia. Un ejemplo de ello es cuando Touka se da cuenta que Kaneki sobrevivió a Rize y le ofrece comida, pero él empieza a tener una lucha consigo mismo por no querer ser un Ghoul al comer carne humana. A lo que ella decide introducir a la mala la comida en su boca. En ese momento suena la música “Unravel” con un volumen que va variando, empieza bajo cuando Kaneki quiere comer, pero a la vez no, luego sube a un volumen medio cuando Kaneki sigue en esa lucha consigo mismo de no querer ser un Ghoul y finalmente el volumen se escucha fuerte al momento que Touka le introduce la comida en la boca para que termine con esa lucha. Como se observa, la música conforme va avanzando con la escena y la variación de volumen, nos transmite un momento de frenesí al ver esa lucha interna de Kaneki y luego llega a un punto máximo de intensidad tanto la música como la escena, viendo como Touka introduce la carne humana en la boca de Kaneki y este lo prueba por primera vez, es así que la música de fondo es utilizada como medio para la conmoción de las acciones y sentimientos de los personajes.

Por último, está el silencio, el cual aparece pocas veces en las partes de los capítulos seleccionados y las veces en las cuales se encuentra, no hay un silencio absoluto, sino que está acompañado ya sea de algún diálogo, sonido, música o ambiente, pues intensifica esas escenas dando mayor fuerza afectiva a lo que se está mostrando, más aún cuando es un momento de suspenso o intriga. Esto puede verse cuando Nishio estando cerca de Kaneki pronuncia su nombre. No existe un silencio absoluto. La música se detiene al igual que el sonido del ambiente y en ese lapso de silencio solo se escucha a Nishio decir el nombre de Kaneki pasudamente en sílabas. Mostrando un momento de asombro y angustia en Kaneki.

CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

4.1 Discusión

El análisis realizado en esta investigación hace indudable y notorio el vínculo existente entre la banda sonora y el conflicto dramático de la línea argumental. Es decir, la manera para determinar significativamente el desarrollo del conflicto dramático de la primera temporada del anime japonés Tokyo Ghoul. Es así, que se analizó un conjunto de 8 capítulos seleccionados de acuerdo al conflicto en el desarrollo de la estructura dramática de Comparato (1992) tales como: Presentación del conflicto, desarrollo del conflicto y solución del conflicto. Aplicándose una ficha de descripción y visualización gráfica de la estructura dramática elaborada por Rodríguez y Baños (2013) para dividir los capítulos y luego fragmentar los momentos de conflicto que habría en cada uno. De modo que, luego esos resultados se utilizaron para vincularlos con los elementos de la banda sonora propuestos por Oliart (2010) los cuales son: diálogo, atmósfera, efectos de sonidos, música y silencio. Aplicando una guía de observación para el análisis puntual de los aspectos visuales y auditivos elaborado por Valenzuela (2012).

Las líneas argumentales de una historia están llenas de conflictos dramáticos, ya que es un factor importante. Sin embargo, debes tener una buena estructura dramática en la que los conflictos puedan darse con mayor notoriedad y exactitud. Así el espectador estará prestando atención de comienzo a fin de la historia (Field, 2016). Por otro lado, la música se muestra como una parte esencial de una película, provocando distintas emociones y sentimientos en el público al ver cómo se va desarrollando cada escena junto con los sonidos que les hace sentir completamente la situación de los personajes (Marin, 2010).

En este anime hay una variedad de conflictos en los distintos momentos de su estructura dramática, aunque algunos eran más impactantes que otros. Teniendo una igual

cantidad de luchas tanto consigo mismo como con otros personajes. Asimismo, estos conflictos eran reforzados con la banda sonora dándole más ímpetu tanto a las acciones como a los sentimientos de los personajes en cada momento puntual que se requería.

Todo conflicto dramático está estructurado en tres partes: Planteamiento, desarrollo y resolución. De modo que, se va iniciando un conflicto, luego desarrollándose hasta alcanzar el punto máximo y darse la solución del mismo (Lance, 2001). Es por ello, que en la primera temporada del anime japonés Tokyo Ghoul, el planteamiento está conformado por los capítulos 1, 2 y 4, en los cuales se encuentran los detonantes e inicio de los conflictos en la vida de Kaneki al tener un cambio abrupto de identidad por ya no ser completamente humano como por ejemplo no poder comer lo que normalmente ellos comen y darse cuenta que su cuerpo ya no es el mismo, es así que empieza a desencadenarse distintos obstáculos viviendo como un Ghoul mientras es rechazado por la humanidad de la cual él formaba parte, ya que empieza a tener conflictos con ambas especies. Asimismo, el desarrollo lo conforman los capítulos 7,8 y 10, en donde se presencia los acontecimientos de los conflictos mismos de los personajes a través de la historia, viéndose giros inesperados que cambian la dirección de lo que sucede pero refuerzan el objetivo que se quiere dar como la comprensión de Kaneki sobre lo que significa ser parte de los Ghouls, además de las diferentes crisis que exponen los peligros que va pasando Kaneki al notar que tiene algo distintivo como su fuerza y su olor en comparación a los demás Ghouls, es así que a la vez se muestra un binomio de causa y efecto de las medidas que surgen tanto de Kaneki como de los demás personajes al tener un problema que provoca en ellos un efecto de gran tamaño, dando cabida a que tomen decisiones osadas ante esos obstáculos para salir invictos. Por último, la resolución está compuesta por los capítulos 11 y 12, en los cuales se llega al punto máximo que sería el climax, mostrando la mayor intensidad que va alcanzando el anime, presentando el punto más alto del conflicto, en este caso sería de Kaneki al liberarse de la tortura en la que estaba

y de sus amigos al ir por su rescate combatiendo con otros Ghouls enemigos y al mismo tiempo evadiendo las fuerzas del CCG que querían acabar con todos ellos. Cabe resaltar que cada capítulo presenta su propia estructura dramática. Según Comparato (1992) la estructura dramática debe ser correspondiente a los elementos de la narrativa clásica que son: Inicio, nudo(s) y desenlace; siendo tres puntos esenciales para el desarrollo de una historia.

Por otro lado, Comparato (1992) menciona que el conflicto dramático es la lucha entre fuerzas y personajes que se va desarrollando hasta el final de la historia. Por lo cual, expone tres tipos de conflictos en el personaje, estos se pueden ver en el anime. Primero, el conflicto consigo, en el capítulo 2 (*Incubación*), Rize se le aparece Kaneki como un fantasma e intenta persuadirlo de que coma carne humana como lo haría un Ghoul y este empieza a tener una lucha interna al agarrar el paquete con carne, estrujarlo y querer comerlo, pero a la vez no, logra detenerse al escuchar una llamada de su celular y decide tirar la carne lejos de él. Por otra parte, está el conflicto con los demás, en el capítulo 8 (*Círculo*), se puede ver claramente que Kaneki detiene a Amon y comienza a pelear con él, al inicio para que este no ataque a Touka que iba a rescatar a Hinami, luego sigue siendo por lo mismo pero añadiendo que quería hacerle entender a Amon que tanto los Ghouls como las personas estaban equivocadas y debían aprender unos de otros, de igual manera tiene un conflicto consigo mismo al transformarse como Ghoul e intentar controlar su hambre por la carne humana y al pedirle a Amon que se vaya. Comparato (1992) resalta que dentro de una película o serie se puede mostrar una mezcla de los tres tipos en un solo conflicto audiovisual. Sin embargo, siempre habrá un conflicto matriz, el cual solo puede ser uno de los tres.

Por último, el conflicto con la naturaleza, donde algo o alguien dificultan su objetivo al protagonista, en el capítulo 12 (*Ghoul*), Kaneki inicia su lucha con Rize. En esta escena, ella comienza a convencerlo que su mamá le enseñó a ser débil dejándose pisotear por todos,

por tanto, él tendría la culpa de la muerte de sus seres queridos. Kaneki logra ver las cosas de manera diferente decidiendo no dejar que nadie pase por encima de él, a lo que Rize cree que podrá manipularlo, pero este la devora, aceptándola, pero sin que ella lo domine, es decir Rize es el símbolo de su lado Ghoul y al comerla acepta ese lado que estaba perturbándolo, no obstante, sin perder el control de sí mismo. Por lo contrario, Reyes y Sigismondo (2014) denominan al último conflicto mencionado como conflicto con el entorno, en el cual el protagonista se enfrenta a desastres o incidentes con discapacidades, sismos o hasta con el tiempo. Esto puede verse en el capítulo 1 (*Tragedia*), en un enfrentamiento con el tiempo, Kaneki se debate entre la vida y la muerte; aunque está en un estado inconsciente y escucha voces, no logra entender absolutamente nada de lo que dicen o de lo que pasa, es así que uno de los doctores opta por implantarle órganos Ghouls para salvarlo.

Oliart (2010) indica que entre los elementos de la banda sonora hay una interacción tanto informativa como dramática, ya que cada sonido interactúa con los demás, aportando un gran significado a lenguaje visual. Si bien, en cada capítulo del anime Tokyo Ghoul existen diferentes conflictos dramáticos, los cuales son reforzados por una banda sonora que logra darle mayor énfasis a esos momentos de tensión y mayor aun cuando se quiere identificar o representar un sonido en ese mundo animado.

Es por ello, que Oliart divide a la banda sonora en cinco elementos, los cuales se van presenciando en el anime. En primer lugar, el diálogo (voz) que nos va dando información de lo que está pasando en cada situación, como se muestra en el capítulo 4 (*Cena*) cuando Kaneki está en el Club Gourmets rodeado por muchos Ghouls que están ansiosos por comerlo, se escuchan sonidos de voces tanto diegéticas que son las se pueden ver en los personajes al momento de hablar como intradiegéticas representado por un pensamiento de Kaneki al darse cuenta de Tsukiyama le mintió. Estos diálogos tienen volúmenes fuertes jugando con tonos graves y agudos. Además de haber reverberaciones en las voces, ya que

están en un lugar cerrado y grande. Asimismo, estas voces muestran el sentimiento de sorpresa, decepción y miedo de Kaneki, la verdadera identidad de Tsuyimaya sin dejar de ser refinado, las ansias de público por querer comerse a Kaneki y la pesadez de Taro-chan al hablar y ser como persona.

Por otro lado, están las atmosferas que, en este anime aparte de ubicarnos en un espacio y tiempo, también le agrega un gran peso dramático a lo sonoro, como en el capítulo 7 (*Confinamiento*), Touka se queda esperando a los investigadores que tuvieron que ver con la muerte de la mamá de Hinami. Se presencia un sonido ambiental de la ciudad en la tarde manteniendo un volumen bajo con una mediana duración, diegético, ya que se ve y escucha carros y pasos de la gente. Este sonido logra situarnos en un lugar de la escena y generar un ambiente de frialdad al ver a Touka tan decidida por cobrar venganza.

Otro elemento importante es la música, que además de darnos una información conceptual, unir escenas y servir de transición, también genera sentimiento o estados de ánimo que se refleja en los personajes en cada suceso que pasan (Oliart, 2010). Esto se puede notar en el capítulo 12 (*Ghoul*) – Climax- con el tema principal del anime “Unravel”, sirviendo como elipsis y uniendo la escena de Rise cuando Jason la ve reflejada en el rostro de Kaneki y comienza la pelea final entre ambos, teniendo un volumen que comienza bajo y luego se va incrementando al darse la pelea entre Jason y Kaneki, cayendo perfectamente en cada golpe que hay y acción que se comienza a dar entre ellos. De la misma manera se va produciendo distintas emociones como aceptación por el lado Ghoul, satisfacción, locura, placer y venganza por parte de Kaneki. Por el lado de Jason hay satisfacción, agresión, asombro, cólera y deseo. Es así que, la música conforme va avanzando con la escena se torna más emocionante dando mayor intriga y euforia al ver cómo se desarrolla la pelea y dejando como vencedor Kaneki al comerse a Jason. Asimismo, Berenguer (2005) menciona que la música puede ser parte de un contexto objetivo “aquella que forma parte directa de la

acción” o subjetivo “asume en la mayoría de los casos la responsabilidad de acompañar los diferentes climas de la acción”. En este mismo capítulo mencionado se puede notar que la música es un elemento subjetivo o también decir que es un sonido extradiegético, ya que no se muestra quien está tocando esa canción, sin embargo, acompaña las acciones de los personajes en el conflicto que están teniendo en dicha escena.

En cuanto a los efectos de sonido encontrados en el anime Tokyo Ghoul para destacar momentos de carga dramática en ciertos puntos claves de las escenas, Oliart los clasifica en 3 tipos de sonido: Primero, el sonido objetivo, en el capítulo 11 (*Euforia*), aparece un sonido de choque entre herramienta contra una bandeja de metal cuando Jason coloca su aparato de tortura preferido sobre una bandeja, teniendo un sonido de corta duración y un volumen medio; el cual se emite al aparecer la imagen. Por otro lado, está el sonido subjetivo, en el capítulo 10 (*Aogirl*), se escucha el sonido de golpe contra paredes, suelo, madera, vidrios, además de salpicadura de sangre con unos volúmenes ligeramente fuertes y de corta duración. Puesto que Jason comienza a golpear a Kaneki por toda la cafetería, creando una situación anímica sin que el objeto que lo produce esté en la imagen misma. Por último, está el sonido descriptivo, en el capítulo 8 (*Círculo*), se puede ver y escuchar el sonido de kagune de Touka contra el quingue de Mado, con un tono medio grave y un volumen bajo de larga duración; cuando ella intenta atacarlo, pero este se cubre. Este sonido es la idealización que se crea para producir el sonido fantástico de lo que es un Kagune y un Quingue dentro del anime, además de juntarse con otros sonidos y permitir generar un mejor ambiente de batalla en dicha escena.

Finalmente, se encuentra el silencio siendo una carencia de sonido que da mayor carga afectiva a un mensaje dentro del lenguaje audiovisual. En el capítulo 1 (*Tragedia*) - detonante 3- al final de la escena Kaneki y Rize se quedan mirando fijamente. La música desaparece, los personajes dejan de hablar y solo se escucha el ambiente propio, el cual es

debajo de un puente donde pasan trenes, es por ello que solo se escucha el sonido de un tren.

Dicho silencio, genera un momento de intriga, misterio y suspenso de mayor intensidad al Kaneki no saber lo que pasará entre él y Rize. Cabe resaltar que, para todo producto audiovisual, los sonidos que aparecen en el son una mezcla de música, ambientes, voces de personajes, efectos de sonido y silencios (Berenguer, 2005). Es por ello que en esta escena no existe un silencio absoluto como tal, aunque si en su mayor amplitud, ya que lo único que se escucha es el sonido del ambiente que tiene un volumen ligeramente fuerte al pasar el tren chocando contra el viento. Sin embargo, este sonido junto con el silencio provoca mayor impacto entre los personajes y lo que está a punto de pasar.

4.2 Conclusiones

Los datos adquiridos en los instrumentos de análisis seleccionados y diseñados para la presente tesis permiten concluir que la banda sonora se vincula significativamente con el conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la temporada 1. Esto se debe a que en todas las líneas argumentales de una película, serie o anime existen una variedad de conflictos dramáticos, en los que se ve a un personaje enfrentándose a las distintas dificultades que se interponen entre él y su objetivo, por ende, se desencadena un suceso de conflictos que el personaje debe superar a lo largo de la historia para alcanzar su meta. Asimismo, todos estos momentos que cruza el personaje se ven reforzados por una banda sonora, la cual es la unión de varios elementos que realzan la visualización, comprensión e impacto que se le da al producto audiovisual y más aún en los momentos de conflicto que afrontan los personajes.

La primera temporada del anime Tokyo Ghoul posee una estructura dramática con diferentes grados de conflictos expuestos en cada capítulo como: detonantes, conflicto, midpoint, crisis, binomio (causa - efecto) y climax; se ven reflejados en los personajes teniendo conflictos consigo mismo, con los demás y con la naturaleza. Esto se puede notar en las distintas fases que pasa Kaneki hasta aceptarse como un Ghoul, las confrontaciones que tiene consigo mismo al intentar no comer carne humana, ya que casi cae en la tentación de comerse a su mejor amigo Hide. Al igual que el conflicto con otros cuando Kaneki lucha contra Taro – Chan para que este no lo mate y sea la cena de muchos Ghouls desesperados por probarlo. Por último, el conflicto con la naturaleza cuando ve al fantasma de Rize por todos lados incitándole a sacar lo peor de él y verse así mismo como un monstruo. Cabe resaltar que, dentro del anime se visualizó más de un tipo de conflicto con el personaje en

ciertos capítulos que sin duda fortalecían la historia y los obstáculos del protagonista, ya que este aprendía más acerca de los Ghouls.

Los elementos de la banda sonora tales como:

- El diálogo se ve presente durante todo el anime y en los conflictos dramáticos forma parte de diferentes maneras, como: diegética, en la cual se ve y escucha a los personajes hablando, también el caso extadiegético, el cual se muestra más como una narración omnipresente, cuya procedencia es incierta; o intradiegético cuando se escucha los pensamientos de los personajes. Por otro lado, en cada voz se podía sentir los sentimientos de cada individuo en esos momentos de conflicto y la diferencia de personalidades que tiene cada uno, que los hace únicos.

- Las atmósferas que existen en esta historia logran crear lugares o escenas verídicas donde va a ocurrir el conflicto dramático, dándole un toque más realista al entorno, en especial donde el personaje va a sentir mayor impacto de lo que va a suceder. Cada atmósfera va dando un indicio de cada suceso donde estos van a sentir que algo bueno o malo está por pasar. Asimismo, cada sujeto durante la narración empieza tener una atmósfera particular, por ejemplo, cada vez que Jeison aparece, el ambiente que lo rodea es lúgubre, terrorífica y sangrienta.

- La música juega un papel muy importante en este anime y más aun al momento de darse varios de los conflictos dramáticos, ya que le da mayor intensidad tanto al lugar como a las emociones de los personajes. Además, acompaña a cada acción que se va realizando durante esas situaciones de conflicto, lo cual permite que se llegue a sentir con mayor fuerza cada pelea, sufrimiento, alegría, suspenso, etc. Es por ello, que la canción clave del anime llega a escucharse justo cuando el personaje principal “Kaneki” empieza su lucha con el tema de convertirse en Ghoul y cuando este le da fin a todos los conflictos que ha tenido.

- Los efectos sonoros se pueden observar en cada capítulo de este anime japonés.

Asimismo, muchos de estos sonidos son ficticios, por ejemplo, el sonido de un “Kagune” que es el arma personal de cada Ghoul. Esto se llega a dar porque es un dibujo animado con fantasía, además de tener una exageración con los sonidos reales como llegar a escucharse muy fuerte un puño contra el piso y romperse. Es así que todos estos efectos de sonidos contribuyen a la fuerza de las emociones de cada conflicto dramático que se va presentando y también ayudan a ambientar mejor las escenas, contribuyendo en la veracidad de las acciones y la imaginación de nuevos sonidos para cosas que nunca se han visto.

- Los silencios encontrados en este producto audiovisual han conseguido maximizar momentos de suspenso, intriga o lamentos en los cuales los personajes empiezan a tener conflictos como luchas consigo mismo o contra alguien que no les deja cumplir con su objetivo. Es por ello, que es indispensable este elemento para estas escenas de conflicto dramático, ya que sin esto no se podría tener el impacto que se quiere transmitir al espectador. Cabe resaltar que en varias de estas escenas no hay un silencio absoluto como tal, sino acompañado de algún otro sonido mínimo que refuerce la situación.

Por consiguiente, el diálogo, la atmósfera, la música, los efectos de sonido y el silencio le dan una carga extra y fundamental a los conflictos dramáticos existentes dentro del anime Tokyo Ghoul, dado que conforme se va desarrollando cada confrontación dentro de la historia, estos elementos le van dando una fuerza y significado a lo se va mostrando, al igual que ir identificando a un personaje o a la acción del mismo, como lo es con el personaje de Jason que al momento de torturar o luchar contra alguien, trueno los dedos . Por otro lado, representan todos los sonidos tanto reales, que no son de un mundo ficticio, como irreales que vendrían ser los fantasiosos que se pueden presenciar al momento de las peleas cuando los personajes sacan sus Kagunes al igual que los del CCG, una organización que extermina

Ghouls, sacando sus quiques. Todo esto es esencial para el anime, ya que todo es animado y se quiere recrear en lo absoluto cada mínimo gesto o acción.

De igual forma, la banda sonora logra ambientar cada situación de la historia proyectando los sentimientos y acciones de los personajes en sus enfrentamientos, de modo que el público queda seducido por lo que está pasando y lo que va a pasar dentro del anime. Si bien, una manera de sentir mayor tensión o suspenso dentro de la escena del conflicto es con el silencio, siendo un elemento inquietante en la banda sonora, el cual otorga una carga de mensaje significativo sin necesidad de escuchar algo y crea contrastes con los estados de ánimo que presenta el personaje, como se puede ver en Kaneki al estar nervioso y enamorado mirando a Rize sin saber lo que está por venir, es ahí donde el silencio se apodera del momento causando intriga. El ensamblaje de la música consigue aumentar el drama que se manifiesta en cada conflicto, potenciando las emociones que van transmitiendo tanto los personajes como las escenas. En el anime, se muestran dichos estados de Kaneki, tales como: ira, confusión, locura, frenesí, adrenalina, alegría, sosiego, entre otros. Asimismo, se transmite ambientes de batalla, melancolía, suspenso, etc.

El vínculo entre la banda sonora y el conflicto dramático del anime Tokyo Ghoul es fundamental para que los espectadores puedan sentir lo que el director ha querido transmitir. Dichas escenas de conflicto se complementan con el estímulo auditivo, causando mayor impacto y deleite del momento. Cada lucha de Kaneki se logra sentir con mayor potencia, debido a los elementos de la banda sonora que se le agrega, haciendo hincapié en cómo se irá desarrollando cada conflicto a través de su estructura dramática, sin perder la fuerza con la que se empezó.

4.3 Recomendaciones

Posterior a la culminación de dicha investigación “Análisis de la banda sonora y su vínculo con el conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la temporada 1”, se propondrá recomendaciones dirigidas a especialistas e investigadores interesados en los temas tanto de la banda sonora como del conflicto dramático de la línea argumental, siendo más específicos, en el vínculo que tienen ambos dentro de un producto audiovisual, además de docentes y estudiantes de la carrera de comunicación audiovisual en medios digitales.

En primer lugar, a los investigadores y especialistas, emplear los instrumentos propuestos de la banda sonora y el conflicto dramático en otros animes sin importar los géneros que se presenten y poder reafirmar y reforzar lo planteado en la hipótesis. Sin embargo, también pueden aplicarse estos instrumentos en cualquier otro producto audiovisual, ya sean películas o series. De esa manera, seguir enriqueciendo la información acerca de cada elemento y el vínculo que tendrían ambos en una historia contada audiovisualmente.

Por otro lado, a los docentes de la facultad de comunicaciones, aumentar el conocimiento sobre la definición de la banda sonora con todos los elementos que este conlleva y el concepto que se le otorga al conflicto dramático no solo como un término utilizado para el teatro sino también para el campo audiovisual.

Por último, a los estudiantes de la carrera de comunicación audiovisual en medios digitales, realizar propuestas de un análisis de investigación, ya sea de películas, series o animes a partir del grado de vinculación existente entre banda sonora y conflicto dramático de la línea argumental. Asimismo, tener presente dicho vínculo al momento de la creación y desarrollo del rodaje de un cortometraje o largometraje.

REFERENCIAS

- Barreda, O. (2018). *Texto Dramático. Representación Teatral. Reseña Crítica*. Cuadernos del área de talleres de lenguaje y comunicación.
<http://www.revistapoitica.com.mx/wp-content/uploads/2019/02/Textodramatico-Octavio-Barreda-Hoyos.pdf>
- Bordwell, D & Thompson, K. (2003). *El arte cinematográfico Bordwell y Thompson*. Paidós Comunicación 68 Cine.
- Field, S. (2016). *El Manual del Guionista*. Chile: Academia de Cine LA TOMA.
<http://latoma.cl/download/2194/>
- Wagner, F. (1970). *Teoría y técnica teatral*. Barcelona: Editorial Labor S.A.
- Romero, J. (2012). *Influencia cultural del anime y manda japonés en México*. [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma del Estado de México]. Repositorio Institucional - Universidad Autónoma del Estado de México
- Stanislavsky, K. (1936). *Preparación del actor*. Buenos Aires: Editorial Psique. [En Línea]
https://kupdf.net/download/preparaci-oacute-n-del-actor-konstantin-stanislavsky_58fb505cdc0d60cb62959ebb_pdf

Guarín, S. (2019). *Japón, Anime y una manera de conocer una nueva cultura*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Santo Tomás]. Repositorio Institucional – Universidad Santo Tomás, Colombia.

Schrott, R. (2014). *Escribiendo series de televisión*. Editorial Manantial.
[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=2SIYBAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA13&dq=\(Schrott+\(2014\)&ots=QewmAqwHuf&sig=RSnCduXkapCM9Vnzsp1hBM63Jlo#v=onepage&q=\(Schrott%20\(2014\)&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=2SIYBAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA13&dq=(Schrott+(2014)&ots=QewmAqwHuf&sig=RSnCduXkapCM9Vnzsp1hBM63Jlo#v=onepage&q=(Schrott%20(2014)&f=false)

Comparato, D. (1992). *De la Creación al Guión. Arte y técnica de escribir para cine y televisión*. Editorial SOFAR. <https://doccomparato.com/download/Creacion.pdf>

Oliart, R. (2010). *Elementos que conforman la banda sonora*. Pontificia Universidad Católica del Perú, Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación.

Teichmann, R. (2018). *Escribir Guion. Proceso Creativo y reflexivo de construcción narrativa audiovisual*. Editorial Edulp.
http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/74281/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1#page=85

Arango, M. & Alvarado, C. (2015). Prensa, relatos e imágenes: Representación del periodista en el universo narrativo. *Revista Escribanía*, 11(1), 117- 131.
<https://revistasum.umanizales.edu.co/ojs/index.php/escribania/article/view/925/104>

Sampieri, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. Editorial McGraw – Hill Interamericana de México.

Marcé, S., Delgado, T. & Fuente, M. (2018). *La Banda Sonora de Nuestra Vida*. [Archivo PDF].

https://www.unav.edu/documents/4889803/17397978/13_Ayalde_La+Banda+sonora+de+nuestra+vida.pdf

Archilla, H. (2017). La banda sonora en el aula de música a través de los Oscar. En Laura González y Ramón Sanjuán (Eds.), *Música y medios audiovisuales: Análisis, investigación y nuevas propuestas didácticas* (Vol. 2, pp. 181 – 202). Editorial Letra de Palo. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=702416>

Porta, A. & Herrera, L. (2017). La música y sus significados en los audiovisuales preferidos por los niños. *Revista Científica de Educomunicación*. 15(52), 83 – 92. <http://dx.doi.org/10.3916/C52-2017-08>

Galindo, Y. (2017). *Influencia de los animes japoneses en los jóvenes de la asociación cultural a A-Shinden Puno 2016*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional del Altiplano]. Repositorio Institucional – Universidad Nacional del Altiplano.

Hernández, M. (2017). *Manga, Anime, Videojuegos: Narrativa croos-media japonesa*. Editorial Prensas de la Universidad de Zaragoza.

https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=I21bDgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9&dq=análisis+de+la+banda+sonora+y+su+relación+con+la+línea+argumental+del+anime+japones&ots=CZMIsjBzbX&sig=cQIYH11DSzewqVePBd_7CCdc6Zk#v=onepage&q&f=false

Reyes, M. & Sigismondo, P. (2014). *La estructura dramática y sus componentes (1º parte): Apuntes sobre la construcción de una narración audiovisual*. Repositorio Institucional de la UNLP. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/73599>

Marín, M. (2010). *Análisis de la evolución y fortalecimiento del audio en el cine mudo y en el cine actual como elemento creativo y narrativo del género del terror del mundo occidental*. [Tesis de Licenciatura, Universidad de las Américas]. Repositorio Digital - Universidad de las Américas.

Lance, L. (2001). *A Poetics for Screenwriters*. Editorial University of Texas Press, Austin. <https://books.google.com.pe/books?id=ideGAAAAQBAJ&pg=PP6&dq=a+poetics+for+screenwriters+lance&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjexqrD35jpAhXwYt8KHXhbDeoQ6AEIKjAA#v=onepage&q&f=false>

Berenguer, J. (2005). *El Soundtrack o Banda Sonora*. Editorial FUOC. http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/53301/6/M%C3%BAsica%20y%20sistemas%20ac%C3%BAsticos_M%C3%B3dulo5_El%20soundtrack%20o%20banda%20sonora.pdf?fbclid=IwAR0b0PL6zbtm5pMc27g_v_ke9LTPFPaTaAvmd2q3R5QJjs61P5zGOraE7A

Chion, M. (1993). *La Audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonid.* Editorial Paidós.

Pueller, C. (2015). *El arte de la guerra y la dirección teatral.* [Tesis de Grado de Magister, Universidad de Chile]. Repositorio Académico - Universidad de Chile

Yañéz, P. & Contreras, L. (s.f.). *Literatura: Género Dramático.* Puntaje Nacional Preuniversitario de Chile

Sarovich, J. (2019). *Análisis del poder narrativo del sonido como elemento expresivo en la historia de la película “El verano de Kikujiro” de Takeshi Kitano.* [Tesis de Licenciatura, Universidad Privada del Norte]. Repositorio Institucional UPN – Universidad Privada del Norte.

Valenzuela, I. (2012). *El poder narrativo del sonido: El sonido como herramienta narrativa en la película El Laberinto del Fauno.* [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio Institucional PUCP – Pontificia Universidad Católica del Perú

La Banda Sonora. (2015). [Archivo PDF].
<https://paramisalumnosdeaudiovisuales.files.wordpress.com/2015/10/apuntes-sobre-el-sonido.pdf>

Cañada, B. (2012). *El análisis del texto y creación del personaje*. Editorial Universidad Autónoma de Querétaro. <https://issuu.com/editorialuniversitariauaq/docs/analisis-benito>

Banda Sonora. (2008). [Archivo PDF]. https://cinecam.files.wordpress.com/2008/06/banda-sonora_blog.pdf

Arrau, S. (1996). *Estudio del Personaje Teatral*. Servicio de publicaciones del T.U. de San Marcos.

Rodriguez, T. & Baños, M. (2013). El recuerdo del product placement en el espectador y su relación con la estructura dramática. Estudio de caso en el cine de Alex de la Iglesia. *Communication & Society / Comunicación y Sociedad*, 26(2), 147 – 175. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4640297>

ANEXOS

ANEXO n.º 1. Matriz de Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	SUB DIMENSIONES	INDICADORES
Conflicto Dramático de la Línea Argumental	Para Comparato (1992) El conflicto dramático, es el enfrentamiento entre fuerzas y personajes a través del cual la acción se organiza y se desarrolla hasta el final. Es la médula, la esencia del drama.	Conflicto en los personajes	Conflicto con uno mismo	Problema de índole moral
			Conflicto con los demás	Enfrentamiento con otro (s) por el cumplimiento de su objetivo
			Conflicto con la naturaleza	Algo o alguien impiden al sujeto concretar su objetivo.
		Conflicto en el desarrollo de la estructura dramática	Presentación del conflicto	Tensión entre dos fuerzas: una protagonista y otra antagonista.
			Desarrollo del conflicto	Serie de acontecimientos que realizan los personajes que conducen hasta el clímax.

			Solución del conflicto	Eliminación del obstáculo, una fuerza es derrotada y desaparece.
Banda Sonora	Según Oliart (2010) “hay una dinámica interfuncional entre los elementos de la banda sonora en su proceso de interacción informativa y dramática... cada elemento interactúa con los otros y cumple según el sentido de lo narrado diferentes roles como aporte del lenguaje sonoro al lenguaje visual”	Palabra o diálogo	—	Información conceptual Se presenta en las locuciones, diálogos, pensamientos y monólogos.
		Atmósfera	Atmósfera Dramática	Información connotativa, puede atribuir una carga dramática a esa sonoridad
		Música	Clima emocional	Contribuye a la creación del clima laboral
			Información complementaria	Ofrecer una información complementaria a la expresada por la imagen
			Espacio geográfico	Ayudar a situar el espacio geográfico en el que ocurre la acción.
			Vinculación e identidad de escenas	Vincular dos escenas diferentes y darles identidad propia.
			Elipsis	Apoyar en las elipsis y servir de transición entre escenas.
		Efectos de sonido	Sonidos objetivos	Objeto que emite el sonido al aparecer una imagen

			Sonidos subjetivos	Apoyar una situación anímica o emocional de la trama o los personajes
			Sonidos descriptivos	Representa idealizaciones de los sonidos supuestamente originales
		Silencio	-	Mensaje significativo
				Fuerza afectiva del silencio

ANEXO n.º 2. Matriz de Consistencia

MATRIZ DE CONSISTENCIA				
TÍTULO	FORMULACIÓN	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES
Análisis de la banda sonora y su vínculo con el conflicto dramático de la línea argumental del anime japonés Tokyo Ghoul	GENERAL	GENERAL	GENERAL	V1
	¿Cómo la banda sonora se vincula con el conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la temporada 1?	Analizar como la banda sonora se vincula al conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la Temporada 1.	La banda sonora se vincula de manera significativa al conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul de la Temporada 1.	Conflicto dramático de la línea argumental
	ESPECÍFICOS	ESPECÍFICOS	ESPECÍFICOS	V2
	¿Cómo el diálogo se vincula al conflicto dramático de la línea	Identificar el vínculo entre el diálogo y el conflicto	El diálogo se vincula de manera significativa al	Banda Sonora

	argumental del anime Tokyo Ghoul en la temporada 1?	dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la Temporada 1.	conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la Temporada 1.	
	¿Cómo la atmósfera se vincula al conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la temporada 1?	Indicar el vínculo entre la atmósfera y el conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la Temporada 1.	La atmósfera se vincula de manera significativa al conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la Temporada 1.	
	¿Cómo la música se vincula al conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la temporada 1?	Determinar el vínculo entre la música y el conflicto dramático de la línea argumental del anime	La música se vincula de manera significativa al conflicto dramático de la línea argumental del anime	

		Tokyo Ghoul en la Temporada 1.	Tokyo Ghoul en la Temporada 1.	
	¿Cómo el silencio se vincula al conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la temporada 1?	Describir el vínculo entre el silencio y el conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la Temporada 1.	El silencio se vincula de manera significativa al conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la Temporada 1.	

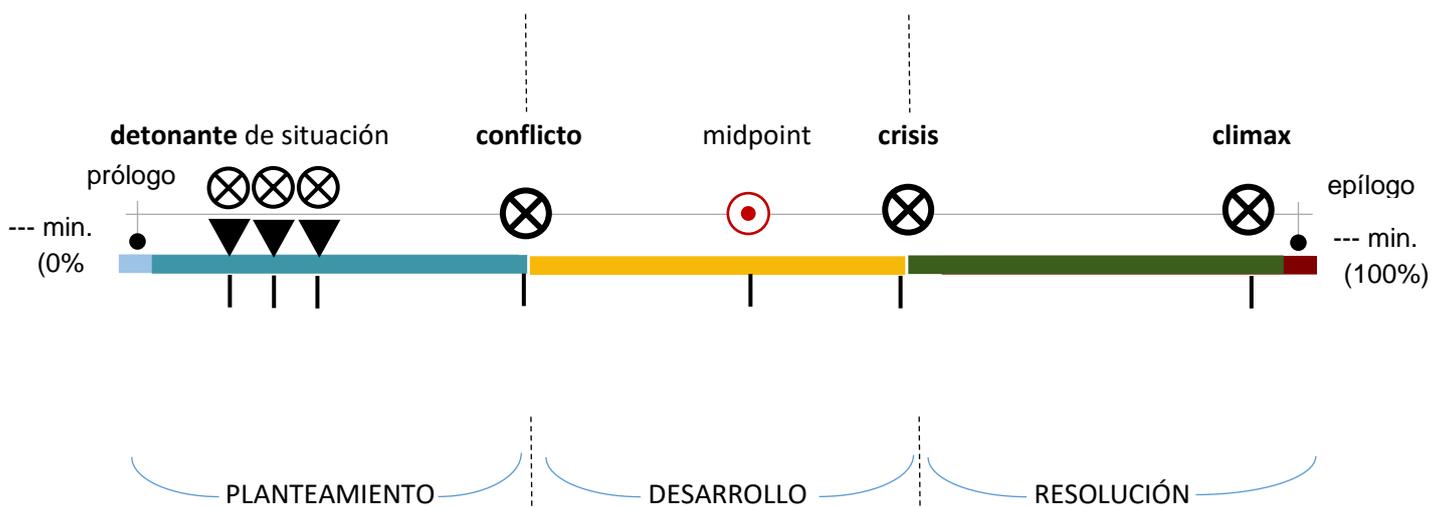
	<p>¿Cómo los efectos sonoros se vinculan al conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la temporada 1?</p>	<p>Establecer el vínculo entre los efectos sonoros y el conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la Temporada 1.</p>	<p>Los efectos sonoros se vinculan de manera significativa al conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul en la Temporada 1.</p>	
--	---	---	---	--

ANEXO n.º 3.

Instrumento 1

Este instrumento es una ficha correspondiente a la visualización gráfica de la estructura dramática, la cual servirá primero para analizar toda la primera temporada del anime en cuanto al conflicto en el desarrollo de la estructura dramática propuesto por Comparato (1992) dándonos una mejor visualización de la división de capítulos que conformarían la presentación del conflicto, el desarrollo del conflicto y la solución del conflicto. Así mismo, se utilizará esta ficha para analizar cada capítulo por separado del anime y tener una mayor perspectiva de la segmentación dentro de cada capítulo correspondiente a las categorías ya establecidas anteriormente al haber analizado la temporada 1.

Para este instrumento se utilizó la ficha correspondiente a la visualización gráfica de la estructura dramática elaborada por Rodríguez y Baños (2013).



ANEXO n.º 4.

Instrumento 2

Este instrumento es una ficha correspondiente a la descripción y visualización gráfica de la estructura dramática, la cual servirá primero para analizar solo los capítulos que contengan un mayor conflicto dramático dentro de su estructura dramática propuesta por Comparato (1992) que se habrá visto en el instrumento anterior. Así mismo, servirá para analizar la dimensión de conflicto en los personajes dándonos una descripción detallada de la lucha del protagonista contra el antagonista. Es por ello, que esta ficha conteniendo las categorías: tiempo, nudo énfasis, nudo argumental, personajes y sucesos, nos proporcionará una mejor descripción y visualización de los momentos exactos de conflicto dramático de la línea argumental planteada por Comparato (1992) que habría en el anime.

Para este instrumento se utilizó la ficha correspondiente a la descripción y visualización gráfica de la estructura dramática elaborada por Rodríguez y Baños (2013).

TIEMPO	NUDO ÉNFASIS	NUDO ARGUMENTAL	PERSONAJES	SUCESOS

ANEXO n.º 5.

Instrumento 3

Este instrumento es una guía de observación elaborada para el análisis puntual de aspectos visuales y auditivos en el vínculo que puedan poseer. Es por ello, que se otorgó valores a los elementos de la banda sonora (voz, ambientes, efectos de sonido, música y silencio) planteados por Oliart (2010) en las situaciones que se presente el conflicto dramático de la línea argumental según Comparato (1992), que anteriormente se habrán seleccionado aquellos momentos por las fichas de descripción y visualización gráfica de la estructura dramática. Así mismo, se otorgó valores que hacen referencia a los elementos del conflicto dramático (situación dramática, espacio, momento, subelementos, características sobresalientes y observaciones adicionales). Es así, que se analizará el vínculo entre la banda sonora y el conflicto dramático de la línea argumental del anime Tokyo Ghoul.

Para este instrumento se utilizó la matriz de datos para análisis de contenido sonoro por secuencias elaborada por Valenzuela (2012) y la ficha de análisis de línea narrativa elaborada por Rodríguez y Baños (2013)

CAPÍTULO A						
<ul style="list-style-type: none"> • Título • Breve descripción (lugar, tiempo, acción, personajes presentes) 						
CAP A	SITUACIÓN DRAMÁTICA	ESPACIO	MOMENTO	SUB ELEMENTOS	CARACTERÍSTICAS SOBRESALIENTES	OBSERVACIONES ADICIONALES
VOZ (DIÁLOGOS)	Qué o a quién escuchamos Breve Descripción	Sonidos puntuales que aporten Información a la carga dramática situando el espacio y tiempo.	Momento de aparición /desaparición de un sonido. Coincidencia con la situación del conflicto	Subelementos en los que se descomponen sonidos como los de ambiente de continuidad. (Ej. Campo día: viento, pájaros, riachuelo. Campo tormenta: viento, lluvia, truenos)	Características del sonido que predominan: tono, timbre, volumen, tiempo, ataque, etc.	Cualquier otro dato relevante acerca de los sonidos, en el momento en que aparecen, la forma, la evolución de los mismo, la relación con el conflicto dramático, etc.
AMB (AMBIENTES)						
FX (EFECTOS DE SONIDO)						
MUS (MÚSICA)						
SIL (SILENCIOS)						

Validación del Instrumento 1

Matriz para evaluación de experto

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS				
Título de la investigación:	ANÁLISIS DE LA BANDA SONORA Y SU VÍNCULO CON EL CONFLICTO DRAMÁTICO DE LA LÍNEA ARGUMENTAL DEL ANIME TOKYO GHOUL			
Línea de investigación:	ANÁLISIS SIMBOLICO DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL			
Apellidos y nombres del experto:	MG. CORVERA GUARNIZ JAIME ROGER			
El instrumento de medición pertenece a la variable:	Conflicto Dramático de la Línea Argumental			
Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la medición sobre la variable en estudio.				
Ítems	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿Cada una de los ítems del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
9	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de manera que se pueda obtener los datos requeridos?	X		
Sugerencias:				
<p>Firma del experto </p>				

Validación del Instrumento 2

Matriz para evaluación de experto

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS				
Título de la investigación:	ANÁLISIS DE LA BANDA SONORA Y SU VÍNCULO CON EL CONFLICTO DRAMÁTICO DE LA LÍNEA ARGUMENTAL DEL ANIME TOKYO GHOUL			
Línea de investigación:	ANÁLISIS SIMBOLICO DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL			
Apellidos y nombres del experto:	MG. CORVERA GUARNIZ JAIME ROGER			
El instrumento de medición pertenece a la variable:	Conflicto Dramático de la Línea Argumental			
Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la medición sobre la variable en estudio.				
Ítems	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿Cada una de los ítems del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
9	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de manera que se pueda obtener los datos requeridos?	X		
Sugerencias:				
<p>Firma del experto </p>				

Validación del Instrumento 3

Matriz para evaluación de experto

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS				
Título de la investigación:	ANÁLISIS DE LA BANDA SONORA Y SU VÍNCULO CON EL CONFLICTO DRAMÁTICO DE LA LÍNEA ARGUMENTAL DEL ANIME TOKYO GHOUL			
Línea de investigación:	ANÁLISIS SIMBOLICO DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL			
Apellidos y nombres del experto:	MG. CORVERA GUARNIZ JAIME ROGER			
El instrumento de medición pertenece a la variable:	Banda Sonora			
Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la medición sobre la variable en estudio.				
Ítems	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿Cada una de los ítems del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
9	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de manera que se pueda obtener los datos requeridos?	X		
Sugerencias:				
Firma del experto				

Validación del Instrumento 1

Matriz para evaluación de experto

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Título de la investigación:	ANÁLISIS DE LA BANDA SONORA Y SU VÍNCULO CON EL CONFLICTO DRAMÁTICO DE LA LÍNEA ARGUMENTAL DEL ANIME TOKYO GHOUL	
Línea de investigación:	ANÁLISIS SIMBOLICO DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	
Apellidos y nombres del experto:	DR. ALFREDO GERARDO ALEGRÍA ALEGRÍA	
El instrumento de medición pertenece a la variable:	Conflicto Dramático de la Línea Argumental	

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una “x” en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la medición sobre la variable en estudio.

Ítems	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿Cada una de los ítems del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
9	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de manera que se pueda obtener los datos requeridos?	X		

Sugerencias:

Firma del experto:



Validación del Instrumento 2

Matriz para evaluación de experto

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Título de la investigación:	ANÁLISIS DE LA BANDA SONORA Y SU VÍNCULO CON EL CONFLICTO DRAMÁTICO DE LA LÍNEA ARGUMENTAL DEL ANIME TOKYO GHOUL	
Línea de investigación:	ANÁLISIS SIMBOLICO DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	
Apellidos y nombres del experto:	DR. ALFREDO GERARDO ALEGRÍA ALEGRÍA	
El instrumento de medición pertenece a la variable:	Conflicto Dramático de la Línea Argumental	

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una “x” en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la medición sobre la variable en estudio.

Ítems	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿Cada una de los ítems del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
9	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de manera que se pueda obtener los datos requeridos?	X		

Sugerencias:

Firma del experto:



Validación del Instrumento 3

Matriz para evaluación de experto
MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Título de la investigación:	ANÁLISIS DE LA BANDA SONORA Y SU VÍNCULO CON EL CONFLICTO DRAMÁTICO DE LA LÍNEA ARGUMENTAL DEL ANIME TOKYO GHOUL	
Línea de investigación:	ANÁLISIS SIMBOLICO DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	
Apellidos y nombres del experto:	DR. ALFREDO GERARDO ALEGRÍA ALEGRÍA	
El instrumento de medición pertenece a la variable:	Banda Sonora	

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la medición sobre la variable en estudio.

Ítems	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿Cada una de los ítems del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
9	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de manera que se pueda obtener los datos requeridos?	X		

Sugerencias:
Firma del experto:


Validación del Instrumento 1

Matriz para evaluación de experto

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Título de la investigación:	ANÁLISIS DE LA BANDA SONORA Y SU VÍNCULO CON EL CONFLICTO DRAMÁTICO DE LA LÍNEA ARGUMENTAL DEL ANIME TOKYO GHOUL	
Línea de investigación:	ANÁLISIS SIMBOLICO DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	
Apellidos y nombres del experto:	MG. JORGE EDER CLAVIJO CORREA	
El instrumento de medición pertenece a la variable:		Conflicto Dramático de la Línea Argumental

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la medición sobre la variable en estudio.

Ítems	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿Cada una de los ítems del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
9	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de manera que se pueda obtener los datos requeridos?	X		

Sugerencias:

Firma del experto:



Validación del Instrumento 2

Matriz para evaluación de experto

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Título de la investigación:	ANÁLISIS DE LA BANDA SONORA Y SU VÍNCULO CON EL CONFLICTO DRAMÁTICO DE LA LÍNEA ARGUMENTAL DEL ANIME TOKYO GHOUL	
Línea de investigación:	ANÁLISIS SIMBOLICO DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	
Apellidos y nombres del experto:	MG. JORGE EDER CLAVIJO CORREA	
El instrumento de medición pertenece a la variable:		Conflicto Dramático de la Línea Argumental

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la medición sobre la variable en estudio.

Ítems	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿Cada una de los ítems del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
9	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de manera que se pueda obtener los datos requeridos?	X		

Sugerencias:

Firma del experto: 

Validación del Instrumento 3

Matriz para evaluación de experto

MATRIZ PARA EVALUACIÓN DE EXPERTOS

Título de la investigación:	ANÁLISIS DE LA BANDA SONORA Y SU VÍNCULO CON EL CONFLICTO DRAMÁTICO DE LA LÍNEA ARGUMENTAL DEL ANIME TOKYO GHOUL	
Línea de investigación:	ANÁLISIS SIMBOLICO DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL	
Apellidos y nombres del experto:	MG. JORGE EDER CLAVIJO CORREA	
El instrumento de medición pertenece a la variable:		Banda Sonora

Mediante la matriz de evaluación de expertos, Ud. tiene la facultad de evaluar cada una de las preguntas marcando con una "x" en las columnas de SÍ o NO. Asimismo, le exhortamos en la corrección de los ítems, indicando sus observaciones y/o sugerencias, con la finalidad de mejorar la medición sobre la variable en estudio.

Ítems	Preguntas	Aprecia		Observaciones
		SÍ	NO	
1	¿El instrumento de medición presenta el diseño adecuado?	X		
2	¿El instrumento de recolección de datos tiene relación con el título de la investigación?	X		
3	¿En el instrumento de recolección de datos se mencionan las variables de investigación?	X		
4	¿El instrumento de recolección de datos facilitará el logro de los objetivos de la investigación?	X		
5	¿El instrumento de recolección de datos se relaciona con las variables de estudio?	X		
6	¿Cada una de los ítems del instrumento de medición se relaciona con cada uno de los elementos de los indicadores?	X		
7	¿El diseño del instrumento de medición facilitará el análisis y procesamiento de datos?	X		
8	¿El instrumento de medición será accesible a la población sujeto de estudio?	X		
9	¿El instrumento de medición es claro, preciso y sencillo de manera que se pueda obtener los datos requeridos?	X		

Sugerencias:

Firma del experto:

