



UNIVERSIDAD MAYOR
para espíritus emprendedores

LA FUNCIONALIDAD DE LOS OPENINGS DENTRO DE LAS SERIES ANIMADAS JAPONESAS

Alumno/a: Fernanda Figueroa Lagos

Profesor/a guía: Paula Maldonado

Facultad de Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

2022

Resumen

En las series animadas japonesas, los openings son secuencias introductorias muy características y relevantes dentro de ellas, generando gran expectación por parte del público. Por esta razón, además de introducir, estos también ayudan a promocionar las series y a los artistas detrás del tema musical, lo que produce que la industria de animación japonesa junto a las discográficas trabajen en conjunto, creando openings llamativos y elaborados en todos sus aspectos. Sin embargo, al buscar generar una secuencia llamativa, es fácil que se deje de lado introducir apropiadamente la serie, produciendo un opening que puede provocar falsas expectativas alrededor de ella y, por lo tanto, perdiendo su funcionalidad introductoria. De acuerdo a esto, en el siguiente ensayo se investiga el rol de los openings dentro de la industria de animación japonesa y sus series animadas, para posteriormente analizar una selección de cuatro de ellos (de las series *Dororo*, *Cowboy Bebop*, *Mob Psycho 100* y *Princess Jellyfish*) y observar la forma en que cada uno logra o no su rol introductorio. Finalmente se concluye que la funcionalidad de los opening se comprueba respecto a su capacidad de, por un lado, anticipar aspectos relevantes de la serie respectiva y, por otro, en complementar la narrativa de la obra.

Palabras claves: openings, series de anime, animación japonesa, rol introductorio

Abstract

Within Japanese animated series, openings are very characteristic and relevant introductory sequences, generating great expectation from the public. For this reason, in addition to introducing, they also help to promote the series and the artists behind the theme song, which makes the Japanese animation industry and record labels work together, creating eye-catching and elaborate openings in all aspects. However, when seeking to generate an eye-catching sequence, it is easy to neglect to properly introduce the series, producing an opening that may cause false expectations around it and, therefore, losing its introductory functionality. In accordance with this, the following essay investigates the role of openings within the Japanese animation industry and its animated series, followed by an analysis of a selection of four of them (from the series *Dororo*, *Cowboy Bebop*, *Mob Psycho 100* and *Princess Jellyfish*) and observe how each one achieves or fails to accomplish its introductory role. Finally, it is concluded that the functionality of the openings is proved with regards to their capacity to, on the one side, anticipate relevant aspects of the respective series and, on the other, to complement the narrative of the production.

Keywords: openings, anime series, japanese animation, introductory role

Introducción

Al comienzo de muchas películas y series suele mostrarse una breve introducción presentando el título de la obra, el estudio y los nombres de los creadores y principales miembros de la producción, los cuales son presentados a través de elementos visuales y sonoros, generalmente acompañados con un tema musical. Estas introducciones son llamadas **títulos, secuencias de apertura u openings**.

Las secuencias de apertura remontan del cine a comienzos del siglo XX, las cuales consistían en cartas estáticas con diseños tipográficos, presentando el título de la obra y el estudio, junto a los nombres de los actores y principales miembros de la producción al comienzo de las películas, cuyo propósito principal consistía en mostrar los créditos de manera clara y eficiente. Luego, junto a la llegada del color y el sonido al cine, las secuencias de apertura comenzaron a articularse, siendo acompañadas con oberturas, ayudando a establecer de mejor manera el ambiente de las películas.

Posteriormente, después de la Segunda Guerra Mundial, las secuencias de apertura comenzaron una nueva etapa de la mano de la publicidad, cuyo crecimiento llevó a que muchos artistas provenientes del diseño gráfico comenzaran a involucrarse con la industria cinematográfica, en la cual más tiempo, recursos y presupuestos fueron dedicados a la creación de secuencias de apertura más elaboradas. Lo anterior llevaría a que en 1955, para la película *The Man with the Golden Arm* del director Otto Preminger, el diseñador Saul Bass creara una secuencia de apertura cuya creatividad y diseño cambió radicalmente la forma en que estas se concebían hasta ese momento, sentando las bases de las futuras secuencias de apertura, tal como las conocemos hoy en día, expandiendo su función de dar créditos, llevándolas a ser piezas audiovisuales, cuyo valor puede pesar por sí mismo.

Mis primeras ideas sobre lo que podían hacer los títulos eran establecer el estado de ánimo y preparar el núcleo subyacente de la historia de la película; expresar la historia de alguna manera metafórica. Vi el título como una forma de condicionar al público, de modo que cuando la película empezara, los espectadores ya tuvieran una resonancia emocional con ella. Tenía la fuerte sensación de que las películas empezaban realmente en el primer fotograma. Esto fue, por supuesto, antes cuando los títulos de crédito eran estrictamente tipografía -en su mayoría mala tipografía- y constituía el período en que la gente se instalaba, se iba al baño, o charlaba. Simplemente sentí que era un período que podía servir para la película. (Bass, 1996, p 12-13. Trad. propia)

En la actualidad, las secuencias de apertura, además de presentar el título y los créditos, cumplen con la función de establecer su tono y el ambiente, tratando de capturar el interés del espectador de manera inmediata, sumergiéndolo en el universo de la obra, generando expectativas y entusiasmo de lo que está por venir e incluso ayudar a contextualizar. Por estas razones, estas secuencias pueden llegar a ser piezas audiovisuales bastante elaboradas y por sí mismas memorables.

Por otro lado, las secuencias de apertura de las series también cumplen con la función de marcar el comienzo de un episodio, separándolo de los *recaps* o de escenas meramente

introdutorias. Ahora bien, durante la segunda mitad del siglo XX, gran parte de las secuencias de apertura de series de imagen real se caracterizaban por enfocarse en presentar al elenco más que presentar la serie en sí.

En cuanto a las series animadas, con la flexibilidad creativa que otorga la animación, las secuencias de apertura se caracterizan por ser bastante más dinámicas y llamativas al no tener “estrellas” de las cuales apoyarse, como las series de imagen real, presentando a los personajes y elementos relevantes de la historia en ellas. Además, en un comienzo, al estar dirigidas a un público primordialmente infantil, tenían la necesidad de atraer y mantener la atención de los niños, entreteniéndolos desde el primer fotograma.

De modo más específico, en la animación japonesa, también conocida como anime, las secuencias de aperturas son comúnmente referidas como *openings*, los cuales han adquirido bastante relevancia a lo largo del tiempo, principalmente en las series, en las que se han constituido como parte infaltable y sumamente característica de estas, siendo, usualmente, piezas audiovisuales bastante elaboradas visual y/o musicalmente. Esto ha provocado que en la actualidad los *openings* generen bastantes expectativas en los espectadores, además de la historia y la animación presentes en las producciones. De igual manera, las series disponen de los *endings*, los cuales corresponden a secuencias de cierre al final de cada episodio y suelen ser visualmente más simples, en parte porque muestran una mayor cantidad de créditos.

A su vez, el comienzo de los *openings* dentro del anime parte inmediatamente con la primera serie de televisión animada japonesa: *Astro Boy*, creada por Osamu Tezuka y estrenada en 1963, cuyo *opening* presenta un tema musical compuesto específicamente para la serie por Tatsuo Takai, el cual originalmente solo consistía en una melodía instrumental hasta que la serie fue vendida al mercado estadounidense, donde Don Rockwell le introdujo letras, lo cual tuvo un resultado bastante exitoso. Debido a lo anterior, en la versión japonesa le siguieron los pasos e incluyeron las letras posteriormente (Schodt, 2007). De esta forma, la música pasó a ser un elemento llamativo y memorable, logrando conectar la audiencia con la serie.

Los *openings* de anime poseen un rol importante en transmitir el tono y la esencia de las series, presentando, además de los créditos, elementos claves de las obras, tales como los personajes, ambientes, argumento, entre otros. Estos elementos suelen estar acompañados de temas musicales que son en su mayoría compuestos en específico para las series, buscando generar entusiasmo antes de cada episodio. De igual manera, los *openings* de anime sirven como una tarjeta de presentación de la serie, y como un anzuelo con el cual enganchar la atención y curiosidad del público.

Desde otra perspectiva, resulta sumamente importante no considerar a la música de los *openings* como un simple acompañamiento para los elementos visuales presentes, sino como un elemento a la par de ellos en nivel de importancia e incluso siendo capaz de sobrepasarlos, traspasando las barreras de la serie y llegar a ser un éxito musical por sí misma. Cuando esto ocurre, se otorga a la serie mayor publicidad e incluso ayuda a catapultar a los músicos participantes o, viceversa, son los músicos participantes cuyo renombre ayuda a traer mayor publicidad a la serie. “Las canciones pegadizas y que se vuelven rápidamente populares son una parte central del universo del anime. Muchos cantantes de J-Pop han dedicado parcial o totalmente su carrera a la

industria musical que rodea a la animación” (Madrid, Martínez, 2015, p.98). Por lo mismo, los productores de las series, junto a las discográficas, trabajan en conjunto en crear la música para estas.

Tomando en cuenta todo lo anterior, resulta posible observar que los openings de las series de anime trascienden la función de introducir y establecer el tono de una obra, siendo capaces de servir como un elemento llamativo cuyo objetivo es promover la serie y atraer al público, llegando a actuar como una pieza audiovisual independiente al conjunto de la serie. Por esta razón, su recepción -ya sea positiva o negativa- muchas veces puede no coincidir con la opinión acerca del resto de la serie, como en su historia o animación.

Por consiguiente, los realizadores, en su intento por crear un opening llamativo, pueden proyectar una idea errónea acerca de la serie y, por lo tanto, fallar en su función principal introductoria.

Esto nos lleva a preguntarnos: **¿Cómo un opening puede llegar a ser funcional a una serie y evitar ser solo un elemento llamativo?**

Entendiendo un opening funcional como uno que logra transmitir de manera representativa el tono y la historia de una obra, capturando el interés del espectador, evitando generar falsas expectativas o ideas erróneas acerca de ella.

Por lo mismo, **para que un opening sea funcional a la serie debe ser capaz de complementar la narrativa de la obra y preparar al espectador para lo que está por presentarse.**

Por lo tanto, el objetivo general de este ensayo consiste en analizar distintos elementos que componen un opening de una serie de anime y cómo permiten que este sea funcional a ella.

En la actualidad, así como existen innumerables openings, existen innumerables formas en cómo se lograron crear openings funcionales a las series, por lo que en el siguiente ensayo se trabajarán cuatro openings bastante distintos entre sí, sin considerar lo memorables o populares que sean; de los cuales los primeros tres fueron elegidos al ser funcionales y el cuarto por servir solo como un elemento llamativo. Estos son los siguientes:

1. “Fire” interpretado por Queen Bee para la serie *Dororo* (2019)
2. “Tank!” interpretado por The Seatbelts para la serie *Cowboy Bebop* (1998)
3. “99” interpretado por Mob Choir para la serie *Mob Psycho 100* (2016)
4. “Koko Dake no Hanashi” interpretado por Chatmonchy para la serie *Princess Jellyfish* (2010)

Para llevar a cabo el objetivo general se desprenden los siguientes objetivos específicos:

- Analizar de qué manera el opening representa la historia narrada en la serie, y cómo representan el argumento, los personajes, ambientes, y/o simbolismos, y de qué manera transmiten el tono y la emoción de la serie.
- Analizar la dirección de arte y cómo se desarrolla dentro del opening la paleta de colores, estilo de dibujo, iluminación y/o composición.
- Analizar los elementos técnicos del opening, como la presentación del título de la serie, la técnica de animación que es utilizada y la disposición de los créditos.
- Entender el rol que juega la música dentro de los openings, analizando si la melodía, letra, y/o emoción de la canción va acorde a la historia y si complementa los elementos visuales, ya sea reforzándolos o entregando información nueva acerca de la serie.

Cabe mencionar que actualmente no existen muchos estudios e investigaciones académicas disponibles respecto a los openings de anime en específico, lo cual es bastante sorprendente debido a la importancia que tienen estos en el medio, por lo que para llevar este ensayo a cabo, se tomarán textos enfocados en las secuencias de apertura del cine en general y acerca de la industria de la animación japonesa; de esa forma se irá relacionando a lo que nos respecta acá, que son los openings de las series de anime.

Finalmente, en los análisis no se tomarán en cuenta los aspectos comerciales de los respectivos openings, tales como la venta y/o popularidad de su tema musical ni tampoco aspectos teóricos acerca de su musicalidad, por consiguiente, los análisis se enfocarán primordialmente en los aspectos visuales y argumentales de los openings.

El rol de los openings y el impacto en las series

Los openings de una serie de anime son piezas audiovisuales presentes al comienzo de cada episodio, contando primordialmente con un rol introductorio, pero que, al mismo tiempo, son capaces de asumir un rol publicitario, lo cual ha permitido que puedan ser considerados como una pieza independiente al conjunto de la serie, buscando atraer el interés del público.

Los openings cumplen un rol fundamental en establecer el tono y la esencia de la obra, dando, al mismo tiempo, los créditos. El director Robert Altmant explicó que deben ser capaces de dar la información “dura”, como son los créditos, sin interrumpir la narrativa de la obra (Altmant citado en Abrams, 1994). Ahora bien, es usual que dentro de los openings de anime, los créditos, a pesar de estar incorporados, pasen a segundo plano dentro de todos los elementos visuales presentes.

En la actualidad, al tratarse usualmente de piezas audiovisuales bastante elaboradas y llamativas, cuyos temas musicales buscan cautivar de inmediato, los openings de anime se han convertido en un elemento muy esperado por los espectadores, además de la historia y animación de las series en general. Esto constituye un factor que distingue a las series animadas japonesas de las del resto del mundo, las cuales a pesar de que también poseen openings, estos no presentan el mismo nivel de relevancia e impacto y, en el mejor de los casos, terminan como un elemento memorable dentro de la cultura pop, como es el caso con el opening de la serie animada estadounidense, *Los Simpsons*.

Este nivel de interés por parte del público hacia los openings de las series de anime es reconocido por parte de la industria de animación japonesa y por las discográficas, razón por la cual ambas industrias trabajan en conjunto. Debido a esto, resulta casi una norma que los openings sean bastante elaborados visual y/o musicalmente, buscando crear secuencias impresionantes para atraer al público hacia la serie y los músicos participantes del tema musical, lo cual puede provocar que los openings se desvíen de su función original introductoria de las series, sirviendo como un elemento de *marketing*, tal como un comercial o un video musical, llegando incluso a actuar como un elemento *crossmedia*. En este sentido, también cabe afirmar que ciertos openings pueden generar falsas expectativas o ideas erróneas acerca de las obras, tal como un comercial con publicidad engañosa.

Un ejemplo de lo dicho lo constituye la serie *Jujutsu Kaisen*, cuyo opening “Kaikai Kitan”, interpretado por Eve fue transformado posteriormente en un video musical, presentando el tema musical completo, mezclando planos del opening original con clips de la serie.

Cabe destacar que la segunda industria musical más grande del mundo es la japonesa, donde la música de las producciones animadas ocupa un espacio importante y sirve como una introducción a la música japonesa para el público internacional. Por esta razón, muchas veces las discográficas se esfuerzan en promover a sus artistas a través de las bandas sonoras de producciones animadas, siendo varios de “los temas musicales de los openings y endings modernos diseñados deliberadamente como anuncios publicitarios a partir de los tratos de los productores con las discográficas” (Clements, 2015, p. 555. Trad. propia). Por otro lado, el formato físico de los álbumes de las bandas sonoras sirven como un producto de *merchandising*

de las obras animadas, generando importantes ganancias monetarias. Cabe señalar que el término utilizado popularmente para referirse a la música de anime es “Anison”.

De igual manera, un aspecto relevante de la industria de la animación japonesa es su fuerte lazo con la publicidad y el patrocinio corporativo, el cual se remonta desde antes de la realización de las primeras series animadas. Durante la década del cincuenta, los anuncios publicitarios animados comenzaron a proliferar en la televisión japonesa, llevando a que posteriormente, en 1963, la realización de *Astro Boy* fuera auspiciada por una compañía de confitería. Consecuentemente, este lazo se fue reforzando a lo largo del tiempo, convirtiéndose en un ingreso vital de las producciones animadas, llevando a que corporaciones influyan en la creación de nuevas series animadas con el objetivo de publicitar sus productos a través de ellas o utilizándolas como un medio a través del cual puedan posteriormente generar productos derivados, tales como juguetes, ropa, alimentos o álbumes musicales, entre otros (Clements, 2015).

La industria publicitaria no solo es un patrocinador directo de la animación, sino también es un mecenas indirecto de las artes a través de la inversión que genera en producciones y en animadores que, de otra forma, son conocidos por sus creaciones “*art-house*”. (Clements, 2015, p.8. Trad. propia)

En definitiva, tal como las series de anime en su conjunto pueden funcionar como un elemento publicitario, los openings no son la excepción, ya sea publicitando la serie misma, el artista detrás del tema musical o ambos y, de paso, generar productos derivados, como por ejemplo, álbumes.

Por otro lado, los openings de anime suelen tener una duración más larga que los de las series animadas del resto del mundo, debido a que, de esta manera, en parte se ahorra en los presupuestos dentro de las producciones, al ser secuencias animadas que son reutilizadas constantemente a lo largo de las series, reduciendo la duración de lo que debe ser animado desde cero en la totalidad de las producciones (Clements, 2015). Por lo tanto, los openings se tratan de prolongar preferentemente durante el mayor tiempo posible, siendo el estándar una duración de un minuto y medio, lo cual, además, otorga bastante tiempo para generar atractivas secuencias animadas y promocionar la canción y a su artista.

Un claro ejemplo del impacto que puede llegar a alcanzar la música de un opening de anime consiste en la canción “Gurenge” interpretada por la cantante japonesa LiSA para la serie *Kimetsu no Yaiba* (2019), que en julio de 2020 fue certificada “Million” por la Asociación de la Industria de la Grabación de Japón, por haber superado el millón de descargas de singles digitales, convirtiéndola además en el tercer single digital mejor vendido en la historia de la reconocida lista japonesa Oricon y hasta junio del 2022, solamente en la plataforma de streaming Spotify, lleva cerca de 300 millones de reproducciones. La canción llegó incluso a ser interpretada durante la ceremonia de clausura de los Juegos Olímpicos de Tokio 2020.

Ahora bien, tal como los *trailers* y *teasers*, los openings pueden considerarse como un tipo de *paratexto*, que es un término proveniente de los estudios literarios, con el cual el teórico francés, Gérard Genette se refiere a los elementos que rodean un texto (en nuestro caso, la serie) para contextualizarlo y asegurar su recepción y consumo, los cuales, a pesar de no ser parte del

texto en sí, pueden influir en su percepción (Genette, 1987/1997). En el caso de los openings, estos influyen principalmente en la expectativa generada previo a ser vista la serie más que en el contenido de esta.

Todas las secuencias de títulos son producciones marginales -ya sean producidas para el cine, la televisión, los videojuegos o cualquier otro medio-, estos paratextos se sitúan al principio o al final de la narración, unidos a la producción principal pero también independientes de ella. Sin embargo, ocupan un difícil terreno intermedio entre ser autónomas e integradas; no son producciones independientes, pero a menudo se realizan independientemente del drama o la narrativa. (Betancourt, 2017, p.1. Trad. propia)

Por otra parte, la opinión positiva o negativa de la audiencia acerca de un opening no siempre coincide con la opinión respecto al contenido dentro de la serie; por un lado, debido al rol que juega la música en su percepción, ya que si la canción logra ser un éxito en el público, entonces el opening en su totalidad, junto a los elementos visuales se considera positivamente y, por otro lado, en tanto los openings pueden actuar como piezas independientes a la serie, su recibimiento también.

Según Georg Stanitzek, las secuencias de apertura crean un foco de atención dividido, separando el exterior con el interior, la información intradiegética de la extradiegética, ya sean, por ejemplo, los créditos de la producción con la narrativa de la obra. Las secuencias de apertura logran esta separación al ser concebidas como “una película dentro de otra” que, a medida que introduce, también representa; por consiguiente, se convierten en un elemento que, a pesar de estar fuertemente ligado a la obra en sí, se establece como independiente o aparte de ella, teniendo un comienzo y un final propio (Stanitzek citado en Betancourt, 2017. Trad. propia). Stanitzek afirma: “(...) Como comienzo, la secuencia del título se distingue de una manera particular; es decir, en la medida en que está dotada de su propio comienzo y final, se establece como distinta y desarrolla su propia coherencia” (p. 21. Trad. propia).

En cuanto al rol publicitario que poseen los openings, este aspecto en sí no es algo negativo que intrínsecamente perjudique el valor creativo y artístico detrás de cada uno de ellos, ya que, al poseer este rol, suelen ser elaborados minuciosamente, con tal de constituir un elemento atractivo para personas que por otros medios tradicionales -como los trailers o posters promocionales- no hubieran estado expuestas eficazmente a la obra, constituyendo su primer acercamiento real, ya sea a través del tema musical del opening o por alguna imagen icónica de este que circule a través de las redes sociales. Tal como lo declara la reconocida diseñadora de títulos, Karin Fong (2021):

(...) La mayoría de nosotros experimentamos los títulos como algo publicado y compartido como contenido viral fuera del programa. Así que, en muchos sentidos, un título principal que está destinado a dar la bienvenida al espectador al mundo de la serie se vuelve aún más valioso como un mnemotécnico de marca. Solo escuchar la música, o ver la tarjeta de presentación, u otras imágenes icónicas, puede evocar una reacción emocional y visceral que se relaciona con la historia, incluso cuando se está "lejos en el

mundo real". Es otra forma en que el programa puede plantar una bandera en nuestro paisaje cultural. (s/n. Trad. propia)

Según Richard Caves (2000), las obras audiovisuales, tal como las series de televisión, podrían considerarse como “productos de experiencia”, los cuales son productos que los consumidores no pueden realmente evaluar hasta consumirlo o experimentarlo, por lo que los anuncios publicitarios sirven como fuente de información previa de dicho producto. Sin embargo, esta información es limitada, dando a conocer, ya sea el estilo y contenido del producto y sus principales participantes creativos. En el caso de los openings de anime ocurre algo bastante similar, en tanto pueden funcionar como un anuncio publicitario de la serie, otorgando información precisa, la cual cumple el propósito de acercar al espectador y que en cierta medida ayude a que la “experimente” de manera previa y además, simultáneamente publicita al artista tras la música.

Sin embargo, si esta información otorgada genera falsas expectativas o ideas erróneas acerca de la serie, la funcionalidad del opening falla, ya que no logra introducir de manera genuina y clara la obra, mucho menos establecer el tono ni preparar al espectador acerca de lo que está por observar. En sí, entonces, se convierte en solo una pieza audiovisual decorativa, cuyo propósito solo sirve para llamar la atención y no para servirle a la serie complementando su narrativa.

Por otro lado, las series, al ser “productos de experiencia”, Jeffrey C. Ulin (2010) establece que el marketing más eficaz puede ser el que te hace sentir que ya has experimentado en cierta medida la película o el programa. A partir de lo anterior, se puede establecer que crear un opening llamativo cuya funcionalidad falla no serviría como un elemento de marketing eficaz debido a que se arriesga a decepcionar al espectador al generar falsas expectativas.

Por consiguiente, un opening funcional y efectivo establece el tono de la serie, consiguiendo transmitir el género y el ritmo de ella. Además debe sumergir al espectador en el universo de esta y entusiasmarlo para lograr generar expectación y curiosidad, ya sea, por ejemplo, presentando algún rasgo característico del protagonista o dejando alguna pregunta que será contestada a lo largo de la historia. De igual manera, un opening funcional genera una reacción emocional del público hacia lo que está por venir, condicionándolo antes de que la historia como tal comience (Braha y Byrne, 2011).

Muchas veces, los openings refuerzan la importancia de ciertos elementos de la serie, cuyos significados pueden ser revelados al final, sirviendo como un preámbulo. De igual modo, los openings ofrecen detalles que agregan un significado adicional a elementos de la trama que pueden pasar fácilmente desapercibidos a lo largo de los episodios (Braha y Byrne, 2011).

Por otro lado, un opening debe presentar los temas de la obra sin arruinarla, dando puntos claves de la trama que se supone que serán revelados más adelante (Braha y Byrne, 2011). Lo anterior, lamentablemente ha ocurrido en algunas ocasiones, lo que ha provocado que varios espectadores se salten los openings desde el primer episodio.

Cabe mencionar, en definitiva, que resulta bastante común que los openings de las series de anime vayan cambiando constantemente, ya sean los elementos visuales, la música o ambos, de acuerdo a las temporadas o por el arco argumental, con el objetivo de ir acorde a la historia que se está introduciendo.

A continuación, se analizarán detalladamente cuatro openings con el fin de llevar a cabo los objetivos propuestos anteriormente.

SOLO USO ACADÉMICO

1. *Dororo*: “Fire”

Dororo es una serie de anime estrenada en el año 2019, basada en el manga del mismo nombre, creado por Osamu Tezuka, publicado en 1967. La serie fue producida por el estudio MAPPA junto Tezuka Productions y dirigida por Kazuhiro Furuhashi. Esta es la segunda vez que este manga es adaptado en una serie de anime, siendo la primera, en el año 1969, por Tezuka Productions.

La serie está ambientada durante el periodo *Sengoku* (1467-1615), el cual fue un tiempo bastante turbulento, caracterizado por las guerras y las hambrunas en Japón. La historia trata sobre un *rōnin* llamado Hyakkimaru, quien no posee órganos, extremidades, piel, rasgos faciales y no ve ni escucha, solo es capaz de “ver” las almas de las personas y las esencias de los demonios. Todo esto debido a que, antes de nacer, su padre Daigo selló un pacto con 12 demonios para que él pudiera gobernar una tierra rica y próspera y, a cambio, ofreció cualquier cosa que le perteneciera. De esta forma, entregó partes de su hijo.

Luego de ser desechado por su padre, fue encontrado en un río por un hombre llamado Jukai que le proporciona prótesis, lo cría y le enseña a pelear. Con el paso de los años, Hyakkimaru parte en un viaje con el fin de vencer a los distintos demonios, para poder recuperar las partes de su cuerpo que le fueron arrebatadas. En este viaje, conoce a Dororo, un niño huérfano y ladrón, estableciendo una relación de amistad y ayuda mutua, siendo Dororo quien le sirve como guía en reemplazo de sus sentidos y Hyakkimaru, con sus grandes habilidades para la lucha, lo ayuda a sobrevivir en un hostil Japón.

La versión del 2019 consta de solo una temporada de 24 episodios, la cual posee dos openings completamente distintos: “Fire”, interpretado por la banda Queen Bee y “Dororo”, interpretado por la banda Asian Kung-Fu Generation, siendo el primer opening el cual analizaremos a continuación.

“Fire” puede descomponerse en dos partes con propósitos distintos: la primera, para contextualizar y la segunda, para anticipar.

La primera parte nos introduce elementos contextuales que ayudan a establecer el tono, la época y los personajes principales de la serie. El opening parte de manera inmediata, sin preámbulos, situando en el primer plano al protagonista de la serie, Hyakkimaru, seguido por un plano de Dororo, comunicando cierta jerarquía de protagonismo entre estos personajes, la cual se ve reforzada, en esta primera parte, al encontrarse sumamente enfocada en el personaje de Hyakkimaru, informando inmediatamente que la historia, a pesar de ser la serie llamada *Dororo*, tratará principalmente acerca del personaje de Hyakkimaru.

Los planos presentes en esta primera parte establecen el estado trágico de Hyakkimaru, siendo bastantes conmovedores, expresando un sentimiento apesadumbrado y desolador, otorgando información acerca de él y su pasado, tratando de conectar emocionalmente al espectador con su personaje. Estos planos son bastante calmados y van acorde a la intensidad de la música que los acompaña, cuya intensidad aumenta a medida que va desarrollándose el opening, provocando cierta inquietud de lo que está por ocurrir, sirviendo como prelude de la

segunda parte, la cual comienza al llegar al punto de quiebre, donde la canción del opening se desenvuelve por completo.

La segunda parte del opening es bastante más dinámica que la primera, funcionando como un adelanto a los eventos dentro de la historia, presentando los antagonistas y personajes secundarios, mostrando brevemente escenas de la serie yuxtapuestas con imágenes de los personajes, anticipando, de esta manera, la acción y diversas aventuras presentes a lo largo de los episodios, estableciendo el tono violento y crudo de la historia, pero al mismo tiempo, heroico y apasionado. De igual manera, tal como la primera parte del opening, esta parte comunica información relevante acerca del personaje de Hyakkimaru, presentando sus grandes habilidades para luchar y cómo está compuesto su cuerpo.

El opening finaliza mostrando el título de la serie, siendo representado con un fuego animado de un color intenso, el cual es de pronto apagado por Hyakkimaru con su espada, quien se acerca a la cámara y recalando una vez más la acción e intensidad presente en la serie, lo cual ayuda a generar expectación y, por sobre todo, entusiasmo frente a la historia que está por venir.

El opening en su conjunto mantiene la misma técnica de animación 2D que se trabaja en la serie y presenta su mismo nivel de calidad, por lo que no crea falsas expectativas acerca de la animación y su desempeño dentro de los episodios. Por otro lado, los créditos están dispuestos a lo largo del opening, sin ser intrusivos ni molestos dentro de la composición de los planos, utilizando una tipografía bastante fina, pero clara, evitando distraer al espectador de lo que está ocurriendo en la secuencia.

En cuanto a la dirección de arte a lo largo del opening, existe una paleta de colores bastante reducida, con tonalidades primordialmente sepias, lo cual ayuda a comunicar el periodo histórico en la cual está establecida la obra, junto a la incorporación de texturas propias de papel de pergamino.

Por otro lado, los diversos elementos de la historia, ya sean los personajes o locaciones, son presentados con tonos bastante oscuros y en su gran mayoría con poca iluminación, jugando con sus siluetas y espacios negativos, creando un gran contraste de ellos con el fondo usualmente claro e iluminado, lo cual puede compararse con la antítesis del bien y el mal y los cuestionamientos morales presentes dentro de la historia. Además, estos tonos oscuros y esta falta de color ayudan a representar la atmósfera de la serie, la cual es bastante sombría y trágica, otorgándole seriedad.

Sin embargo, a lo largo del opening se pueden apreciar ciertos colores, como el amarillo, azul y, por sobre todo, el rojo, el cual es el que cobra mayor protagonismo, al ser utilizado primordialmente cuando se presenta el fuego para recalcar su importancia, siendo este un elemento relevante a lo largo de la historia de la serie, y por esta razón se repite constantemente. El fuego, dentro del opening, puede simbolizar la pasión de los personajes y, a la vez, anticipar la relevancia que este elemento toma más adelante en la historia.

La intensidad de las tonalidades de los colores rojizos se va acentuando en la segunda mitad del opening, contrastando con el comienzo, el que es mucho más sobrio en sus

tonalidades, ayudando a generar mayor dinamismo entre las dos partes del opening, convirtiendo a este en una secuencia llamativa.

Por otro lado, es importante mencionar que el arte original del manga de *Dororo* y el de su primera versión animada del año 1969, es muy distinto al de esta versión del 2019, siendo el arte original bastante más infantil, cuyos personajes son mucho más caricaturescos, con diseños redondos y simplificados; un estilo característico del autor Osamu Tezuka y de la época en que fue concebido el manga, lo cual dificulta la transmisión al público de lo trágico y violento que es la historia. Debido a esto, en la versión del 2019 se cambia por completo este estilo de dibujo por uno más realista y complejo, manteniendo solo los elementos característicos de los diseños de los personajes, tales como la ropa o el cabello. Sin embargo, esta versión “modernizada” de *Dororo* no pierde por completo sus orígenes, debido que a lo largo del opening se incluyen ciertos guiños del arte original, presentando brevemente al personaje de Dororo con un estilo de dibujo mucho más parecido a como solía ser originalmente. Esta decisión artística además de servir como un regalo para los antiguos fanáticos y como tributo a la obra original y su creador, sirve para recalcar que, dentro de todo lo trágico y violento de la serie, existen momentos cómicos y ligeros, siendo Dororo, el responsable de generarlos dentro de la historia y, de paso, remarcar la naturaleza infantil de su personaje.

En cuanto a la música, esta acompaña de manera efectiva los elementos visuales presentes a lo largo del opening, convirtiéndose en un referente en cuanto al ritmo e intensidad de los planos, anticipando constantemente la emocionalidad y tono de la serie, donde la voz, al ser bastante expresiva, realza lo trágico y emotivo de la historia, ayudando generar una reacción emocional por parte del espectador con la serie. No obstante, la música evita caer en lo melodramático, aumentando su intensidad cada vez más a medida que avanza el opening, comunicando lo épico de la historia. Además, la letra hace alusión a la pasión de los personajes y sus ganas de vivir y salir adelante, a pesar de lo difícil de su situación, utilizando el fuego como metáfora. De esta forma, comunica al espectador acerca de las motivaciones y espíritu de los personajes, otorgando información nueva acerca de ellos y complementando la ya otorgada a través de los elementos visuales.

Por otro lado, a pesar de que la canción podría considerarse bastante moderna y alejada del periodo histórico donde ocurre la trama, esta incorpora instrumentos tradicionales japoneses y, de esa forma, no parece fuera de lugar, pues no pierde la esencia fuertemente nipona de la historia.

Finalizando, el opening representa fiel y claramente la serie que está introduciendo, sin generar falsas expectativas, debido a que todos los elementos que se presentan realmente aparecen en la serie *Dororo*, sirviendo a esta como un preámbulo de lo que ocurrirá y no como un video musical promocional, cuya funcionalidad no se pierde con lo llamativo que es el opening.

2. *Cowboy Bebop*: “Tank!”

Cowboy Bebop es una serie de anime producida por el estudio Sunrise y dirigida por Shinichiro Watanabe, estrenada en el año 1998. Posteriormente en el año 2001, se estrenó una película basada en la serie llamada *Cowboy Bebop: Knockin' on Heaven's Door*.

La serie está ambientada en el año 2071 y transcurre en el espacio interestelar. La historia sigue las aventuras de Spike Spiegel, Jet Black, Faye Valentine, Ed y el perro Ein, quienes trabajan como cazarrecompensas en búsqueda de diversos criminales dispersos en el espacio para ganarse la vida. No obstante, en su vida diaria tienen que lidiar con el aburrimiento, la soledad y las crisis existenciales, mientras viajan sin rumbo en la gran nave *Bebop* hasta que aparece un nuevo criminal a quien buscar. De igual forma, los integrantes de la tripulación luchan por escapar de su pasado que los atormenta constantemente, dificultando su presente.

Cowboy Bebop consta de solo una temporada de 26 episodios y cuenta con solo un opening: “Tank!” interpretado por la banda The Seatbelts.

El opening no posee una estructura cuya intención sea relatar o resumir la historia de *Cowboy Bebop*, sino que busca introducir de manera bastante gráfica y precisa, todos los elementos propios de la serie, tal como son los personajes, las naves, los props y la música, comunicando a través de ellos el tono, la atmósfera, quiénes son los protagonistas, la ambientación y la acción presente dentro de la historia. No obstante, simultáneamente genera un aura misteriosa y de intriga alrededor de la serie, lo cual busca capturar el interés de los espectadores.

El opening parte repentinamente, con rápidas imágenes llenas de texto, dentro del cual se destaca el nombre de *Cowboy Bebop*. Estas imágenes están acompañadas de fuertes instrumentos de bronce, creando un impacto sonoro inmediato. Luego de este súbito comienzo, un fondo negro, acompañado por el ritmo enérgico de un contrabajo, abre paso para introducirnos al protagonista de la historia: Spike, de quien se observa primero solo su silueta, hasta que su cara se revela al prender un cigarrillo, para luego nuevamente esconderse, generando un aura misteriosa alrededor de él.

De la misma forma, los demás personajes son introducidos a lo largo del opening, jugando con sus siluetas y breves imágenes de ellos, proporcionando ciertos atisbos de su personalidad, generando intriga y, por consiguiente, interés alrededor de ellos. Asimismo, a medida que se va introduciendo a los personajes, se van presentando sus respectivas naves, comunicándonos nuevos aspectos acerca de ellos. De esta manera, el opening invita a ver la serie para descubrir más acerca de ellos.

Por otro lado, la acción presente dentro de la historia es representada en el opening a través de dinámicos planos de Spike corriendo o peleando, imágenes de armas y constantes apariciones de naves espaciales en movimiento. Todos estos elementos van acompañados por el enérgico tema musical “Tank!”, logrando transmitir que *Cowboy Bebop* es una serie llena de aventuras y enfrentamientos, cuyos personajes no se quedan quietos en un solo lugar.

De igual manera, la incorporación de las naves espaciales dentro del opening resulta fundamental para comunicar la ambientación futurista de la serie, ya que sin ellas, el opening no presentaría otros elementos futuristas reconocibles que puedan comunicar eficazmente esta elección temporal, además de trozos de texto que mencionan el año 2071 en ciertos planos, apareciendo detrás de otros elementos, por lo que, a simple vista, su contenido puede pasar fácilmente desapercibido o ignorado. Asimismo, la música de jazz del tema musical puede dar una noción errada de que la historia está ambientada en el siglo XX. Debido a todo lo anterior, que la presencia de las naves espaciales en el opening es crucial.

En cuanto a la dirección de arte del opening, esta retrata la serie de manera bastante gráfica y precisa, cuyos planos pueden ser comparados con *posters* o portadas de álbumes, en los que en cada plano, las formas cuadradas y rectangulares predominan, dentro de las cuales se juega constantemente con las siluetas negras de los personajes y naves, contrastando bastante con los intensos colores de los recuadros del fondo, generando misterio e interés alrededor de ellos. De igual forma, durante los planos en que estos se revelan claramente, la iluminación y las sombras son bastante definidas, conservando la apariencia plana de las siluetas, y así, mantiene una coherencia gráfica a lo largo del opening.

Por otro lado, a pesar de la simplificación en cuanto a la cantidad y variedad de elementos presentes a lo largo del opening, las poses y acciones de los personajes, acompañadas por fondos con trozos de texto dispuestos sobre recuadros cuyos colores vibrantes cambian constantemente, hace que los planos sean bastante llamativos y dinámicos.

Por otro lado, *Cowboy Bebop* mezcla bastantes géneros dentro de la serie; en este sentido, por ejemplo, el constante uso de siluetas que juega con los espacios negativos y la incorporación de planos de los personajes fumando, cuyo humo es animado, puede asociarse a la estética de las películas noir. Asimismo, el diseño de los planos de manera gráfica con una tipografía dura, puede ser asimilado a los clásicos posters de “se busca” del western, el cual es un género al que la serie también hace referencia constantemente, incluso en el título de “Cowboy”, por lo que esta decisión artística bastante gráfica se complementa, en cierta medida, con la temática de las aventuras de los personajes, siendo estos cazarrecompensas.

Por otro lado, a través de los planos de las naves y controles a lo largo del opening, se puede apreciar claramente el esfuerzo artístico que caracteriza a la serie, que se destaca por sus creativos y sumamente detallados diseños de naves espaciales y maquinarias. Asimismo, la fluidez de la animación y la técnica presente en el opening es bastante fiel a lo que se observa a lo largo de la serie, por lo cual las expectativas que el opening pueda generar respecto a la calidad visual y técnica se cumplen completamente.

Los créditos están integrados de manera tal que complementan artísticamente a los planos, convirtiéndose en parte de la composición y no como algo ajeno a ella, siendo dispuestos de una forma que no distrae de los demás elementos presentes, cuyos créditos en japonés están encerrados en recuadros, utilizando la misma paleta de color de acuerdo al plano en que aparecen, manteniéndose coherentes a sus diseños. De igual forma, en la versión occidental del opening, se utiliza una tipografía sólida y blanca que contrasta con los colores y el fondo negro de los

planos, comunicando de manera efectiva la información acerca de los roles dentro del equipo de la producción.

Asimismo, se pueden apreciar diversos planos con trozos de texto escritos en inglés distribuidos a lo largo de las composiciones de los planos, dentro de los cuales se observa el nombre de *Cowboy Bebop* repitiéndose constantemente, siendo destacado, buscando reforzar el nombre de la serie.

Al ubicar todos estos trozos de texto juntos y ordenados, estos cuentan acerca de lo que tratará la serie:

Érase una vez, en la ciudad de Nueva York en 1941... en este club abierto a todos los interesados en tocar, noche tras noche, en un club llamado "Minston's Play House" en Harlem, tocan sesiones de jazz compitiendo entre sí. Se reúnen jóvenes jazzistas con un nuevo sentido. Por fin han creado un nuevo género propio. Están hartos del jazz convencional de estilo fijo. Están ansiosos por tocar el jazz más libremente como desean entonces... en 2071 en el universo... Los cazarrecompensas, que se reúnen en la nave espacial "BEBOP", tocarán libremente sin miedo a los riesgos. Deben crear nuevos sueños y películas rompiendo los estilos tradicionales. La obra, que se convierte en un nuevo género en sí misma, se llamará... COWBOY BEBOP. (opening *Cowboy Bebop*. Trad. propia)

Tal como se menciona en este texto, *Cowboy Bebop* efectivamente es un nuevo género en sí mismo. El creador, Shinichiro Watanabe declaró que al concebir la serie, consideraba que esta sería más interesante si sumaba distintos tipos de elementos para crear algo completamente nuevo (Watanabe citado por Rizzo-Smith, 2017), lo cual logró espectacularmente y se refleja claramente en la serie, tomando inspiración de diversas personas, como, por ejemplo, del actor Yūsaku Matsuda para el diseño de Spike y de géneros cinematográficos, tales como el sci-fi, acción, spaghetti western, film noir, entre otros, mezclándolo todo con diversos géneros musicales, generando, de esta forma, un producto completamente nuevo y destacable dentro de las series de anime que se habían concebido hasta ese momento. De hecho, *Cowboy Bebop* fue creada en colaboración con Namco Bandai para vender figuras de naves espaciales; no obstante, la compañía abandonó su colaboración con el estudio Sunrise debido a que no le gustó la dirección que tomó la serie, al incluir temas más adultos y no resultar ser tan comercial como se esperaba. Tal como se menciona en el texto anterior, *Cowboy Bebop* rompió con todos los estilos tradicionales, asumiendo riesgos, incluso el de perder a su patrocinador original.

Por otro lado, el texto citado comienza mencionando a músicos de jazz creando un género nuevo, lo cual hace referencia al Bebop, que es un género de jazz nacido en los años cuarenta, que se caracteriza por la improvisación melódica, tempos rápidos, progresiones de acordes complejas y diversos cambios de llave en las melodías. Por lo mismo, a pesar de que la música jazz del opening puede parecer bastante fuera de lugar en una serie con temática futurista, es el género más indicado para transmitir el tono y en sí, la esencia de la serie, en cuya historia los personajes viven con un espíritu libre el día a día, donde sus aventuras no siempre salen como quieren y los desenlaces de sus travesías son inesperados, tal como un tema de jazz desenfrenado e improvisado, tal como un Bebop y así lo declara su creador:

(...) En el bebop, los músicos se deshacían de la partitura y tocaban libremente, querían expresarse libremente y empezaban a improvisar mucho. Respeto y me gusta ese tipo de música. Los personajes de *Cowboy Bebop* son como esos músicos: son libres y quiero que actúen de forma improvisada. El equipo [de *Cowboy Bebop*] también era como los músicos de bebop. No queríamos hacer un anime con un patrón ya establecido. Así que le puse ese título. (Watanabe citado por Bridges, 2017 p. 46. Trad. propia)

De hecho, el espíritu improvisado e imperfecto de los personajes de la serie se mantuvo en la grabación del tema musical “Tank!”, el cual fue grabado en vivo con solo dos tomas, por lo cual pequeños fallos siguen estando en la pista (Bridges, 2017).

Cabe destacar que la música es un elemento tan importante en la serie como es la animación, siendo cada capítulo referido como una “sesión”, aludiendo a las sesiones de jazz y cuyos nombres poseen un título temático, referenciando nuevamente a la música, como el capítulo “Asteroid Blues”. De hecho, el guion y la música de la serie se fueron desarrollando a la par, llegando al punto de que el guion cambiaba para encajar la música.

La compositora de *Cowboy Bebop*, Yoko Kanno, recalca la importancia del jazz dentro de la serie: “creo que el personaje de Spike -teñido de un aire de evasión, de estar alejado del mundo y de dirigirse al borde de la destrucción- va bien con el sonido del jazz” (Kanno citada por Yalcinkaya, 2020, s/n Trad. propia).

Por consiguiente, el género de jazz resulta sumamente importante en la creación de la serie y sus personajes, incluso en el título mismo, por lo que, sin lugar a dudas, la incorporación de este género en el tema musical del opening fue la decisión más lógica para representar e introducir la serie de la manera más coherente posible.

Por otro lado, el tema musical va marcando el ritmo de los elementos visuales del opening, complementándolos a la perfección, buscando generar constantemente expectación y entusiasmo con su melodía enérgica. Además, a pesar de tratarse de una pieza musical primordialmente instrumental, al comienzo se escucha la voz de un hombre que nos recita en inglés: “Creo que es el momento de que explotemos esta escena / Reúne a todos y las cosas juntas/ Ok, tres, dos, uno, vamos a improvisar” (The Seatbelts, 07s), que funciona como una invitación a una “sesión de jazz” (jam session), la cual va a presenciarse a lo largo del opening y en sí, a lo largo de toda la serie. Concluyendo el opening, un increíble solo de saxofón presenta a los cuatro personajes principales juntos, seguido por los demás instrumentos, alcanzando el clímax al presentar en todo su esplendor y de manera definitiva, el título de la serie.

Finalizando, el opening busca atrapar la atención e interés del espectador de manera inmediata, con sus simples pero llamativas secuencias animadas, generando una intriga acerca de quiénes son los personajes que están presentes en la serie. Todo lo anterior descrito, acompañado por un enérgico tema musical que representa de la manera más fiel la esencia y tono de la obra. Los elementos visuales y sonoros se complementan de tal forma que ninguno sobrepasa al otro, volviéndose un opening sumamente memorable e impactante en todos sus aspectos.

3. *Mob Psycho 100*: “99”

Mob Psycho 100 es una serie de anime producida por el estudio Bones y dirigida por Yuzuru Tachikawa, estrenada en el año 2016. Está basada en el manga del mismo nombre creado por One.

La serie es protagonizada por Shigeo Kageyama, un tranquilo y tímido estudiante de octavo grado, conocido como “Mob”, que significa “personaje de fondo”. Mob, desde temprana edad, posee poderes psíquicos, sin embargo, al crecer se va dando cuenta de que estos se vuelven cada vez más potentes y, por lo tanto, más peligrosos. Para mantenerlos bajo control, Mob se alista bajo la guía de Reigen Arataka, un estafador que dice ser psíquico y que explota los poderes de Mob para obtener dinero a través de encargos de exorcismos de espíritus malignos.

Ahora bien, para evitar que sus poderes psíquicos se descontrolen y vivir una vida normal, Mob trata de usar el potencial de su poderes al mínimo, suprimiendo sus emociones. Sin embargo, los constantes problemas que se le atraviesan provocan que sus emociones suprimidas vayan creciendo poco a poco, generando una progresión hacia un amenazante estallido.

Mob Psycho 100 consta de tres temporadas, cuyo opening “99” es interpretado por Mob Choir para la primera de ellas, la cual consta de 12 episodios.

El opening de *Mob Psycho 100* parte con un plano de los ojos de diversos personajes dispuestos en varias pantallas de edificios, anticipando el rol de los ojos dentro del opening y otorgando indicios acerca de quiénes son los personajes principales, generando cierto misterio alrededor de ellos inmediatamente. Este plano es rápidamente seguido por un dinámico movimiento de cámara a lo largo de una ciudad, el cual concluye en una vista panorámica de ella a través de un ojo de pez, que compone con la ciudad y la luna, la imagen de un gran ojo, bastante parecido a la forma del ojo de Mob, quien luego cae a través él y cuyas extremidades poseen algo parecido a la electricidad, comunicando que el personaje de Mob no es un chico común, por consiguiente, este comienzo, a pesar de lo dinámico que es, comunica de manera bastante metafórica las características del personaje de Mob. De igual forma, este gran ojo puede estar referenciando al “tercer ojo”, un elemento místico asociado generalmente a lo sobrenatural, lo cual puede estar aludiendo sutilmente a los poderes psíquicos que posee el protagonista y el gran tamaño del ojo hace referencia a lo formidable que son. De esta manera, desde el comienzo del opening se comunica lo fantástico de la historia.

A lo largo del opening, se muestran diversos planos, cuyas composiciones están colmadas de elementos referentes a la trama, siendo bastante caótico, pero entretenido de observar, rebosando en detalles y dinamismo, cuyas transiciones son bastante fluidas, en tanto cada plano aparece conectado de uno a otro.

Cada plano es distinto al anterior, creando una secuencia que provoca sorpresa y expectación dentro del mismo opening, ya que resulta imposible predecir lo que va a suceder a continuación, mostrando constantemente nuevos elementos o composiciones llamativas, por lo que una simple distracción al observar el opening puede traer como consecuencia que se pierda de vista algún detalle; en este sentido, este opening busca provocar una atención fija y constante.

Por otro lado, la estructura del opening no presenta un propósito narrativo como tal, sino más bien, un propósito expositivo, funcionando como un enlace, al estar plenamente constituido de elementos referentes no solo a la serie, sino al manga original en general, dando indicios acerca de los personajes o acerca de lo que ocurrirá más adelante en la historia, sin caer en arruinarla, por lo que un espectador que no haya leído el manga previamente, solo podrá captar sus significados o roles una vez que ya hubiera visto la serie, siendo esta la que responda las interrogantes que puede generar la presencia de estos indicios que fácilmente pueden interpretarse como relleno visual dentro del opening.

No obstante, esta gran saturación de elementos, en especial de props, cuyos varios de sus significados no se logran fácilmente captar a primera vista sin tener conocimientos previos, al aparentar ser elementos azarosos dentro de las composiciones, ayudan de todas formas a anticipar de manera efectiva el tono y el humor de la serie, la cual desarrolla una historia bastante impredecible. haciendo uso de un humor muy exagerado, lleno de elementos absurdos.

De igual forma, el opening va jugando constantemente con referencias, metáforas y simbolismos, confiando en la capacidad interpretativa del espectador que, aunque no posea conocimientos previos específicos acerca de la historia, de todos modos puede captar información relevante, logrando conectarla y anticipar sobre qué tratará la serie, como son, por ejemplo, la incorporación de cucharas dobladas distribuidas en el opening, anticipando acerca de los poderes psíquicos.

Por otro lado, el opening muestra a los personajes de manera bastante representativa, comunicando información relevante sobre ellos, ya sea acerca de su fuerza, su personalidad o incluso su rol dentro de la serie. De hecho, el opening separa a los “buenos” de los “malos”, presentando primero a los “buenos” con planos individuales bastante claros, reforzando, por ejemplo, el protagonismo de Mob, siendo el primer personaje que es presentado individualmente. Luego, estos planos individuales de los personajes son seguidos por una secuencia llena de elementos alusivos a la historia, que nos guían hacia una puerta bastante misteriosa, al encontrarse detrás de alguien de quien no vemos su cara. Esta puerta al abrirse nos muestra una habitación muy sombría en comparación a lo que se exhibe anteriormente en el opening, presentando en ella a un peculiar e intrigante personaje, cuya cara está oculta detrás de una máscara que posee un símbolo en uno de sus ojos, que transiciona a un grupo de nuevos personajes, de los cuales solo se puede observar sus siluetas, comunicando cierta relación entre ellos, transmitiendo una sensación de misterio y desconfianza, dando a entender su rol antagonico dentro de la historia. Y no solo eso, sino que los planos, al encontrarse conectados a través de un ojo, hacen que se retome el uso de este como un elemento asociado a los poderes psíquicos, por lo que se puede interpretar que ellos también poseen los mismos poderes que Mob y, de esta forma, se comunica información relevante respecto a los antagonistas sin mostrar sus caras ni presentarlos en acción.

Finalizando el opening, este vuelve a presentar nuevamente el mismo plano de las pantallas que exhibió al comienzo, convirtiéndose en un bucle.

En cuanto al arte presente a lo largo del opening, este muestra una amplia paleta de colores, los cuales son bastante brillantes y llamativos, siendo utilizados a través de composiciones saturadas de elementos, que logran comunicar, tal como se mencionó con anterioridad, de manera representativa el tono cómico de la serie y lo impredecible que es la trama, además de su humor absurdo. Sin embargo, la paleta de colores se vuelve bastante más oscura al presentar lo antagónico dentro de la trama, creando este contraste entre la “luz y la oscuridad”.

Asimismo, concluyendo el opening, este adopta una dirección bastante más seria, al cambiar el arte drásticamente, a través de la ausencia de la gran variedad de colores que predominó anteriormente, comunicando que en la serie, a pesar de todo lo cómico y absurdo, la historia también posee su lado serio y violento, adquiriendo un estilo con una línea boceteada, representando la fuerza e intensidad de los poderes de Mob y lo desatado de estos cuando él pierde el control sobre ellos y estalla, expresando así lo poderoso que es su personaje, a pesar de su tranquila apariencia, dando una sensación de peligro. De igual forma, a través de la incorporación de edificios destruidos alrededor del protagonista, se comunica el nivel de destrucción que puede generar al perder por completo el control sobre sus poderes.

En cuanto a las transiciones de los planos, estas son bastante fluidas, con mínimos cortes entre una y otra, buscando guiar constantemente el ojo del espectador a lo largo de la pantalla, al conectar los diversos elementos de los planos a medida que van cambiando. Sin embargo, esta guía se interrumpe en ciertas ocasiones, ya que en diversas secuencias, completamente saturadas de elementos, el foco de atención dentro de las composiciones se pierde. No obstante, esto se siente como una decisión intencional y no como un error, comunicando lo caótica e impredecible que puede ser la historia, dentro de la cual ocurren muchos sucesos simultáneamente. Por otro lado, los movimientos de cámara logran de todas formas guiar dentro de este caos hasta que se retoma nuevamente un foco de atención claro dentro de las composiciones.

Por su parte, la animación del opening es muy representativa a la que está presente a lo largo de la serie, utilizando la misma técnica de animación y manteniendo el mismo nivel de calidad y fluidez, incluso cuando se coloca una línea boceteada en la animación, por lo cual las expectativas que genera el opening acerca de su desempeño se cumplen en su totalidad en la serie.

Los créditos son integrados de dos maneras: ya sea superpuestos sobre los planos sin perjudicar su composición o integrados dentro de ellos de tal manera que complementan la composición y se convierten en un elemento más. De ambas maneras, evitan distraer de los demás elementos presentes a lo largo del opening pero comunican claramente los nombres de los integrantes de la producción.

Por otro lado, tal como se mencionó anteriormente, el opening hace referencia constante al manga original a través de sus diversos elementos presentes, ya sea aludiendo a alguna portada de algún volumen o incluso en las páginas mismas, las cuales se pueden apreciar finalizando el opening, al incorporar una rápida secuencia de diversas viñetas del manga original dentro del título de la serie, intensificando la presentación de este en la pantalla al finalizar el opening. Por consiguiente, el opening sirve como puente entre el manga y la serie. Cabe destacar que el manga

era bastante popular antes de la realización de la serie, por lo que estas referencias constantes pueden interpretarse como un homenaje hacia él y un regalo para los antiguos fanáticos de la obra. En sí, el opening y la serie en general, intentan mantener la esencia del manga pero al mismo tiempo, proponer una adaptación original.

A modo de especificar este intento de mantener la esencia del manga, cabe detenernos en la siguiente observación. El estilo de dibujo en la serie, en cuanto a los personajes, es similar al del manga, el cual no se puede considerar común dentro del mundo del anime y el manga, donde suele caracterizarse un arte detallado y técnicamente “correcto”. En el manga *Mob Psycho 100*, su dibujo se acerca más a un estilo caricaturesco y simplificado, percibiéndose como el estilo de un artista amateur sin grandes conocimientos técnicos, ya sea respecto a anatomía humana y/o el uso de perspectiva, no obstante, esta decisión artística no es un problema para la narrativa del manga, ya que al contar con una historia cómica, se complementan bastante bien. Cabe mencionar que el autor del manga, One, publicó otra obra llamada *One Punch Man*, que expresa el mismo arte en su versión original como webcómic, no obstante, fue adaptada en un manga y posteriormente en una serie de anime, siendo dibujada con otro estilo, acercándose más a un estilo típico del manga y del anime, con anatomía y perspectiva “correctas” y detalladas, dejando atrás por completo el estilo original. Sin embargo, en el caso de *Mob Psycho 100*, la esencia del estilo original del manga se mantiene en la serie, debido a que es muy representativo en el momento de comunicar el carácter de la obra y su tono, siendo estructurado para poder ser mejor adaptado en el ámbito animado.

En cuanto a la música, esta es bastante dinámica e intensa, cuya letra cuenta constantemente a lo largo de la canción, aludiendo a la progresión hacia el estallido de Mob, que es representado en porcentajes a lo largo de la serie. En el tema musical, a medida que va contando, genera una sensación de inquietud y expectación, cuyo conteo, al acercarse al número 100, al terminar la canción y el opening en sí, llega a su clímax, gritando el nombre de Mob, acompañando el título de la serie. De esa forma, hace referencia al descontrol de los poderes de Mob, al completar su progresión hacia el estallido. Asimismo, en medio del opening, la letra incluso interpela al mismísimo personaje de Mob de forma coral y entusiasta, preguntándole qué es lo quiere, por qué lo quiere y a quién quiere, creando nuevas interrogantes que se irán respondiendo a lo largo de la serie. Por otro lado, la melodía va marcando el ritmo e intensidad de los planos, acompañando a la perfección todos los elementos visuales presentes, generando entusiasmo.

Finalizando, el opening, a pesar de lo caótico que puede parecer, establece bastante bien el tono de la obra, funcionando como un enlace entre el manga y el anime, otorgando información esencial acerca de la trama, presentando elementos que adelantan la historia, sin arruinarla, cuyos significados se revelarán a medida que transcurren los episodios (o las temporadas) y, de esta forma, invitando al espectador a descubrirlos.

4. *Princess Jellyfish*: “Koko Dake no Hanashi”

Princess Jellyfish es una serie de anime producida por el estudio Brain's Base y dirigida por Takahiro Ōmori, estrenada en el año 2010. Está basada en el manga del mismo nombre, creado por Akiko Higashimura.

La historia se centra en un viejo edificio de departamentos en Tokyo, hogar de un grupo de mujeres *otakus* bastante distintas entre sí y donde los hombres están rotundamente prohibidos. Todas ellas son recluidas sociales que evitan el contacto fuera de su grupo, dentro de las cuales está Tsukimi Kurashita, quien es la protagonista de la historia y una ferviente amante de las medusas, cuyo sueño es ser ilustradora. Sin embargo, su vida cambia para siempre al conocer a una hermosa “mujer” que la ayuda a salvar una medusa en una tienda de mascotas durante la noche, la cual invita a su casa y descubre al día siguiente que en realidad es Kuranosuke Koibuchi, un rico estudiante universitario, hijo ilegítimo de un político, quien se viste como “mujer” para evitar las obligaciones de la clase política y sentirse más cercano a su madre ausente. De pronto, el edificio donde vive este grupo de mujeres se encuentra bajo la amenaza de las inmobiliarias de ser demolido, por lo que Tsukimi y el resto de las integrantes del hogar, junto a la ayuda de Kuranosuke, intentarán proteger el edificio, mientras Tsukimi mantiene el verdadero género de Kuranosuke en secreto.

Princess Jellyfish consta de solo una temporada de 11 episodios y posee solo un opening: “Koko Dake no Hanashi” interpretado por la banda Chatmonchy.

El opening parte inmediatamente presentando a la protagonista de la serie, a través de pequeños y breves recuadros de colores sobre un fondo negro que nos muestran detalles físicos de ella, como sus pies, su pelo y sus manos, los cuales conceden pistas acerca de su personaje, tales como su rango de edad y su personalidad. Luego, se la presenta a cuerpo completo, uniendo estas pistas concedidas anteriormente, confirmando la idea que se genera previamente acerca de ella.

A la brevedad, aparecen nuevos recuadros a sus lados, presentando de manera progresiva a cada uno de los demás personajes principales: Kuranosuke y las compañeras de hogar de Tsukimi, cambiando el color del fondo de los recuadros a medida que van apareciendo. Asimismo, estos personajes se introducen de manera inmediata a cuerpo completo, sin embargo, Kuranosuke es quien se presenta rápidamente después de Tsukimi, comunicando su importancia en la historia por sobre las compañeras del hogar.

Luego, todos los personajes se reúnen en solo un gran recuadro rosado junto a sus nombres, informando no solo quiénes son y su protagonismo, sino la cercanía entre ellos a lo largo de la historia. Hasta ahí, el opening introduce claramente a los personajes de la serie, no obstante, de pronto adopta un giro inesperado, presentando a continuación a los personajes a través de diversas situaciones dentro de famosas películas, como *Star Wars* y *Mary Poppins*.

Lo anterior resulta bastante dinámico y llamativo de observar, logrando ser una secuencia muy peculiar y atractiva, generando expectación acerca de qué sucederá en cada plano o qué

película el opening referenciará a continuación. Además, logra transmitir el tono cómico y ligero de la serie. Sin embargo, crea la idea errónea de que la historia puede tratar acerca del cine o incluir fuertes referencias cinematográficas, lo cual no es el caso en absoluto.

Estas secuencias con representaciones cinematográficas se centran fuertemente en las integrantes del hogar, otorgando pequeñas pistas acerca de sus intereses, los cuales no se logran captar adecuadamente a menos que ya se posea conocimiento previo acerca de sus personajes, ya sea a través del manga o luego de terminar de ver la serie. Debido a esto, este intento de comunicar información acerca de estos personajes resulta bastante débil. Además, la elección de las películas no resulta muy coherente con sus intereses.

Por otro lado, a pesar de la importancia y protagonismo del personaje de Kuranosuke, a este no lo muestran de manera constante a lo largo del opening como sí lo hacen en comparación con las integrantes del hogar, casi dejándolo de lado. Esto transmite erróneamente la idea de que su rol dentro de la historia no es tan relevante, contradiciendo la noción que se genera en el comienzo del opening acerca de su rol protagónico, al introducirlo inmediatamente después de Tsukimi.

Asimismo, un hecho tan relevante en la trama como que Kuranosuke se vista como “mujer” no se comunica claramente en el opening, donde lo único que puede dar cierto indicio de aquello es el mismo comienzo con los recuadros de colores, en el cual Kuranosuke aparece con una apariencia femenina inmediatamente bajo su nombre masculino. No obstante, esto también falla en informar este aspecto, ya que si no se poseen conocimientos previos acerca de su personaje y como luce realmente, a simple vista y sin prestar atención a los nombres, se podría entender que la “mujer” que sale al comienzo es otro personaje más y no Kuranosuke, confundiéndolo como una integrante más del hogar de mujeres otakus. En resumen, dentro de todos los personajes principales, Kuranosuke es de quien menos información entrega el opening.

De igual manera, a pesar de que el personaje antagonista aparece en el opening, a través de una de estas referencias cinematográficas, su tiempo en pantalla es muy breve, sin lograr comunicar claramente su rol antagónico o información relevante acerca de este, siendo percibido como un extra dentro de la secuencia.

El opening tampoco comunica el rol de las medusas dentro de la historia, lo cual es relevante respecto a la protagonista de esta, al punto de que se incluye en el mismo título de la obra. El opening solo logra comunicar la personalidad y apariencia de Tsukimi pero no su interés central que son las medusas, como sí lo hace con las demás integrantes de la casa que, aunque a pesar de que tampoco representan sus intereses de manera clara, al menos existe el intento. La única asociación evidente que se le hace al personaje de Tsukimi con las medusas es ya cerca del final del opening, cuando se le observa caminando junto a ellas, lo cual se puede interpretar de cualquier manera, menos su obsesión con ellas.

Al final del opening, se ve a Tsukimi despertando de pronto en su habitación, dándonos a entender que todas estas representaciones cinematográficas fueron solo un sueño, concluyendo el opening presentándonos el hogar con todas sus integrantes asomadas por las ventanas, lo cual logra comunicar que estos personajes viven juntos. Asimismo, presentan el título de la obra en

gran tamaño superpuesto en el plano, pero cuya ubicación se integra bastante bien dentro de la composición, siendo animado acorde al ritmo de la letra de la canción, lo cual lo ayuda a resaltar aún más.

En cuanto a la dirección de arte, esta se mantiene bastante parecida a cómo se desarrolla a lo largo de la serie, en cuanto al estilo de dibujo, los diseños de los personajes, la iluminación y sus paletas de colores, lo cual, a pesar de representar de manera bastante fiel los elementos visuales de la serie y no genera falsas expectativas respecto a las decisiones artísticas dentro de esta, tampoco ayuda en generar interés y entusiasmo. Lo único nuevo serían los diseños de los escenarios, los props o las vestimentas que los personajes usan cuando se hace referencia a las diversas películas, lo cual en sí solo complementa lo que se está mostrando y no los resalta de manera particular.

Por otro lado, el comienzo con los recuadros de color con un fondo negro se sienten fuera de lugar dentro de la totalidad del opening, sin lograr conectar en absoluto con lo que pasa posteriormente, ya sea en su narrativa o el diseño de los planos.

Paradójicamente, el opening al centrarse demasiado en ser llamativo visualmente, incorporando estas referencias cinematográficas en su narrativa, no se esfuerza en trabajar una propuesta nueva o llamativa en cuanto al arte.

En cuanto a los créditos, estos son bastante simples y funcionales, comunicando a lo largo del opening claramente los nombres de las personas dentro de la producción. Además, a pesar de no estar integrados dentro de la composición de los planos, siendo superpuestos sobre ellos, no resulta desagradable ni invasiva su inclusión.

La técnica de animación presente en el opening y su desempeño es el mismo que el de la serie, por lo que no genera falsas expectativas respecto a su calidad visual.

Por otro lado, las transiciones entre los planos son bastante fluidas y dinámicas, conectándolos constantemente a través de su composición, por lo cual muchas veces los cortes entre cada plano pasan completamente desapercibidos, lo que ayuda a mantener el ritmo del opening y no interrumpe lo que se va presentando.

En cuanto a la música, esta es bastante tranquila y tierna, estableciendo bastante bien el tono ligero y cómico de la serie, donde la voz de la cantante es muy dulce. El tema musical expresa una ternura que puede ser encontrada en cada uno de los personajes principales. Además, marca de manera efectiva el ritmo y dinamismo de los planos, complementando la fluidez del opening.

Por otro lado, la letra habla acerca de que a pesar de todas las dificultades que aparecen en la vida y lo difícil que puede ser el día a día, hay que tratar de enfrentar la vida de forma positiva e intentar salir adelante de cualquier forma, lo cual refleja genuinamente a los personajes, quienes luchan constantemente con sus dificultades para adaptarse dentro de la sociedad y relacionarse con sus pares.

Asimismo, los versos de la letra “Lo que cante de aquí en adelante que quede solo entre tú y yo, ¿vale?/ Quiero mantener este deseo oculto en mi corazón / La verdad, un secreto, secreto” (Chatmonchy, 00-15s) representan bastante bien a los personajes de Tsukimi y Kuranosuke, los cuales son personajes a quienes les cuesta abrirse con el resto del mundo, por lo que a medida que avanza la serie, su relación se fortalece, generando confianza, siendo capaces de mostrarse el uno al otro, sus aspectos más vulnerables.

Finalizando, el opening de *Princess Jellyfish*, en su afán por ser llamativo, falla en su función introductoria rotundamente y no comunica de manera efectiva información esencial y relevante de la serie, tal como su trama ni ambientación y no se representa en forma adecuada a los personajes, generando incluso ideas erróneas respecto a la obra. De igual modo, comunica fallidamente aspectos relevantes de los personajes, cuyas representaciones solo pueden entenderse dentro del opening una vez que ya es conocido el contenido de la serie ni tampoco funcionan como algo que genere intriga, solo confusión.

Cabe destacar que el opening resulta llamativo por sus constantes referencias cinematográficas y su dinamismo y fluidez, sin embargo, no explota creativamente otros aspectos como la dirección de arte o la animación. Por otro lado, genera su encanto a través de una narrativa completamente ajena a la serie, que no la complementa ni representa en absoluto. Asimismo, el opening puede parecer como una divertida secuencia animada, probando el “que pasaría si...” con los personajes, lo cual funcionaría bastante bien como una pieza audiovisual fuera del contexto de la serie, tal como un regalo para los fanáticos de la obra, pero al ser utilizada como un opening, su propósito va hacia cualquier lado menos el de introducir.

Observaciones de los análisis

A partir de los análisis anteriores se puede observar que los openings de *Dororo*, *Cowboy Bebop* y *Mob Psycho 100* lograron su funcionalidad por completo, representando genuinamente las obras, introduciendo las series, por sobre todo.

Los tres openings son bastante distintos en la manera en que van introduciendo sus respectivas series, pero todos complementan de manera excepcional a sus narrativas. Por un lado, el opening de *Dororo* posee una estructura que, en cierto grado, narra aspectos importantes de la trama, sin arruinarla, anticipando aspectos relevantes del argumento y sus personajes, a medida que va generando expectativas y entusiasmo alrededor de la serie. Por otro lado, el opening de *Cowboy Bebop* introduce la serie, presentando elementos sumamente representativos de la obra en general, comunicando la atmósfera de esta, pero no sirviendo como una síntesis de la historia, sino como un adelanto de ella, generando un aura misteriosa, pero atrayente. Finalmente, el opening de *Mob Psycho 100* sirve como un puente entre el manga y la serie, mostrando claramente los aspectos relevantes de la obra, tales como los personajes y la acción con una presentación bastante caótica, luciendo simultáneamente elementos que en un principio pueden parecer relleno, pero que, a medida que se avanza con la historia, estos van adquiriendo significado, sirviendo como una invitación a los nuevos espectadores a descubrirlos y, por otra parte, como una divertida secuencia para los antiguos fanáticos del manga.

Un aspecto muy destacable de estos openings consiste en que introdujeron a los personajes principales de manera clara y representativa, no solo valiéndose de sus diseños, sino que fueron comunicando los aspectos más profundos acerca de ellos, ya sea presentando sus *backstories*, sus personalidades, habilidades y/o cualquier elemento característico relevante, más allá de sus apariencias, lo cual permite crear una mayor conexión entre ellos y el espectador y así generar una reacción emotiva antes de que empiece la serie misma y, tal como se mencionó anteriormente, este aspecto es importante para que un opening resulte funcional. Asimismo, la manera en que presentaron los personajes fue muy clara en comunicar su importancia dentro de las historias, dejando bastante establecido quiénes eran los protagonistas o sus roles.

Por otro lado, cada uno de estos openings generaron propuestas artísticas únicas e interesantes, sin distanciarse de las esencias de las obras, más bien las fueron reforzando, a través de diversos elementos como paletas de colores expresivas, composiciones particulares y/o estilos de dibujo coherentes, comunicando de la forma más representativa y creativa posible los aspectos relevantes de sus series. Esto último es muy importante para que un opening sea funcional, debido a que la dirección de arte es responsable de generar grandes expectativas alrededor de la serie y, además, contribuye bastante en el atractivo comercial de los openings y, por lo tanto, el de las series mismas.

Cabe destacar que estos openings incorporaron los créditos, de tal forma que informaran claramente los nombres dentro de la producción, siendo dispuestos de manera para nada invasiva y molesta en las composiciones, llegando incluso a complementarlas en algunos casos, lo cual aporta en su atractivo y funcionalidad. En este sentido, en los tres openings los créditos se abordaron de distintas formas: en el caso de *Dororo*, estos fueron superpuestos encima de la secuencia; en *Cowboy Bebop* estos fueron integrados de tal forma que parecen ser parte de las

composiciones; y en *Mob Psycho 100* ocurrió una mezcla. Por otro lado, es común que dentro de los openings de anime, la inclusión de los créditos pase a segundo plano, por lo que es interesante observar que en los openings de *Cowboy Bebop* y *Mob Psycho 100* los incorporaran de tal forma que funcionaran como un elemento visual más dentro de las composiciones y no como algo que simplemente fuera un requisito formal.

Por otro lado, los temas musicales de cada uno fueron marcando el ritmo de todos los elementos visuales, ayudando a establecer el tono de la serie y producir una emocionalidad particular, lo cual resulta sumamente importante al momento de introducir una serie, ya que la música genera grandes expectativas y entusiasmo acerca de ella.

No obstante, a diferencia de estos tres openings, el opening de *Princess Jellyfish*, al ser llamativo antes que cumplir un rol introductorio a la serie, no se desempeña eficazmente como secuencia de apertura, ya que recogió elementos característicos de la obra de manera superficial y los fue colocando a medida que le ayudaran dentro de su propia narrativa, actuando como una pieza audiovisual completamente independiente, sin tomar tanto en consideración el rol de cada uno de estos en la trama. Por lo tanto, la representación de la serie que se exhibe en este opening no es realmente genuina y las ideas que genera son, en su mayoría, erróneas o confusas.

Este opening, al basarse en generar una narrativa propia e independiente, se distancia bastante a lo elemental de la serie, presentando a los personajes en variados contextos completamente ajenos, lo cual es llamativo o entretenido de observar, pero no representan en absoluto a la obra y, por lo tanto, no complementan su narrativa, lo cual es algo primordial para que sea funcional.

De igual forma, al presentar a los personajes disfrazados en contextos ajenos que no van acorde a la historia de la serie, no comunica claramente quiénes son, sus roles o incluso sus reales diseños y, al mismo tiempo, no se logra comunicar efectivamente sus aspectos más profundos, como sus personalidades o intereses. Considerando lo anterior, este opening falla en generar alguna expectativa adecuada respecto a ellos, solo logrando comunicar apenas su existencia, por lo que dificulta la conexión entre ellos y el espectador.

Asimismo, es posible realizar una comparación entre el opening de *Princess Jellyfish* y el de *Mob Psycho 100*, dentro de los cuales, ambos presentan elementos cuyos significados solo se entienden al tener conocimientos previos o una vez que se avanza con la historia. Sin embargo, en el caso de *Mob Psycho 100*, esto resulta ser funcional de todas formas ya que ayuda a establecer el tono cómico e impredecible de la serie, mientras que en *Princess Jellyfish* solo confunde, lo cual un opening funcional debería evitar a toda costa.

Lo más representativo del opening de *Princess Jellyfish* respecto a la serie es que a través de esta cuestionable presentación de los personajes, ayuda a comunicar el tono cómico y ligero de la serie, reforzado por la música, la cual ayuda eficazmente en transmitir una emocionalidad particular y acompaña bastante bien los elementos visuales. No obstante, esto no es suficiente para llegar a ser un opening funcional, ya que los elementos visuales no anticipan adecuadamente lo que ocurrirá y generan ideas erróneas respecto a la historia.

Por otro lado, a pesar de exacerbar su carácter llamativo, en la dirección de arte, tampoco hubo una propuesta artística única e interesante y no se realizó ni comunicó a través de ella ningún aspecto relevante de la serie. De igual manera, tampoco contribuyó en su atractivo comercial, sin generar grandes expectativas respecto a ella, pero al menos la dirección de arte fue coherente con lo que se observa a lo largo de los episodios.

Cabe destacar que la dirección del opening compensa bastante esta falta de propuesta artística original, al constituir una secuencia sumamente llamativa y peculiar en cuanto a su propuesta de hacer tributo a diversas películas y la manera en que fluyen los planos, los unos a los otros, por lo que puede llegar a funcionar bastante bien como una pieza audiovisual independiente, pero no como un opening que debe introducir a una serie, por lo que no se debería tomar como un ejemplo a seguir para futuros openings.

SOLO USO ACADÉMICO

Conclusión

A lo largo de este ensayo se investigó acerca de las secuencias de apertura de las series animadas japonesas, comúnmente referidas como openings, para posteriormente llevar a cabo un análisis de cuatro de ellos bastante distintos entre sí, con el objetivo de observar cómo los respectivos elementos que los componen y la manera en que son utilizados permiten que el opening sea o no funcional a la serie respectiva.

Primero, se investigó acerca de la historia de las secuencias de apertura en general, las cuales provienen del cine a comienzos del siglo XX, que, con el avance de la tecnología y el posterior lazo de la industria cinematográfica con el ámbito publicitario y del diseño gráfico, llevaron a que en 1955, con la película *The Man with the Golden Arm*, el diseñador Saul Bass cambiara radicalmente la manera en que las secuencias eran concebidas, expandiendo su función original de dar créditos, llevándolas a ser piezas audiovisuales que cumplen con la función introductoria de establecer el tono de las obras y capturar la atención del espectador desde el comienzo, buscando generar de manera anticipada una conexión con el público, llegando a ser piezas bastantes elaboradas y memorables.

Asimismo, esto se trasladó a la animación japonesa, en tanto en las series de anime los openings son parte característica y relevante de ellas, siendo muy esperados por el público, lo cual ha llevado a que su industria de animación junto a las discográficas trabajen juntas en producir openings muy elaborados visual y musicalmente hablando, ya que funcionan como una especie de aviso publicitario para la serie y para el artista detrás del tema musical. Sin embargo, en su intento por crear un opening llamativo, pueden dejar su funcionalidad introductoria de lado y generar una idea errónea acerca de la serie.

Debido a lo anterior, en el ensayo se llegó a la problemática de “¿Cómo un opening puede llegar a ser funcional a una serie y evitar ser solo un elemento llamativo?”, estableciendo la hipótesis de que para que un opening sea funcional debe ser capaz de complementar la narrativa de la obra y preparar al espectador para lo que está por presentarse.

Tal como se estableció en la introducción, un opening funcional es uno que transmite de manera representativa el tono de una obra, capturando el interés del espectador, sin crear falsas expectativas o ideas erróneas acerca de ella; por lo que se seleccionaron tres openings que cumplieran con estas características: “Fire” de *Dororo*, “Tank!” de *Cowboy Bebop* y “99” de *Mob Psycho 100* y un opening que no: “Koko Dake no Hanashi” de *Princess Jellyfish*.

Con esta selección de openings, se llevó a cabo un análisis detallado de cada uno, respecto a la forma en que utilizaron distintos aspectos de sus respectivas series para representarlas.

Luego de analizarlos, se pudo observar que, a pesar de lo distintos entre sí que son los openings de *Dororo*, *Cowboy Bebop* y *Mob Psycho 100*, estos son excelentes ejemplos de openings funcionales, ya que introducen eficazmente sus respectivas series, complementando sus narrativas, al comunicar de manera muy representativa aspectos relevantes de las obras, contribuyendo además a su atractivo a través de propuestas visuales únicas y llamativas y temas musicales coherentes e impactantes. De esa manera, fueron capaces de generar apropiadas

expectativas, preparando adecuadamente al público, confirmando la hipótesis anteriormente mencionada. Asimismo, por lo distintos que eran entre sí, es imposible realmente establecer una fórmula o estructura de cómo realizar un opening funcional adecuadamente, solo se puede concluir a partir de estos análisis, que los openings deben ser capaces de representar genuinamente a la serie, de manera creativa y llamativa, pero no caer en recursos innecesarios para simplemente llamar la atención.

De igual forma, los tres openings, en su propósito por representar lo mejor posible a las obras, no dejaron de lado generar propuestas audiovisuales creativas y llamativas; más bien, su ímpetu por representar, provocó que la creatividad se intensificara, ya que se buscaron diversas maneras de representar aspectos claves de las series, de formas bastante sintéticas o metafóricas, dentro del limitado tiempo que poseen las secuencias. Debido a lo anterior, se puede concluir que la funcionalidad no limita la creatividad, sino que la puede impulsar.

Por otro lado, se puede observar que un opening en el que se aprecia que el aspecto llamativo predomina por sobre la función introductoria, como el de *Princess Jellyfish*, puede empezar a actuar como pieza audiovisual completamente independiente de la serie, realzando solo los aspectos que le puedan servir dentro de su propia narrativa y no a la narrativa de la serie, por lo que puede dejar de lado aspectos realmente importantes en el momento de representar la obra y realzar otros que no. Por lo tanto, se puede concluir que un opening de este tipo, jamás complementará a la narrativa de la obra porque buscará realzar superficialmente y no irá al fondo de ella. Por el contrario, podemos concluir que un opening funcional siempre buscará ir en favor de la obra en su conjunto y no en sí mismo solamente.

Sin embargo, un opening al no ser funcional a la serie, no significa que no sea capaz de llegar a ser una pieza audiovisual memorable o interesante por sí misma, ya que, tal como se observó con el opening de *Princess Jellyfish*, al actuar de manera independiente de las series, se pueden generar piezas bastante creativas en su propia lógica o narrativa. Por lo tanto, podemos concluir que la funcionalidad de un opening no determina su valor o calidad audiovisual.

De igual forma, podemos observar que una serie y su opening pueden funcionar separados como obras audiovisuales únicas, pero los openings no son simples piezas que existen por existir, sino que deben tener un propósito introductorio, por lo que no tiene mucha lógica utilizarlos como introducción y no simplemente como un video promocional o una propuesta audiovisual aparte de la serie.

Por otro lado, cabe reconocer que estos openings meramente llamativos pueden ser útiles a las series a nivel de industria, en el sentido de que pueden funcionar como elementos publicitarios, lo cual puede provocar que potenciales espectadores se interesen en las series a través de ellos y, tal como se mencionó anteriormente, en la industria del anime, un opening no solo posee una función introductoria, sino publicitaria, por lo que generar interés es algo muy importante. En ese sentido, no es nada sorprendente que exista este tipo de openings. No obstante, un opening funcional no es excluyente a ser llamativo o atractivo comercialmente, por lo que dejar la funcionalidad de lado perjudica en que se generan falsas expectativas alrededor de la serie y, por consiguiente, se arriesga a que los espectadores puedan decepcionarse al verla. Por lo tanto, podemos concluir que un opening que prioriza lo llamativo por sobre rol de introducir, no

es realmente útil dentro de la lógica interna de la serie; solo son útiles en la lógica externa en cuanto a su aspecto comercial, lo cual además depende de otras variables, tales como el nivel de producción, popularidad de la obra, entre otros. Asimismo, se puede concluir que un opening que no es funcional, al no complementar a la serie en su narrativa, resulta difícil que contribuya a generar una conexión genuina entre la obra y la audiencia.

SOLO USO ACADÉMICO

Referencias bibliográficas

- Abrams, J. (Diciembre de 1994). Beginnings, endings and the stuff inbetween. *Sight and Sound*. 4 (12), 22-25.
- Bass, S. (01 de Octubre de 1996). "Saul, Can You Make Me a Title?": Interview with Saul Bass. *Film Quarterly*. 50 (1),10–17.
- Betancourt, M. (2017). *Semiotics and Title Sequences: Text–Image Composites in Motion Graphics*. Nueva York, Estados Unidos: Routledge.
- Braha, Y. y Byrne, B. (2011). *Creative Motion Graphic Titling for Film, Video and the Web*. Oxford, Reino Unido: Focal Press.
- Bridges, R. (2017). *Yoko Kanno's Cowboy Bebop Soundtrack*. Japón: 33 1/3.
- Caves, R. (2000). *Creative Industries: Contracts Between Art and Commerce*. Estados Unidos: Harvard University Press.
- Chatmonchy. (2010). Koko Dake no Hanashi. En Awa Come [CD]. Japón: Ki/oon Records.
- Clements, J. (2015). *The anime encyclopedia : a century of Japanese animation*. Berkeley, California: Stone Bridge Press.
- Fong, K. (2021). *Karin Fong of Imaginary Forces on Main Titles and the Power of Less Literal Marketing*. Muse by Clio. Recuperado de <https://musebyclio.io/backstory/karin-fong-imaginary-forces-main-titles-and-power-less-literal-marketing>
- Genette, G. (1997). *Paratexts: Thresholds of Interpretation*. (J.E .Lewin, Trad.). Cambridge, Reino Unido: Cambridge University Press. (Obra original publicada en 1987)
- Madrid, D. y Martínez, G. (2015). *El manga y la animación japonesa*. Barcelona, España: Editorial UOC.
- Rizzo-Smith, J. (23 de Noviembre de 2017). The Many Inspirations of Cowboy Bebop Director Shinichiro Watanabe. *IGN*. Recuperado de <https://www.ign.com/articles/2017/11/24/the-many-inspirations-of-cowboy-bebop-director-shinichiro-watanabe>
- Schodt, F.L. (2007). *The Astro Boy Essays*. Berkeley, California : Stone Bridge Press.
- The Seatbelts. (1998). Tank!. En Cowboy Bebop [CD]. Japón: Victor Entertainment.
- Ulin, J.C. (2010). *The business of media distribution*. Oxford, Reino Unido: Focal Press.
- Yalcinkaya, G (2020, 03 de Diciembre). Cowboy Bebop composer Yoko Kanno reinvented what anime scores could be. *Dazed*. Recuperado de <https://www.dazeddigital.com/music/article/51208/1/how-yoko-kanno-created-the-cowboy-bebop-soundtrack>