



UNIVERSIDAD  
PRIVADA  
DEL NORTE

# FACULTAD DE COMUNICACIONES

Carrera de Comunicación Audiovisual en Medios Digitales

Las funciones del leitmotiv musical como componente narrativo de los géneros de animación japonesa Shonen y Seinen

Tesis para optar el título profesional de:

Licenciado en Comunicación Audiovisual en Medios Digitales

Autor:

Carlos Manuel Yache Vigo

Asesor:

Mg. Diego Alonso Baca Cáceres

Trujillo - Perú

2020

## **DEDICATORIA**

A Bertha, la orquídea más bella que tuvo este mundo

## **AGRADECIMIENTO**

A Juan y Juana, mis padres, fuente de amor e inspiración, quienes cimentaron en mí el interés  
por el conocimiento

A Pablo, Suguey y Karla, mis hermanos, cómplices eternos de mis aventuras

A Rosa, mi otra madre, luz perenne en mi corazón

## Tabla de contenidos

<b>DEDICATORIA</b>	<b>2</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b>	<b>3</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b>	<b>6</b>
<b>RESUMEN</b>	<b>7</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>8</b>
<b>CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN</b>	<b>9</b>
<b>1.1. Realidad Problemática</b>	<b>9</b>
Elementos teóricos y definiciones conceptuales	12
<b>1.2. Formulación del problema</b>	<b>21</b>
<b>1.3. Objetivos</b>	<b>21</b>
1.3.1. Objetivo general	21
1.3.2. Objetivos específicos	21
<b>1.4. Justificación</b>	<b>21</b>
<b>CAPÍTULO II. METODOLOGÍA</b>	<b>23</b>
<b>2.1. Tipo de investigación</b>	<b>23</b>
<b>2.2. Población y muestra</b>	<b>23</b>
<b>2.3. Técnica e instrumentos de recolección y análisis de datos</b>	<b>29</b>
<b>2.4. Procedimiento</b>	<b>29</b>
<b>CAPÍTULO III. RESULTADOS</b>	<b>31</b>
<b>3.1. Las funciones del leitmotiv en <i>Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario</i></b>	<b>31</b>
3.1.1. El leitmotiv de Seiya, caballero de Pegaso	31
3.1.2. Los temas de Pandora y Athena	32
3.1.3. Motivos conductores vinculados al Cosmos	34
3.1.4. Temas musicales secundarios	36
<b>3.2. Las funciones del leitmotiv en <i>One Punch Man, Temporada 1</i></b>	<b>38</b>
3.2.1. Leitmotiv de Saitama, el héroe más fuerte	38
3.2.2. Temas asociados a los villanos	40
3.2.3. Motivos conductores vinculados a los héroes	42
3.2.4. Melodías secundarias	43

<b>CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES</b>	<b>45</b>
<b>4.1. Discusión</b>	<b>45</b>
4.1.1. El <i>leitmotiv</i> y su identificación	45
4.1.2. El <i>leitmotiv</i> y sus funciones	46
4.1.3. El <i>leitmotiv</i> y sus variaciones	48
4.1.4. Análisis del marco funcional del <i>leitmotiv</i>	48
<b>4.2. Conclusiones</b>	<b>52</b>
<b>REFERENCIAS</b>	<b>54</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>57</b>
<b>ANEXO N° 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA</b>	<b>57</b>
<b>ANEXO N° 2: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES</b>	<b>59</b>
<b>ANEXO N° 3: INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>60</b>
<b>ANEXO N° 4: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>61</b>
<b>ANEXO N° 5: MATRICES DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>	<b>67</b>
<b>ANEXO N° 6: ACTA DE AUTORIZACIÓN PARA SUSTENTACIÓN DE LA TESIS</b>	<b>164</b>
<b>ANEXO N° 7: ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS</b>	<b>165</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1:</b> <i>Listado de escenas pertenecientes a los géneros Shonen y Seinen incluidas en el estudio...</i>	24
<b>Tabla 2:</b> <i>Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado al personaje de Seiya.....</i>	31
<b>Tabla 3:</b> <i>Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado al personaje de Athena.....</i>	33
<b>Tabla 4:</b> <i>Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado al personaje de Pandora.....</i>	34
<b>Tabla 5:</b> <i>Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado al “Cosmos de Oro”.....</i>	35
<b>Tabla 6:</b> <i>Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado a la “Colisión Dorada”.....</i>	35
<b>Tabla 7:</b> <i>Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado al “Cosmos Máximo”.....</i>	36
<b>Tabla 8:</b> <i>Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado a los “Caballeros de plata”.....</i>	37
<b>Tabla 9:</b> <i>Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado al personaje de Shiryu.....</i>	37
<b>Tabla 10:</b> <i>Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado al personaje de Shaka.....</i>	37
<b>Tabla 11:</b> <i>Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado a los “Espectros de Hades”.....</i>	38
<b>Tabla 12:</b> <i>Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado al personaje de Saitama.....</i>	38
<b>Tabla 13:</b> <i>Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado a la “Desesperación”.....</i>	40
<b>Tabla 14:</b> <i>Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado a la “Destrucción”.....</i>	41
<b>Tabla 15:</b> <i>Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado al personaje de Genos.....</i>	42
<b>Tabla 16:</b> <i>Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado a los “Héroes”.....</i>	43
<b>Tabla 17:</b> <i>Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado al personaje de Mumen Rider....</i>	44
<b>Tabla 18:</b> <i>Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado al personaje de Sonic.....</i>	44

## RESUMEN

En la actualidad, existen innumerables géneros y formatos cinematográficos. Algunos de estos poseen características peculiarmente atractivas que han permitido su continua masificación entre los espectadores. Uno de ellos es el *anime* japonés, distinguido mundialmente por sus impresionantes composiciones eufónicas.

La presente investigación tuvo como objetivo determinar las funciones que cumple el *leitmotiv* musical como componente narrativo de los géneros de animación japonesa *Shonen* y *Seinen*. Para ello, se realizó un estudio cualitativo que comprendió la lectura e interpretación sistemática de material de archivo animado (noventa y siete escenas pertenecientes a los *animés* *Saint Seiya*, *Saga de Hades – Capítulos del Santuario* y *One Punch Man, Temporada*), centrándose en el análisis sonoro.

Tras este estudio se pudo establecer que el motivo conductor cumple con tres funciones fundamentales en estos contextos: la *descriptiva*, *indicativa* y *sustitutiva*, sirviendo –de esta manera– como precedente para futuras investigaciones asociadas al fenómeno acústico en el campo audiovisual.

**Palabras clave:** *Leitmotiv*, animación japonesa.

## ABSTRACT

Nowadays, there are countless film genres and formats. Some of them have really attractive features that allowed their continuous massification in the entertainment industry. Worldwide, one of the most recognized is Japanese *anime*, particularly distinguished for its impressive visual and sound compositions.

With this in mind, this study sought to explore the functions of the musical *leitmotif* as a narrative component of the Japanese animation genres *Shonen* and *Seinen*. To this end, a qualitative research took place and included the systematic reading and interpretation of animated material, focusing on its sound analysis, specifically ninety-nine scenes from *Saint Seiya, The Hades Chapter – Sanctuary* and *One Punch Man, Season 1*.

The investigation found that the *leitmotif* develops three fundamental functions in these contexts: *descriptive*, *indicative*, and *substitutive*. Therefore, these contributions will serve as a precedent for future research associated with the acoustic phenomenon in the audiovisual field.

**Keywords:** *Leitmotif*, Japanese animation.

## CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

### 1.1. Realidad Problemática

Arredondo y García (1998) explican que el cine, la televisión y otros medios de comunicación de masas no están orientados hacia un único órgano sensorial, sino que suscitan un atributo perceptivo específico denominado: *audiovisión*. En esta conjunción *sonoro–visual*, una impresión influye sobre la otra transformándola; en otras palabras, no se ve lo mismo cuando se oye y no se oye lo mismo cuando se ve.

Por este motivo, integrar la banda auditiva como elemento narrativo de un producto audiovisual supuso un avance significativo en materia de lenguaje. Si bien es adecuado destacar que el componente sonoro del discurso está conformado por los diálogos y efectos, orientados a proveer credibilidad a la imagen, en el caso de la música, el objetivo primordial es enfatizar las características retóricas y expresivas del encuadre (P. Pérez y J. Pérez, 2009).

Según Gustems, Calderón y Calderón (2017) en una obra audiovisual, se evidencia una estrecha relación entre los intérpretes, la escena, el contexto, la música que acompaña las secuencias, el ritmo y otros elementos causales del discurso. Esta interacción ha sido utilizada por artistas desde el Romanticismo, con el fin de producir un impacto relevante en la audiencia.

Dicho lo anterior, se entiende que la manifestación musical en la narrativa audiovisual es esencial, puesto que perfecciona el discurso, dinamiza el relato, renueva las imágenes dotándolas de una configuración pluridimensional, aporta verosimilitud a la historia, potencia la representación *espacio–temporal* del encuadre y forja la idea de géneros innovadores (Gértrudix, 2002).

Por otro lado, es preciso conocer que la significación sonora se origina en la Modernidad y está configurada en el paradigma del sentido musical como mecanismo

para la expresión de sentimientos, en un entorno artístico que contempla un acentuado grado de polisemia y ambigüedad. En virtud de ello, es capaz de codificar a los discursos audiovisuales (Chalkho, 2018).

Saitta (2012) sostiene que la música es una cadena lingüística independiente, por consiguiente, porta sus propias significaciones. Esta posee múltiples atributos capaces de estimular representaciones afectivas en el oyente. Presenta un aspecto doble, uno *estético-formal* y otro *simbólico-inconsciente*, el cual provoca que las estructuras inconexas de la mente emerjan a la conciencia, permitiendo que la composición artística, en este caso audiovisual, amplíe su verdadero sentido.

La música ejecuta una función sustancial en la experiencia audiovisual. Aunque en una película la imagen sea el principal foco de atención del receptor, realmente es la banda sonora quien se encarga de construir una atmósfera de significados y sensaciones, que enriquecen a la propuesta escénica. Escondido entre estas composiciones musicales se encuentra el *leitmotiv*.

*Leitmotiv*, por su traducción motivo conductor, es una expresión alemana, que hace referencia a un elemento destacado y reiterativo en un producto artístico. De igual manera, define a una unidad narrativa cuya función es enlazar temáticamente un discurso (Diez, 2009).

El *leitmotiv* es un recurso musical con atributos específicos, que amerita un estudio particular e interdisciplinario, por su valor técnico y académico. No obstante, en relación con los estudios de comunicación, uno de los conflictos principales radica en que, al parecer, se ignora la importancia de este fenómeno sonoro como componente de la narrativa audiovisual contemporánea (Radigales y Fraile, 2006). Por esto, se plantea una propuesta de investigación vinculada al tema.

Siguiendo esta línea, se reconocieron una serie de antecedentes de carácter nacional e internacional, que permitieron una aproximación al fenómeno sonoro para así entender su complejidad funcional.

J. Gallardo y E. Gallardo (2013), en su artículo “Análisis musical de La guerra de las galaxias: el nuevo sinfonismo y el uso del *leitmotiv*”, resaltan la importancia de la música como elemento narrativo que proporciona sentido al filme. Destacando al *leitmotiv* como un recurso sonoro eficaz que aporta dramatismo, contextualiza acciones y denota las dimensiones del personaje.

Por otra parte, Piñeiro (2015), en su trabajo “Composición, variación y funciones del *leitmotiv* en el universo de Indiana Jones”, afirma que el *leitmotiv* construye un código audiovisual complejo que enriquece la experiencia del espectador, sumergiéndolo en el universo narrativo del producto cinematográfico.

Gustems, Calderón y Calderón (2017), en su artículo “Escena y personaje: análisis interdisciplinar de símbolos sonoros y musicales para la educación superior”, remarcan el valor de la significación sonora como recurso narrativo. Desde su perspectiva, existe un vínculo entrañable entre todos los elementos que componen un producto audiovisual; en tal sentido, entender esta relación y su significado desde lo académico es vital para nutrir los procesos creativos, construir lazos emocionales con la obra y alcanzar una conexión más profunda con el espectador.

Asimismo, Chalkho (2018), en su trabajo “La música cinematográfica y la construcción del sentido del film”, afirma que el proceso de construcción sonora en el cine contemporáneo es innovador y acelerado. El éxito tras la utilización de una técnica musical específica —como es el caso del *leitmotiv*— suele influir de manera significativa en la producción, análisis y comprensión de obras narrativamente similares, extendiendo

así los horizontes de la investigación asociada al fenómeno audiovisual y sus rasgos *socio-semióticos*.

Valenzuela (2012), en su tesis “El poder narrativo del sonido: El sonido como herramienta narrativa en la película *El laberinto del fauno*”, asegura que el sonido es — en todo sentido— una herramienta clave del discurso cinematográfico. Este sirve para caracterizar a los actantes, engendrar atmósferas sobrecogedoras, asignar una carga emotiva a los espacios y conducir la atención del *espectador-oyente*, componiendo una coreografía audiovisual compleja y sustancial.

Finalmente, Sarovio (2019), en su tesis de licenciatura “Análisis del poder narrativo del sonido como elemento expresivo en la historia de la película *El verano de Kikujiro* de Takeshi Kitano”, destaca el poder narrativo del sonido, ya que es un elemento del relato fílmico que se acopla a la imagen para gestar emociones, construir significados y realzar los matices dramáticos del discurso.

## **Elementos teóricos y definiciones conceptuales**

### **La narración: aproximación y dimensiones**

Al momento de contar una historia o narrar un acontecimiento, los individuos se valen del lenguaje, específicamente alguno que emisor y receptor conozcan y compartan. Por esto, se entiende el término “*lenguaje*” como un conjunto de palabras, imágenes, sonidos, símbolos y normas de conjugación, que ayudan a comunicar un mensaje determinado. El presente estudio enfoca su interés por un tipo particular de lenguaje —el audiovisual—, y busca entender las posibilidades que este posee para significar el discurso animado a través de un recurso sonoro: el *leitmotiv*.

Valenzuela (2012) explica que el lenguaje audiovisual está conformado por la sumatoria de aquello que oímos y aquello vemos. Dicho montaje entre sonido e

imagen, inmerso en la construcción de un producto cinematográfico, que es utilizado para relatar un suceso, generar emociones en el espectador y establecer significaciones a lo largo del discurso, es a lo que se denomina: narración audiovisual. Conviene entonces definir el concepto de “*narración*” y conocer sus principales dimensiones generales.

La narración puede ser entendida como el relato de un hecho, mediante un lenguaje designado, que utiliza técnicas o herramientas narrativas. En relación a ello, Contursi y Ferro (2000) sostienen que no existe una ciencia narratológica como sistema, sino que es un conglomerado de teorías y aproximaciones de naturaleza académica, que se encuentran superpuestas.

Aunque se reconoce la falta de consenso sobre los conceptos asociados al estudio narrativo —como disciplina pura—, las autoras antes mencionadas plantean tres aspectos básicos para entender la cuestión. En primer lugar, la forma material de la narración, dimensión que implica la identificación del lenguaje específico y su manifestación. Si se toma como ejemplo al séptimo arte, el lenguaje empleado sería el audiovisual y la expresión narrativa el producto fílmico que contiene el relato. En segundo lugar, la temporalidad intrínseca en la narración, esta hace referencia a la evolución del discurso, a la forma en que avanza y la consolidación del ambiente en que se desarrollan los sucesos. Si se toma en cuenta que el *leitmotiv* musical es sonido, y este último es por naturaleza temporal, se entiende la influencia directa que dicho recurso puede ejercer sobre esta dimensión. Por último, los actantes dentro del relato son quienes padecen o generan cambios en la historia, siendo de gran relevancia en la construcción sonora que permite definir sus personalidades e intensificar el sentido de sus acciones.

Hablar de narración dentro del fenómeno audiovisual es referirse también a la guionización cinematográfica o televisiva, proceso creativo de gran complejidad que suele basarse en diversas estructuras formales —clásicas y contemporáneas—, entre las que destaca el denominado paradigma de Syd Field (1984). Es necesario mencionar este modelo narrativo, ya que el *leitmotiv* suele estar ligado a sus diversos elementos como las líneas de desarrollo argumental (conocidas como el planteamiento, nudo y desenlace de un relato), los personajes inmersos en la trama (protagonistas o antagonistas), los detonantes de la historia (los conflictos, las crisis o los propósitos que se establecen a lo largo del discurso) y los sucesos resolutivos (momentos trascendentales: midpoint, clímax y anticlímax).

### **El *leitmotiv*: funciones, variación y perspectivas**

El *leitmotiv*, desde el enfoque musical, fue introducido en el siglo XVIII, desarrollado principalmente por el célebre compositor Richard Wagner. Fue acogido por el séptimo arte debido a su versatilidad comunicativa, dado que es un recurso narrativo que permite distinguir a un sujeto, idea o sentimiento (González de Dios, 2017).

Orquestadores cinematográficos como John Williams han empleado reiteradas veces este motivo musical como parte de sus creaciones sonoras, debido a que posibilita pronosticar el tono de una escena o secuencia, acentúa la significación y transcendencia dramática de un acontecimiento; además, esclarece la psicología de los personajes (J. Gallardo y E. Gallardo, 2013).

En el contexto del diseño sonoro, el *leitmotiv* es definido como un fragmento o tema elemental. Pese a su característica simpleza, la construcción de esta melodía

es meticulosamente tratada, con el objetivo de producir una serie de sensaciones afectivas en el receptor (Costantini, 2001).

Según Piñeiro (2015), el *leitmotiv* posee tres funciones fundamentales. Primero, la descriptiva, netamente asociada a los sucesos dramáticos, permite ambientar y explicar detalladamente las acciones, asignándoles credibilidad. Segundo, la indicativa señala a la audiencia algún matiz esencial para discernir el relato, destacando y revelando elementos del discurso cinematográfico mediante indicios sonoros. Por último, la sustitutiva supone la máxima personalización del motivo conductor con la dimensión intrapersonal del personaje, puesto que posibilita predecir apariciones o evocar sentimientos.

El *leitmotiv* es el componente musical narrativo por antonomasia, esencialmente denotativo —no obstante— siempre vinculado a una connotación. Chion (1997) explica que, gracias al motivo conductor, cada *actante-clave* o *idea-fuerza* del discurso posee un tema característico y definitorio, el cual se instaura como su ángel guardián melódico. En relación a esto último, existen dos funciones semánticas asociadas a dicho recurso sonoro: la denotativa, que señala —naturalmente— a un personaje o elemento, y la connotativa, que interpreta sistemáticamente la escena, coloreando su atmósfera.

Torres (2016) afirma que las funciones del *leitmotiv* se asocian a tres puntos elementales dentro de un producto audiovisual. Primero, el personaje marca sus desplazamientos y actualiza su inconsciente, resaltando los atributos psicológicos de este. Segundo, la escena permite anticipar e intensificar los significados donde exista verdadero peso dramático. Tercero, la obra constituye un elemento que dinamiza o retarda el ritmo del discurso.

Dentro de una composición audiovisual, el motivo conductor puede tener múltiples variaciones. Se conoce como variación a la repetición sonora alterada, cuyos cambios implican principalmente: armonía, ritmo y timbre, de tal forma que modifica el sentido de ciertas piezas musicales, asimismo, el del relato.

De lo anterior, es necesario mencionar que el ritmo y timbre son dos de las características sonoras más notorias e identificables. Alten (1994) menciona que el ritmo es un patrón de tiempo natural, establecido a partir de la intensidad y duración de los sonidos en el discurso, es clave en las composiciones musicales pues posibilita la transmisión de sensaciones como la incertidumbre, el vigor, la confusión o calma. Por otro lado, define al timbre como el atributo de calidad tonal que posee un sonido, este permite identificar la fuente de procedencia acústica—diferenciar el instrumento musical que produce una melodía— y apreciar sus cualidades sonoras esenciales (riqueza, agudeza, entre otras).

A pesar de las numerosas posibilidades que ofrece el *leitmotiv* musical para la decodificación de la imagen, su uso ha sido cuestionado por algunos autores e investigadores, pues lo consideran un artificio simbólico que anula el aspecto auténtico del producto cinematográfico, reduciendo su capacidad sensitiva a un proceso mecánico e instintivo.

Adorno y Eisler (1981) afirman que el *leitmotiv* debería encumbrar los acontecimientos escénicos hacia el umbral de lo metafísicamente significativo. Sin embargo, es un estilo de ilustración musical sencilla para receptores carentes de formación académica y sensibilidad cultural.

### **La animación: contexto, características y géneros del *anime* japonés**

Hablar de productos audiovisuales es sumergirse en un amplio universo, donde distintos géneros y formatos convergen constantemente. Uno de los que destaca por su llamativa composición es el animado, género caracterizado por otorgar un papel protagónico a los componentes sonoros en su construcción narrativa.

La animación no es realmente movimiento, sino una representación de este. Es teóricamente definida como la sucesión de cambios proyectados en una pantalla que generan la sensación de dinamismo. Como técnica es ventajosa, pues permite captar totalmente la atención del órgano visual y retratar situaciones difíciles de fotografiar en la vida real (Laureano, 1993).

En la actualidad, los dibujos y series animadas son un factor clave para los procesos de socialización y enculturización de las comunidades. Aportando significativamente en la transmisión de valores y ruptura de estereotipos. En este contexto, la proliferación de herramientas digitales ha permitido que la producción y distribución de estos contenidos se sofisticue, alcanzando un nivel de presencia preponderante en la cultura de masas (Zúñiga, 2013).

Uno de los estilos animados que ha obtenido mayor reconocimiento en la sociedad occidental es el *anime* japonés. Este es identificado a nivel global por características como el tratamiento de tramas complejas, el trazo y constitución estética de los personajes, o las escenas plagadas de acción y sucesos fantásticos.

Brenner (2007) menciona que los dibujos animados suelen tener una cadencia de desarrollo pausada que acentúa la emoción, los detalles del contexto, los ademanes y las acciones propias de cada personaje, revelando así ciertos signos visuales que magnifican la historia. Proyectar tantos elementos simbólicos en una obra puede ser

percibido como un ejercicio tedioso, pero no es el caso del *anime*; ya que una de sus principales virtudes es enfocar sus esfuerzos en mantener un equilibrio entre drama y humor, erigiendo así una narración que resulta atractiva para las audiencias.

Según Vidal (2010) el *anime* japonés tiene múltiples géneros —que dependiendo de su público objetivo— desarrollan discursos especializados (como sucede con el *Shonen* y *Seinen*). En tal sentido, es posible plantear una clasificación formal para estos, partiendo de dos condicionantes esenciales: su demografía y constitución temática.

El *Shonen*, por su etimología “*cómic de niños*”, es el género de *manga* y *anime* más popular del mundo. Las series niponas de este tipo, consumidas generalmente por público masculino, son de argumentos variados. Abordan temáticas de aventura, comedia, ciencia ficción y terror, por mencionar algunos ejemplos. Gracias a esto han logrado un notable impacto entre los diversos núcleos juveniles extendidos alrededor del planeta, adoptando un rol fundamental en la construcción del perfil *socio-cultural* de los adolescentes (Bogarín, 2011).

Discutir las propiedades narrativas vinculadas a esta especie animada implica enunciar algunos componentes dominantes en su construcción argumental. Primero, el protagonista de estos relatos es casi siempre un adolescente varón, que resalta por algún rasgo físico distintivo y goza de alguna habilidad especial (talento, poder o don poco común); además, cuenta con un pasado oscuro y trágico que obliga al receptor a empatizar con su proceso evolutivo que está íntimamente ligado a la superación personal. Segundo, este tipo de discurso animado suele introducir a un deuteragonista, dicho individuo es comúnmente un rival o aliado del actante principal —que contrario a este— expone rasgos positivos como la seguridad, excelencia y

confianza, cualidades que sirven para alimentar el espíritu de competencia entre ambos sujetos a lo largo de la trama. Tercero, la fórmula o esencia primordial de este género audiovisual tiene por objetivo ilustrar diferentes valores sociales a través de la figura del héroe, un arquetipo que habitualmente viene acompañado de conceptos abstractos como justicia, honor, honradez, compañerismo e integridad humana.

Debe señalarse que el *Shonen* es frecuentemente confundido con el *Seinen*, sin embargo, este último posee variedades estilísticas más complejas y plantea argumentos sólidos, que van desde lo vanguardista hasta lo pornográfico, sin llegar a lo sexualmente explícito.

El *Seinen*, por su etimología “*hombre adulto*”, es un género de *manga* y *anime* enfocado en un público mayor. Las composiciones de este tipo tocan temas como la política, el sexo, la religión y violencia; debido a ello, esbozan recurrentemente estructuras narrativas más sofisticadas.

Esta categoría animada tiene tres características o rasgos constitutivos fundamentales que la identifican. En primer lugar, la historia en este tipo discurso suele tener una fuerte dosis de realidad, pues es complementada con acontecimientos sociales verídicos y pasajes oscuros que ha experimentado la humanidad. En segundo lugar, no existe un tratamiento binario de la moralidad en el marco argumental de estos *animés*. Los personajes representados en sus capítulos no son definidos como buenos o malos, sino que todo esto es manejado en diferentes matices de conducta y apreciación subjetiva. Finalmente, la fórmula de esta clase de producto audiovisual es flexible y se encuentra en proceso de evolución continua. Su única limitante es la imaginación del autor.

Pese a todo lo descrito anteriormente, en Perú son escasos los estudios vinculados a la animación japonesa, sobre todo, aquellos enfocados en su análisis narrativo, sea este visual o sonoro, surge ahí el interés por realizar una investigación que englobe dichos términos.

## 1.2. Formulación del problema

¿Qué funciones cumple el *leitmotiv* musical como componente narrativo de los géneros de animación japonesa *Shonen* y *Seinen*?

## 1.3. Objetivos

### 1.3.1. Objetivo general

Determinar las funciones que cumple el *leitmotiv* musical como componente narrativo de los géneros de animación japonesa *Shonen* y *Seinen*.

### 1.3.2. Objetivos específicos

- Comprobar la presencia del *leitmotiv* musical como componente narrativo de los géneros de animación japonesa *Shonen* y *Seinen*.
- Reconocer las variaciones sonoras asociadas al *leitmotiv* musical que componen la narrativa audiovisual de los géneros de animación japonesa *Shonen* y *Seinen*.
- Analizar el marco funcional del *leitmotiv* musical como componente narrativo de los géneros de animación japonesa *Shonen* y *Seinen*.

## 1.4. Justificación

La presente investigación justifica su valor y utilidad al ser una fuente informativa innovadora en el campo académico de la comunicación audiovisual, específicamente vinculada al estudio de la animación japonesa y sus componentes narrativos de naturaleza acústica.

Por un lado, es posible considerarla como un aporte sustancial a nivel teórico y metodológico. Tras explorar de forma concisa y sistematizada el fenómeno animado se logró establecer ciertas definiciones formales para los conceptos de *anime*, género *Shonen* y *Seinen*; asimismo, plantear un instrumento novedoso de recolección de datos

(la matriz de análisis audiovisual), recurso que permitió compilar de manera apropiada los hallazgos y resultados.

Por otra parte, puede afirmarse que su contribución es a nivel social y práctico, pues, servirá como referente para profesionales de los ámbitos de la comunicación, animación y producción musical, que deseen ahondar en el estudio del *anime* y *leitmotiv*, con el objetivo de construir obras cinematográficas de mayor calidad y trascendencia narrativa.

## CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

### 2.1. Tipo de investigación

Esquema:

M - O
-------

Donde:

M = Las noventa y siete escenas de los *animés* pertenecientes a los géneros *Shonen* y *Seinen*.

O = El análisis funcional del *leitmotiv* musical como componente narrativo.

La presente investigación científica es cualitativa, dado que es un estudio *documental–descriptivo* que requirió el análisis de discursos audiovisuales (episodios de series animadas japonesas del género *Shonen* y *Seinen*) y la interpretación de sus elementos narrativos asociados a la variable *leitmotiv* musical.

### 2.2. Población y muestra

La población estuvo constituida por el universo de *animés* japoneses del género *Shonen* y *Seinen*, subtitulados al español y disponibles en una plataforma digital de streaming en los últimos tres años.

Por otra parte, la muestra del estudio estuvo conformada por noventa y siete escenas pertenecientes a dos series animadas representativas (ver Tabla 1): *Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario (2002) / Shonen*, trece ovas (Original Video Animation) que narran las batallas entre los caballeros de oro previas al descenso hacia el inframundo; y, *One Punch Man, Temporada 1 (2015) / Seinen*, doce episodios que relatan la historia de Saitama, un héroe aficionado que puede derrotar a cualquier enemigo con un solo puñetazo.

**Tabla 1:**

*Listado de escenas pertenecientes a los géneros Shonen y Seinen incluidas en el estudio*

ANIME	CAPÍTULO	ESCENA	MINUTO
<i>Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario</i>	<i>“El inicio de la guerra de los infiernos”</i>	Máscara de la Muerte y Afrodita, revelan su identidad como espectros de Hades.	<b>09:13</b>
		Seiya, caballero de Pegaso, llega al rescate de Mu.	<b>14:19</b>
		Seiya habla con Mu, quien le explica todo lo relacionado a la nueva Guerra Santa.	<b>15:03</b>
	<i>“El trío del lamento”</i>	Argol, Capella y Dante, caballeros de plata fallecidos, revelan su identidad a Shiryu.	<b>10:22</b>
		Shiryu, caballero del Dragón, enfrenta a tres caballeros de plata.	<b>12:01</b>
		Se muestra el castillo de Hades y en su interior a Pandora.	<b>02:00</b>
	<i>“La sombra de los muertos”</i>	Pandora habla con Rhadamanthys, uno de los tres jueces del infierno.	<b>03:56</b>
		Dio, Algethi y Sirius, caballeros de plata fallecidos, revelan su identidad a Shun, caballero de Andrómeda.	<b>19:22</b>
		Tres caballeros de plata llegan a Siberia para enfrentar a Hyoga, el caballero del Cisne.	<b>06:57</b>
	<i>“Expiación de culpas”</i>	Kanon, actual caballero de Géminis, recuerda el momento de su salvación por parte de la diosa Athena.	<b>07:42</b>
		Seiya, caballero de Pegaso, conversa con Shiryu, caballero de Dragón.	<b>13:41</b>
		Shaka, caballero de Virgo, se comunica con Saga, Camus y Shura.	<b>20:16</b>
	<i>“El antiguo guerrero”</i>	Shiryu se coloca la armadura del Dragón, para enfrentar a Shion.	<b>10:35</b>
		Dohko, caballero de Libra, renace.	<b>15:34</b>
		Dohko se coloca la armadura de Libra, para enfrentar a Shion.	<b>19:27</b>

<i>“El ataque de los espectros”</i>	Mu, caballero de Aries, descubre a los espectros infiltrados en el Santuario. <b>03:04</b>
	Seiya, caballero de Pegaso, llega nuevamente al rescate de Mu, quien se encuentra en la casa de Cáncer. <b>04:42</b>
	Giganto, espectro de Hades, enfrenta a Seiya. <b>05:41</b>
<i>“Hora de incertidumbre”</i>	Aioria, caballero de Leo, derrota a un grupo de espectros. <b>03:42</b>
	Shaka, caballero de Virgo, se presenta ante los espectros de Hades. <b>12:49</b>
<i>“Más allá del honor”</i>	Saga, Camus y Shura pelean contra Shaka, caballero de Virgo. <b>15:27</b>
	Shaka muere a causa de la Exclamación de Athena. <b>22:00</b>
<i>“La colisión dorada”</i>	Buda habla con Shaka de Virgo. <b>03:23</b>
<i>“Luto en el santuario”</i>	Las dos Exclamaciones de Athena colisionan. <b>02:42</b>
	Los caballeros de bronce detienen ambas Exclamaciones de Athena. <b>07:37</b>
<i>“La armadura de Athena”</i>	Athena, diosa de la Tierra, convoca a los caballeros dorados. <b>10:52</b>
	Rhadamanthys habla con Zeros, otro espectro de Hades. <b>15:42</b>
	Pandora da órdenes a Rhadamanthys, uno de los tres jueces del infierno. <b>02:02</b>
	La armadura sagrada de la diosa Athena revive. <b>6:28</b>
	Los caballeros caídos resucitan. <b>08:08</b>
	Saga, Camus y Shura confrontan a Pandora. <b>10:22</b>
	Shion revive las armaduras de bronce <b>13:07</b>
	Las armaduras de bronce son transformadas. <b>14:05</b>
	Pandora derrota a Saga, Shura y Camus, antiguos caballeros dorados. <b>20:40</b>
	Los caballeros de bronce llegan al castillo de Hades. <b>23:01</b>

	<i>“La mañana de la decisión final”</i>	Los caballeros de bronce se levantan.	<b>16:39</b>
<i>One Punch Man, Temporada 1</i>	<i>“El hombre más fuerte”</i>	Vaccine Man, villano que encarna la contaminación ambiental, aparece.	<b>00:29</b>
		Saitama, protagonista del anime, reflexiona sobre su vida.	<b>14:54</b>
		Saitama, marcha en dirección a casa.	<b>16:02</b>
		Los habitantes del inframundo atacan sorpresivamente a Saitama.	<b>16:49</b>
		Saitama enfrenta a los habitantes del inframundo.	<b>19:30</b>
	<i>“El ciborg solitario”</i>	Saitama vence al Underlord.	<b>21:26</b>
		Ciudad Z es invadida por un enjambre de mosquitos.	<b>01:32</b>
		Los mosquitos asesinan a un ladrón de tiendas.	<b>04:07</b>
		Genos, un joven cibernético, combate contra la líder de los mosquitos.	<b>06:02</b>
		La chica mosquito reúne a sus insectos.	<b>07:32</b>
	<i>“El científico obsesivo”</i>	Saitama se burla de Beast King.	<b>18:27</b>
		Saitama amenaza a Beast King.	<b>19:00</b>
		Saitama elimina a Ground Dragon.	<b>20:52</b>
		Saitama y Genos corren apresurados hacia la “Casa de la Evolución”.	<b>06:18</b>
		Ashura Kabuto, campeón de la “Casa de la Evolución”, aparece.	<b>07:44</b>
<i>“El ninja moderno”</i>	Saitama revela el secreto tras su inconmensurable poder.	<b>15:06</b>	
	Ashura Kabuto libera toda su fuerza, para enfrentar a Saitama.	<b>18:36</b>	
	Mumen Rider, héroe clase C, ayuda a un niño.	<b>03:35</b>	
	El Grupo Paradise, liderado por Hammerhead, ataca Ciudad F.	<b>05:43</b>	
	Mumen Rider encara al Grupo Paradise.	<b>06:10</b>	
		Sonic “Velocidad del Sonido”, un ninja renegado, aparece.	<b>06:43</b>
		Saitama enfrenta a Hammerhead.	<b>13:15</b>

	Sonic habla con Saitama.	<b>15:59</b>
	Hammerhead es atacado por dos desconocidos.	<b>20:54</b>
<i>“El mejor sensei”</i>	Se muestra el cuartel general de la “Asociación de Héroes”.	<b>00:01</b>
	Saitama destroza las pruebas físicas del examen de selección de héroes.	<b>03:21</b>
	Genos y Saitama conversan sobre la “Asociación de Héroes”.	<b>08:50</b>
	Genos practica combate contra Saitama, su nuevo maestro.	<b>13:22</b>
	Saitama despide a Genos, su aprendiz, tras un arduo día de entrenamiento.	<b>21:16</b>
<i>“La ciudad aterradora”</i>	Saitama corre desesperado por la ciudad en busca villanos.	<b>02:33</b>
	Sonic, el ninja moderno, ataca a Saitama.	<b>04:54</b>
	Sonic derrota a Tanktop Tiger, héroe profesional clase C.	<b>07:08</b>
	Saitama enfrenta a Sonic.	<b>07:45</b>
	Los miembros del cuartel general discuten asuntos vinculados a los héroes.	<b>10:06</b>
	Se muestra la destrucción ocasionada por el Kaijin de Ghost Town.	<b>20:04</b>
<i>“El discípulo supremo”</i>	Un meteorito se aproxima al planeta.	<b>00:05</b>
	Silver Fang, héroe clase S, habla con Genos.	<b>03:43</b>
	Genos despliega su novedoso armamento para destruir el meteorito.	<b>05:35</b>
	Saitama destruye el meteorito con un puñetazo.	<b>10:22</b>
	Saitama habla con Genos.	<b>13:14</b>
	Saitama discute con los habitantes de Ciudad Z.	<b>21:12</b>
<i>“El rey del mar profundo”</i>	Los seres del mar profundo emergen en ciudad J.	<b>01:15</b>
	Sonic aparece en ciudad J, tras escapar de la cárcel junto a Puri–Puri Prisoner.	<b>08:46</b>

	El refugio de la ciudad es atacado por el Rey del Mar Profundo.	<b>18:11</b>
	Un grupo de héroes encara al Rey del Mar Profundo.	<b>19:45</b>
<i>“Justicia inquebrantable”</i>	El Rey del Mar Profundo abate a Genos.	<b>00:47</b>
	Genos lucha ferozmente contra el Rey del Mar Profundo.	<b>03:44</b>
	El Rey del Mar Profundo vence a Genos.	<b>05:26</b>
	Mumen Rider expresa su valentía al enfrentarse contra el Rey del Mar Profundo.	<b>07:28</b>
	Saitama miente a los refugiados, tras rescatarlos del ataque a ciudad J.	<b>14:14</b>
	Saitama es promovido a héroe clase B.	<b>16:10</b>
	Mumen Rider celebra el ascenso de Saitama, invitándolo a comer.	<b>20:20</b>
<i>“Peligro sin precedentes”</i>	Un agente de la “Asociación de Héroes” llega al dojo de Silver Fang.	<b>06:26</b>
	Los héroes de mayor rango se juntan en el cuartel general.	<b>08:08</b>
	Sky King ataca el cuartel general.	<b>13:52</b>
<i>“El conquistador del universo”</i>	Saitama ataca la nave alienígena.	<b>00:02</b>
<i>“El héroe más fuerte”</i>	Saitama regresa de la luna, para terminar el combate con Lord Boros.	<b>09:42</b>
	Saitama triunfa sobre Lord Boros.	<b>11:57</b>
	Amai Mask, héroe clase A, elimina a los alienígenas sobrevivientes.	<b>17:36</b>
	Plutón, rey del inframundo, asola ciudad Y.	<b>22:44</b>
	Saitama aniquila a Plutón de un golpe.	<b>23:25</b>

**Fuente:** *Elaboración propia.*

### 2.3. Técnica e instrumentos de recolección y análisis de datos

Para este estudio se utilizó una matriz de análisis audiovisual. Dicho instrumento estuvo basado en la *ficha de análisis de resultados* propuesta por Piñeiro (2015), en su investigación sobre las funciones y variaciones del *leitmotiv*.

Además, para el diseño de esta matriz, se tomaron en cuenta diferentes indicadores que suelen estar vinculados al *leitmotiv* musical en productos cinematográficos como personajes, locaciones, actos dramáticos, líneas de desarrollo argumental y tipo de suceso, logrando así un mayor grado de confiabilidad y consistencia en el proceso de recolección de datos.

### 2.4. Procedimiento

Con el fin de realizar un análisis detallado del discurso animado japonés, se estableció un sistema de lectura del material audiovisual. En primer lugar, se observó los *animés* de manera convencional, se tomó apuntes de los acontecimientos y personajes más relevantes. Luego, se fragmentaron los capítulos en secuencias para repetir el visionado e identificar aquellas escenas que presentasen algún tipo de *leitmotiv* musical. Por último, tras delimitar que segmentos portaban dicho componente, se visualizó una vez más el material. Durante este proceso se utilizó la matriz de análisis audiovisual previamente elaborada, logrando así determinar las diferentes funciones que cumple este motivo musical como elemento de la narrativa audiovisual de los géneros de animación japonesa *Shonen* y *Seinen*, así como sus variaciones sonoras.

La validación del instrumento de investigación se realizó a través de tres expertos (uno metodológico y dos temáticos). El trío de especialistas aprobó la matriz audiovisual presentada sin plantear observaciones y estimaron que contaba con los indicadores necesarios para su aplicación.

Por otra parte, se consideró como *leitmotiv* a todo fragmento musical o melodía que estuviese presente repetidas veces en el marco de desarrollo del discurso animado, siempre asociado a un suceso o actante determinado.

### **Aspectos éticos del estudio**

En relación a los términos y definiciones teóricas empleadas a lo largo de la investigación, dichos conceptos fueron obtenidos mediante la revisión de literatura científica (artículos y libros en formato digital), encontrada en bases de datos electrónicas, como SciELO, Redalyc y Google Académico.

En el caso del contenido audiovisual consultado, fue adquirido lícitamente. Para esto, se contrató el servicio de streaming *Netflix*, puesto que todas las series animadas incluidas en la muestra forman parte de su catálogo online.

## CAPÍTULO III. RESULTADOS

### 3.1. Las funciones del *leitmotiv* en *Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario*

#### 3.1.1. El *leitmotiv* de Seiya, caballero de Pegaso

Desde su primera aparición en el minuto catorce del capítulo: “*Inicio de la guerra de los infiernos*”, cuando el caballero de Pegaso salta repentinamente a escena, el tema *Pegasus Fantasy* se transforma en la marca sonora de Seiya —actante principal del *anime*—. A partir de esta inserción se puede señalar la presencia del motivo conductor en seis momentos de la saga.

**Tabla 2:**

*Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado al personaje de Seiya*

CAPÍTULO	ESCENA	FUNCIÓN	VARIACIÓN
“ <i>El inicio de la guerra de los infiernos</i> ”	Seiya, caballero de Pegaso, llega al rescate de Mu.	Indicativa	Primera
	Seiya habla con Mu, quien le explica todo lo relacionado a la nueva Guerra Santa.	Descriptiva	Segunda
“ <i>Deudas del pasado</i> ”	Seiya, caballero de Pegaso, conversa con Shiryu, caballero de Dragón.	Descriptiva	Tercera
“ <i>El ataque de los espectros</i> ”	Seiya, caballero de Pegaso, llega nuevamente al rescate de Mu, quien se encuentra en la casa de Cáncer.	Indicativa	Primera
	Giganto, espectro de Hades, enfrenta a Seiya.	Descriptiva	Segunda
“ <i>La armadura de Athena</i> ”	Los caballeros de bronce llegan al castillo de Hades.	Descriptiva / Indicativa	Primera

**Fuente:** *Elaboración propia.*

Como puede evidenciarse en la Tabla 2. El *leitmotiv* de Seiya cumple dos funciones primordiales: *descriptiva* e *indicativa*. En primer lugar, la función *descriptiva*, que delimita la situación o sucesos vinculados al caballero de Pegaso, constituye el uso más habitual del tema en la Saga de Hades. Cuando Seiya conversa, realiza una hazaña heroica o enfrenta a sus enemigos, suele escucharse el famoso motivo. Por otro lado, la función *indicativa*, que identifica y caracteriza al personaje, predice la aparición del caballero de bronce en las escenas, además, añade matices dramáticos que acentúan el relato.

Este tema musical representa eficazmente al personaje, pues su fraseo melódico, armonía, ritmo y timbre (según la variación) aluden a ciertas cualidades de Seiya, como su heroísmo, pasión y valentía. A lo largo de la saga es posible reconocer tres variantes sonoras asociadas a este primer *leitmotiv*: una original (durante las contiendas de Pegaso), una siniestra (durante sucesos que involucran la participación activa de los espectros) y una simplificada (serena en cadencia).

### 3.1.2. Los temas de Pandora y Athena

Los dos personajes femeninos más representativos de la saga: Athena, diosa suprema de la tierra, y Pandora, soberana del Inframundo, quienes encarnan al bien y el mal respectivamente, poseen motivos conductores particulares.

El *leitmotiv* de Athena está presente en cuatro escenas de la saga (ver Tabla 3). Este tema caracterizado por su sonido tenue y encantador, cumple con tres funciones narrativas, destacándose entre ellas la *sustitutiva*, que permite evocar sentimientos (como el amor y la esperanza) y transmitir sensaciones (de pureza, divinidad y regocijo).

**Tabla 3:**

*Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado al personaje de Athena*

CAPÍTULO	ESCENA	FUNCIÓN	VARIACIÓN
“Expiación de culpas”	Kanon, actual caballero de Géminis, recuerda el momento de su salvación por parte de la diosa Athena.	Sustitutiva	No presenta
“Luto en el santuario”	Athena, diosa de la Tierra, convoca a los caballeros dorados.	Indicativa / Sustitutiva	No presenta
“La armadura de Athena”	La armadura sagrada de la diosa Athena revive.	Descriptiva / Sustitutiva	No presenta
	Los caballeros caídos resucitan.	Sustitutiva	No presenta

**Fuente:** *Elaboración propia.*

Por una parte, cabe resaltar que este motivo aparece incluso después de la muerte del actante (durante el capítulo: “*La armadura de Athena*”), sustituyendo su presencia y dotando de un sentido más profundo al relato, pues, establece un lazo reminiscente con la diosa. Pese a su visible funcionalidad no cuenta con variantes sonoras, por esto, su inserción a lo largo del discurso resulta monótona.

Por otra parte, el *leitmotiv* de Pandora aparece en seis ocasiones (ver Tabla 4). Al analizar este tema musical, es posible diferenciar dos funciones narrativas, sobresaliendo — en este caso— la *descriptiva*. Esta permite exponer los acontecimientos (como las conversaciones entre la regente infernal y su séquito malévolos) y contextualizarlos efectivamente, situándolos en un espacio concreto: “*El castillo del Emperador Hades*”.

Este motivo conductor posee dos variantes sonoras. La primera es una versión interpretada en arpa —la más recurrente—, que exhibe rasgos oscuros. La segunda es una variante orquestada que denota un tono ligeramente denso y emite sensaciones de nostalgia.

**Tabla 4:**

*Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado al personaje de Pandora*

CAPÍTULO	ESCENA	FUNCIÓN	VARIACIÓN
“La sombra de los muertos”	Se muestra el castillo de Hades y en su interior a Pandora.	Descriptiva / Indicativa	Primera
	Pandora habla con Rhadamanthys, uno de los tres jueces del infierno.	Descriptiva	Segunda
“Luto en el santuario”	Rhadamanthys habla con Zeros, otro espectro de Hades.	Descriptiva	Primera
“La armadura de Athena”	Pandora da órdenes a Rhadamanthys, uno de los tres jueces del infierno.	Descriptiva	Primera
	Saga, Camus y Shura confrontan a Pandora.	Descriptiva	Primera
	Pandora derrota a Saga, Shura y Camus, antiguos caballeros dorados.	Descriptiva	Segunda

**Fuente:** *Elaboración propia.*

### 3.1.3. Motivos conductores vinculados al Cosmos

El cosmos —en el universo de Los Caballeros del Zodiaco— es la energía vital definitiva, inherente a todos los seres. Permite concentrar la mente, el espíritu y la fuerza, intensificando el poder de sus usuarios: *los guerreros sagrados*.

En el transcurso de la *Saga de Hades*, aparecen tres motivos vinculados a él, dichos temas fueron denominados: “*Cosmos de Oro*”, “*Colisión Dorada*” y “*Cosmos Máximo*”, con el fin de diferenciarlos.

El leitmotiv “*Cosmos de Oro*” aparece en cuatro escenas (ver Tabla 5). Este tema cumple únicamente la función *indicativa*, ya que al ser una composición musical impetuosa, presenta los sucesos dramáticos de manera apasionante, inspiradora y honorable, trascendiendo al relato y enriqueciéndolo significativamente. A pesar de su notable influencia en el discurso audiovisual no tiene variaciones sonoras.

**Tabla 5:**
*Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado al “Cosmos de Oro”*

<b>CAPÍTULO</b>	<b>ESCENA</b>	<b>FUNCIÓN</b>	<b>VARIACIÓN</b>
“El antiguo guerrero”	Dohko, caballero de Libra, renace.	Indicativa	No presenta
“Hora de incertidumbre”	Aioria, caballero de Leo, derrota a un grupo de espectros.	Indicativa	No presenta
“Más allá del honor”	Saga, Camus y Shura pelean contra Shaka, caballero de Virgo.	Indicativa	No presenta
“La armadura de Athena”	Shion revive las armaduras de bronce.	Indicativa	No presenta

*Fuente: Elaboración propia.*

Por otro lado, el leitmotiv “Colisión Dorada”, presente en cuatro momentos de la saga (ver Tabla 6), cumple tres funciones narrativas, distinguiéndose —entre estas— la *indicativa*. Además, es un recurso que permite enaltecer los sucesos, realzar los niveles de tensión en el relato y destacar a los principales involucrados en el conflicto: *los caballeros de oro*. Posee dos variaciones sonoras, una elemental y otra armónicamente condensada, que intensifica considerablemente el ritmo en la propuesta animada.

**Tabla 6:**
*Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado a la “Colisión Dorada”*

<b>CAPÍTULO</b>	<b>ESCENA</b>	<b>FUNCIÓN</b>	<b>VARIACIÓN</b>
“El antiguo guerrero”	Dohko se coloca la armadura de Libra, para enfrentar a Shion.	Descriptiva / Indicativa	Primera
“Más allá del honor”	Shaka muere a causa de la Exclamación de Athena.	Descriptiva / Indicativa	Primera
“La colisión dorada”	Buda habla con Shaka de Virgo.	Sustitutiva	Primera
“Luto en el santuario”	Las dos Exclamaciones de Athena colisionan.	Descriptiva / Indicativa	Segunda

*Fuente: Elaboración propia.*

Finalmente, el *leitmotiv* “*Cosmos Máximo*”, que es insertado en tres ocasiones (ver Tabla 7), cumple una doble función (*descriptiva–indicativa*). A través de este tema es posible comprender la relevancia de los Caballeros de Bronce en la saga, dado que, la música otorga a dichos actantes un vigor incomparable. Este motivo conductor tiene dos variaciones musicales, ambas dramáticas y penetrantes, que confieren una atmósfera sustancial y mística al relato.

**Tabla 7:**

*Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado al “Cosmos Máximo”*

CAPÍTULO	ESCENA	FUNCIÓN	VARIACIÓN
“ <i>Luto en el santuario</i> ”	Los caballeros de bronce detienen ambas Exclamaciones de Athena.	Descriptiva / Indicativa	Primera
“ <i>La armadura de Athena</i> ”	Las armaduras de bronce son transformadas.	Descriptiva / Indicativa	Primera
“ <i>La mañana de la decisión final</i> ”	Los caballeros de bronce se levantan.	Descriptiva / Indicativa	Segunda

**Fuente:** *Elaboración propia.*

### 3.1.4. Temas musicales secundarios

El tratamiento narrativo no sería el mismo sin los personajes secundarios. Estos sujetos aparecen con frecuencia en algunos episodios de las series animadas, por lo general, influyen levemente en el argumento y sentido del discurso. En consecuencia, muchos de ellos están asociados a un *leitmotiv* determinado.

En *Saint Seiya, Saga de Hades - Capítulos del Santuario*, las funciones que cumplen estos motivos conductores provisionales son las siguientes: *descriptiva* e *indicativa* (ver Tabla 8, Tabla 9, Tabla 10 y Tabla 11). Siendo dichos temas un recurso que permite exponer los sucesos dramáticos y predecir la aparición de los actantes incidentales.

Cabe señalar que —en este caso— al ser temas básicos con un nivel de funcionalidad reducida, no poseen variaciones sonoras, limitando en gran medida la significación en el discurso audiovisual.

**Tabla 8:**

*Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado a los “Caballeros de plata”*

<b>CAPÍTULO</b>	<b>ESCENA</b>	<b>FUNCIÓN</b>	<b>VARIACIÓN</b>
“El trío del lamento”	Argol, Capella y Dante, caballeros de plata fallecidos, revelan su identidad a Shiryu.	Indicativa	No presenta
“La sombra de los muertos”	Dio, Algethi y Sirius, caballeros de plata fallecidos, revelan su identidad a Shun, caballero de Andrómeda.	Descriptiva	No presenta
“Expiación de culpas”	Tres caballeros de plata llegan a Siberia para enfrentar a Hyoga, el caballero del Cisne.	Descriptiva	No presenta

*Fuente: Elaboración propia.*

**Tabla 9:**

*Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado al personaje de Shiryu*

<b>CAPÍTULO</b>	<b>ESCENA</b>	<b>FUNCIÓN</b>	<b>VARIACIÓN</b>
“El trío del lamento”	Shiryu, caballero del Dragón, enfrenta a tres caballeros de plata.	Indicativa	No presenta
“El antiguo guerrero”	Shiryu se coloca la armadura del Dragón, para enfrentar a Shion.	Descriptiva / Indicativa	No presenta

*Fuente: Elaboración propia.*

**Tabla 10:**

*Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado al personaje de Shaka*

<b>CAPÍTULO</b>	<b>ESCENA</b>	<b>FUNCIÓN</b>	<b>VARIACIÓN</b>
“Deudas del pasado”	Shaka, caballero de Virgo, se comunica con Saga, Camus y Shura.	Indicativa	No presenta
“Hora de incertidumbre”	Shaka, caballero de Virgo, se presenta ante los espectros de Hades.	Descriptiva / Indicativa	No presenta

*Fuente: Elaboración propia.*

**Tabla 11:**
*Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado a los “Espectros de Hades”*

CAPÍTULO	ESCENA	FUNCIÓN	VARIACIÓN
“El inicio de la guerra de los infiernos”	Máscara de la Muerte y Afrodita, revelan su identidad como espectros de Hades.	Indicativa	No presenta
“El ataque de los espectros”	Mu, caballero de Aries, descubre a los espectros infiltrados en el Santuario.	Indicativa	No presenta

*Fuente: Elaboración propia.*

### 3.2. Las funciones del leitmotiv en *One Punch Man, Temporada 1*

#### 3.2.1. Leitmotiv de Saitama, el héroe más fuerte

El tema *The Hero*, perteneciente a la banda JAM Project (oriunda de Japón), es reinventado por Makoto Miyazaki para la serie, convirtiéndose en la marca sonora de Saitama.

Este motivo conductor es el más característico e identificable de todo el *anime*, con un total de veintiuna apariciones.

**Tabla 12:**
*Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado al personaje de Saitama*

CAPÍTULO	ESCENA	FUNCIÓN	VARIACIÓN
“El hombre más fuerte”	Saitama, protagonista del <i>anime</i> , reflexiona sobre su vida.	Descriptiva	Primera
	Saitama, marcha en dirección a casa.	Descriptiva	Primera
	Saitama enfrenta a los habitantes del inframundo.	Descriptiva / Indicativa	Segunda
	Saitama derrota al Underlord.	Descriptiva	Segunda
“El ciborg solitario”	Saitama se burla de Beast King.	Descriptiva	Tercera
	Saitama amenaza a Beast King.	Descriptiva	Tercera
	Saitama elimina a Ground Dragon.	Descriptiva	Segunda
“El científico obsesivo”	Saitama y Genos corren apresurados hacia la “Casa de la Evolución”.	Descriptiva	Segunda
“El ninja moderno”	Saitama enfrenta a Hammerhead.	Descriptiva	Segunda
“El mejor sensei”	Saitama destroza las pruebas físicas del examen de selección de héroes.	Descriptiva / Indicativa	Segunda
	Genos y Saitama conversan sobre la “Asociación de Héroes”.	Descriptiva	Tercera

	Saitama despide a Genos, su aprendiz, tras un arduo día de entrenamiento.	Descriptiva	Primera
“La ciudad aterradora”	Saitama corre desesperado por la ciudad en busca villanos.	Indicativa	Segunda
“El discípulo supremo”	Saitama destruye el meteorito con un puñetazo.	Descriptiva / Indicativa	Segunda
	Saitama habla con Genos.	Descriptiva	Tercera
	Saitama discute con los habitantes de Ciudad Z.	Descriptiva	Cuarta
“Justicia inquebrantable”	Mumen Rider expresa su valentía al enfrentarse contra el Rey del Mar Profundo.	Sustitutiva	Quinta
	Saitama miente a los refugiados, tras rescatarlos del ataque a ciudad J.	Descriptiva	Primera
“El héroe más fuerte”	Saitama regresa de la luna, para terminar el combate con Lord Boros.	Descriptiva / Indicativa	Segunda
	Saitama triunfa sobre Lord Boros.	Descriptiva	Quinta
	Saitama aniquila a Plutón de un golpe.	Descriptiva / Indicativa	Segunda

**Fuente:** *Elaboración propia.*

Como puede constatar en la Tabla 12. El *leitmotiv* de Saitama cumple con tres funciones narrativas, destacándose: la *descriptiva* e *indicativa*. Dichas funciones sirven para definir los hechos o acontecimientos asociados al personaje —en su trayecto como héroe profesional— y exaltar las escenas con mayor peso dramático, realzando de esta forma el sentido del discurso. Cuando el protagonista triunfa sobre sus enemigos o ejecuta una intrépida proeza es posible advertir el memorable motivo musical.

Este tema sonoro calza a la perfección, ya que, encarna a ciertos atributos de Saitama, como su heroica personalidad y coraje. A lo largo del *anime*, es posible reconocer cinco variantes sonoras vinculadas a este *leitmotiv*: una elemental, una del género rock (durante los enfrentamientos del actante), una humorística (propia de escenas hilarantes), una reflexiva (instrumentada con cuerdas) y una lánguida (ejecutada al piano).

### 3.2.2. Temas asociados a los villanos

En un relato ficticio, los villanos o seres maléficos, son los principales adversarios del héroe. Influyen crucialmente en el desarrollo de la trama y argumento, causando catástrofes y propagando el caos.

En *One Punch Man* existen dos motivos musicales asociados a estas criaturas, dichos temas fueron llamados: “*Desesperación*” y “*Destrucción*”, para así diferenciarlos.

El leitmotiv “*Desesperación*” aparece en doce escenas (ver Tabla 13). Este tema caracterizado por su lúgubre cadencia, cumple con tres funciones narrativas, sobresaliendo entre ellas la *indicativa*, que permite añadir gran tensión al discurso, generando sensaciones de desasosiego e incertidumbre. Pese a ser el segundo motivo más frecuente en toda la serie, no tiene variaciones sonoras.

**Tabla 13:**

*Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado a la “Desesperación”*

CAPÍTULO	ESCENA	FUNCIÓN	VARIACIÓN
“ <i>El hombre más fuerte</i> ”	Los habitantes del inframundo atacan sorpresivamente a Saitama.	Indicativa	No presenta
“ <i>El ciborg solitario</i> ”	Ciudad Z es invadida por un enjambre de mosquitos.	Descriptiva	No presenta
	La chica mosquito reúne a sus insectos.	Indicativa	No presenta
“ <i>El científico obsesivo</i> ”	Ashura Kabuto, campeón de la “Casa de la Evolución”, aparece.	Indicativa	No presenta
“ <i>El ninja moderno</i> ”	Hammerhead es atacado por dos desconocidos.	Descriptiva	No presenta
“ <i>La ciudad aterradora</i> ”	Sonic derrota a Tanktop Tiger, héroe profesional clase C.	Descriptiva	No presenta
	Se muestra la destrucción ocasionada por el Kaijin de Ghost Town.	Descriptiva / Sustitutiva	No presenta
“ <i>El discípulo supremo</i> ”	Un meteorito se aproxima al planeta.	Indicativa	No presenta
“ <i>El rey del mar profundo</i> ”	El refugio de la ciudad es atacado por el Rey del Mar Profundo.	Descriptiva	No presenta

<i>“Justicia inquebrantable”</i>	El Rey del Mar Profundo vence a Genos.	Indicativa	No presenta
<i>“Peligro sin precedentes”</i>	Un agente de la “Asociación de Héroe” llega al dojo de Silver Fang.	Indicativa	No presenta
<i>“El héroe más fuerte”</i>	Amai Mask, héroe clase A, elimina a los alienígenas sobrevivientes.	Sustitutiva	No presenta

*Fuente: Elaboración propia.*

Por otro lado, el leitmotiv “*Destrucción*” aparece en once ocasiones (ver Tabla 14). Al analizar esta melodía, es posible diferenciar igualmente tres funciones narrativas, distinguiéndose —en este caso— la *descriptiva*. Esta función posibilita exponer diversos sucesos abominables como los asesinatos, genocidios y estragos perpetuados por las entidades siniestras, gestando emociones de angustia y terror en el espectador. A pesar de su notable impacto en el producto audiovisual, tampoco cuenta con variaciones sonoras.

**Tabla 14:**

*Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado a la “Destrucción”*

<b>CAPÍTULO</b>	<b>ESCENA</b>	<b>FUNCIÓN</b>	<b>VARIACIÓN</b>
<i>“El hombre más fuerte”</i>	Vaccine Man, villano que encarna la contaminación ambiental, aparece.	Indicativa	No presenta
<i>“El ciborg solitario”</i>	Los mosquitos asesinan a un ladrón de tiendas.	Descriptiva	No presenta
<i>“El científico obsesivo”</i>	Ashura Kabuto libera toda su fuerza, para enfrentar a Saitama.	Descriptiva	No presenta
<i>“El ninja moderno”</i>	El Grupo Paradise, liderado por Hammerhead, ataca Ciudad F.	Descriptiva	No presenta
<i>“La ciudad aterradora”</i>	Saitama enfrenta a Sonic.	Descriptiva	No presenta
<i>“El discípulo supremo”</i>	Silver Fang, héroe clase S, habla con Genos.	Sustitutiva / Indicativa	No presenta
<i>“El rey del mar profundo”</i>	Los seres del mar profundo emergen en ciudad J.	Descriptiva	No presenta
<i>“Justicia inquebrantable”</i>	El Rey del Mar Profundo abate a Genos.	Indicativa	No presenta
<i>“Peligro sin precedentes”</i>	Sky King ataca el cuartel general.	Descriptiva	No presenta
<i>“El conquistador del universo”</i>	Saitama ataca la nave alienígena.	Descriptiva	No presenta

“El héroe más fuerte”	Plutón, rey del inframundo, asola ciudad Y.	Descriptiva	No presenta
-----------------------	---	-------------	-------------

*Fuente: Elaboración propia.*

### 3.2.3. Motivos conductores vinculados a los héroes

En el folclor popular, un héroe es un sujeto eminente, dotado de cualidades y rasgos ideales que le permiten realizar hazañas excepcionales, por esa razón, es contemplado como un ídolo en la sociedad. Genos, deuteragonista de la serie, es uno de estos individuos y posee un tema personalizado.

Su *leitmotiv* aparece en cuatro escenas (ver Tabla 15). Este apasionante motivo conductor está íntimamente ligado a los conflictos de poder y cumple una doble función: *descriptiva–indicativa*. De esta manera, aporta dinamismo al discurso y destaca la osada actitud del personaje en diferentes momentos (especialmente en combates). Pese a su clara funcionalidad no posee variantes sonoras.

**Tabla 15:**

*Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado al personaje de Genos*

CAPÍTULO	ESCENA	FUNCIÓN	VARIACIÓN
“El ciborg solitario”	Genos, un joven ciborg, combate contra la líder de los mosquitos.	Descriptiva	No presenta
“El mejor sensei”	Genos practica combate contra Saitama, su nuevo maestro.	Descriptiva	No presenta
“El discípulo supremo”	Genos despliega su novedoso armamento para destruir el meteorito.	Indicativa	No presenta
“Justicia inquebrantable”	Genos lucha ferozmente contra el Rey del Mar Profundo.	Descriptiva	No presenta

*Fuente: Elaboración propia.*

Por otra parte, existe también un *leitmotiv* propio de los “Héroes” que aparece en seis ocasiones (ver Tabla 16). Al escuchar minuciosamente este solemne himno, es posible identificar dos funciones narrativas, destacándose —entre estas— la *descriptiva*. Dicha función permite asignar un matiz honorable y místico a los sucesos, asimismo,

contextualizarlos eficientemente, pues los emplaza en un escenario determinado: “*El Cuartel General de la Asociación de Héroes*”. A pesar de su riqueza armónica y rítmica, no tiene variaciones sonoras.

**Tabla 16:**

*Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado a los “Héroes”*

<b>CAPÍTULO</b>	<b>ESCENA</b>	<b>FUNCIÓN</b>	<b>VARIACIÓN</b>
“ <i>El científico obsesivo</i> ”	Saitama revela el secreto tras su inconmensurable poder.	Indicativa	No presenta
“ <i>El mejor sensei</i> ”	Se muestra el cuartel general de la “Asociación de Héroes”.	Descriptiva	No presenta
“ <i>La ciudad aterradora</i> ”	Los miembros del cuartel general discuten asuntos vinculados a los héroes.	Descriptiva / Indicativa	No presenta
“ <i>El rey del mar profundo</i> ”	Un grupo de héroes encara al Rey del Mar Profundo.	Indicativa	No presenta
“ <i>Justicia inquebrantable</i> ”	Saitama es promovido a héroe clase B.	Descriptiva / Indicativa	No presenta
“ <i>Peligro sin precedentes</i> ”	Los héroes de mayor rango se juntan en el cuartel general.	Descriptiva	No presenta

*Fuente: Elaboración propia.*

### 3.2.4. Melodías secundarias

Como se mencionó en el primer análisis (*el leitmotiv en Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario*), los personajes secundarios son relevantes en el discurso audiovisual, en consecuencia, algunos poseen un *leitmotiv* establecido.

En *One Punch Man, Temporada 1*, dichos temas complementarios cumplen con tres funciones narrativas, distinguiéndose —entre ellas— la *indicativa* (ver Tabla 17 y Tabla 18). Siendo este un modo de describir los acontecimientos y predecir la aparición de los figurantes incidentales en el transcurso del relato. Estas melodías no presentan variaciones sonoras; por ello, limitan la dimensión semántica del producto animado.

**Tabla 17:**

*Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado al personaje de Mumen Rider*

CAPÍTULO	ESCENA	FUNCIÓN	VARIACIÓN
"El ninja moderno"	Mumen Rider, héroe clase C, ayuda a un niño.	Indicativa	No presenta
	Mumen Rider encara al Grupo Paradise.	Descriptiva	No presenta
"Justicia inquebrantable"	Mumen Rider celebra el ascenso de Saitama, invitándolo a comer.	Sustitutiva	No presenta

*Fuente: Elaboración propia.*

**Tabla 18:**

*Análisis de las funciones del leitmotiv musical asociado al personaje de Sonic*

CAPÍTULO	ESCENA	FUNCIÓN	VARIACIÓN
"El ninja moderno"	Sonic "Velocidad del Sonido", un ninja renegado, aparece.	Indicativa	No presenta
	Sonic habla con Saitama.	Descriptiva	No presenta
"La ciudad aterradora"	Sonic, el ninja moderno, ataca a Saitama.	Indicativa	No presenta
"El rey del mar profundo"	Sonic aparece en ciudad J, tras escapar de la cárcel junto a Puri-Puri Prisoner.	Indicativa	No presenta

*Fuente: Elaboración propia.*

## CAPÍTULO IV. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

### 4.1. Discusión

La investigación sobre las funciones del *leitmotiv* musical como componente narrativo de los géneros de animación japonesa *Shonen* y *Seinen* arrojó resultados relevantes. Los estudios previos lograron un alto nivel de sinergia con los hallazgos del presente análisis, conjugándose en descubrimientos meritorios en materia de lenguaje animado y significación sonora. Para una mejor delimitación, se planteó el siguiente marco dialéctico:

#### 4.1.1. El *leitmotiv* y su identificación

En *Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario* y *One Punch Man, Temporada 1*, se reconoció al motivo conductor como un componente sonoro singular que es constantemente vinculado a un elemento del discurso audiovisual (un actante, escenario o suceso dramático presente en la obra). Esto se relaciona con lo que esboza González de Dios (2017), al definirlo como un recurso que permite diferenciar a un individuo, sensación o idea, en un contexto narrativo.

Estos temas o motivos musicales han exhibido un preponderante grado de funcionalidad narrativa, al potenciar el carácter y sentido de los productos de animación oriental antes mencionados. Tal y como señala Diez (2009), quien declara que esta unidad redundante tiene por función empalmar temáticamente un relato, amplificando su dimensión significativa.

Por otra parte, fue posible evidenciar un lazo entrañable entre estos temas musicales y los elementos más representativos de ambas producciones niponas, en otras palabras, los protagonistas (Seiya, caballero de la esperanza y Saitama, el héroe más fuerte) y conceptos clave de cada discurso (el cosmos en *Saint Seiya* y el heroísmo en *One Punch Man*). Esto

es ratificado por Chion (1997), quien afirma que los motivos melódicos están comúnmente asociados a los *personajes-clave* o *ideas-fuerza* que constituyen un relato.

Debe precisarse que el *leitmotiv* puede ser abordado desde múltiples disciplinas académicas como literatura, teatro, incluso, la fotografía; sin embargo, esta investigación limitó su campo de acción, pues fue tratado como un signo eminentemente auditivo.

#### 4.1.2. El *leitmotiv* y sus funciones

En primer lugar, es necesario advertir que dentro de *Saint Seiya*, *Saga de Hades – Capítulos del Santuario* y *One Punch Man, Temporada 1*, el *leitmotiv* cumple funciones de índole denotativo y connotativo. Estas significaron asiduamente a lo siguiente: las acciones, sucesos que involucran una actividad o cambio generalmente voluntario; los personajes, seres ficticios que intervienen de manera regular en los acontecimientos; y las locaciones, escenarios o contextos donde se ubica el discurso animado. Igualmente, sugirieron la presencia de conceptos abstractos como los sentimientos, que son estados anímicos o emocionales propios de los sujetos pertenecientes a estas sagas animadas.

Lo anterior se asemeja a lo expuesto por Torres (2016), quien sostiene que las funciones del motivo conductor se asocian a tres ejes primordiales: los actantes, ya que denotan sus movimientos a través del relato, destacando su constitución psicológica; la escena, pues describen contextos efectivamente, engrosando la consistencia dramática del discurso; y, la obra, puesto que complementan su significación (connotativamente), estimulando el ritmo narrativo.

Por otro lado, al puntualizar sobre las funciones específicas que ejecuta el *leitmotiv* musical dentro de la muestra, fue plausible distinguir tres de ellas. Este hallazgo es similar al de Piñeiro (2015), quien realizó una interesante clasificación de estas, formulando criterios para distinguirlas. Para este autor, la función *descriptiva*, permite contextualizar y

exponer los sucesos, dotándolos de credibilidad; la *indicativa*, señalar rasgos particulares del discurso que enaltecen cuantiosamente los acontecimientos; y, la sustitutiva, predecir o reemplazar la presencia de un componente narrativo inmerso en el producto animado.

En relación con lo anterior, en esta investigación también se establecieron características distintivas para cada subdimensión de la variable *leitmotiv* musical, como recurso de la narrativa animada japonesa de los géneros *Shonen* y *Seinen*. En tal sentido, se concretó lo siguiente: la función *descriptiva* permite presentar las situaciones asociadas a los personajes —*ya sean principales, secundarios o comparsas*—, y contextualizar las acciones en espacios predeterminados (como sucede con el motivo de Pandora); la función *indicativa* permite destacar a los actantes, ennobleciendo sus apariciones a lo largo del discurso y transmitiendo sensaciones de tensión, incertidumbre o fervor narrativo (como en el caso de los temas de Seiya y Saitama); además, la *sustitutiva* posibilita esparcir emociones, suplantando muchas veces a los personajes en la trama (como pasa con el *leitmotiv* de Athena).

En pocas palabras, lo último guarda íntima relación con lo enunciado por J. Gallardo y E. Gallardo (2013), cuando mencionan que el motivo sonoro permite pronosticar el vigor de una escena, haciendo hincapié en la trascendencia de sus hechos y dilucidando las dimensiones intrapersonales e interpersonales de cada individuo involucrado en la narración audiovisual.

Por último, debe mencionarse que existen escenas dónde el *leitmotiv* cumple una doble función narrativa: *descriptiva–indicativa*, *indicativa–sustitutiva* o *descriptiva–sustitutiva*. Dichas hibridaciones se producen debido a la versatilidad funcional del signo sonoro dentro del relato y están ligadas al estilo de composición que propone el autor de cada serie o producto animado.

#### 4.1.3. El *leitmotiv* y sus variaciones

Las variantes sonoras halladas en este estudio son escasas, siendo los dos motivos centrales de ambas historias –el de Seiya y de Saitama–, quienes poseen la mayor cantidad de ellas. Dichas alteraciones fueron diferenciadas a través de principios acústicos elementales: armonía, ritmo y timbre. Gracias a ello, fue posible identificar versiones del mismo tema ejecutadas con instrumentos heterogéneos (piano, guitarra u arpa) y otras orquestadas; asimismo, se identificaron desigualdades entre sus cadencias rítmicas, clasificándolas de acuerdo a sus matices musicales individuales.

#### 4.1.4. Análisis del marco funcional del *leitmotiv*

Debe comprenderse que en *Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario y One Punch Man, Temporada 1*, las funciones del *leitmotiv* musical pueden estar también asociadas a otra clase de elementos narrativos, como los hechos y acontecimientos exhibidos dentro del discurso animado. Estos son mencionados por Field (1984) en su paradigma de la estructura dramática y, clasificados como sucesos nucleares, complementarios y de relleno. A continuación, se exponen diversos casos donde es posible examinar el contexto funcional del motivo conductor en relación a dichos componentes.

La escena del estudio titulada: “Saitama, protagonista del anime, reflexiona sobre su vida” es un acontecimiento nuclear presentado como midpoint dentro del episodio “*El hombre más fuerte*” perteneciente al anime One Punch Man. En este segmento es posible evidenciar la crisis principal del héroe quien parece haber perdido un fragmento de su humanidad a cambio del poder que posee; este último es un primer ejemplo de la relación existente entre la función *descriptiva* del *leitmotiv* musical y los sucesos dramáticos, sin embargo, no es el único caso concreto. El siguiente acto considerado para esclarecer este fenómeno se denomina: “Seiya habla con Mu, quien le explica todo lo relacionado a la

nueva Guerra Santa” correspondiente al capítulo “*El inicio de la guerra de los infiernos*”, este suceso complementario es de suma importancia para la serie, ya que brinda una nueva motivación al protagonista, quien decide combatir en nombre del Santuario y de su diosa, tras enterarse de los diabólicos planes del emperador Hades; aquí es posible observar un patrón vinculado al motivo sonoro, pues, fija nuevamente un detonante narrativo dentro del relato. La última escena abordada en este apartado inicial se titula: “Saga, Camus y Shura confrontan a Pandora” y pertenece también a la saga de Los Caballeros del Zodiaco. En ella, el trío de los lamentos retorna a la fortaleza del emperador Hades y demanda se les conceda la vida eterna, pues han cumplido asiduamente con su difícil misión (ejecutar a la diosa Athena); este tipo de acontecimiento, llamado “de relleno”, es el más habitual en ambas producciones japonesas y permite expandir significativamente las líneas argumentales del discurso audiovisual.

Otro punto a discutirse es aquel que engloba el lazo entre la función *indicativa* del *leitmotiv* y los sucesos dramáticos que constituyen la obra, para esto, se definieron igualmente tres casos oportunos. La escena “Saga, Camus y Shura pelean contra Shaka, caballero de Virgo” es expuesta como clímax del episodio “*Más allá del honor*” del anime Saint Seiya. Durante este acontecimiento nuclear, el trío de los lamentos decide utilizar la Exclamación de Athena, una técnica prohibida que data de la era mitológica y tiene un poder catastrófico similar al Big Bang, con la intención de matar a Shaka —el guerrero sagrado más cercano a Dios—. Este segmento es de suma relevancia para la historia, ya que instaura una nueva crisis argumental que potencia su desarrollo narrativo. El próximo acto tomado en cuenta para este apartado, se titula: “Ashura Kabuto, campeón de la Casa de la Evolución, aparece” y corresponde al capítulo “*El científico obsesivo*” de la serie One Punch Man. En este fragmento complementario se establece un nuevo conflicto para los protagonistas, quienes deberán enfrentar a la colosal bestia y poner fin a las ambiciones de

su creador; es a través de este hecho que puede percibirse una forma distinta en que el motivo conductor actúa, puesto que permite introducir a un personaje desconocido y destacar un momento de interés moderado para el relato. El ejemplo final de esta sección se denomina: “Sonic aparece en ciudad J, tras escapar de la cárcel junto a Puri–Puri Prisoner”. En este suceso se inserta al héroe clase S conocido bajo el apelativo: Prisionero Lindo–Lindo, un vigoroso hombre que jugará un papel fundamental dentro del episodio como primer gran contendiente del enemigo; debe mencionarse una vez más que esta variedad escénica —de relleno— es la más común dentro de la muestra y ejecuta un rol esencialmente integrador en el marco evolutivo de ambas composiciones animadas.

La tercera parte de este análisis está referida a la función *sustitutiva* del *leitmotiv* musical y su vínculo con los acontecimientos dramáticos. Aunque dicha aplicación sea la menos frecuente en las sagas animadas estudiadas, es preciso descifrar su operatividad. La escena “Mumen Rider expresa su valentía al enfrentarse contra el Rey del Mar Profundo”, correspondiente al capítulo “*Justicia inquebrantable*”, es la primera incluida en este apartado. Este hecho nuclear es el de mayor influencia dentro del planteamiento narrativo y muestra el desenlace del conflicto primario del episodio, que es solucionado por el protagonista del *anime*; durante este segmento es posible contemplar como el motivo sonoro suplanta al personaje de Saitama y transfiere uno de sus valores resaltantes —el honor— hacia otro sujeto (el héroe clase C “Ciclista sin Licencia”). El segundo acto considerado para explicar el presente fenómeno se denomina: “Buda habla con Shaka de Virgo” y pertenece a la saga Saint Seiya. Este suceso complementario sirve para ahondar en la crisis íntima del personaje de Shaka, quien ha puesto fin a su vida para así poder despertar la octava conciencia del cosmos; en este caso, el motivo conductor evoca una serie de intensas sensaciones que refuerzan el sentido del relato. El último ejemplo abordado en esta sección se titula: “Mumen Rider celebra el ascenso de Saitama,

invitándolo a comer” y corresponde a la serie One Punch Man. Este fragmento de relleno es un flashback y expone el entrañable nexo entre los actantes, quienes parecen compartir el mismo sentido de justicia y heroicidad; durante esta escena, se manifiesta la capacidad del *leitmotiv* para revivir hechos del pasado, acción que permite atenuar el ritmo de la historia.

Luego de todo lo indagado es posible afirmar que las funciones del *leitmotiv* musical están también enlazadas a múltiples subcomponentes de la estructura dramática, que pueden ser los detonantes del relato (entendidos como las crisis, conflictos o propósitos dispuestos a lo largo del discurso) y los sucesos resolutivos (momentos sustanciales como el midpoint, clímax y anticlímax dentro de un producto animado).

## 4.2. Conclusiones

Tras una exhaustiva investigación que involucró la revisión de literatura científica especializada, visualización de contenido animado foráneo e interpretación de datos cualitativos, se concluye que:

1. El *leitmotiv* musical cumple las funciones *descriptiva*, *indicativa* y *sustitutiva*, como componente narrativo de los géneros de animación japonesa *Shonen* y *Seinen*. Al respecto se detalla lo siguiente:
  - a) La función *descriptiva* es la más habitual en estos productos animados. Sirve para denotar toda clase de suceso dramático y contextualizar entornos específicos.
  - b) La función *indicativa* es la más significativa de este trío. Se encarga de caracterizar a los actantes, acentuando su presencia y envergadura en el discurso audiovisual.
  - c) La función *sustitutiva* es la menos recurrente. Sirve para connotar sensaciones afectivas y sustituir la aparición de determinados elementos narrativos dentro del relato.
2. El motivo sonoro tiene una presencia predominante como componente narrativo de los géneros de animación japonesa *Shonen* y *Seinen*. Lo anterior se comprobó tras considerar como *leitmotiv* a todo tema o pieza musical reiterativa, que fuese parte del discurso animado y esté vinculado a una acción, idea o sentimiento específico.
3. Los motivos musicales poseen tres clases de variaciones sonoras en el marco narrativo de los géneros de animación japonesa *Shonen* y *Seinen*. Estas son alteraciones de naturaleza: armónica, rítmica y de timbre, las cuales matizan diferencialmente al relato.

4. Las funciones *descriptiva*, *indicativa* y *sustitutiva* del *leitmotiv* musical, presentes en *Saint Seiya*, *Saga de Hades – Capítulos del Santuario* y *One Punch Man, Temporada 1*, están indistintamente vinculadas a tres tipos de sucesos dramáticos: los nucleares, complementarios y de relleno, es decir, su asociación se produce sin contemplar un patrón narrativo definido. Del mismo modo, guardan una profunda relación con diversos subcomponentes del discurso, como los sucesos detonantes (crisis, conflictos y propósitos de los personajes) y resolutivos (midpoint, clímax y anticlímax) inmersos en ambos productos audiovisuales, los cuales aportan significativamente en el desarrollo argumental de estas historias y la evolución de sus actantes.

## REFERENCIAS

- Adorno, T. y Eisler, H. (1981). *El cine y la música*. Madrid: Fundamentos.
- Alten, S. (1994). *El manual de audio en los medios de comunicación*. España: Escuela de Cine y Video.
- Arredondo, H., y García, F. (1998). Los sonidos del cine. *Comunicar*, (11). Recuperado el 03 de septiembre de 2020, desde: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15801116>
- Bogarín, M. (2011). Kawaii. Apropiación de objetos en el fanático de manga y anime. *Culturales*, 7(13), 63-84. Recuperado el 04 de septiembre de 2020, desde: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1870-11912011000100004&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-11912011000100004&lng=es&tlng=es)
- Brenner, R. (2007). *Understanding anime and manga*. Westport, Irlanda: Libraries Unlimited.
- Chalkho, R. (2018). La música cinematográfica y la construcción del sentido en el film. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (66), 1-10. Recuperado el 03 de septiembre de 2020, desde: [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1853-35232018000100007&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232018000100007&lng=es&tlng=es)
- Chion, M (1997). *La música en el cine*. Barcelona: Paidós.
- Contursi, M. y Ferro, F. (2000). *La narración, usos y teorías*. Barcelona, España: Norma.
- Costantini, G. (2001). No con un estallido sino con un gemido: fuentes literarias del diseño de sonido en *Apocalypse Now*. *FilmSound*. Recuperado el 03 de septiembre de 2020, desde: <http://filmsound.org/gustavo/apocalypsenow.htm>
- Diez, E. (2009). La escritura cinematográfica y el “leitmotiv”. *RILCE: Revista de filología hispánica*, 25(2), 236-255.

Field, S. (1984). *The screenwriter's workbook*. New York: Dell Pub. Co.

Gallardo, J. y Gallardo, E. (2013). Análisis musical de La guerra de las galaxias: el nuevo sinfonismo y el uso del leitmotiv. *Doxa Comunicación: revista interdisciplinar de estudios de comunicación y ciencias sociales*, (17), 79-97.

Gértrudix, M. (2002). *Música, narración y medios audiovisuales*. Madrid: Laberinto.

González de Dios, J. (2017). Lo sonoro en lo visual: la música como "tercer" personaje y leitmotiv en Cine y Pediatría. *Pediatría Atención Primaria*, 19(73), 41-51. Recuperado el 03 de septiembre de 2020, desde: [http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1139-76322017000100015&lng=es&tlng=es](http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322017000100015&lng=es&tlng=es)

Gustems, J., Calderón, D. y Calderón, C. (2017). Escena y personaje: análisis interdisciplinar de símbolos sonoros y musicales para la educación superior. *Foro de Educación*, 15(22), 1-15. Recuperado el 03 de septiembre de 2020, desde: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=447549523004>

Laureano, A. (1993). Multimedia y cognición (herramientas didácticas). *Perfiles Educativos*, (62). Recuperado el 04 de septiembre de 2020, desde: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13206206>

Pérez, P. y Pérez, J. (2009). Estrategias narrativas de la música en el cine: El caso de 2001: Una odisea del espacio de Kubrick. *Razón y Palabra*, 14(70). Recuperado el 03 de septiembre de 2020, desde: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520478029>

Piñeiro, T. (2015). Composición, variación y funciones del leitmotiv en el universo de Indiana Jones. *Revista de Comunicación de la SEECI*, (37), 211-237. Recuperado el 03 de septiembre de 2020, desde: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=523552856007>

Radigales, J. y Fraile, T. (2006). La música en los estudios de Comunicación Audiovisual.

Prospecciones y estado de la cuestión. *Trípodos*, (19), 99-112.

Saitta, C. (2012). La banda sonora, su unidad de sentido. *Cuadernos del Centro de Estudios en*

*Diseño y Comunicación. Ensayos*, (41), 183-201. Recuperado el 03 de septiembre de

2020, desde: [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1853-](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-)

[35232012000300011&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232012000300011&lng=es&tlng=es)

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. Trujillo, Perú.

Torres, G. (2016, 02 de noviembre). El leitmotiv musical como recurso cinematográfico

[publicación de blog]. Obtenido de:

<https://blogs.upn.edu.pe/comunicaciones/2016/11/02/el-leitmotiv-musical-como->

[recurso-cinematografico/](https://blogs.upn.edu.pe/comunicaciones/2016/11/02/el-leitmotiv-musical-como-recurso-cinematografico/)

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. Lima, Perú.

Vidal, L. (2010). *El anime como elemento de transculturación. Caso: Naruto*. (Tesis de

licenciatura). Universidad César Vallejo. Lima, Perú.

Zúñiga, D. (2013). La representación de la transformación femenina en los dibujos animados.

El caso de Betty Boop. *Vivat Academia*, (123), 72-80. Recuperado el 04 de septiembre

de 2020, desde: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525752942005>

## ANEXOS

### ANEXO N° 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	OBJETIVOS	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>¿Qué funciones cumple el <i>leitmotiv</i> musical como componente narrativo de los géneros de animación japonesa <i>Shonen</i> y <i>Seinen</i>?</p>	<p><b>General:</b></p> <p>Determinar las funciones que cumple el <i>leitmotiv</i> musical como componente narrativo de los géneros de animación japonesa <i>Shonen</i> y <i>Seinen</i>.</p> <p><b>Específicos:</b></p> <p>Comprobar la presencia del <i>leitmotiv</i> musical como componente narrativo de los géneros de animación japonesa <i>Shonen</i> y <i>Seinen</i>.</p>	<p><b>D1:</b> Funciones del <i>leitmotiv</i> musical.</p>	<p><b>Diseño:</b> Cualitativo.</p> <p><b>Muestra:</b> Las noventa y siete escenas de los <i>animés</i> pertenecientes a los géneros <i>Shonen</i> y <i>Seinen</i>.</p> <p><b>Instrumento:</b></p> <p>Matriz de análisis audiovisual.</p>

	<p>Reconocer las variaciones sonoras asociadas al <i>leitmotiv</i> musical que componen la narrativa audiovisual de los géneros de animación japonesa <i>Shonen</i> y <i>Seinen</i>.</p> <p>Analizar el marco funcional del leitmotiv musical como componente narrativo de los géneros de animación japonesa <i>Shonen</i> y <i>Seinen</i>.</p>		
--	---	--	--

## ANEXO N° 2: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

PROBLEMA	VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	SUB DIMENSIONES	INDICADORES
¿Qué funciones cumple el <i>leitmotiv</i> musical como componente narrativo de los géneros de animación japonesa <i>Shonen</i> y <i>Seinen</i> ?	<b>EL LEITMOTIV MUSICAL</b>	Composición sonora especial y reiterativa, que es asociada a un sujeto, objeto o acción periódica.	<b>Funciones</b>	<b>Descriptiva</b>	Acciones
					Locaciones
				<b>Indicativa</b>	Personajes
				<b>Sustitutiva</b>	Sentimientos

### ANEXO N° 3: INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>		<b>AÑO</b>	
<b>CAPÍTULO</b>		<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	
<b>AUTOR</b>		<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
<b>FUNCIÓN</b>			
<b>INDICADOR</b>			
<b>COMENTARIO</b>			

## ANEXO N° 4: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

### 1. DOCENTE: Baca Cáceres, Diego Alonso.

#### Validación general de instrumento de investigación

##### Datos del evaluador

Nombre	Baca Cáceres Diego Alonso		DNI	44223682
Cargo en UPN	Docente a tiempo parcial	Docente a tiempo completo	<input checked="" type="checkbox"/>	Director de Facultad
Facultad	Comunicaciones			
E-mail	diego.baca@upn.edu.pe	Celular	942064908	

##### Datos de la investigación

Título de la investigación	Las funciones del leitmotiv musical como componente narrativo de los géneros de animación japonesa Shonen y Seinen
Nombre del estudiante	Carlos Manuel Yache Vigo
Carrera	Comunicación Audiovisual en Medios Digitales
Tipo de investigación	Cualitativa
Instrumento evaluado	Matriz de análisis audiovisual

Escriba un número de acuerdo a la siguiente escala: (1) cumple totalmente con el criterio; (2) cumple con la mitad o más de la mitad del criterio; (3) cumple con menos de la mitad del criterio; (4) no cumple con el criterio.

Criterio	N°	Comentario (si lo considera necesario)
La entrega fue completa, correcta y ordenada <sup>1</sup> .	1	
El tema es pertinente y actual para la carrera.	1	
La población y la muestra permiten alcanzar los objetivos.	1	
Los instrumentos son suficientes para alcanzar los objetivos.	1	

Declaro que al firmar he leído totalmente y con detalle la matriz de consistencia y los instrumentos entregados por el estudiante, además de llenar esta ficha con el cuidado respectivo, teniendo en cuenta que será usada como aval para realizar la investigación empírica de su tesis.

Fecha

Firma 

<sup>1</sup> Tenga en cuenta que el estudiante debe entregarle: (i) una matriz de consistencia y (ii) el o los instrumentos a evaluar. Al llenar este indicador, considere si los documentos pueden ser leídos o llenados fácilmente, si no tienen diferencias innecesarias de tipo o tamaño de letra, si no tienen espacios innecesarios en celdas, etc.

### Validación específica de instrumento de investigación

Título de la investigación	Las funciones del leitmotiv musical como componente narrativo de los géneros de animación japonesa Shonen y Seinen
Nombre del estudiante	Carlos Manuel Yache Vigo
Instrumento evaluado	Matriz de análisis audiovisual

Escriba un número de acuerdo a la siguiente escala: (1) totalmente de acuerdo con el ítem o pregunta; (2) de acuerdo con la mitad o más de la mitad del ítem o pregunta; (3) de acuerdo con menos de la mitad del ítem o pregunta; (4) en desacuerdo con el ítem o pregunta<sup>1</sup>.

Ítem	Nº	Comentario (cuando lo considere necesario)
1. Escena	1	
2. Función	1	
3. Indicador	1	

Declaro que al firmar he leído totalmente y con detalle la matriz de consistencia y los instrumentos entregados por el (los) estudiante (s), además de llenar esta ficha con el cuidado respectivo, teniendo en cuenta que será usada como aval para realizar la investigación empírica de su tesis.

Fecha 10/10/2019

Firma 

Nombre completo Baca Lederos Diego Moris  
DNI 44223682

<sup>1</sup> Puede estar de acuerdo o no con un ítem o pregunta por la manera cómo ha sido redactada, porque aporte o no información relevante para la investigación, porque su redacción en esta ficha no coincida con la del instrumento u otro aspecto que considere pertinente.

**2. DOCENTE:** Vergara Lau, Hugo Francisco.

**Validación general de instrumento de investigación**

**Datos del evaluador**

Nombre	Vergara Lau, Hugo Francisco		DNI	41892265
Cargo en UPN	Docente a tiempo parcial	Docente a tiempo completo	<input checked="" type="checkbox"/>	Coordinador de carrera
Carrera	Ciencias de la Comunicación			
E-mail	hugovergarlau@hotmail.com	Celular	949268334	

**Datos de la investigación**

Título de la investigación	Las funciones del leitmotiv musical como componente narrativo de los géneros de animación japonesa Shonen y Seinen
Nombre del estudiante	Carlos Manuel Yache Vigo
Carrera	Comunicación Audiovisual en Medios Digitales
Tipo de investigación	Cualitativa
Instrumento evaluado	Matriz de análisis audiovisual

Escriba un número de acuerdo a la siguiente escala: (1) cumple totalmente con el criterio; (2) cumple con la mitad o más de la mitad del criterio; (3) cumple con menos de la mitad del criterio; (4) no cumple con el criterio.

Criterio	Nº	Comentario (si lo considera necesario)
La entrega fue completa, correcta y ordenada <sup>1</sup> .	1	
El tema es pertinente y actual para la carrera.	1	
La población y la muestra permiten alcanzar los objetivos.	1	
Los instrumentos son suficientes para alcanzar los objetivos.	1	

Declaro que al firmar he leído totalmente y con detalle la matriz de consistencia y los instrumentos entregados por el estudiante, además de llenar esta ficha con el cuidado respectivo, teniendo en cuenta que será usada como aval para realizar la investigación empírica de su tesis.

Fecha	10/10/19	Firma	
-------	----------	-------	---

<sup>1</sup> Tenga en cuenta que el estudiante debe entregarle: (i) una matriz de consistencia y (ii) el o los instrumentos a evaluar. Al llenar este indicador, considere si los documentos pueden ser leídos o llenados fácilmente, si no tienen diferencias innecesarias de tipo o tamaño de letra, si no tienen espacios innecesarios en celdas, etc.

### Validación específica de instrumento de investigación

Título de la investigación	Las funciones del leitmotiv musical como componente narrativo de los géneros de animación japonesa Shonen y Seinen
Nombre del estudiante	Carlos Manuel Yache Vigo
Instrumento evaluado	Matriz de análisis audiovisual

Escriba un número de acuerdo a la siguiente escala: (1) totalmente de acuerdo con el ítem o pregunta; (2) de acuerdo con la mitad o más de la mitad del ítem o pregunta; (3) de acuerdo con menos de la mitad del ítem o pregunta; (4) en desacuerdo con el ítem o pregunta<sup>1</sup>.

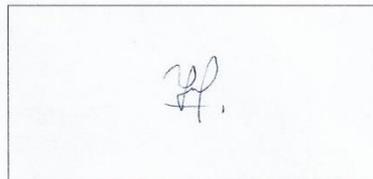
Ítem	Nº	Comentario (cuando lo considere necesario)
1. Escena	1	
2. Función	1	
3. Indicador	1	

Declaro que al firmar he leído totalmente y con detalle la matriz de consistencia y los instrumentos entregados por el (los) estudiante (s), además de llenar esta ficha con el cuidado respectivo, teniendo en cuenta que será usada como aval para realizar la investigación empírica de su tesis.

Fecha

10/10/19

Firma



Nombre completo

DNI

Verónica Jay Hugo Francisco  
91892265

<sup>1</sup> Puede estar de acuerdo o no con un ítem o pregunta por la manera cómo ha sido redactada, porque aporte o no información relevante para la investigación, porque su redacción en esta ficha no coincida con la del instrumento u otro aspecto que considere pertinente.

3. **DOCENTE:** García López, Luis Eduardo.

**Validación general de instrumento de investigación**

**Datos del evaluador**

Nombre	García López, Luis Eduardo		DNI	03602617
Cargo en UPN	Docente a tiempo parcial	Docente a tiempo completo	Director de Facultad	<input checked="" type="checkbox"/>
Facultad	Comunicaciones			
E-mail	eduardo.lopez@upn.edu.pe	Celular	949711652	

**Datos de la investigación**

Título de la investigación	Las funciones del leitmotiv musical como componente narrativo de los géneros de animación japonesa Shonen y Seinen
Nombre del estudiante	Carlos Manuel Yache Vígo
Carrera	Comunicación Audiovisual en Medios Digitales
Tipo de investigación	Cualitativa
Instrumento evaluado	Matriz de análisis audiovisual

Escriba un número de acuerdo a la siguiente escala: (1) cumple totalmente con el criterio; (2) cumple con la mitad o más de la mitad del criterio; (3) cumple con menos de la mitad del criterio; (4) no cumple con el criterio.

Criterio	Nº	Comentario (si lo considera necesario)
La entrega fue completa, correcta y ordenada <sup>1</sup> .	1	
El tema es pertinente y actual para la carrera.	1	
La población y la muestra permiten alcanzar los objetivos.	1	
Los instrumentos son suficientes para alcanzar los objetivos.	1	

Declaro que al firmar he leído totalmente y con detalle la matriz de consistencia y los instrumentos entregados por el estudiante, además de llenar esta ficha con el cuidado respectivo, teniendo en cuenta que será usada como aval para realizar la investigación empírica de su tesis.

Fecha

Firma 

<sup>1</sup> Tenga en cuenta que el estudiante debe entregarle: (i) una matriz de consistencia y (ii) el o los instrumentos a evaluar. Al llenar este indicador, considere si los documentos pueden ser leídos o llenados fácilmente, si no tienen diferencias innecesarias de tipo o tamaño de letra, si no tienen espacios innecesarios en celdas, etc.

### Validación específica de instrumento de investigación

Título de la investigación	Las funciones del leitmotiv musical como componente narrativo de los géneros de animación japonesa Shonen y Seinen
Nombre del estudiante	Carlos Manuel Yache Vigo
Instrumento evaluado	Matriz de análisis audiovisual

Escriba un número de acuerdo a la siguiente escala: (1) totalmente de acuerdo con el ítem o pregunta; (2) de acuerdo con la mitad o más de la mitad del ítem o pregunta; (3) de acuerdo con menos de la mitad del ítem o pregunta; (4) en desacuerdo con el ítem o pregunta<sup>1</sup>.

Ítem	Nº	Comentario (cuando lo considere necesario)
1. Escena	1	
2. Función	1	
3. Indicador	1	

Declaro que al firmar he leído totalmente y con detalle la matriz de consistencia y los instrumentos entregados por el (los) estudiante (s), además de llenar esta ficha con el cuidado respectivo, teniendo en cuenta que será usada como aval para realizar la investigación empírica de su tesis.

Fecha 10/10/19

Firma 

Nombre completo García López, Luis Eduardo  
DNI 03602617

<sup>1</sup> Puede estar de acuerdo o no con un ítem o pregunta por la manera cómo ha sido redactada, porque aporte o no información relevante para la investigación, porque su redacción en esta ficha no coincida con la del instrumento u otro aspecto que considere pertinente.

## ANEXO N° 5: MATRICES DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL

### I. SAINT SEIYA, SAGA DE HADES – CAPÍTULOS DEL SANTUARIO:

➤ **CAPÍTULO 1:** “*El inicio de la guerra de los infiernos*”.

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“ <i>El inicio de la guerra de los infiernos</i> ”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>001</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>09:13</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
			Máscara de la Muerte y Afrodita, revelan su identidad como espectros de Hades.
<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Personajes		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la primera aparición del <i>leitmotiv</i> asociado a los espectros de Hades, tema que introduce a los sirvientes del inframundo en la saga. La escena es hondamente dramática y trae consigo un escalofriante descubrimiento: la resurrección impura de dos antiguos caballeros de oro (Cáncer y Piscis), quienes tienen la consigna de matar a Athena.</p> <p>Este acontecimiento se presenta tempranamente como un detonante de la serie animada, pues, señala el inicio de la nueva Guerra Santa.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“El inicio de la guerra de los infiernos”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>002</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>14:19</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Seiya, caballero de Pegaso, llega al rescate de Mu.	
<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la primera aparición del <i>leitmotiv</i> de Seiya, tema que introduce al personaje en la saga animada. Gracias a esta melodía, la intrusión del caballero de bronce es impactante y heroica, permitiendo destacar su rol como protagonista de la serie.</p> <p>Es necesario aclarar que —comúnmente— los actantes principales aparecen en el primer acto argumental; sin embargo, no es el caso del presente relato, pues, el caballero de Pegaso hace su ingreso recién en la segunda escena —a manera de midpoint del episodio—.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“El inicio de la guerra de los infiernos”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>003</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>15:03</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
			Seiya habla con Mu, quien le explica todo lo relacionado a la nueva Guerra Santa.
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la segunda aparición del <i>leitmotiv</i> de Seiya, en su variante sonora más siniestra. Permite contextualizar la acción (el diálogo entre los guerreros de Athena), asimismo, propagar los sentimientos de conmoción y angustia que sufre Pegaso, tras ser informado de los malignos incidentes que se avecinan.</p> <p>Este suceso complementario es de suma importancia, ya que, brinda una nueva motivación al protagonista, quien decide combatir en nombre del Santuario y de su diosa, tras enterarse de los diabólicos planes del emperador Hades.</p>		

➤ **CAPÍTULO 2:** “*El trío del lamento*”.

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“ <i>El trío del lamento</i> ”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>004</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>10:22</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Argol, Capella y Dante, caballeros de plata fallecidos, revelan su identidad a Shiryu.	
<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Personajes		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la primera aparición del <i>leitmotiv</i> vinculado a los caballeros de plata, tema que introduce a los personajes en la saga de Hades. A través de este motivo la escena adopta matices oscuros, transmitiendo sensaciones de inquietud y malicia que ensalzan el discurso.</p> <p>Durante este suceso de relleno, se plantea la crisis de Shiryu (caballero del Dragón), quien ha quedado ciego a causa de sus enfrentamientos pasados y debe permanecer alejado del campo de batalla.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“El trío del lamento”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>005</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>12:01</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
			Shiryu, caballero del Dragón, enfrenta a tres caballeros de plata.
<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la primera aparición del <i>leitmotiv</i> de Shiryu, se presenta como una melodía vehemente que describe el suceso (la explosión del cosmos del caballero del Dragón, en su enfrentamiento contra los espectros de Hades).</p> <p>En esta escena, el personaje no solo resuelve su conflicto interno, sino que adquiere una motivación (luchar junto a sus aliados en la nueva Guerra Santa).</p>		

➤ **CAPÍTULO 3:** “*La sombra de los muertos*”.

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“ <i>La sombra de los muertos</i> ”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>006</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>02:00</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Se muestra el castillo de Hades y en su interior a Pandora.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva – Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Locación – Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la primera aparición del <i>leitmotiv</i> de Pandora, la mano derecha del emperador Hades. Esta tonada melódica permite introducir al personaje y el lugar en que reside, de igual modo, brindar a la historia un matiz apacible que modera el ritmo del relato.</p> <p>En esta escena inicial discurre un suceso de relleno que cumple una función eminentemente descriptiva en relación al contexto (el fúnebre alcázar del dios de la muerte).</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“La sombra de los muertos”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>007</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>03:56</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
			Pandora habla con Rhadamanthys, uno de los tres jueces del infierno.
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la segunda aparición del <i>leitmotiv</i> de Pandora, tiene una variante sonora orquestada —ligeramente densa—, que permite describir y contextualizar el suceso (conversación entre la regente del tártaro y su noble vasallo).</p> <p>Es en esta escena complementaria donde la antagonista establece una prohibición a su súbdito, exhibiendo —de esta manera— su predominante autoridad.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“La sombra de los muertos”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>008</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>19:22</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Dio, Algethi y Sirius, caballeros de plata fallecidos, revelan su identidad a Shun, caballero de Andrómeda.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la segunda aparición del <i>leitmotiv</i> vinculado a los caballeros de plata, tema musical que permite describir el fulminante suceso (encuentro entre los antiguos enemigos) y acelerar la cadencia escénica.</p> <p>La vertiginosa confrontación entre los actantes tiene lugar a manera de persecución y establece una crisis para el personaje de Shun, quien no desea pelear porque detesta hacerle daño a la gente.</p>		

➤ **CAPÍTULO 4:** “Expiación de culpas”.

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“Expiación de culpas”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>009</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>06:57</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Tres caballeros de plata llegan a Siberia para enfrentar a Hyoga, el caballero del Cisne.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la tercera aparición del <i>leitmotiv</i> vinculado a los caballeros de plata, es predictivo y permite contextualizar el acontecimiento (el enardecido combate entre los viejos adversarios).</p> <p>En este fragmento, la crisis del actante nace de la incertidumbre, pues, quiere conocer las razones de sus rivales; una vez manifestadas dichas motivaciones, Hyoga supera este obstáculo abatiéndolos fácilmente.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“Expiación de culpas”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>010</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>07:42</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Kanon, actual caballero de Géminis, recuerda el momento de su salvación por parte de la diosa Athena.	
<b>FUNCIÓN</b>	Sustitutiva		
<b>INDICADOR</b>	Sentimiento		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la primera aparición del <i>leitmotiv</i> de Athena, diosa de la Tierra. Este tema guarda íntima relación con un sentimiento (el amor), asimismo, transmite una sensación de pureza y divinidad.</p> <p>Este suceso complementario trae consigo una importante revelación que produce una crisis interna en el personaje de Saga, quien ha descubierto que su hermano gemelo Kanon se reformó y es ahora un caballero de oro.</p>		

➤ **CAPÍTULO 5: “Deudas del pasado”.**

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“Deudas del pasado”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>011</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>13:41</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Seiya, caballero de Pegaso, conversa con Shiryu, caballero de Dragón.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la tercera aparición del <i>leitmotiv</i> de Seiya, en una nueva variante —melódica—, tema musical que describe el suceso (conversación entre los dos caballeros de bronce) lánguidamente.</p> <p>Esta escena de relleno tiene un ritmo bastante moderado y cumple una función netamente descriptiva en relación al discurso.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“ <i>Deudas del pasado</i> ”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>012</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>20:16</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Shaka, caballero de Virgo, se comunica con Saga, Camus y Shura.	
<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la primera aparición del <i>leitmotiv</i> de Shaka de Virgo, tema que introduce al actante en la saga. El recurso sonoro denota misterio e intriga, sensaciones que están fuertemente ligadas a la figura de dicho guerrero dorado.</p> <p>Durante este suceso complementario surge un detonante narrativo, ya que, el personaje de Shaka parece haber liquidado a sus tres antiguos compañeros con uno de sus formidables ataques.</p>		

➤ **CAPÍTULO 6:** “*El antiguo guerrero*”.

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“ <i>El antiguo guerrero</i> ”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>013</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>10:35</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Shiryu se coloca la armadura del Dragón, para enfrentar a Shion.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva – Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Acción – Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la segunda aparición del <i>leitmotiv</i> de Shiryu, melodía que describe el suceso dramático y resalta la explosión de energía del personaje, intensificando el tono narrativo.</p> <p>Este fragmento es exhibido como midpoint del capítulo, pues, Shiryu encuentra una nueva motivación como caballero sagrado, propósito que lo impulsa a confrontar al antiguo Patriarca y rescatar a su viejo maestro.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“El antiguo guerrero”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>014</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>15:34</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
Dohko, caballero de Libra, renace.			
<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la primera aparición del <i>leitmotiv</i> asociado al “Cosmos de Oro”. Permite describir el suceso dramático, a través de una melodía apasionante e inspiradora.</p> <p>En esta escena nuclear transcurre un evento de gran trascendencia argumental (el resurgir de Dohko, único superviviente de la anterior Guerra Santa).</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“El antiguo guerrero”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>015</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>19:27</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Dohko se coloca la armadura de Libra, para enfrentar a Shion.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva – Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Acción – Personajes		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la primera aparición del <i>leitmotiv</i> vinculado a la “Colisión Dorada”, tema que permite enaltecer y enmarcar el acontecimiento.</p> <p>Este suceso es presentado como clímax del episodio y muestra el extraordinario combate final entre los caballeros de oro, quienes desatan sus técnicas definitivas.</p>		

➤ **CAPÍTULO 7:** “*El ataque de los espectros*”.

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“ <i>El ataque de los espectros</i> ”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>016</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>03:04</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Mu, caballero de Aries, descubre a los espectros infiltrados en el Santuario.	
<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Personajes		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la segunda aparición del <i>leitmotiv</i> asociado a los espectros de Hades, tema que señala la inserción de los verdaderos sirvientes del inframundo (los 108 espíritus) en la saga. La tonada es macabra y asigna al discurso un tono lúgubre.</p> <p>En esta escena complementaria se establece un nuevo conflicto para el personaje de Mu, quien deberá encarar solo a la siniestra horda de guerreros.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“El ataque de los espectros”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>  	<b>NÚMERO</b>	<b>017</b>
		<b>MINUTO</b>	<b>04:42</b>
		<b>DESCRIPCIÓN</b>	Seiya, caballero de Pegaso, llega nuevamente al rescate de Mu, quien se encuentra en la casa de Cáncer.
		<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa
		<b>INDICADOR</b>	Personaje
		<b>COMENTARIO</b>	Es la cuarta aparición del <i>leitmotiv</i> de Seiya, en su variante original, indica la entrada dramática del personaje principal a escena.  En este segmento narrativo, la música permite realzar la bravura e intrepidez del actante, quien arriba motivado al campo de batalla.

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“El ataque de los espectros”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>018</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>05:41</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
			Giganto, espectro de Hades, enfrenta a Seiya.
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la quinta aparición del <i>leitmotiv</i> de Seiya, en su variante melódica más siniestra. Permite contextualizar el suceso (la pelea entre el caballero de Pegaso y Gigante), añadiendo un matiz de suspenso al relato.</p> <p>Durante esta escena se introduce al antagonista conocido como Myu de Papillon, un temible espectro que domina la psicoquinesia.</p>		

➤ **CAPÍTULO 8: “Hora de incertidumbre”.**

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“Hora de incertidumbre”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>019</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>03:42</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Aioria, caballero de Leo, derrota a un grupo de espectros.	
<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la segunda aparición del <i>leitmotiv</i> asociado al “Cosmos de Oro”. Permite describir el suceso a través de una emocionante melodía, que enriquece significativamente el discurso.</p> <p>Este acontecimiento dramático forma parte del planteamiento narrativo y presenta al personaje de Aioria, valeroso caballero dorado que ejecutará un papel fundamental como héroe en la nueva Guerra Santa.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“Hora de incertidumbre”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>020</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>12:49</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Shaka, caballero de Virgo, se presenta ante los espectros de Hades.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva – Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Acción – Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la segunda aparición del <i>leitmotiv</i> de Shaka de Virgo. La melodía permite contextualizar el acontecimiento, resaltando la presencia del enigmático personaje.</p> <p>Esta escena es presentada como midpoint del capítulo y señala el retorno del poderoso caballero dorado a la saga animada.</p>		

➤ **CAPÍTULO 9: “Más allá del honor”.**

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“Más allá del honor”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>021</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>15:27</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Saga, Camus y Shura pelean contra Shaka, caballero de Virgo.	
<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Personajes		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la tercera aparición del <i>leitmotiv</i> asociado al “<i>Cosmos de Oro</i>”. En este caso, el tema musical concede una atmósfera honorable al acontecimiento, acentuando el sentido del relato.</p> <p>Este suceso nuclear es expuesto como clímax del episodio, ya que, es aquí donde el trío de los lamentos decide utilizar la Exclamación de Athena, una técnica prohibida que data de la era mitológica y tiene un poder catastrófico similar al Big Bang.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“ <i>Más allá del honor</i> ”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>022</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>22:00</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Shaka muere a causa de la Exclamación de Athena.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva – Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Acción – Personajes		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la segunda aparición del <i>leitmotiv</i> vinculado a la “<i>Colisión Dorada</i>”. Este tema permite realzar exponencialmente el discurso audiovisual, además, denota intensamente el suceso (el choque entre caballeros de oro).</p> <p>Esta escena es la última del capítulo y plantea una nueva crisis en el marco argumental de la serie, pues, la muerte del caballero dorado parece ocultar un enigma de gran relevancia.</p>		

➤ **CAPÍTULO 10:** “*La colisión dorada*”.

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“ <i>La colisión dorada</i> ”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>023</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>03:23</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Buda habla con Shaka de Virgo.	
<b>FUNCIÓN</b>	Sustitutiva		
<b>INDICADOR</b>	Sentimiento		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la tercera aparición del <i>leitmotiv</i> vinculado a la “<i>Colisión Dorada</i>”. En este caso, el motivo sonoro permite recordar el trágico suceso (el deceso de Shaka, tras recibir el impacto de la Exclamación de Athena). Este acontecimiento introductorio sirve para ahondar en la crisis íntima del personaje, quien ha puesto fin a su vida para poder despertar la octava conciencia.</p>		

➤ **CAPÍTULO 11:** “*Luto en el santuario*”.

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“ <i>Luto en el santuario</i> ”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>024</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>02:42</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Las dos Exclamaciones de Athena colisionan.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva – Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Acción – Personajes		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la cuarta aparición del <i>leitmotiv</i> vinculado a la “<i>Colisión Dorada</i>”. En este caso, proyecta una variante sonora más condensada, que permite acentuar la tensión en el suceso y destacar a los principales involucrados (los caballeros de oro).</p> <p>En este fragmento escénico puede comprobarse el poder narrativo del motivo conductor, pues, es este último quien añade una dimensión significativa al acontecimiento.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“Luto en el santuario”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>025</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>07:37</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
			Los caballeros de bronce detienen ambas Exclamaciones de Athena.
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva – Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Acción – Personajes		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la primera aparición del <i>leitmotiv</i> asociado al “<i>Cosmos Máximo</i>”. Este tema musical permite distinguir el rol fundamental que ostentan los caballeros de bronce en la saga, dotando de un poder inigualable a los actantes.</p> <p>Este suceso nuclear es el de mayor impacto narrativo y muestra la resolución del conflicto central del episodio.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“Luto en el santuario”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>026</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>10:52</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Athena, diosa de la Tierra, convoca a los caballeros dorados.	
<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa – Sustitutiva		
<b>INDICADOR</b>	Personaje – Sentimiento		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la segunda aparición del <i>leitmotiv</i> de Athena. Este motivo conductor subraya la omnipresencia del ser divino, además, transmite una sensación de tranquilidad y regocijo.</p> <p>Esta escena complementaria es fijada como midpoint del capítulo y presenta a la benevolente diosa, quien —en un acto de amor y misericordia— concede el perdón al trío de espectros moribundos.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“Luto en el santuario”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>027</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>15:42</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Rhadamanthys habla con Zeros, otro espectro de Hades.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Locación		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la tercera aparición del <i>leitmotiv</i> de Pandora. Esta tétrica melodía permite situar el contexto de la acción (el castillo de Hades), asimismo, dotar de un carácter solemne a la escena.</p> <p>Durante este acontecimiento de relleno es posible evidenciar la crisis interna de Rhadamanthys, actante que desconfía de Pandora y cuestiona sus decisiones.</p>		

➤ **CAPÍTULO 12:** “*La armadura de Athena*”.

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“ <i>La armadura de Athena</i> ”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>028</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>02:02</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
Pandora da órdenes a Rhadamanthys, uno de los tres jueces del infierno.			
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la cuarta aparición del <i>leitmotiv</i> de Pandora, en su variante original, tema que permite describir el suceso dramático.</p> <p>En esta escena inicial se enaltecen los rasgos íntimos del personaje femenino, quien llega a exteriorizar sensaciones agudas como la frustración y el desconsuelo.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“La armadura de Athena”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>029</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>6:28</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
La armadura sagrada de la diosa Athena revive.			
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva – Sustitutiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción – Sentimiento		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la tercera aparición del <i>leitmotiv</i> de Athena. La tenue melodía acompaña fielmente al suceso, portando una sensación de nobleza y esperanza.</p> <p>En este segmento nuclear se resuelve la crisis central de la saga, ya que, los caballeros de bronce descubren el motivo tras la supuesta traición de sus viejos camaradas (los espectros resucitados).</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“La armadura de Athena”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>030</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>08:08</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
Los caballeros caídos resucitan.			
<b>FUNCIÓN</b>	Sustitutiva		
<b>INDICADOR</b>	Sentimiento		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la cuarta aparición del <i>leitmotiv</i> de Athena. En este caso, el tema musical propaga un sentimiento perpetuo en el relato: la fe.</p> <p>Este suceso es presentado como un flashback dentro del episodio y cumple una función netamente complementaria en el contexto narrativo.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“La armadura de Athena”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>031</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>10:22</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
			Saga, Camus y Shura confrontan a Pandora.
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la quinta aparición del <i>leitmotiv</i> de Pandora, melodía que permite acentuar levemente el discurso y exponer el acontecimiento dramático.</p> <p>En esta escena, el trío de los lamentos retorna a la fortaleza del emperador Hades y demanda se les conceda la vida eterna, pues, han cumplido asiduamente con su difícil misión (ejecutar a la diosa Athena).</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“La armadura de Athena”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>032</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>13:07</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Shion revive las armaduras de bronce.	
<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la cuarta aparición del <i>leitmotiv</i> asociado al “Cosmos de Oro”. En este caso, el motivo sonoro otorga una atmósfera insigne al suceso.</p> <p>Esta escena nuclear es presentada como midpoint del capítulo, ya que, permite exponer el último acto heroico de Shion de Aries, quien resucita los trajes dañados de sus aliados con la sangre de Athena.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“La armadura de Athena”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>033</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>14:05</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
			Las armaduras de bronce son transformadas.
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva – Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Acción – Personajes		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la segunda aparición del <i>leitmotiv</i> asociado al “<i>Cosmos Máximo</i>”. Nuevamente, esta melodía —de carácter dramático—, recalca la importancia de los caballeros de bronce en la saga.</p> <p>Durante este fragmento del discurso se establece un nuevo propósito para los valientes guerreros, quienes deberán enfrentar al séquito de Hades, con el objetivo de entregarle a Athena su armadura sagrada.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“La armadura de Athena”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>034</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>20:40</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
			Pandora derrota a Saga, Shura y Camus, antiguos caballeros dorados.
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la sexta aparición del <i>leitmotiv</i> de Pandora, en su variante sonora orquestada. Permite desarrollar el suceso de manera sustancial y lúgubre.</p> <p>En esta escena complementaria se resuelve un conflicto secundario de la antagonista, quien emplea sus oscuros dones para liquidar fácilmente a sus debilitados contrincantes.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“La armadura de Athena”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>035</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>23:01</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Los caballeros de bronce llegan al castillo de Hades.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva – Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Acción – Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la sexta aparición del <i>leitmotiv</i> de Seiya, en su variante sonora original, melodía que reinserta al personaje principal en el relato —de manera impactante—.</p> <p>Esta escena es la última del episodio y permite exhibir el acontecimiento dramático (el repentino rescate de los caballeros de oro).</p>		

➤ **CAPÍTULO 13:** “*La mañana de la decisión final*”.

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	Saint Seiya, Saga de Hades – Capítulos del Santuario	<b>AÑO</b>	2002
<b>CAPÍTULO</b>	“ <i>La mañana de la decisión final</i> ”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Toei Animation Company, Limited
<b>AUTOR</b>	Masami Kurumada	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Seiji Yokoyama
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>036</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>16:39</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
			Los caballeros de bronce se levantan.
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva – Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Acción – Personajes		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la tercera aparición del <i>leitmotiv</i> asociado al “<i>Cosmos Máximo</i>”, en su variación más pausada y penetrante, tema que permite ahondar en el suceso, concediendo una naturaleza mística a los personajes.</p> <p>En esta escena nuclear es posible percibir el verdadero poder de los caballeros de la esperanza, quienes hacen un osado sacrificio final para derrotar al espectro Rhadamanthys de Wyvern.</p>		

## II. ONE PUNCH MAN, TEMPORADA 1:

### ➤ CAPÍTULO 1: “El hombre más fuerte”.

MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El hombre más fuerte”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>037</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>00:29</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
			Vaccine Man, villano que encarna la contaminación ambiental, aparece.
<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la primera aparición del <i>leitmotiv</i> asociado a la “<i>Destrucción</i>”, tema que introduce al antagonista conocido como Vaccine Man, en el <i>anime</i>. Esta peculiar melodía se caracteriza por implantar sensaciones espeluznantes desde que salta a escena.</p> <p>Este suceso complementario es parte del planteamiento del capítulo y se presenta como el primer conflicto del protagonista, quien deberá enfrentar al villano incentivado por su vocación heroica.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El hombre más fuerte”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>038</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>14:54</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Saitama, protagonista del anime, reflexiona sobre su vida.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la primera aparición del <i>leitmotiv</i> de Saitama, en una variante sonora melódica y calmada —ejecutada en guitarra—. Describe el suceso dramático (momento reflexivo del protagonista), añadiendo ligeros matices sonoros que descifran el estado interno del personaje (la impotencia y frustración que padece).</p> <p>Este acontecimiento nuclear es presentado como un midpoint dentro del episodio. En este segmento, es posible evidenciar la crisis principal de Saitama quien parece haber perdido un fragmento de su humanidad a cambio del poder que posee.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El hombre más fuerte”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>039</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>16:02</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Saitama, marcha en dirección a casa.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la segunda aparición del <i>leitmotiv</i> de Saitama, en su variante acústica. La melodía acompaña serenamente el desarrollo del relato, sosegando considerablemente la cadencia narrativa.</p> <p>Esta escena es una continuación de la anterior y sirve para ahondar en el conflicto íntimo del personaje, quien —a través de una displicente narración— cita los principales acontecimientos de su rutinaria existencia.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El hombre más fuerte”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>040</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>16:49</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Los habitantes del inframundo atacan sorpresivamente a Saitama.	
<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Personajes		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la primera aparición del <i>leitmotiv</i> vinculado a la “Desesperación”. Señala un momento de tensión en el discurso, ya que, el personaje principal es súbitamente atacado por un grupo de seres malignos.</p> <p>Esta escena complementaria es parte de la resolución del episodio y presenta un detonante que influye sobre el estado mental del protagonista, quien —al ser consciente de la terrible amenaza que enfrenta— adopta una postura defensiva.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El hombre más fuerte”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>041</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>19:30</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Saitama enfrenta a los habitantes del inframundo.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva – Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Acción – Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la tercera aparición del <i>leitmotiv</i> de Saitama, en este caso, tiene otra variante sonora —más vívida—, que describe el acontecimiento (la batalla contra los habitantes del inframundo). Además, señala un estallido de energía en el personaje.</p> <p>Este suceso es presentado como el clímax del episodio, ya que, la actitud del protagonista da un giro radical al ser herido por sus contrincantes, avivando —de esta manera— su espíritu heroico.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El hombre más fuerte”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>042</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>21:26</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Saitama vence al Underlord.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la cuarta aparición del <i>leitmotiv</i> de Saitama, en su variante rock —instrumentada—. Es un tema explosivo que potencia el suceso (la aplastante derrota del Señor de las profundidades).</p> <p>Este acontecimiento es expuesto como el anticlímax del capítulo, pues, el protagonista se percata de que todo lo ocurrido era parte de un sueño, retornando así a su estado inicial de frustración.</p>		

➤ **CAPÍTULO 2:** “*El ciborg solitario*”.

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“ <i>El ciborg solitario</i> ”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>043</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>01:32</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
			Ciudad Z es invadida por un enjambre de mosquitos.
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la segunda aparición del <i>leitmotiv</i> vinculado a la “<i>Desesperación</i>”. Enmarca el suceso dramático (el asedio parasitario de ciudad Z), generando una penetrante sensación de incertidumbre en el relato.</p> <p>Esta escena forma parte del planteamiento narrativo e introduce a Genos (deuteragonista del <i>anime</i>).</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El ciborg solitario”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>044</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>04:07</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Los mosquitos asesinan a un ladrón de tiendas.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la segunda aparición del <i>leitmotiv</i> asociado a la “<i>Destrucción</i>”. Permite describir el acontecimiento, a través de una melodía tétrica y estridente que condensa el ritmo narrativo.</p> <p>Durante este suceso de relleno hace su ingreso la antagonista conocida como “chica mosquito”, quien utiliza al enjambre para alimentarse.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El ciborg solitario”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>045</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>06:02</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Genos, un joven ciborg, combate contra la líder de los mosquitos.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la primera aparición del <i>leitmotiv</i> de Genos. El motivo conductor es excitante y permite contextualizar el hecho (enfrentamiento entre el ciborg y una criatura monstruosa).</p> <p>En esta escena nuclear es posible definir el propósito del deuteragonista y entender su relevancia dentro del relato, ya que, a partir de este punto será percibido como un personaje con cualidades heroicas.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El ciborg solitario”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>046</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>07:32</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		La chica mosquito reúne a sus insectos.	
<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la tercera aparición del <i>leitmotiv</i> vinculado a la “Desesperación”, tema que —en este caso— permite acentuar la angustia en el discurso audiovisual.</p> <p>Este fragmento es peculiarmente interesante, ya que, es posible constatar el dominio narrativo que posee el signo sonoro en su desarrollo argumental.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El ciborg solitario”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>047</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>18:27</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Saitama se burla de Beast King.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la quinta aparición del <i>leitmotiv</i> de Saitama, en su variante cómica, tema pegajoso y divertido, que añade matices hilarantes al relato animado.</p> <p>En esta escena, es posible apreciar la conducta indiferente que suele tener el protagonista ante sus rivales, pues, ninguno de ellos representa una amenaza para él.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El ciborg solitario”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>048</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>19:00</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Saitama amenaza a Beast King.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la sexta aparición del <i>leitmotiv</i> de Saitama, nuevamente en su variante más jocosa, tema que permite intensificar el sentido del humor en la escena.</p> <p>Es en este suceso resolutivo donde el protagonista pone fin a su conflicto con el Rey de las Bestias, derrotándolo fácilmente.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El ciborg solitario”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>049</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>20:52</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Saitama elimina a Ground Dragon.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la séptima aparición del <i>leitmotiv</i> de Saitama, en su versión rock — un poco reducida—. Permite describir el suceso (la aniquilación de los villanos provenientes de la “Casa de la Evolución”).</p> <p>Esta escena es una continuación de la anterior y muestra el lado más divertido del protagonista, quien persigue a su escurridizo oponente hasta encontrarlo.</p>		

➤ **CAPÍTULO 3:** “*El científico obsesivo*”.

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“ <i>El científico obsesivo</i> ”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>050</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>06:18</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
			Saitama y Genos corren apresurados hacia la “Casa de la Evolución”.
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la octava aparición del <i>leitmotiv</i> de Saitama, en su variación rock. Describe el suceso a través de un tema sobrecogedor, que dinamiza el discurso animado.</p> <p>Este acontecimiento dramático es parte del planteamiento narrativo y muestra a los actantes principales desplazándose velozmente hacia la Casa de la Evolución, con el objetivo de revelar el misterio tras su origen.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El científico obsesivo”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>051</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>07:44</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Ashura Kabuto, campeón de la “Casa de la Evolución”, aparece.	
<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la cuarta aparición del <i>leitmotiv</i> vinculado a la “Desesperación”. Señala la entrada dramática de Ashura Kabuto, un monstruoso villano de rasgos antropomorfos, en el capítulo.</p> <p>En este fragmento complementario se establece un nuevo conflicto para los protagonistas, quienes deberán enfrentar a la colosal bestia y poner fin a las ambiciones de su creador.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El científico obsesivo”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>052</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>15:06</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Saitama revela el secreto tras su inconmensurable poder.	
<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la primera aparición del <i>leitmotiv</i> asociado a los “<i>Héroes</i>”. Este tema musical es honorable y permite enaltecer significativamente el discurso audiovisual.</p> <p>Esta escena es presentada como el anticlímax del episodio, ya que, el protagonista hace un declaración absurda —que resulta hasta cierto punto irónica—, en lugar de compartir el tan anhelado secreto tras su invencible poder.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El científico obsesivo”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>053</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>18:36</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Ashura Kabuto libera toda su fuerza, para enfrentar a Saitama.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la tercera aparición del <i>leitmotiv</i> asociado a la “<i>Destrucción</i>”. Permite describir el horrendo acontecimiento (la transformación final de Ashura Kabuto).</p> <p>Este suceso resolutivo es detonante e influye significativamente sobre el personaje de Saitama, quien deberá frenar a la temible criatura.</p>		

➤ **CAPÍTULO 4:** “El ninja moderno”.

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El ninja moderno”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>054</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>03:35</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
			Mumen Rider, héroe clase C, ayuda a un niño.
<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la primera aparición del <i>leitmotiv</i> de Mumen Rider, tema que introduce al heroico personaje en el <i>anime</i>. A través de esta melodía es posible caracterizar al sujeto, otorgándole cualidades como la simpatía y el respeto.</p> <p>Este suceso de relleno es indicativo y muestra al personaje realizando hazañas sencillas —pero honorables— en beneficio de los demás.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El ninja moderno”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>055</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>05:43</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
			El Grupo Paradise, liderado por Hammerhead, ataca Ciudad F.
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la cuarta aparición del <i>leitmotiv</i> asociado a la “<i>Destrucción</i>”. Permite enmarcar el maligno suceso (la devastación de la ciudad a manos de un grupo insurgente).</p> <p>La escena cumple una función netamente descriptiva y señala el inicio de un nuevo conflicto para los personajes, quienes deberán confrontar a la banda de malhechores.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El ninja moderno”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>056</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>06:10</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Mumen Rider encara al Grupo Paradise.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la segunda aparición del <i>leitmotiv</i> de Mumen Rider. La enérgica y brillante melodía permite describir el suceso (enfrentamiento entre el héroe clase C y la banda criminal Togen).</p> <p>Esta escena de relleno es corta y logra captar la emoción de los ciudadanos ante el ingreso del heroico ciclista, quien —a pesar de su valerosa actitud— es derrotado con facilidad.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El ninja moderno”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>057</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>06:43</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Sonic “Velocidad del Sonido”, un ninja renegado, aparece.	
<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la primera aparición del <i>leitmotiv</i> de Sonic, tema que introduce al personaje en el <i>anime</i>, a través de una tonada ágil y sofisticada.</p> <p>Durante este suceso es posible conocer ciertos aspectos elementales que rodean al enigmático personaje, quien — pese a ser presentado como un simple mercenario— parece ocultar propósitos más oscuros y complejos.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El ninja moderno”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>058</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>13:15</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Saitama enfrenta a Hammerhead.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la novena aparición del <i>leitmotiv</i> de Saitama, en su versión instrumentada. Permite enmarcar el acontecimiento dramático (la batalla entre el protagonista de la serie y el líder del Grupo Paradise).</p> <p>Este hecho es presentado como midpoint del episodio y cumple una función eminentemente descriptiva.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El ninja moderno”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>059</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>15:59</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Sonic habla con Saitama.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la segunda aparición del <i>leitmotiv</i> de Sonic, tema musical que permite describir el suceso atolondradamente, intensificando el ritmo y dinamismo del relato.</p> <p>En esta escena nuclear se descubren las verdaderas intenciones del misterioso ninja, quien tiene la costumbre de desafiar a poderosos guerreros, para así perfeccionar sus habilidades en combate.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El ninja moderno”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>060</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>20:54</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Hammerhead es atacado por dos desconocidos.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la quinta aparición del <i>leitmotiv</i> vinculado a la “Desesperación”. El macabro tema permite describir el suceso dramático, extendiendo una impresión de zozobra sobre la escena.</p> <p>Durante este pequeño segmento, dos misteriosos individuos con atributos mecánicos golpean violentamente a Hammerhead, quien finge su muerte para escapar del fatídico siniestro.</p>		

➤ **CAPÍTULO 5: “El mejor sensei”.**

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El mejor sensei”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>061</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>00:01</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
			Se muestra el cuartel general de la “Asociación de Héroes”.
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la segunda aparición del <i>leitmotiv</i> relacionado a los “Héroes”, tema que permite contextualizar el acontecimiento eficazmente.</p> <p>Durante este suceso introductorio es posible conocer a los corporativos que dirigen la “Asociación de Héroes”; quienes son presentados como individuos altamente metódicos, que utilizan trajes elegantes y discuten temas de impacto mundial.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El mejor sensei”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>062</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>03:21</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Saitama destroza las pruebas físicas del examen de selección de héroes.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva – Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Acción - Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la décima aparición del <i>leitmotiv</i> de Saitama, una vez más en su versión rock —simplificada—. Permite describir los sucesos y elevar el ritmo del discurso animado.</p> <p>Esta escena de relleno forma parte del planteamiento narrativo y muestra —a través de múltiples micro segmentos— las increíbles proezas físicas del protagonista.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El mejor sensei”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>063</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>08:50</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Genos y Saitama conversan sobre la “Asociación de Héroeos”.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la décimo primera aparición del <i>leitmotiv</i> de Saitama, en su variación más burlesca, tema musical que permite enmarca el acontecimiento.</p> <p>Durante esta escena nuclear, el personaje de Genos conquista uno de sus principales anhelos, pues, asume oficialmente su rol como discípulo del protagonista.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El mejor sensei”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>064</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>13:22</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Genos practica combate contra Saitama, su nuevo maestro.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la segunda aparición del <i>leitmotiv</i> de Genos. Esta apasionante melodía parece estar ligada a los conflictos del personaje, ya que, permite ambientar cada uno de sus enfrentamientos a lo largo de la serie. El suceso es presentado como midpoint del episodio y fija una nueva crisis para el deuteragonista, quien buscará sobrepasar sus límites físicos con la intención de alcanzar el nivel de Saitama.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El mejor sensei”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>065</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>21:16</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Saitama despide a Genos, su aprendiz, tras un arduo día de entrenamiento.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la décimo segunda aparición del <i>leitmotiv</i> de Saitama, en su variante primigenia. Dota de una atmósfera lúgubre y pausada al suceso, suavizando el ritmo narrativo.</p> <p>Esta escena de relleno cumple una función netamente descriptiva y es presentada como conclusión del episodio.</p>		

➤ **CAPÍTULO 6:** “La ciudad aterradora”.

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“La ciudad aterradora”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>066</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>02:33</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
			Saitama corre desesperado por la ciudad en busca villanos.
<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	Es la décimo tercera aparición del <i>leitmotiv</i> de Saitama, en su potente variante instrumentada. Señala la vehemente entrada del héroe clase C. En esta escena inicial se establece una nueva crisis para el protagonista, quien descubre que necesita realizar un acto valeroso semanalmente para no ser removido del Registro de Héroes.		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“La ciudad aterradora”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>067</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>04:54</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Sonic, el ninja moderno, ataca a Saitama.	
<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la tercera aparición del <i>leitmotiv</i> de Sonic. Este tema permite subrayar el retorno del vertiginoso ninja a la saga e intensificar la cadencia del discurso audiovisual.</p> <p>Durante este suceso se esboza un conflicto secundario del capítulo, pues, el personaje de Sonic ha vuelto —tras su humillante derrota a manos del protagonista—, con el propósito de cobrar venganza.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“La ciudad aterradora”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>068</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>07:08</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Sonic derrota a Tanktop Tiger, héroe profesional clase C.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la sexta aparición del <i>leitmotiv</i> vinculado a la “Desesperación”. La espeluznante melodía describe el acontecimiento, generando una formidable tensión en el discurso.</p> <p>En esta escena es posible evidenciar la malévola personalidad de Sonic, quien trata de hostigar a Saitama, mediante actos viles y despiadados.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“La ciudad aterradora”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>069</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>07:45</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Saitama enfrenta a Sonic.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la quinta aparición del <i>leitmotiv</i> asociado a la “<i>Dstrucción</i>”. Este motivo sonoro permite describir el suceso (la disputa entre el excelso héroe y un criminal).</p> <p>En este segmento nuclear se resuelven dos cuestiones claves del discurso (la crisis del protagonista y su conflicto con el ninja moderno).</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“La ciudad aterradora”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>070</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>10:06</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Los miembros del cuartel general discuten asuntos vinculados a los héroes.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva – Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Acción – Personajes		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la tercera aparición del <i>leitmotiv</i> relacionado a los “Héroes”, venerable tonada que permite contextualizar el acontecimiento y exaltar el relato, debido a su riqueza armónica y rítmica.</p> <p>La escena es proyectada como midpoint del episodio y cumple una función esencialmente de relleno en el discurso animado.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“La ciudad aterradora”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>071</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>20:04</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Se muestra la destrucción ocasionada por el Kaijin de Ghost Town.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva – Sustitutiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción – Sentimientos		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la séptima aparición del <i>leitmotiv</i> vinculado a la “Desesperación”. Permite describir el hecho (el exterminio de Ghost Town) y producir sensaciones tenebrosas.</p> <p>Este fragmento dramático señala el desenlace del capítulo y es presentado a manera de anticlímax, ya que, el enigma del Pueblo Fantasma sigue sin ser resuelto.</p>		

➤ **CAPÍTULO 7: “El discípulo supremo”.**

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El discípulo supremo”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>072</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>00:05</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Un meteorito se aproxima al planeta.	
<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la octava aparición del <i>leitmotiv</i> vinculado a la “<i>Desesperación</i>”. En este caso, la agobiante melodía permite introducir al ente maligno (personificado en un asteroide).</p> <p>Este suceso es en extremo relevante, pues, se establece un nuevo conflicto dentro del marco argumental de la obra animada.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El discípulo supremo”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>073</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>03:43</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Silver Fang, héroe clase S, habla con Genos.	
<b>FUNCIÓN</b>	Sustitutiva – Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Sentimiento – Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la sexta aparición del <i>leitmotiv</i> asociado a la “<i>Destrucción</i>”. Permite reemplazar al ente malévolos y describir angustiosamente el acontecimiento.</p> <p>Durante este segmento complementario, los actantes discuten sobre la magnitud de la amenaza extraterrestre, dilatando así el conflicto dramático y ejerciendo tensión sobre el relato.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El discípulo supremo”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>074</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>05:35</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Genos despliega su novedoso armamento para destruir el meteorito.	
<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la tercera aparición del <i>leitmotiv</i> de Genos. La intrépida melodía aporta dinamismo al discurso, destacando la osada actitud del héroe clase S.</p> <p>En esta escena, se evidencia un primer intento —por parte del deuteragonista— de poner fin a la crisis central del planteamiento; sin embargo, su esfuerzo termina siendo ineficaz frente a las colosales dimensiones del asteroide.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El discípulo supremo”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>075</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>10:22</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Saitama destruye el meteorito con un puñetazo.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva – Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Acción – Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la décimo cuarta aparición del <i>leitmotiv</i> de Saitama. El tema reinserta al personaje en el relato, realizando significativamente su acto heroico (salvar a ciudad Z).</p> <p>Este suceso nuclear es proyectado a manera de midpoint en el capítulo y señala el repentino ingreso del protagonista, quien resuelve la crisis —sin mucho esfuerzo—.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El discípulo supremo”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>076</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>13:14</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Saitama habla con Genos.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la décimo quinta aparición del <i>leitmotiv</i> de Saitama. Permite describir la situación (graciosa charla entre discípulo y maestro), brindándole un toque humorístico y mundano al discurso.</p> <p>En esta escena de relleno, el protagonista encuentra una nueva motivación personal, pues, experimenta sensaciones gratificantes al recibir noticias de su promoción dentro del ranking de héroes.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El discípulo supremo”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>077</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>21:12</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Saitama discute con los habitantes de Ciudad Z.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la décimo sexta aparición del <i>leitmotiv</i> de Saitama, en una versión fresca —interpretada con instrumentos de cuerda—. Detalla el suceso, otorgando un sentido memorable al relato.</p> <p>Es necesario destacar que en esta escena, el protagonista soluciona un conflicto secundario, ya que, encara firmemente a los ciudadanos que lo culpan por la devastación que sufrió Ciudad Z.</p>		

➤ **CAPÍTULO 8:** “*El rey del mar profundo*”.

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“ <i>El rey del mar profundo</i> ”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>078</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>01:15</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
			Los seres del mar profundo emergen en ciudad J.
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la séptima aparición del <i>leitmotiv</i> asociado a la “<i>Destrucción</i>”. Este tema musical permite describir dramáticamente el suceso (la invasión de ciudad J).</p> <p>En este fragmento narrativo surge el sanguinario personaje conocido como Rey del Mar Profundo, quien se convertirá en el principal antagonista del episodio.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“ <i>El rey del mar profundo</i> ”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>079</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>08:46</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Sonic aparece en ciudad J, tras escapar de la cárcel junto a Puri-Puri Prisoner.	
<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la cuarta aparición del <i>leitmotiv</i> de Sonic. En este caso, permite señalar el retorno fortuito del actante secundario, estimulando así el ritmo en el relato.</p> <p>Durante esta escena de relleno se introduce al héroe clase S: Puri-Puri Prisoner, un vigoroso hombre que jugará un papel fundamental dentro del discurso como primer gran contendiente del enemigo.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El rey del mar profundo”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>080</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>18:11</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		El refugio de la ciudad es atacado por el Rey del Mar Profundo.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la novena aparición del <i>leitmotiv</i> vinculado a la “Desesperación”. El perverso motivo predice la aparición de una brutal amenaza: el Rey del Mar Profundo.</p> <p>Este suceso complementario es presentado como clímax del capítulo y muestra el asedio final del villano sobre los supervivientes de la catástrofe que permanecían ocultos.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El rey del mar profundo”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>081</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>19:45</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Un grupo de héroes encara al Rey del Mar Profundo.	
<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Personajes		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la cuarta aparición del <i>leitmotiv</i> asociado a los “Héroes”. Permite distinguir a los insignes actantes, atribuyéndoles un extraordinario sentido de honor.</p> <p>Es vital destacar la conducta de estos personajes, pues, dejan atrás sus miedos para confrontar al antagonista, motivados por su fogoso espíritu de lucha.</p>		

➤ **CAPÍTULO 9:** “*Justicia inquebrantable*”.

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“ <i>Justicia inquebrantable</i> ”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>082</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>00:47</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
			El Rey del Mar Profundo abate a Genos.
<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la octava aparición del <i>leitmotiv</i> asociado a la “<i>Destrucción</i>”. Este agobiante tema permite amplificar la tensión en el relato y propalar sentimientos adversos (como el espanto y la preocupación).</p> <p>En esta escena inicial se establece un nuevo conflicto para el deuteragonista, quien tendrá que derrotar al perverso villano a toda costa.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“Justicia inquebrantable”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>083</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>03:44</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Genos lucha ferozmente contra el Rey del Mar Profundo.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la cuarta aparición del <i>leitmotiv</i> de Genos. En este caso, la peculiar melodía describe el suceso y aporta vivacidad al montaje del producto animado.</p> <p>En este segmento, la crisis narrativa se intensifica, ya que, el joven ciborg queda incapacitado —tras recibir un contundente ataque— en su intento por salvar a una pequeña niña.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	<i>“Justicia inquebrantable”</i>	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>084</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>05:26</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		El Rey del Mar Profundo vence a Genos.	
<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la décima aparición del <i>leitmotiv</i> vinculado a la “<i>Desesperación</i>”, tema que permite reforzar exponencialmente el estrés del relato y acentuar el acontecimiento (la aniquilación del deuteragonista).</p> <p>La tensión en este suceso complementario es interrumpida con la llegada del valeroso ciclista: Mumen Rider, quien surge como un destello de esperanza en medio de la crisis argumental.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“Justicia inquebrantable”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>085</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>07:28</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Mumen Rider expresa su valentía al enfrentarse contra el Rey del Mar Profundo.	
<b>FUNCIÓN</b>	Sustitutiva		
<b>INDICADOR</b>	Sentimiento		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la décimo séptima aparición del <i>leitmotiv</i> de Saitama, en este caso, en una variante ejecutada al piano. Suplanta al personaje y transfiere uno de sus valores resaltantes (el honor) hacia otro sujeto: Mumen Rider.</p> <p>Este hecho nuclear es el de mayor peso dramático en el planteamiento narrativo y muestra el desenlace del conflicto primario, que es solucionado por el protagonista del <i>anime</i>.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“Justicia inquebrantable”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>086</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>14:14</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Saitama miente a los refugiados, tras rescatarlos del ataque a ciudad J.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	Es la décimo octava aparición del <i>leitmotiv</i> de Saitama, en su versión inicial. Permite describir y encuadrar el acontecimiento (la confrontación verbal entre el singular héroe y los ciudadanos que salvó). Esta escena es presentada como un flashback dentro de la trama y cumple una función esencialmente complementaria en relación al discurso animado.		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“Justicia inquebrantable”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>087</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>16:10</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Saitama es promovido a héroe clase B.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva – Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Locación – Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la quinta aparición del <i>leitmotiv</i> asociado a los “Héroes”. Permite contextualizar la acción (en el cuartel general), colmando la escena con sentimientos de nobleza.</p> <p>Durante este segmento, Saitama asciende en el ranking de héroes profesionales, generando cierta incertidumbre entre los miembros del Consejo de Revisión, quienes no están seguros de su capacidad para afrontar dicho desafío.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“Justicia inquebrantable”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>088</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>20:20</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Mumen Rider celebra el ascenso de Saitama, invitándolo a comer.	
<b>FUNCIÓN</b>	Sustitutiva		
<b>INDICADOR</b>	Sentimiento		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la tercera aparición del <i>leitmotiv</i> de Mumen Rider. Permite a los figurantes revivir un hecho del pasado, a través de un tema musical profundamente nostálgico.</p> <p>Este acontecimiento de relleno es un flashback y muestra el entrañable vínculo entre los actantes, quienes parecen compartir el mismo sentido de justicia y heroicidad.</p>		

➤ **CAPÍTULO 10:** “*Peligro sin precedentes*”.

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“ <i>Peligro sin precedentes</i> ”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>089</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>06:26</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
			Un agente de la “Asociación de Héroes” llega al dojo de Silver Fang.
<b>FUNCIÓN</b>	Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la décimo primera aparición del <i>leitmotiv</i> vinculado a la “<i>Desesperación</i>”. Este motivo conductor instaura una atmósfera de misterio e incertidumbre en el discurso.</p> <p>Este suceso complementario ejecuta una función indicativa en el relato —realzando así su tensión narrativa—, pues, el grupo de héroes que se encontraba en el dojo de la montaña es advertido sobre una amenaza latente que está por llegar.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	<i>“Peligro sin precedentes”</i>	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>090</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>08:08</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Los héroes de mayor rango se juntan en el cuartel general.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la sexta aparición del <i>leitmotiv</i> asociado a los “<i>Héroes</i>”. Permite definir el contexto, ensalzando la escena con abundante energía y misticismo.</p> <p>Esta escena es de relleno y sirve para introducir a cada uno de los héroes clase S en el discurso animado.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“ <i>Peligro sin precedentes</i> ”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>091</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>13:52</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Sky King ataca el cuartel general.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la novena aparición del <i>leitmotiv</i> asociado a la “<i>Destrucción</i>”, tema que permite describir la situación dramática.</p> <p>Esta escena nuclear es definida como midpoint del episodio y plantea la crisis argumental que cerrará la saga, ya que, marca la impetuosa llegada de Lord Boros, el conquistador del universo.</p>		

➤ **CAPÍTULO 11:** “*El conquistador del universo*”.

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“ <i>El conquistador del universo</i> ”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>092</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>00:02</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
			Saitama ataca la nave alienígena.
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la décima aparición del <i>leitmotiv</i> asociado a la “<i>Dstrucción</i>”. Este tema permite describir el suceso (la ofensiva de Saitama contra la nave enemiga).</p> <p>En este segmento se produce el primer acercamiento entre el protagonista de la serie y su oponente final.</p>		

➤ **CAPÍTULO 12: “El héroe más fuerte”.**

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El héroe más fuerte”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>093</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>09:42</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
			Saitama regresa de la luna, para terminar el combate con Lord Boros.
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva – Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Acción – Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la décimo novena aparición del <i>leitmotiv</i> de Saitama, en su versión rock, tema musical que aporta gran energía al relato.</p> <p>Este acontecimiento es presentado como clímax del capítulo y muestra el desenlace de la contienda entre los tenaces guerreros.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El héroe más fuerte”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>094</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>11:57</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Saitama triunfa sobre Lord Boros.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la vigésima aparición del <i>leitmotiv</i> de Saitama, en este caso, ejecutada al piano. Enmarca el final del enfrentamiento entre ambos sujetos, dotando de paz y tranquilidad al escenario.</p> <p>En esta escena nuclear, el personaje de Boros muere, hecho que pone fin al conflicto del protagonista, reafirmando su status como héroe definitivo de la serie.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El héroe más fuerte”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>095</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>17:36</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Amai Mask, héroe clase A, elimina a los alienígenas sobrevivientes.	
<b>FUNCIÓN</b>	Sustitutiva		
<b>INDICADOR</b>	Sentimiento		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la décimo segunda aparición del <i>leitmotiv</i> vinculado a la “Desesperación”, melodía que permite evocar sensaciones espeluznantes dentro del discurso.</p> <p>En este fragmento se destaca al personaje de Amai Mask, quien exhibe rasgos y conductas propias de un antihéroe.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El héroe más fuerte”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>096</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>22:44</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Plutón, rey del inframundo, asola ciudad Y.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva		
<b>INDICADOR</b>	Acción		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la décimo primera aparición del <i>leitmotiv</i> asociado a la “<i>Destrucción</i>”, tema que permite describir el atroz suceso (el exterminio absoluto de ciudad Y).</p> <p>En esta escena se establece una nueva crisis narrativa, ya que, el villano conocido como Plutón emerge a la superficie terrestre.</p>		

<b>MATRIZ DE ANÁLISIS AUDIOVISUAL</b>			
<b>ANIME</b>	One Punch Man, Temporada 1	<b>AÑO</b>	2015
<b>CAPÍTULO</b>	“El héroe más fuerte”	<b>ESTUDIO ANIMADO</b>	Madhouse
<b>AUTOR</b>	One	<b>COMPOSITOR MUSICAL</b>	Makoto Miyazaki
<b>ESCENA</b>	<b>FOTOGRAMA</b>		<b>NÚMERO</b>
			<b>097</b>
			<b>MINUTO</b>
			<b>23:25</b>
			<b>DESCRIPCIÓN</b>
		Saitama aniquila a Plutón de un golpe.	
<b>FUNCIÓN</b>	Descriptiva – Indicativa		
<b>INDICADOR</b>	Acción – Personaje		
<b>COMENTARIO</b>	<p>Es la vigésimo primera aparición del <i>leitmotiv</i> de Saitama. Este tema permite distinguir el acto heroico (la erradicación de Plutón), asimismo, fijar la última exhibición del intérprete en la temporada.</p> <p>Es necesario resaltar que, aunque el protagonista haya solucionado esta última crisis argumental, su íntimo estado de disconformidad sigue presente, pues, no ha encontrado un contendiente capaz de darle sentido a su existencia.</p>		

## ANEXO N° 6: ACTA DE AUTORIZACIÓN PARA SUSTENTACIÓN DE LA TESIS

El asesor Diego Alonso Baca Cáceres, 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 del estudiante:

- Yache Vigo, Carlos Manuel.

Por cuanto, **CONSIDERA** que la tesis titulada: Las funciones del leitmotiv musical como componente narrativo de los géneros de animación japonesa Shonen y Seinen 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 Cáceres  
Asesor

## ANEXO N° 7: ACTA DE APROBACIÓN DE LA TESIS

Los miembros del jurado evaluador asignados han procedido a realizar la evaluación de la tesis del estudiante: Carlos Manuel Yache Vigo para aspirar al título profesional con la tesis denominada: Las funciones del leitmotiv musical como componente narrativo de los géneros de animación japonesa Shonen y Seinen.

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:

---

Mg. Edgar Vásquez Acosta  
Jurado  
Presidente

---

Mg. Milagritos Velarde Echevarría  
Jurado

---

Dr. Antonio Muñoz Vásquez  
Jurado