

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN
ARTES AUDIOVISUALES

TEMA:

Análisis de la influencia de los elementos de la animación japonesa en el guion y estructura narrativa de la historia en la serie animada “Steven Universe”

AUTOR:

Maldonado Martínez Bryan Ricardo

Trabajo de titulación previo a la obtención del grado de
Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales

TUTOR:

Ing. Sara Cabanilla Urrea, Mgs.

Guayaquil, Ecuador
18 de Septiembre del 2020



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

**CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
AUDIOVISUALES**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Bryan Ricardo Maldonado Martínez**, como requerimiento para la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales**.

TUTOR

f. _____

Ing. Sara Cabanilla Urrea, Mgs.

DIRECTORA DE LA CARRERA

f. _____

Lcda. María Emilia García Velásquez, Mgs.

Guayaquil, a los 18 días del mes de Septiembre del año 2020



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
AUDIOVISUALES

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Maldonado Martínez Bryan Ricardo**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Análisis de la influencia de los elementos de la animación japonesa en el guion y estructura de la historia en la serie animada “Steven Universe”**, previo a la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 18 días del mes de Septiembre del año 2020

EL AUTOR

f. _____

Maldonado Martínez Bryan Ricardo



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
AUDIOVISUALES**

AUTORIZACIÓN

Yo, **Maldonado Martínez Bryan Ricardo**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Análisis de la influencia de los elementos de la animación japonesa en el guion y estructura de la historia en la serie animada “Steven Universe”**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 18 días del mes de Septiembre del año 2020

EL AUTOR

f. _____

Maldonado Martínez Bryan Ricardo

Guayaquil, 05 – 09 – 2020

Lcda. María Emilia García Velásquez, Mgs.
Directora
Carrera de Producción y Dirección en Artes Audiovisuales

Presente

Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software antiplagio URKUND, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con el estudiante: MALDONADO MARTÍNEZ BRYAN RICARDO a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del Trabajo de Titulación del mencionado estudiante.

URKUND

Document Information

Analyzed document	Tesis Maldonado 04-09.docx (D78635972)
Submitted	9/5/2020 5:15:00 AM
Submitted by	Sara Maria Auxiliadora Cabanilla
Submitter email	sara.cabanilla@cu.ucsg.edu.ec
Similarity	1%
Analysis address	sara.cabanilla.ucsg@analysis.orkund.com

Atentamente,



Ing. Sara Cabanilla Urrea, Mgs.
Docente Tutor

AGRADECIMIENTO

Ante todo, quiero agradecer a mi madre quien es la que me ha impulsado y apoyado en todas mis decisiones, mi hermana y mi gran familia por apoyarme y no dejar que me rinda al igual que mis amigos por soportarme durante este periodo y darme su ayuda. A mi tutora, porque sin su guía y soporte no hubiera podido continuar en este último paso en mi carrera y por último, pero no menos importante, a los profesores que me guiaron y ayudaron durante el transcurso de mi vida universitaria, a todos ellos les agradezco de corazón y los tendré siempre en mi mente.

DEDICATORIA

Este proyecto de titulación está dedicado a mi abuela Holanda Espinoza que en paz descansa, sin su apoyo y amor no habría podido dedicarme a esta carrera, a mi madre Julieta Martínez, ya que sin ella no habría podido estudiar esta carrera, gracias a su esfuerzo y arduo trabajo es que puedo llegar a cumplir esta meta en mi vida.

Con gran orgullo le dedico esto a todos mis colegas que me ayudaron durante mi tiempo en la universidad y durante mi periodo de tesis: Naomi, Nataly, Samuel, Evelyn, Jorge, María Laura y Verónica, sin ustedes no habría podido sobrellevar todo esto, mis compañeros, amigos y familia.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
INGENIERIA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES AUDIOVISUALES**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

OPONENTE



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

INGENIERIA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES AUDIOVISUALES

CALIFICACIÓN

f. _____

Ing. Cabanilla Urrea, Sara María Auxiliadora, Mgs.

TUTOR

Índice

Introducción	2
Capítulo I: Presentación de Objetivos de estudios	4
1.1 Planteamiento del problema	5
1.2 Formulación del Problema	5
1.3 Objetivo general	8
1.4 Objetivos específicos	8
1.5 Justificación	9
Capítulo II. Marco teórico	12
2.1 El guion	13
2.2 Estructura argumental	14
2.3 La animación	14
2.4 Tipos de técnicas de animación	15
2.5 Estilos de animación	15
2.6 Estilo americano (cartoon)	17
2.7 Estilo Japonés (anime)	18

2.8 Elementos del anime -----	20
2.9 Steven Universe -----	21
Capítulo III. Diseño de la Investigación -----	24
3.1. Planteamiento de la metodología -----	25
3.2 Población y Muestra-----	26
3.3 Instrumentos de Investigación -----	28
3.4 Resultados de las herramientas de investigación -----	32
Capítulo VI. Análisis de los resultados de Investigación -----	47
4.1 Análisis de los resultados -----	48
4.2 Conclusiones -----	56
4.3 Recomendaciones -----	59
Referencias -----	62
Anexos -----	65
Anexo 1. Entrevistas -----	66
Anexo 2. Encuestas Focus Group-----	67
Anexo 3. Lista de Episodios de Steven Universe -----	75

Índice de Imágenes

Figura 1: Diseño de personajes de la serie Steven Universe -----	26
Figura 2: Diseño de fondos de la serie Steven Universe -----	30
Figura 3: Storyboard de la serie Steven Universe -----	31
Figura 4: Secuencia de animación de Takafumi Hori -----	33
Figura 5: Comparación de secuencias de imagen entre Shōjo Kakumei Utena -----	37
Figura 6: Comparación de secuencias de imagen entre Dragon Ball -----	37
Figura 7: Comparación de secuencias de imagen entre Dragon Ball -----	41

Índice de gráficos

Gráfico 1: Resultados de encuesta - Primera pregunta. -----	32
Gráfico 2: Resultados de encuesta - Segunda pregunta -----	33
Gráfico 3: Resultados de encuesta - Tercera pregunta -----	33
Gráfico 4: Resultados de encuesta - Cuarta pregunta -----	34
Gráfico 5: Resultados de encuesta - Quinta pregunta -----	34
Gráfico 6 : Esquema del viaje del héroe de Joseph Campbell -----	38
Gráfico 7: Esquema de estructura lineal narrativa -----	38
Gráfico 8: Mapa comparativo de estructuras -----	49

RESUMEN

Este producto académico es un estudio enfocado en los elementos del anime que se encuentran dentro de la serie de Steven Universe, con el fin de determinar cómo estos elementos son usados dentro del guion de la serie. De esta manera observar la forma en que son aplicados y cómo estos afectan a la historia en general al momento de combinarse con el estilo de animación americana y japonesa. Otro de los puntos a determinar en este proyecto es, si los elementos usados en Steven Universe se pueden implementar en futuros proyectos audiovisuales, con ello establecer cuáles serían los más aptos y los que son usados dentro de la nueva generación de animaciones occidentales.

Palabras claves: Steven Universe, estructura, narrativa, anime, cartoon, guion.

ABSTRACT

This academic report is a study focused on the anime elements found within the Steven Universe series. It aims to determine how these elements are used within the script of the series and observe the way they are applied and how they affect the story in general when combined with the American and Japanese animation style. Another issue studied in this project is to determine whether the elements used in Steven Universe can be implemented in future audiovisual projects, thereby establishing which would be the most suitable and which are used within the new generation of Western animations.

Keywords: Steven Universe, structure, narrative, anime, cartoon, script.

Introducción.

Conforme las series animadas van avanzando, podemos ver que éstas buscan nuevos elementos para poder hacerlas más atractivas para los espectadores, aunque la historia puede ser única e interesante, pero sin el diseño de personajes, ambientación, musicalización o sin guionización estas no pueden llegar a ser memorables. Por ello el uso de los elementos narrativos y visuales es algo que tienen muy en cuenta los creadores de la nueva generación de series animadas.

Serie como “Avatar: la leyenda de Aang” es un claro ejemplo, el *world* (ambientación o aspectos del universo donde se desarrolla la historia) de la historia es increíble y los creadores, Michael Dante Di Martino y Bryan Kenietzko, pensaron en cómo dar vida a sus personajes de forma orgánica, pero sin duda uno de los elementos que llamó más la atención de la historia fue el estilo de animación que usaron. La arriesgada elección de usar elementos de la animación japonesa dentro de su historia es una de las cosas que los fanáticos de la franquicia admiran de la serie. Este riesgo llevó a más producciones a seguir el ejemplo haciendo que se creará una ola de animaciones inspiradas e influenciadas por elementos del anime, series como “Duelo Xiaolin”, “Pucca”, “Yin Yang Yo”, “Megas XLR”, etc.; esta ola duró desde el año 2005 hasta el 2010, y ahora en los últimos años ha tomado fuerza nuevamente.

Con la nueva ola de animaciones tenemos a la serie “Steven Universe”, la cual nos relata la historia de un joven que tiene que cargar con el pasado de su madre. Al observar la serie podemos notar que dentro de esta se pueden resaltar diversos elementos de la animación japonesa, elementos tanto narrativos como visuales.

Con ello en mente, se propone durante esta investigación determinar y evidenciar cómo estos elementos influyen dentro del guion de la serie “Steven Universe”, ya que hasta el momento no se ha desarrollado un documento en el cual se exponga cómo las series animadas occidentales son influenciadas por la animación japonesa.

Así se planteó la metodología de esta investigación, el cual tiene enfoque cualitativo con base a la recolección de información en tesis, artículos académicos, artículos de revistas, videos documentales y análisis directos de la serie y animes a utilizar durante la investigación, de esa forma concluir si son factibles de usar o de aplicar en futuros proyectos audiovisuales.

Capítulo I

Presentación del Objeto de Estudio

Capítulo I.

1. Presentación del objeto de Estudio.

1.1 Planteamiento del problema.

Durante los últimos años se ha producido un incremento en la realización de series animadas, únicas e inolvidables para los espectadores. Cartoon Network, Nickelodeon y Disney Channel o incluso servicios de streaming como NETFLIX, son algunos de los canales favoritos de los niños y jóvenes cuando piensan en ver series animadas.

Estos canales producen series que hoy en día se han convertido en “Fan Favorites” (preferidos por los fans). Muchas de estas nuevas series deben parte de su popularidad a la incorporación de los elementos de un género de animación que lleva desde el siglo pasado sacando productos que han fascinado a los diferentes públicos. Estamos hablando del “Anime”, nombre que se le da al estilo de animación japonesa, la cual es rica en representación cultural, narrativa, historia, personajes, etc.

En lo que respecta a la historia de la animación japonesa, Vidal (2010) menciona que la primera pieza de animación hecha en el Japón data de principios de siglo XX, denominada “El mono y el cangrejo” (1907), cortometraje de animación creado por Katsudo Shashin; pero no fue hasta 1917 que se crean los primeros comerciales animados realizados por Seitaro Kitayama; y a finales de los 90’s e inicio de los 2000’s, el anime se popularizó a nivel mundial con clásicos como: “Pokemon”, “Digimon”, “Sailor Moon”, “Ranma ½”, entre otros.

Hoy en día la animación japonesa es muy consumida por el público joven, con títulos como: “Boku no hero Academia”, “Kimetsu no yaiba”, “Kono Subarashii Sekai ni Shukufuku wo!”, entre otros, pasaron a formar parte del “mainstream” (tendencia o moda dominante). Debido a ello, muchas series americanas han implementado dentro de su estructura elementos de animes clásicos y mainstreams para generar una nueva sinergia

en sus contenidos, haciendo que estos se mantengan dentro del clásico cartoon, pero al mismo tiempo sean compatibles con los nuevos gustos de los jóvenes.

Por ello, la serie “Steven Universe” toma elementos del anime y los implementa recreando escenas de clásicos como “Sailor Moon” o usando elementos estructurales y narrativos como los utilizados en “Neon Genesis Evangelion” o escenas de pelea que hacen referencia a “Jojo's Bizarre Adventure” y “Dragon Ball Z”.

Aunque existen diferentes análisis sobre la serie “Steven Universe”, ninguno toma en cuenta los elementos narrativos, que esta serie posee en referencia al estilo anime. Cabe mencionar que muchos de estos estudios se enfocan en el arte o la psicología que esta animación maneja, pero dejan de lado una de las partes esenciales que es la estructura argumental que esta posee. Por ello este proyecto va enfocado hacia el análisis de los elementos de la animación japonesa presentes en la serie “Steven Universe” y como estos se pueden utilizar en futuros proyectos.

Tomando en cuenta los elementos de animación o estructura que Steven Universe toma de la animación japonesa como el concepto de “Magical girl”, “shōnen”, “kaijū” (monstruos gigantes), entre otros; podemos alegar que el uso de estos, más la unión de conceptos de la animación occidental logran que la serie tenga un concepto nuevo y refrescante, lo cual cautiva al público y la hace memorable. Esta combinación de elementos es lo que el público joven pide dentro de las nuevas animaciones occidentales.

Por ello, se pueden utilizar elementos de la animación japonesa y ponerlos en futuras producciones para lograr un mayor impacto y que las mismas no se limiten a idealizar estereotipos de personajes o estructuras que se manejan dentro de la animación occidental, elementos como el camino del héroe “shōnen” en donde el foco principal es el crecimiento emocional del personaje principal, un joven de entre 10 a 15 años, al cual se lo ve crecer y aprender de sus errores como humano. Otros ejemplos pueden ser los

prototipos de personajes como la figura paterna que siempre está ahí para el protagonista y se sacrifica por este sin pensarlo dos veces.

El uso de los diferentes elementos que se manejan en las animaciones orientales brindan una estructura narrativa nueva e interesante a la historia al momento de animarla; pero, al unirlos con ciertos elementos del cartoon como el diseño de personaje o el manejo de una narrativa más ligera podemos decir que tendrá una estructura más llamativa y única la cual podemos ver reflejada en animaciones como “The Owl house” o “Kippo” las cuales

toman estos elementos y los implementan teniendo en cuenta aspectos básicos de la animación occidental.

1.2 Formulación del Problema

¿De qué manera los elementos estructurales y argumentales de la animación japonesa, influyen en el éxito de la serie de animación “Steven Universe”?

1.3 Objetivo General

Analizar los elementos potenciadores que se presentan en el guion y estructura de la serie animada “Steven Universe” al incorporar los diferentes elementos del anime.

1.4 Objetivos Específicos

- 1.** Identificar los elementos narrativos que posee el guion de la serie “Steven Universe” para determinar el tipo de estructura de esta.
- 2.** Determinar los elementos narrativos que pertenecen al estilo anime.
- 3.** Evidenciar cómo influyen los elementos del anime dentro del guion de la historia “Steven Universe”.

1.5 Justificación

Dentro de los últimos años la realización de producciones animadas ha ido en aumento, creando un sinnúmero de historias las cuales nos llevan a diferentes mundos; tal es el caso de las series: “The owl house”, “Star vs the forces of evil”, “Steven Universe”, entre otras. Estas animaciones han tenido una gran acogida por parte de diferentes tipos de público,

debido a la diversidad de elementos narrativos o visuales que emplean para poder contar sus historias.

La serie objeto de estudio es Steven Universe, creada por Rebecca Sugar, la cual fue emitida por primera vez en el canal Cartoon Network el 11 de noviembre del 2013, siendo la transmisión de su último episodio el 20 de marzo del 2020, llegando en total a cinco temporadas, contando con una película y un spin off (serie o película que se realiza a partir de una obra ya existente) con lo cual llegó la conclusión de la historia de Steven y las Crystal Gems.

En la última década, Steven Universe se convirtió en una de las series más vistas de Cartoon Network, dejando a un lado a clásicos como: “Los chicos del barrio”, “Ed, Edd y Eddy”, “Las Sombrías aventuras de Billy y Mandy”, “Coraje el perro cobarde”, entre otros. Steven Universe ha probado que se pueden crear historias para todo tipo de audiencia, dando como mensaje: que los problemas se pueden solucionar hablando, en lugar de usando la fuerza. Con más de 100.000 videos sobre la serie que se encuentran en Youtube, se puede decir que tiene un gran “Fandom” (grupo de aficionados a algún pasatiempo, producto o persona en particular) que va desde niños hasta adultos.

Lo anteriormente expuesto, nos lleva a preguntarnos cuál es el motivo de esta gran fama y popularidad que posee la serie, la cual se encuentra frecuentemente en la lista de top 20 de series de televisión en “Tumblr’s Fandometrics page”, y tiene un gran número de seguidores dentro de todas las redes sociales; se podría decir que se debe a su estilo de animación, arte, música, guion, etc. Según la escritora y creadora de la serie, Rebecca Sugar, “La serie debe su éxito a sus fans” (2019), pero desde un punto más profesional podemos decir que su éxito se debe a su estructura argumental y narrativa, la cual se ve reflejada en los guiones y storyboards.

Cuando se habla de la forma narrativa, Martín Greco (2019) en su Libro “Narrativa serial audiovisual: estructuras y procedimientos de la ficción televisiva”, nos dice que hay

diferentes tipos de estructuras argumentales que se usan al momento de crear una serie televisiva o para streaming, tales como:

- Series sin continuidad o antológicas
- Series episódicas
- Series acumulativas
- Series secuenciales
- Series con continuidad (“sagas”, “seriales”) cerradas o abiertas
- Hibridaciones y reconfiguraciones

Durante el siglo XX e inicios del siglo XXI, las series animadas solo usaban un tipo de estructura conocida como “Series Episódicas”, en las cuales se repetían personajes y ambientes en cada episodio; pero, estos eran autoconclusivos, sin programación (Greco, 2019). En este estilo de estructura nos da la sensación de que no pasa el tiempo, que los personajes se encuentran en un bucle de tiempo sin fin, haciendo que el bucle se reinicie al comienzo de cada episodio. Cabe destacar que este estilo es el más común dentro de las series animadas occidentales de los últimos años, sin embargo, la mayoría de las series animadas japonesas no utilizan esta estructura debido a que el material que estas animan está elaborado de una manera secuencial y tienen en su mayoría una estructura de continuidad abierta, ya que muchos de los elementos del anime provienen del estilo de cómic japonés, mejor conocido como manga.

Debido a que el principal recurso del anime es el manga, este se concentra en la estructura argumental del mismo; a diferencia del cartoon occidental que por lo general no es una adaptación de un cómic o novela, es más una idea original la cual no se rige a un material para establecer la estructura argumental que va a tener. Gracias a este recurso, las series animadas japonesas suelen tener un ritmo diferente a las occidentales; no obstante, en los últimos años esa estructura se ha dejado de lado,

Dando como resultado nuevas historias que se utilizarán al momento de decidir animar una serie, ya sea en 2d o 3d. Esto hace que surja el cuestionamiento de que, si muchas series animadas occidentales se han visto influenciadas por el estilo anime debido al incremento de este en el último siglo, ya que desde 1990 hasta el presente, el género del

anime es uno de los más populares entre las masas al momento de elegir ver una animación.

Con ello en mente podemos sugerir o afirmar que muchos de los estudios de animación tales como “Walt Disney Animation Studios”, “Dreamwork Animation Studios”, “Cartoon Network Studios”, entre otros, han comenzado a utilizar diferentes elementos de la animación japonesa, un gran ejemplo de esto son las series animadas de Guillermo del Toro como “Tales of Arcadia”, las cuales son producidas por “Dreamwork”, esta saga toma elementos peculiares de la animación japonesa tales como el concepto de los arquetipos de personajes que se manejan en el anime. Por un lado tenemos al personaje principal, el cual juega el papel del héroe de la historia, aunque a diferencia de los cánones que se manejan en las animaciones occidentales se puede poner al personaje principal en el estereotipo del “héroe shōnen”, vemos que el protagonista tiene un lado más humano, se equivoca y toma decisiones las cuales no solo afectan a este sino también a la gente que lo rodea y con esto nos demuestra que la vida no es blanco y negro. Steven representa al héroe clásico del shōnen en el anime.

La serie Steven Universe no sólo comparte elementos estructurales narrativos y argumentales de uno de los géneros del estilo de animación japonesa, sino que, ha demostrado durante sus temporadas que comparte arcos argumentales y utiliza referencias o recrea escenas de animes populares o icónicos.

Capítulo II

Marco teórico

Capítulo II. Marco teórico

2.1 El guion

El guion es un trabajo escrito por guionistas para una película, serie, programa o videojuego; de igual forma, estos guiones pueden ser obras o adaptaciones de algún libro, cómic, u obras originales. En ellos también se narran movimientos, acciones, diálogos y las expresiones que tendrán los personajes, al mismo tiempo que se describen los lugares o espacios donde se desarrollarán las escenas del producto. En definitiva, la existencia de varios conceptos relacionados al guion puede generar dificultad al momento de plantear una sola definición; debido a esto, Gómez plantea lo siguiente:

Intentando una conciliación entre las diversas teorías sobre la materia, definiremos el guion como un discurso escrito a través del cual es posible describir en imágenes algún hecho, acción o sensación. Evidentemente, se ha optado por una mayor amplitud y ambigüedad que pueda dar cabida a cierto riesgo, alejándonos de esta forma con la visión europea, pero sin despreciar la americana. Y aquí se hace patente cómo estamos reivindicando una concepción mucho más amplia, sin renunciar a algunas de sus esencias. (2009, pág. 16)

En otras palabras, el guion es el texto o escrito que define la base de la estructura de cualquier producto audiovisual. En ocasiones puede estar acompañado de un guion gráfico, también conocido como guion técnico, o un storyboard, en el cual se plasma la secuencia en la se agrupan ilustraciones que funcionan como la previsualización de los contenidos que se van a realizar durante el proyecto audiovisual.

El guion muestra por escrito lo que el público verá y escuchará. Así, este registra también el orden y los tiempos en que verán en la pantalla tanto las narraciones como las imágenes o los recursos gráficos, este define el momento en el que se proyectan los puntos de conflicto dentro de la historia. Por ello, el guion se convierte en la guía de cualquier producto audiovisual para los procesos de preproducción, producción y postproducción, el proceso que permite construir cualquier producto en su totalidad.

2.2 Estructura Argumental

La estructura argumental es la forma en que se cuenta una historia, es una estructura narrativa en donde se identifican tres partes: la introducción, nudo y el desenlace; elementos que constituyen la estructura fundamental de cualquier guion.

Cada uno de estos elementos se ve puesto en práctica en casi todos los modelos de la escritura del guion, comenzando por el paradigma de Syd Field, uno de los autores más conocidos por esta razón.

“El paradigma de Syd Field no es un modelo teórico, es un esquema conceptual mediante el cual es posible “armar” un guion. De acuerdo con dicho modelo, un guion clásico se divide en tres actos: Un Primer Acto o Presentación, un Segundo Acto o Confrontación y un Tercer Acto o Resolución. Las articulaciones entre actos están constituidas por los llamados puntos argumentales o plot points” (Heil, 2012).

2.3 La animación

Santovenia (*como se citó en Bayona, 2015*) menciona que “Tomando en cuenta el significado que le da el diccionario de cine, la animación es la sensación de movimiento a través de una secuencia de imágenes estáticas. Estas imágenes tienen como característica que cada una tiene un ligero movimiento distinto al del anterior”.

Dentro del mundo audiovisual y multimedia, se la conoce también con el nombre popularizado de “dibujos animados”. Dentro de la animación se logra dar movimiento a ilustraciones, dibujos y objetos inanimados usando secuencias de imágenes que al ponerlas en un orden secuencial logran la ilusión de realizar diferentes acciones.

Por ejemplo, para crear la animación de un personaje caminando se debe dibujar cuadro a cuadro para después juntar los dibujos y convertirlos en una secuencia la cual nos dará la ilusión de movimiento. Cabe recalcar, que también se pueden implementar diferentes

opciones como fotografiar el personaje o modelar en un programa de 3d como “Maya” o “Cinema 4D” para después darle movimiento.

El nombre que se le da a los dibujos hechos cuadro a cuadro es “fotograma” o “frame”, los cuales al juntarse crean secuencias que el cerebro percibirá como una sensación de movimiento.

2.4 Tipos de técnicas de animación

“Existen numerosas formas y estilos de animación, que dependen directamente de la creatividad de los animadores y de la técnica o de los objetos que se utilicen” (Beltrán, 2013, pág. 6).

Dentro de la animación existen diferentes tipos de técnicas las cuales se implementan al momento de animar, estas se las puede usar por separado o unir diferentes elementos de las técnicas seleccionadas para crear un producto más rico en estética y estilo; entre estas Martínez (2017) presenta:

a) Animación 2d

Es la técnica del dibujo cuadro a cuadro o frame by frame, en sus inicios se pintaba cada cuadro por separado para después ser filmado en una cinta de película, pero no fue hasta 1910, en donde el proceso de celdas fue implementado por Bray y Hurd; este método consistía en el uso de las láminas de acetato las cuales aceleraban el proceso al poder separar a los personajes del fondo haciendo más fácil el proceso de pintado. En la actualidad y con la invención de nuevos métodos se utilizan medios digitales para el proceso de la animación, este mantiene el mismo concepto el cual es dibujar cuadro a cuadro.

b) Stop Motion

El Stop Motion es una técnica de animación que consiste en la secuencia de imágenes seguidas, es decir, una sucesión de fotos, capturando a los objetos que cuadro por cuadro van cambiando de posición para dar la ilusión de movimiento.

Por dicho motivo no es catalogada como un dibujo animado, ni de animación por computadora. Existen dos grupos de animaciones para Stop Motion: la animación mediante plastilina o cualquier material con el cual se pueda trabajar de forma flexible o moldeable y la animación con objetos rígidos. Existe una variante del Stop Motion en la cual los objetos a modelar no provienen de muñecos o plastilina, sino de objetos comunes como sillas, mesas, zapatos y demás cosas del medio en el que nos movemos incluyendo personas.

c) Pixelación

En la pixelación estos objetos también son fotografiados repetidas veces en diferentes posiciones para luego darles la ilusión de movimiento o desplazamiento.

d) Rotoscopia

La rotoscopia es un tipo de animación que consiste en dibujar directamente en el cuadro de referencia. Como antecedentes históricos se puede hablar de “Blancanieves”, un largometraje de Disney que fue animado con esta técnica. También se la considera como pionera del “mocap” o motion capture con el que se conoce a la captura de movimiento por computadora. Hay un grado de controversia en base a si la rotoscopia es una animación y sobre su valía artística.

e) Animación por Recortes o Cut out Animation

Es una técnica de animación que tiene como particularidad el uso de objetos recortados. Estos pueden ser de papel o fotografías, además parte del cuerpo de los personajes son

construidos a base de los recortes. Esta animación se realiza moviendo las partes que han sido reemplazadas del cuerpo por los recortes. Como dato queda que uno de los primeros animadores en usar esta técnica fue Quirino Cristiani quien realizó el primer largometraje llamado “El apóstol”.

f) Animación 3D

La animación 3D o también llamada animación en tres dimensiones, utiliza un programa especial, el cual permite la realización de animaciones junto a una simulación de diversas texturas acompañadas de iluminación, movimientos de cámaras y múltiples efectos especiales. Esta forma de animar es muy completa en cuanto a recursos siempre y cuando el animador tenga el conocimiento necesario para efectuar dichos requerimientos.

g) Otras Técnicas

Entre las diversas técnicas para animar, un porcentaje de ellas no son muy conocidas públicamente por su poca frecuencia en el uso. Por otro lado, todos los días los animadores optan por nuevas técnicas y descubrimientos. Entre las técnicas de animación poco conocidas podemos nombrar:

- Pintura sobre cristal
- Animación de arena
- Pantalla de agujas
- Pintura sobre celuloide

2.5 Estilos de animación

El estilo es lo que define la animación en sí, indiferente de la técnica de animación que se use, 2D, 3D, stop motion o rotoscopia; el estilo es el que marca el encanto dentro del producto. Tomando el significado del diccionario de la “Real Academia Española” el estilo es “Conjunto de características que identifican la tendencia artística de una época,

o de un género o de un autor...Carácter propio que da a sus obras un artista plástico o un músico” (R.A.E, 2020).

Dentro de la animación, el creador define el estilo de los personajes y el ambiente en el que se van a desarrollar las diferentes historias. A lo largo de la historia de la animación se han establecido cánones de estilo que diferencian las producciones animadas de diferentes países, en los cuales se suelen cambiar ciertos aspectos, por ejemplo: el modo de dibujo, el diseño de personajes o incluso el delineado de los fondos de la animación, pero a pesar de las diferencias estos siguen manteniendo los cánones de animación del país o región del cual provengan.

Los estilos más utilizados en América son el cartoon y el superhéroe (basado en los cómics americanos), en los cuales se juega con las desproporciones de la anatomía de los personajes; mientras que, en Japón y gran parte de Asia el estilo más sobresaliente es el anime, el cual tiende a exagerar el tamaño de los ojos de los personajes y al mismo tiempo tiende a ser más preciso con su anatomía sin deformarlos como en el cartoon.

A pesar de estas diferencias hoy en día, los creadores de series como “Avatar” o “Star vs the force of evil”, toman elementos de diferentes estilos y los combinan para crear un nuevo estilo que otorga originalidad a la serie animada.

2.6 Estilo americano (cartoon)

Este estilo nace durante la primera mitad del siglo XX al principio de los años 60 y predomina hasta el momento en América. El éxito de los cartoon del sábado por la mañana (*Saturday-morning cartoons*) hizo que este estilo se popularizara entre los niños y jóvenes durante esta época, iniciando la era del cartoon en América.

Algo que sobresale de este estilo, es la manera en que se dibujan los personajes, exagerando cómicamente los rasgos, redondeando o triangulando la anatomía de estos, haciendo que sus cuerpos y caras se vean deformes para resaltar sus expresiones y movimientos. Se procura utilizar bloques de colores sólidos, excepto en escenas dramáticas las cuales requieren un trabajo más detallado de sombreado.

2.7 Estilo japonés (anime)

El estilo japonés o anime tuvo sus inicios en el año 1910, mucho antes que el cartoon, al principio este estilo fue conocido con el nombre de “Senga Eiga” (*película de líneas dibujadas*), pero no fue hasta diez años más tarde, en 1920, que el término cambio por ‘Manga Eiga’ (*película manga*). Pero ya para el año de 1960, el término de la animación nipona sería Animeishon, el cual es una abreviación del término anime actual.

En su mayoría, las series de anime se basan en el estilo del manga, la Real Academia del Freak (R.A.F), nos propone que un manga es “aquel cómic por el que vamos a dejarnos el sueldo en el barrio de Tokyo Akihabara o, en su defecto, en el Norma Cómics de Barcelona”. No obstante, para el público en general, el manga es un cómic que relata historias de origen japonés con un estilo muy particular y que se empieza a leer desde la última página de derecha a izquierda. En definitiva, el anime relata las historias de un manga con imágenes en movimiento.

Lo que más sobresale de este estilo es definitivamente la construcción del rostro de los personajes con: ojos grandes con numerosos reflejos y colores vivos, narices pequeñas y bocas dibujadas con líneas mínimas; sin embargo, otro de los factores que sobresalen en el anime es el cabello de los personajes los cuales pueden ir desde sencillos con colores brillantes hasta complejos estilos de gran tamaño.

El estilo también se enfoca mucho en los detalles tanto del vestuario como el de los escenarios, usando regularmente paletas de colores variados y sombreado, esto permite generar dimensión, resaltando la profundidad en los fondos al mismo tiempo que en el diseño de los personajes.

2.8 Elementos del anime

Dentro del estilo anime, el arte no es lo único que destaca. Elementos como la cultura, discursos sociales, cambios físicos y psicológicos, etc., juegan un papel importante a diferencia del cartoon, el cual se centra más en un público infantil y adolescente.

El anime tiende a llegar a públicos de diferentes edades en sus proyectos, Vidal (2010) en su estudio sobre el anime como elemento de transculturación, menciona los siguientes elementos:

- **Géneros de anime:** Los animes se dividen en 5 categorías las cuales tienen su propio rango de edad para definir el target.
- **Kodomo:** Este tipo de anime está dirigido a niños de entre 4 a 10 años. La palabra Kodomo se traduce a “niño pequeño”, estos se enfocan en transmitir lecciones importantes a los niños como respetar a los mayores, la importancia de la amistad o cuidar la naturaleza. En su mayoría las tramas son simples y fáciles de comprender.
- **Shōnen:** Dirigido para jóvenes del género masculino de entre 12 a 18 años, este se considera el anime más popular de los 5. Shōnen se traduce a “joven”, estos animes tienden enfocarse en el desarrollo y el viaje del héroe de la historia. Dentro de este género se le suman subgéneros (rocom, gore, isekai) los cuales aportan al desarrollo de la trama y tienden a enfocarse más en la acción que en transmitir un mensaje.
- **Shōjo:** Al igual que el shōnen, este es dirigido a jóvenes de entre 12 a 18 años, pero apuntan a un público femenino; debido a que el término shōjo se traduce a “señorita o jovencita”, éste tienden enfocarse en dramas románticos o problemas con los sentimientos, aunque resaltan aquellos centrados en problemas románticos. Al igual que el shōnen, el shōjo usa otros subgéneros para desarrollar la trama entre los más destacados es el mahō shōjo, isekai y rocom.

- **Seinen:** Dirigido para hombre de entre 18 a 40 años, se traduce a “hombre o hombre adulto”. Estos animes tratan temas más complejos los cuales no serían apropiados para un público infantil. El contenido que estos pueden llegar a tener puede ser violencia, actos eróticos, abusos, problemas psicológicos, entre otros temas, por otra parte, este también suele indagar en temas más sentimentales como ser padre o cómo afrontar la pérdida de un ser querido.

- **Josei:** Dirigido para mujeres de entre 18 a 40 años, se traduce a “mujer o mujer adulta”. Al igual que el Seinen, este tipo de anime está hecho para un público adulto; en resumen, maneja los mismos arquetipos que el Seinen pero enfocados a problemas que una mujer puede afrontar durante esta etapa de su vida.

Culturización: El anime a pesar de trasladarnos a diferentes mundos o ponernos en diferentes situaciones siempre tiene como prioridad compartir algo de su cultura, desde los modales o hasta la comida, estos elementos siempre están presentes en los animes.

Dentro de Japón una de las cosas que se enseña a los niños desde pequeños es la respetar su cultura, ya que este país es rico en cultura y tradiciones; desde el hecho de decir “Itadakimasu” antes de comer para agradecer los alimentos que van a comer o hasta los respetos que estos dan a sus difuntos, todos estos detalles se ven reflejados en el anime dando así una visión más amplia de la cultura Nipona. Sin importar el género, encontrar diversos puntos donde se expone la cultura y la belleza de este país así sea que el anime se sitúe en otro mundo (isekai), estos tienden a colocar detalles de su cultura sin sentirse forzado lo cual muchos estilos de animación no consiguen.

Estructura narrativa: Tiene como resultado un complejo 7 conjunto de géneros, muchas veces más provocativos, con mayores niveles de actos sexuales explícitos e historias más complejas de las que se pueden encontrar en sus equivalentes occidentales. La estructura narrativa que se maneja dentro del anime es de manera lineal lo cual lo diferencia de su contraparte occidental que se maneja de una forma episódica, de esta forma se crea una comunidad que se mantiene a lo largo de las series. Por ejemplo, “Dragon Ball”, la cual nos cuenta la historia de la vida de Son- Goku (Goku en américa latina) que a lo largo de la serie vemos crecer física y mentalmente, vemos el recorrido de su vida.

Trama y argumentos: “Los temas tratados en los animes son muy ricos en fuentes históricas. El uso de leyendas tradicionales, como referencia de la narrativa, conlleva que las animaciones se desarrollen con personajes y cuentos familiares de la cultura japonesa, atrayendo así el interés del espectador” ... (Horno, 2013, pag 137)

Como se expuso anteriormente, el argumento es la forma en que se cuenta la historia, mientras que la trama es el conjunto de hechos que se desarrollaran de manera cronológica dentro de la historia, pero, dentro del anime se han estipulado diferentes tramas las cuales se adaptan a los requerimientos de la historia.

Es muy común el uso de leyendas o mitos dentro de las historias del anime, a este tipo de trama se la denomina “Youkais”. Por otro lado, tenemos anime con tramas feudales los cuales recrean de manera histórica hechos del Japón antiguo para el entretenimiento del público. Así podemos encontrar diversos tipos de trama que se ven reflejadas dentro de las producciones del anime. Al ser un producto que valoriza la exposición cultural podemos decir que dentro del anime las tramas más relevantes son las que exponen su cultura, como su historia, costumbres y tradiciones.

2.9 Steven Universe

Dentro de la página oficial de la serie “Steven Universe” se hace mención a lo siguiente: “De la creadora y ganadora en los premios Emmy y Annie, escritora y artista de storyboards, Rebecca Sugar viene Steven Universe, una historia sobre el llegar a ser adulto desde la perspectiva de Steven, el miembro más joven del equipo de guardianes del universo” (Cartoon Networks, 2013).

Steven Universe, serie animada estadounidense, creada por Rebecca Sugar, producida y transmitida por Cartoon Network narra la vida de Steven, un joven de 13 años que comienza un nuevo capítulo de su vida en el pueblo ficticio de Beach City junto a sus figuras maternas, las “Crystal Gems”. Durante los primeros episodios de la serie nos muestran como Steven comienza a desarrollar sus habilidades y poderes heredados por su madre mientras intenta ayudar a las “Crystal Gems” en las diferentes misiones que estas tienen.

Su primera transmisión fue por el canal Cartoon Network el 4 de noviembre de 2013 en Estados Unidos, en América Latina comenzó a emitirse el 7 de abril de 2014 y en Europa se emitió el 31 de mayo del mismo año, siendo la primera serie de Cartoon Network creada y producida por una mujer.

“La historia de Steven, lleva consigo los conflictos emocionales e interpersonales de las Crystal Gems mientras crían a Steven hacia la adultez. Se muestran conflictos sobre el desarrollo de Steven tanto como humano, como gema y la complicada psique del legado de Rose Quartz, la madre de Steven” (Ravela, 2017).

Como nos dice Ravela (2017) en su análisis y reseña sobre la serie en su estudio publicado en “Queer Studies in Media & Popular Culture Vol 3”, la serie Steven Universe no solo es una serie típica para niños en donde los personajes resuelven problemas sencillos sin impacto emocional, más bien presenta un sin número de problemas que enfrentan tanto jóvenes como adultos durante las diferentes etapas de la vida.

Esta exposición de la vulnerabilidad humana y la forma en que proyectan el mensaje de que no todos los problemas se arreglan con violencia, hacen que tanto los críticos y los fans de la serie acepten y disfruten la trama y el universo que Rebecca Sugar ha creado, en donde muestra que puedes ser fiel a ti mismo y ser aceptado a pesar de tu color de piel, descendencia, orientación sexual o planeta al que pertenezcas.

Con 4 premios a mejor actor de voz en los “Behind the Voice Actor Awards” y un premio de honor en los “James Tiptree Jr. Award” y con más de 14 nominaciones en diferentes galardones, tales como los “Emmys”, “Teen Choice Awards”, “Kids Choice Awards”, “GLAAD Media Awards”, entre otros, la serie ha demostrado su impacto en los diferentes públicos e inspirado a los jóvenes a ser fieles a sí mismos.

Capítulo III

Diseño de la Investigación

Capítulo III

Diseño de la Investigación

3.1. Planteamiento de la metodología

El método para emplear en esta investigación es de enfoque cualitativo, ya que, según Quecedo & Castaño (como se menciona en Cueva, 2020): “En la investigación cualitativa, procede entrar a analizar (texto, observar, recoger un hecho, un episodio) con un marco general teórico. Supone acudir a los contextos o a los textos a analizar, con unas categorías previas (no categorías de análisis)” (p. 30).

Tomando eso en cuenta podemos notar que el análisis cualitativo es la mejor opción para esta investigación, ya que, esta permite que el investigador trabaje con la información previamente recolectada y exponer lo que ha descubierto durante este proceso. Al mismo tiempo se aplica el paradigma interpretativo, el cual, tomando las palabras de Martínez (2015), este no busca generalizar los resultados de la investigación, ante todo busca describir o profundizar en el tema escogido para que este pueda ser individualizado; logrando así una interpretación propia del proceso; en efecto, este tipo de paradigma nos da la libertad de interpretar los resultados de una manera ideal para poder completar la investigación.

Gracias a esas limitantes se pudo tomar a consideración los aspectos más relevantes para el enfoque de la investigación, la estructura de esta comienza con la delimitación de temas relevantes (animación, anime, cartoons, estructuras de guion y la serie “Steven Universe”), lo que no da una ruta la cual se sigue para direccionar la investigación hacia la búsqueda de los elementos de la animación japonesa, estructuras del guion y los elementos que la serie “Steven Universe” recopila de este.

3.2 Población y Muestra

Tomando las palabras de Zita (2019): “Población se refiere al universo, conjunto o totalidad de elementos sobre los que se investiga o hacen estudios. Muestra es una parte o subconjunto de elementos que se seleccionan previamente de una población para realizar un estudio”, con ello en mente podemos decir que esta investigación de enfoque cualitativo, por lo cual se enfocará más en el tipo de población al cual se van a enfocar los diferentes instrumentos de investigación. Otro de los aspectos que se deben considerar es el conocimiento básico sobre el guion y la estructura de un guion, más conocimientos básicos sobre la serie “Steven Universe”, estos son dos puntos que se tratan a fondo dentro de la investigación planteada.

Para poder determinar la población a usar se tomarán en cuenta las siguientes variables de segmentación:

Categoría	Descripción
Edad	20 a 30 años
Nivel de educación	Superior, Post grado
Gustos y preferencias	Anime, Cartoon, Animación,
Grupos de referencia	Geek, Otaku, Audiovisuales

Se escogieron estas variables para tener una mejor recepción de información.

- La edad se consideró de entre 20 a 30 años, ya que se requiere personas que tengan una educación superior.
- El nivel de educación es superior o postgrado ya que de esta forma se podrá obtener un análisis más profundo, con esto la recepción de información será más precisa y no se perderá tiempo al tener que explicar sobre lo que se va a indagar durante la investigación.
- Los gustos y preferencias, estos se acoplan al tema de la tesis, en donde, se ve involucrado tanto el anime como el cartoon, al poseer estos gustos los participantes no tendrán problema alguno durante este proceso, ya que se maneja temas con los que estos están familiarizados.
- Los grupos de referencia, al igual que los gustos y preferencias, los participantes deben encontrarse dentro de estos para que sea más fácil para ellos relacionarse con el tema principal de investigación. El grupo de “Geek” está relacionado con el consumo de series animadas occidentales, mientras que el grupo de “Otakus” está relacionado con el consumo del anime y cultura japonesa en general, mientras que el audiovisual es para segmentar más el grupo y que sean participantes relacionados a la carrera.

Tomando en cuenta estas características podemos ver que la población a la que se apunta es: personas de entre 20 a 30 años que tengan estudios superiores con gustos por la animación y que sean otakus o geek con conocimientos audiovisuales.

Con la definición de la población podemos ver que los participantes no solo estarán familiarizados con la serie y los tipos de animación que se analizan dentro de esta tesis, sino que también nos aportarán una información más veraz y precisa, haciendo que podamos cumplir con los objetivos establecidos. Con ellos también se pudo identificar de una manera más eficiente el tipo de instrumentos que se van utilizar.

3.3 Instrumentos de Investigación

Entre los instrumentos de investigación utilizados en este proyecto podemos resaltar la revisión de documentos y bibliografías de diferentes fuentes de información, las cuales incluyen: artículos académicos, tesis académicas, libros, videos documentales, videos análisis, libros, websites y ensayos que se encuentran vigentes entre los últimos 6 años, a excepción de algunas fuentes que, debido a su relevancia, se las ha incluido dentro de la investigación.

Se aplica la observación no participante de tipo directo, la cual, de acuerdo con el Equipo de Expertos. VIU (*como se menciona en Cueva, 2020*) resalta que, “(...) la investigación se centra en estudiar directamente el objeto sobre el que se va a investigar” (p. 31). Hecho que nos permite determinar los elementos de la animación japonesa más relevantes al momento de analizar el guion de la serie “Steven Universe”, (tales como: semejanza con este tipo de animación, impacto en la audiencia, sincronización con la historia, manejo del estilo de animación, etc.), de esta forma se reduce el rango de búsqueda de dichos elementos al momento de evaluar la serie.

De igual forma que la investigación realizada y el análisis del contenido recopilado, se utiliza dos recursos extras de la metodología de investigación: el focus group y la entrevista; estudios que nos brindan una perspectiva más amplia del tema de investigación, viendo no solo como el público reacciona hacia la serie escogida, sino que también, contamos con la perspectiva de expertos en el tema (los cuales manejan a profundidad temas como el guion audiovisual o la animación); estos recursos nos dan otra perspectiva, la cual nos ayuda durante el análisis y al verificar los resultados de este proyecto.

3.3.1 Focus Group.

Durante el Focus group se plantea recopilar la perspectiva del público sobre la serie y determinar si el público puede determinar qué elementos de la animación japonesa se ven reflejados en la misma. Se estableció un grupo de 10 personas en el cual se toman a consideración los siguientes rasgos.

Durante este se plantea proyectar dos episodios de la serie “Steven Universe” (los cuales cuentan con una duración de 11 minutos cada uno) y dos de anime (los cuales tienen una duración 24 minutos cada uno), dando un tiempo total de 70 minutos de proyección; el siguiente cuestionario.

Una vez terminada la proyección se procederá a realizar un cuestionario que se hará de manera virtual mediante los formularios de Google, el cual nos dará los resultados al momento en que los participantes terminen el cuestionario; debido a ello, se escogió esta herramienta, de igual forma se resalta la forma práctica y rápida para recolectar la información necesaria. El cuestionario nos ayudará a delimitar más los resultados del proyecto y delinear mejor los elementos de la animación japonesa que se ven inmersos en la serie de “Steven Universe”.

Todo el proceso tendrá una duración de una hora y treinta minutos, este se realizará dentro de una de las plataformas virtuales que maneja la empresa de Microsoft, “Microsoft Teams” (<https://teams.microsoft.com>), dado que no solo nos deja establecer una videollamada con un grupo grande de personas, también, nos permite grabar la llamada proporcionando un archivo el cual se usará para el análisis y recolección de información.

3.3.2 Entrevista.

Se planteó entrevistar a diversos expertos en el tema de investigación, las entrevistas se realizaron de manera virtual usando diversas plataformas (*Whatsapp, Google teams, Outlook, etc.*) las cuales permitieron una fácil recepción y comunicación con los entrevistados. De esta manera las entrevistas se dieron de manera fluida y personalizada, haciendo que tanto el entrevistado como el entrevistador pudieran colaborar sin necesidad de alterar los compromisos de sus agendas individuales.

El cuestionario se plantea de manera personalizada, de esta forma cada uno de los entrevistados pudo dar su opinión sobre el tema y colaborar de una manera más directa sin necesidad de divagar durante la entrevista. De esta manera la recepción de información se dio de forma clara y precisa, lo cual ayudó al momento de recopilar la información; cabe aclarar que no todos los entrevistados conocen de la serie, pero tienen

un concepto claro sobre la influencia de la animación japonesa sobre las animaciones occidentales.

Entrevistados.

Mgs. Canva Ma Lam: Profesor de la carrera de Licenciatura en Cine de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, director y productor de series, cortos y películas animadas. El manejo y conocimientos del género de animación más los innumerables logros (*entre ellos: primer lugar en el concurso del instituto de cine y producción audiovisual - 2017*) hace que el Mgs. Canva sea un gran aporte para esta tesis investigativa.

Federico Oporto: Artista y escultor conceptual de la ciudad de Guayaquil, con más de 23 años como Director Creativo en empresas como BBDO y Creacional Carat, él es un experto en anime, animación y cine de ciencia ficción. Creador del cómic “Hangar 2072”. Sus trabajos han sido inspiración para muchos animadores y estos son expuestos en diferentes museos del mundo, ha sido artista expositor en el museo MAAC de Guayaquil, Art Gallery Lemon en Key West Florida USA, Museo Metropolitano de Quito y artista invitado en Cómics Con Ecuador 2016, 2017, y 2018.

3.4 Resultados de las herramientas de investigación

Con el fin de determinar los objetivos planteados en esta tesis, se analizó cada uno de los instrumentos de investigación implementados. Para compartir los puntos más importantes de los instrumentos de investigación se planteó poner el resumen de cada una de las entrevistas y los resultados generales del focus group, el contenido completo será agregado en los anexos.

3.4.1 Entrevistas

Mgs. Canva Ma Lam: Tomando sus palabras “El que la piensa es el que la hace”, el Mgs. Ma Lam nos relata cómo se manejan en general las series animadas

estadounidenses, en donde el creador es el que tiene la primera y última palabra dentro de la serie, haciendo que el creador (en este caso Rebecca Sugar) tome el título de Showrunner, por ello podemos decir que el proceso creativo está a manos del showrunner en su totalidad y este es quién decide que se ve o que no se ve en la serie.

Otro de los puntos que nos comparte es el cómo se diferencian la formación narrativa de las animaciones occidentales y orientales, y cómo este se ve dentro de la serie “Steven Universe”. El “Deus ex machina” es uno de los implementos narrativos más comunes en las historias orientales, en donde los personajes principales son bendecidos por una divinidad y ésta les concede algún don sobrenatural con el fin de cumplir la meta que esta divinidad les propone, haciendo que al final estos asciendan a los cielos y los conviertan en seres divinos, lo cual se ve muy marcado dentro de la serie objeto de análisis.

Tomando en cuenta estos dos puntos podemos ver que las preferencias o hobbies del creador de la serie toman un papel muy importante dentro de la creación de estas; con esto en mente, podemos ver la influencia que tiene la serie “Steven Universe” con relación a la animación japonesa ya que implementa una gran variedad de estos elementos, en especial el “Deus ex machina” en donde vemos como Steven comienza como un ser humano normal pero termina siendo un diamante, que dentro del universo de la serie es un ser venerado.

Federico Oporto: Oporto nos reafirma que dentro de la serie se ve la presencia de elementos de la animación japonesa. Recalca que el género de anime shōnen se ve con más fuerza dentro de esta, animes como “Dragon Ball” y “Naruto” se aprecia que influenciaron a la creadora de la serie al momento de pensar en escenas de batallas y arcos en la historia.

Oporto también recalcó que la serie maneja la estructura del “Viaje del Héroe” la cual se ha implementado dentro de los últimos años en la mayoría de series animadas dirigidas al público joven. Esto permite enfocar elementos fantásticos de una manera que sea atractiva para los jóvenes.

3.4.2 Focus Group

Durante el focus group se proyectaron dos episodios de “Steven Universe”, más la película; así como dos episodios de animes y un video de Youtube en donde nos muestran las referencias y similitudes entre ambos. Este tuvo una duración de dos horas, una vez terminada la proyección se envió un cuestionario de opción múltiple en donde se pudo obtener información sobre los aspectos expuesto en los objetivos de esta tesis, al mismo tiempo se les preguntó a los participantes sobre su experiencia durante el focus group y sobre lo que pueden destacar de la serie, con ello pudimos llegar a las siguientes conclusiones.

A continuación, se expondrán los resultados del cuestionario.



Gráfico 1: Resultados de encuesta -Primera pregunta

Fuente: Formato elaborado por el autor.

Dentro del grupo seleccionado para el focus group 8 de 10 personas conocían sobre la serie en cuestión y 7 de 10 personas han consumido la serie en su totalidad, tomando en cuenta ello, podemos ver que la serie fue recibida de manera positiva ya que más de la mitad de las personas disfrutaron de la proyección.



Gráfico 2: Resultados de encuesta - Segunda pregunta.

Fuente: Formato elaborado por el autor.

Al hablar con los entrevistados sobre esta pregunta, muchos de ellos la asocian con el diseño entre ambos estilos de animación, pero al explicarles que se puede ver desde el punto de los elementos narrativos que estos comparten muchos acordaron que sí, dentro de la serie se pueden observar similitudes con el género del anime, en especial entre las escenas de acción o batallas que este tiene.

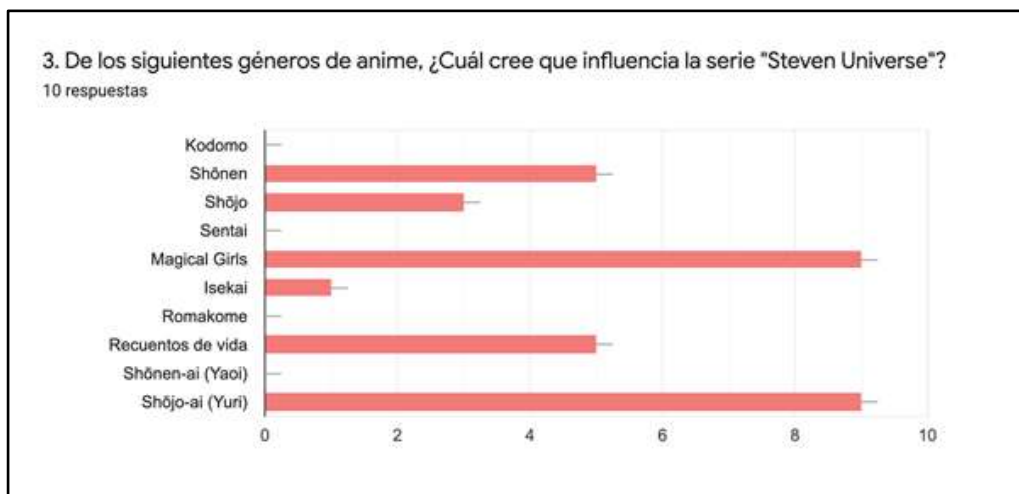


Gráfico 3: Resultados de encuesta - Tercera pregunta.

Fuente: Formato elaborado por el autor.

Gracias a la explicación previa en la pregunta número 2 los entrevistados pudieron definir mejor el concepto de la pregunta haciendo la identificación del género más fácil de entender para ellos, lo que nos llevó a observar que entre el género de Magical Girl (chica mágica) y Yuri sean los que más resaltaron entre los escogidos y el shōnen (chico) este en el segundo lugar. Lo cual en retrospectiva tiene sentido ya que la serie toma elementos de “Sailor Moon” y “Utena” para sus animaciones y el concepto del héroe shōnen es algo que observamos dentro de la narrativa que maneja la serie.

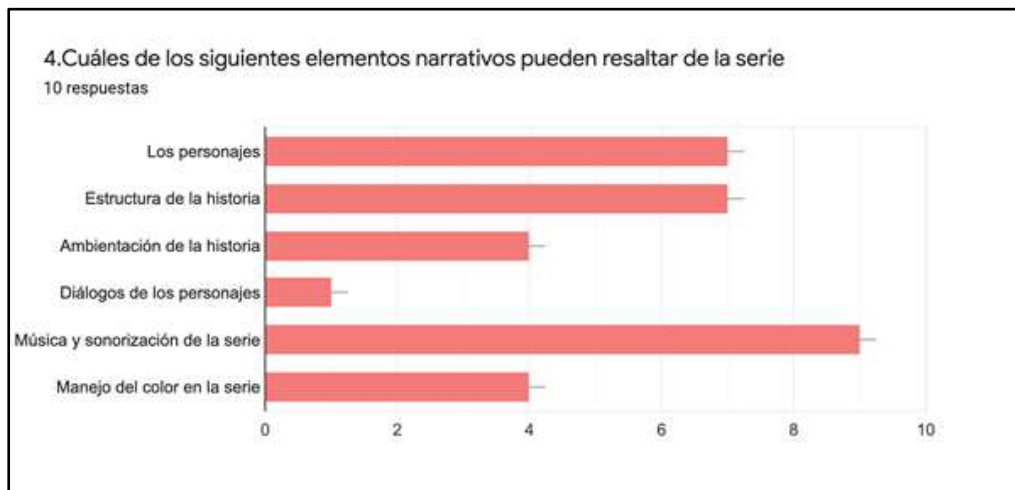


Gráfico 4: Resultados de encuesta - Cuarta pregunta.
Fuente: Formato elaborado por el autor

Entre los elementos narrativos, la música y sonorización de la serie fueron los que más destacaron durante el focus group, lo cual no es muy extraño porque en palabras de la misma creadora de la serie, Rebecca Sugar, la música es una parte muy importante dentro de esta porque no solo nos permite entender las emociones de los personajes a través de las melodías, sino que nos permite, a la audiencia, identificarnos con las letras de las canciones.

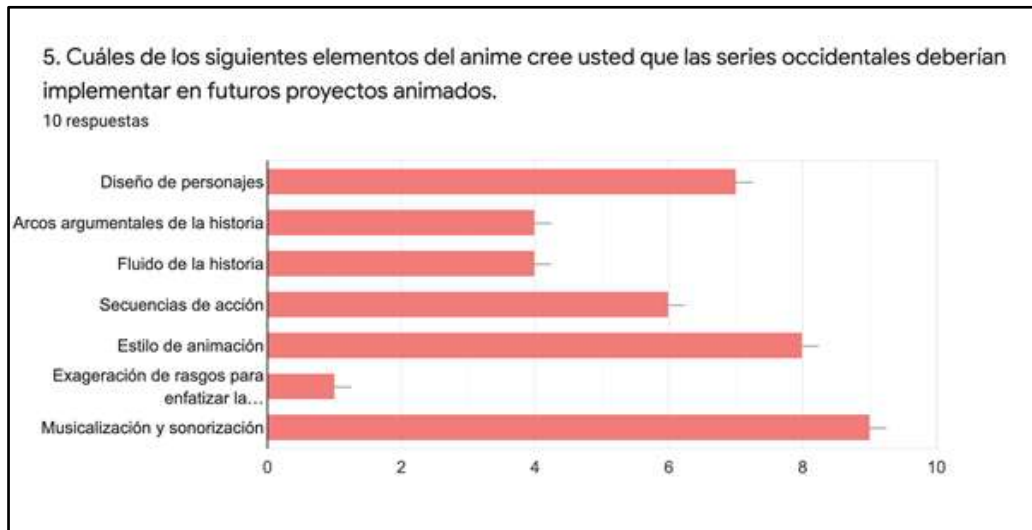


Gráfico 5: Resultados de encuesta - Quinta pregunta.

Fuente: Formato elaborado por el autor.

Como pregunta final los participantes nos dicen que el uso de diferentes elementos del anime les daría un nuevo toque a las animaciones occidentales, entre ellos: la musicalización, lo cual demuestra el impacto de la musicalización en el anime dentro del público que lo consume. Otro de los elementos que destacan es el estilo de animación y el diseño de personajes lo cual va de la mano, así como el uso del color y el diseño más anatómicamente correcto es algo que los participantes destacan sin dejar de lado los rasgos más peculiares o únicos que les otorgan más personalidad.

3.4.3 Análisis de la serie

Como se indica dentro de los objetivos, se analizará el guion de la serie de “Steven Universe para identificar los elementos narrativos que este posee y al mismo tiempo se determinará si este tiene elementos de la animación japonesa.

Para ello se observó la serie, más la película y el spin off que esta posee, así se eligieron los episodios que van a ser utilizados para el análisis de los guiones, entre ellos se seleccionó diversos episodios de entre las 5 temporadas de la serie, con el fin de poder entender la estructura y narrativa que esta maneja y al mismo tiempo poder hacer una comparación a nivel general de la serie para ver el ritmo y tono que esta posee en comparación a la animación japonesa.

Para poder identificar los elementos narrativos que pertenecen al anime, primero se tiene que detectar los elementos que la serie “Steven Universe” posee, considerando que dentro de cada producto audiovisual se encuentran los elementos principales de la narración que son:

- Narrador
- Personajes
- Trama o argumento
- Ambientación
- Estilo
- Temática
- Diálogo

Estos 7 elementos se encuentran dentro de cualquier proyecto audiovisual, pero, varían dependiendo el tipo de producto que se realice, ya que estos son los que le dan forma a la idea en general del producto.

Si observamos la serie de “Steven Universe” podemos detectar que dentro de esta, los elementos narrativos son diferentes de otros tipos de animaciones, comenzando con el

narrador. La historia cuenta con un narrador en primera persona, ya que se cuenta la historia desde la perspectiva del personaje principal, en este caso Steven, y vemos como este va avanzando y pauta el ritmo de la historia demostrando los diversos conflictos que él tiene que superar durante la serie, este elemento no indica cómo se cuenta la historia y marca a los tipos de personajes, principales, secundarios, etc.

Continuando con los elementos, uno de los elementos más sobresalientes son los personajes dentro de la serie, no solo por el diseño único que posee cada uno de ellos, sino también el diseño psicológico que se emplean en los mismos. Cada uno de los personajes de “Steven Universe” posee rasgos emocionales muy marcados, lo cual logra hacer sentir a los personajes con vida.

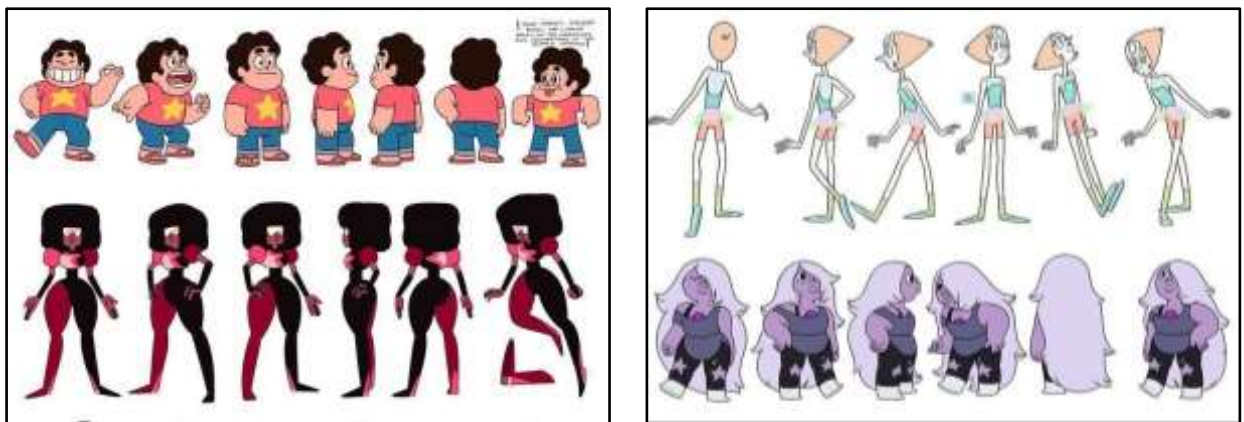


Figura 1: Diseño de personajes de la serie Steven Universe
Fuente: Libro “Steven Universe Art & Design”..

El diseño emocional y psicológico de los personajes es uno de los puntos más relevantes dentro de la serie ya que se muestra durante algunos de los episodios como sobrepasan diferentes traumas que estos han vivido, combinándolos con los nuevos problemas que tienen que afrontar tales como: mentiras, traiciones y decepciones, las cuales son causadas por la persona a la cual ellos admiran, Rose Quartz. La exposición y vulnerabilidad son temas que la creadora expone durante la serie haciendo que los personajes no se vean perfectos o inalcanzables, por el contrario, logra que se vuelvan más humanos y de modo que los espectadores se puedan identificar con ellos.

Dentro de la trama de la serie, se aprecia el manejo de una estructura muy conocida: el viaje del Héroe. Este es un esquema narrativo normalmente implementado dentro de las series animadas dirigidas a niños y jóvenes de entre 12 a 18 años. Consiste en ver cómo el héroe (personaje principal) tiene que comenzar una aventura y se enfrenta a diferentes obstáculos para llegar a su destino final.



Gráfico 6 : Esquema del viaje del héroe de Joseph Campbell
Fuente: Formato elaborado por el autor

Aunque la definición del viaje del héroe fue planteada por Joseph Campbell hace algunos años, hoy en día este esquema varía dependiendo del estilo de animación o el género que el producto animado maneja. En el caso de “Steven Universe” vemos que maneja este esquema, es la base de la serie, porque dentro de la estructura vemos como Steven entra al mundo de las gemas y comienza su viaje para poder convertirse en un Crystal Gem.

La estructura del viaje del héroe ayuda a entender el camino que la creadora, Rebecca Sugar, creó para sus personajes y como los arcos argumentales dentro de las temporadas se van desarrollando hasta llegar a la conclusión. Algo que hay que tener en cuenta es que esta estructura del viaje del héroe arma la historia de la serie en general, pero los episodios usan una estructura lineal, la cual está compuesta de inicio, nudo, clímax y desenlace, también se lo conoce como estructura de 3 actos.

La estructura de los 3 actos

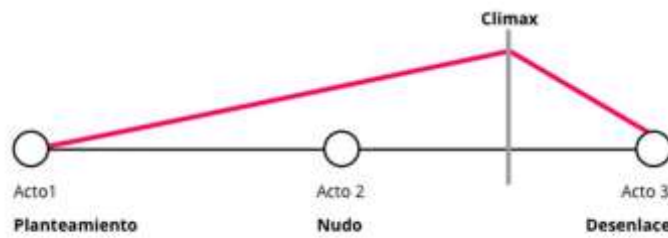


Gráfico 7: Esquema de estructura lineal narrativa
Fuente: BeRepublic

Dentro de la ambientación se contemplan los aspectos geográficos, sociales, políticos y de espacio temporal, del hábitat de los personajes y donde se desarrolla la historia. Dentro del universo de “Steven Universe” se observan diferentes puntos geográficos los cuales son de suma importancia para la historia, Beach City, Homeworld, the Kindergarden, entre otros, son los lugares en donde se desarrolla la historia. Cada uno de estos lugares cuenta con un propósito específico dentro de la historia y a su vez aumenta el desarrollo del universo (world building) de la serie. El nivel de detalle que los creadores ponen dentro de estos es impresionante ya que cada detalle aporta algo dentro de la serie, un ejemplo es el campo de fresas en donde se libró la guerra de la Tierra contra Homeworld, o el templo de las Crystal Gems en donde éstas residen.

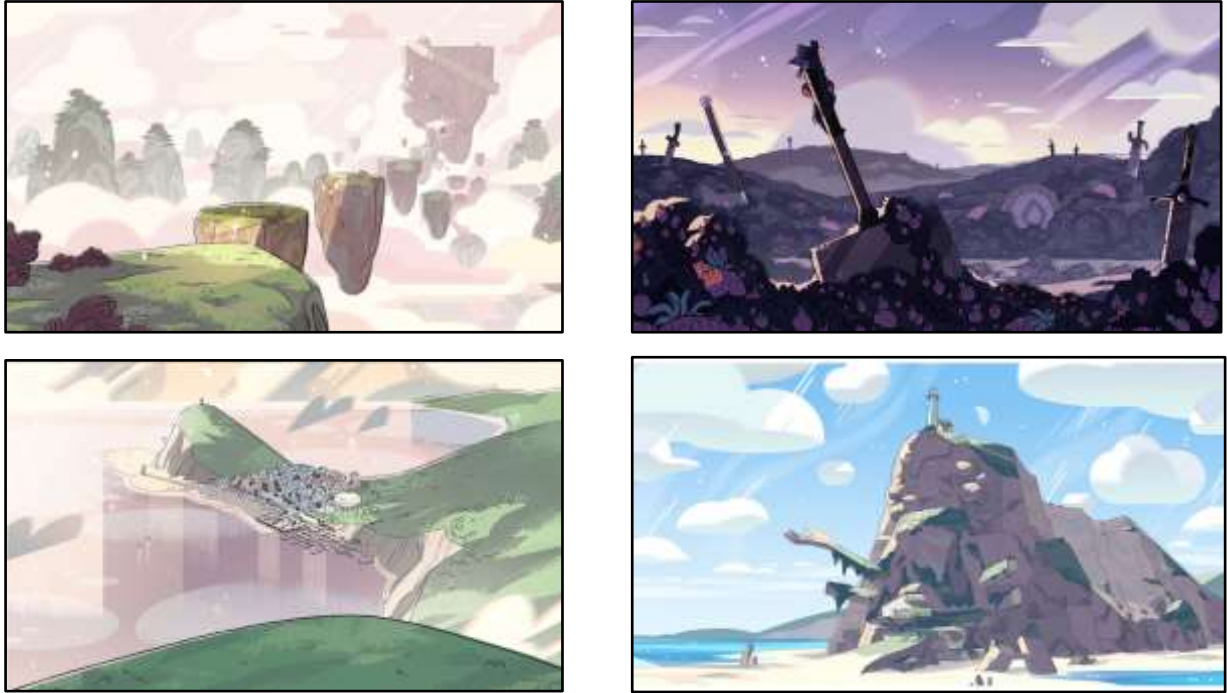


Figura 2: Diseño de fondos de la serie Steven Universe
Fuente: Libro "Steven Universe Art & Design".

Uno de los factores que más destacan de este elemento en la serie es el uso de colores y formas para definir los fondos y los detalles de los mismos. El uso de colores cálidos y en tonos pasteles hace que la serie tenga un toque suave y tranquilo, lo cual armoniza con el ritmo que esta maneja.

El estilo que se maneja dentro de la serie es del cartoonist independiente, el cual ayuda a que se puedan fusionar diferentes aspectos de la animación. Este estilo se aprecia últimamente en los cartoon actuales, por ejemplo: "Rick & Morty", "Infinity Train" y "Anfibia", usan mucho este concepto para diseñar el mundo de sus series, haciendo que estos se mantengan dentro de ciertos parámetros del cartoon clásico, pero al mismo tiempo puedan integrar elementos de otros productos audiovisuales que los creadores o guionistas prefieran para darle un plus y originalidad a la serie.

Dentro de la serie vemos estas funciones al ver las coreografías de batallas o los números musicales que tienen dentro de los episodios, la fluidez de las escenas de batalla posee el toque de las animaciones orientales, mientras que los números musicales recuerdan mucho al estilo de Disney.

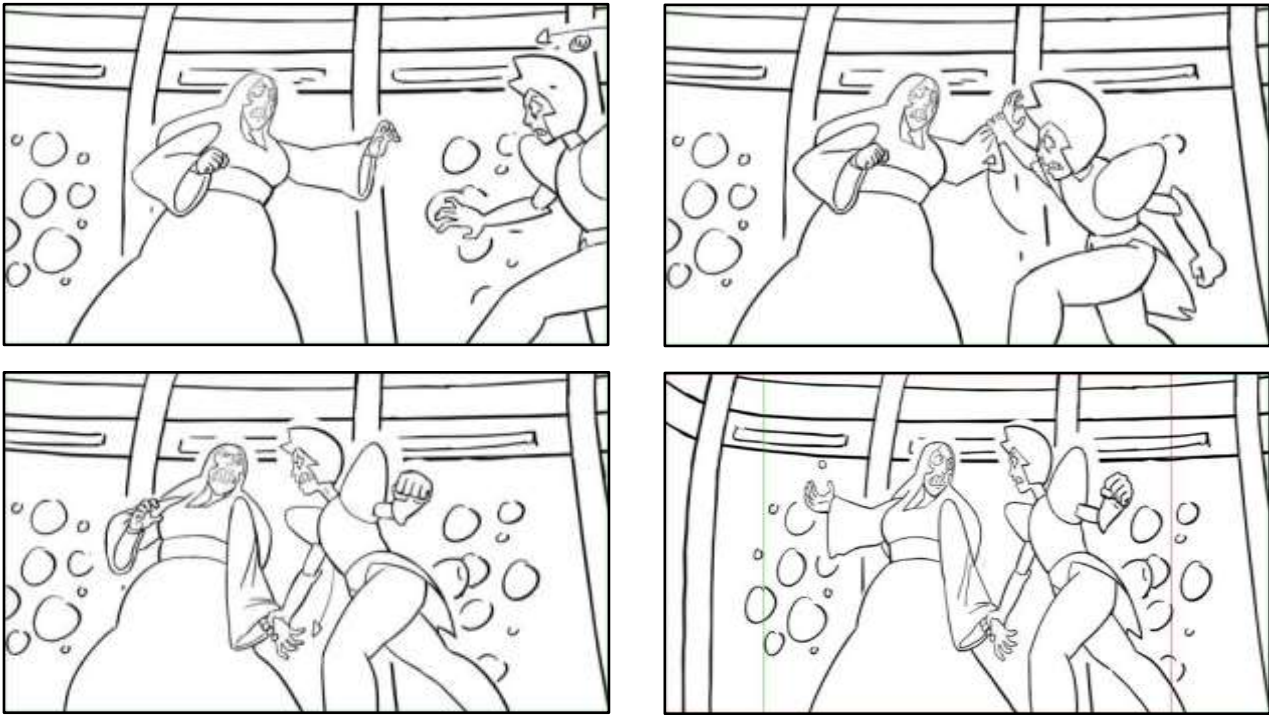


Figura 3: Storyboard de la serie Steven Universe
Fuente: House of Paul Villeco / Tumblr.

“Steven Universe” tiene un amplio repertorio de temas, recuentos de vida, lo cual se observa en la dinámica no convencional entre las Crystal Gems con Steven, referencias a la comunidad L.G.B.T.Q.I.+ , combina ciencia ficción, referencia a la cultura pop y la visión de los superhéroes, tanto desde el punto occidental como del oriental. Estas temáticas se ven durante toda la serie y la creadora las enfatiza con la infusión de emociones fuertes como depresión, abandono, soledad y ansiedad, en este caso para demostrar que los héroes también pueden ser vulnerables y sensibles.

Tomando todo lo anteriormente expuesto podemos decir que:

Elemento	Descripción
Narrador	Primera persona
Personajes	Diversidad entre aspecto físico y emocional
Trama o argumento	Steven se une a las Crystal Gems para poder seguir los pasos de su madre, pero este descubre que ella fue la que inicio todos los problemas que está afrontando y que tiene que resolverlo de una manera u otra.
Ambientación	Mundo moderno (siglo XXI) con elementos espaciales, manejo de colores cálidos dentro de la propuesta artística y trazos suaves para los entornos.
Estilo	Formato de animación 2d con diseño cartoonist independiente.
Temática	Comedia de acción con elementos espaciales y superhéroes.
Diálogo	Coloquial norteamericano.

Considerando los 7 elementos principales también podemos agregar subelementos como el estilo de animación, musicalización y colorimetría. Dentro de la serie vemos un uso de estilo de animación mixta en donde se observa el uso de técnicas clásicas del cartoon 2d y el anime, este es más notable porque dentro de la serie trabajan estudios de animación japonesa, los cuales implementan técnicas como el pintado frame a frame, el cual se hace para poder incrementar la fluidez de las escenas al momento de pasarlas a digital.

El implemento de esta técnica la vemos en episodios especiales como, “The Ocean Gem” (“La gema del océano” en español), o en el final de la serie en el especial de una hora, “Change your Mind” (“Cambio de parecer” en español), esta técnica la vemos enfocada más en las escenas de acción y de batallas. De esta forma estas poseen una fluidez más precisa para que los espectadores las disfruten.

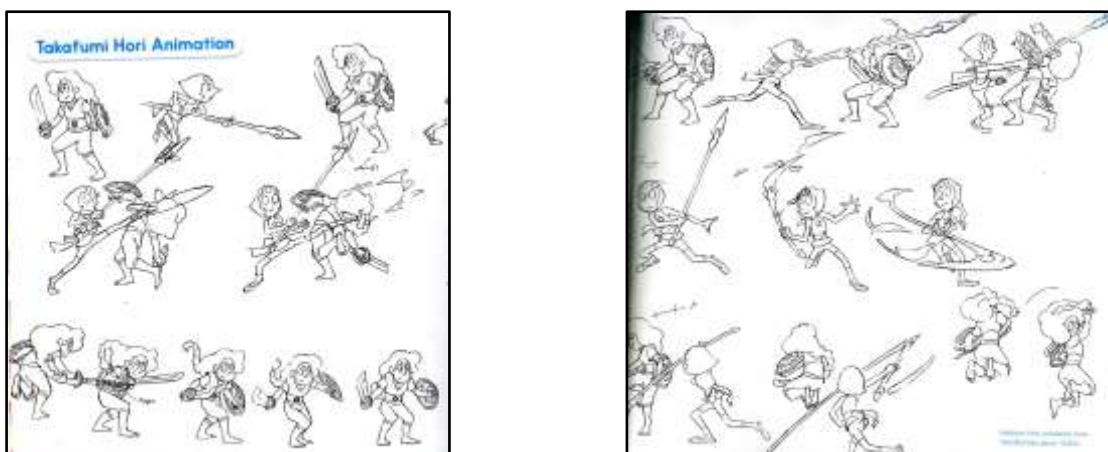


Figura 4: Secuencia de animación de Takafumi Hori
Fuente: Libro “Steven Universe Art & Design”.

Capítulo IV

Análisis de los Resultados de la Investigación

Capítulo IV

4.1 Análisis de los resultados

4.1.1 Entrevistas

Conforme se realizaron las entrevistas se logró observar que cada uno de los expertos expusieron sobre diferentes puntos, el arte, el diseño, el guion y la animación, pero algo tienen en común, es que la serie si toma como referencias muchos aspectos del anime y más que ello es animado por estudios de animación en Japón, no en su totalidad, lo que hace que la serie tenga similitud con este estilo de animación.

Otro de los aspectos que puedo resaltar de las entrevistas es que nos exponen que el proceso creativo que se maneja en Estados Unidos es muy diferente al de Latino América, en este, le dan control a la persona que crea el concepto de la serie para que sea fiel a la idea original y así evitar que esta pierda su esencia o que pueda ser alterada por un tercero, lo cual nos da una idea de que muchas series se ven afectadas más por las preferencias del creador, es decir, como Rebecca Sugar nos compartió en su entrevista para Cartoon Network, que muchas escenas y aspectos de la serie son moldeados por animes y videojuegos que ella sigue o fueron parte de su infancia.

Se aprecia el uso de estos elementos y podemos decir que dentro del equipo de creadores de guiones y de Storyboards son conscientes de la forma que los utilizan, debido a que dentro de la serie podemos ver referencias a ciertos animes como la batalla de Holo Pearl y Pearl, la cual tiene un paralelo con la batalla en del anime de “Shōjo Kakumei Utena” (少女革命ウテナ *en español: “Utena, la chica revolucionaria”*) o cuando vemos el cuarto de Steven dentro de la serie, podemos ver diferentes elementos de la cultura japonesa como son los mangas y videojuegos.

4.1.2 Focus Group.

Dentro del focus group los participantes tienen conocimientos del anime, pero no todos han consumido la serie “Steven Universe” lo cual nos da una reacción más real al momento de analizar los resultados, dado que de esta forma podemos ver si el anime o animación japonesa en verdad afecta la narrativa de la serie y al mismo tiempo ayuda a determinar los elementos que el público puede notar dentro de la serie.

En definitiva, podemos decir que la serie posee varios elementos del anime, al hablar con los participantes, el uso de las transformaciones y secuencias de batallas es lo que más recalcan, lo cual tiene un impacto grande ya que muchas de estas escenas son familiares para ellos, ya que las vieron de niños en series como “Sailor Moon”, “Dragon Ball” o “Sonic”.

Esto nos lleva a hacer una comparación con los resultados de las entrevistas, en donde los expertos nos dicen que la serie tiene ciertos paralelos con series de animes y que los elementos que se usan más son aquellos que ayudan a acentuar las emociones o valores del héroe sin necesidad de verlo todo como blanco y negro, sino que también vemos que este se equivoca o puede ser persuadido por alguien más, haciendo que la historia sea más atractiva para la audiencia. Estos son elementos que se han comenzado a adaptar en series animadas en la última década, haciendo que el contenido se sienta refrescante y nuevo, pero al mismo tiempo nostálgico ya que funcionan con el clásico del cartoon.

4.1.3 Resultados del análisis de la serie

Dentro de la serie de “Steven Universe” podemos detectar elementos narrativos y referencias muy claras del anime, Rebecca Sugar en el “Podcast de Steven Universe” nos dice que muchos animes que veía de adolescente son referenciados dentro de la serie y que juegan un gran rol dentro de esta, entre ellos está “Shōjo Kakumei Utena” que no solo se ve la influencia de poner elementos L.G.B.T.Q.I.+ dentro de la historia pero también recrear escenas de batalla dentro de la serie, un ejemplo de ello es el episodio 16 de la primera temporada “Steven the Sword Fighter” (“Steven, el espadachín” en español).

Durante esta batalla vemos que se usó la coreografía de 3 batallas del anime “Shōjo Kakumei Utena” el cual dio un aspecto más fluido y agradable a la animación.



Figura 5: Comparación de secuencias de imagen entre Shōjo Kakumei Utena y ep #16 Temp.1 de Steven Universe.
Fuente: Formato elaborado por el autor

Otro de los animes que se ven reflejados visualmente dentro de la serie es “Dragon Ball” en donde vemos que durante las temporadas hacen algunas referencias a este icónico anime. En el episodio 4 de la tercera temporada “Barn Mates” (“Compañeras de Granero” en español) tenemos una referencia hacia la llegada de Vegeta a la tierra por primera vez, como las Rubíes que aparecen por primera vez en la serie al final del episodio.

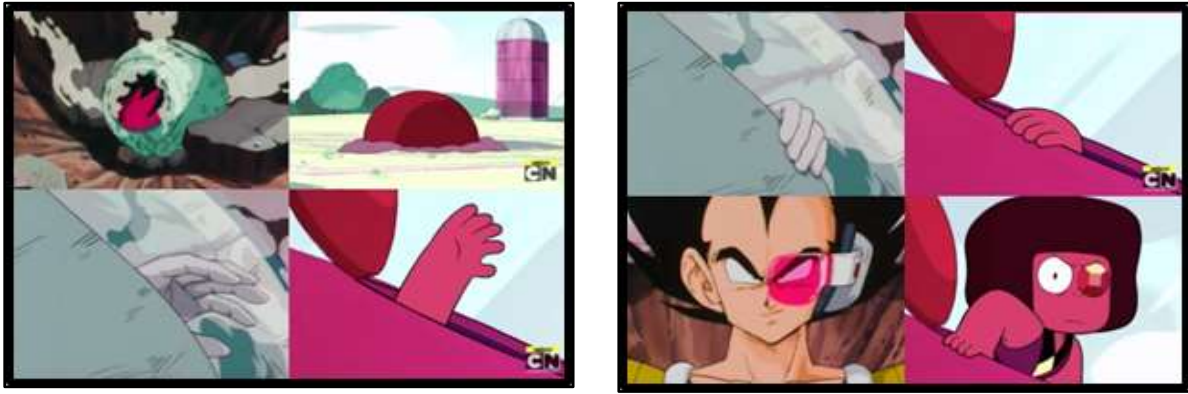


Figura 6: Comparación de secuencias de imagen entre Dragon Ball y ep #4 temp.3 de Steven Universe.
Fuente: Formato elaborado por el autor

Pero dentro de la serie el episodio 33 de la primera temporada el “Garnet's Universe” (“El universo de Garnet” en español) tiene una gran cantidad de referencias al anime, desde la transformación clásica de “Sailor Moon” efectuada por Ringo hasta la secuencia de entrenamiento que hace referencia al power up en “Dragon Ball”. Encontramos también referencias hacia “Tengen Toppa Gurren Lagann” al momento en que Garnet agranda sus puños y los lanza como su ataque final.



Figura 7: Comparación de secuencias de imagen entre Dragon Ball y ep #33 temp.1 de Steven Universe.
Fuente: Formato elaborado por el autor

De esta manera, podemos ver dentro de la serie, que el anime es una gran influencia ya que al menos en cada episodio se coloca alguna referencia o Easter Egg (huevo de pascua en español) que los fans de la serie pueden notar rápidamente. Estas referencias hacen que el público pueda comparar la serie con animes clásicos o del momento, los cuales, en conjunto con el diseño de la serie, se perciben de una manera refrescante.

Pero los elementos narrativos que la serie toma del anime son varios, aunque no los toma al cien por ciento, se pueden observar dentro de la historia desde el diseño de personajes hasta el ritmo en la que se desarrollan los conflictos.

Si nos enfocamos en el diseño de personajes podemos decir que, sabiendo que la serie de “Steven Universe” posee un diseño artístico enfocado en el estilo cartoon, el diseño emocional y psicológico de los personajes van de la mano con arquetipos que vemos dentro de los personajes del anime, un ejemplo claro es Steven (protagonista), ya que este posee muchos atributos de los personajes principales de los animes shōnen actuales.

El protagonista shōnen actual se lo proyecta como un joven de buen corazón que cree en la justicia, confía en sus compañeros y quiere ver el lado positivo, ante todo, con un poder el cual tiene que dominar para poder ayudar a salvar a la gente. Además, tienden a tener problemas con uno de sus padres (generalmente, villano o creador del problema principal en la historia) y no teme expresar sus sentimientos ya sean de felicidad o tristeza. Cuando vemos estos aspectos y los comparamos con la psiquis de Steven nos deja ver que concuerda con esta descripción general a la perfección.

Pero Steven no es el único personaje que toma características del anime, las Crystal Gems toman varios aspectos de estos arquetipos, Garnet toma muchos aspectos del mentor del héroe shōnen, en donde este tiene como propósito guiar y proteger al protagonista, por lo general siendo un personaje de gran poder y destreza con una gran determinación; Amethyst toma aspectos del “ni-san” (hermano mayor en español) el cual es más relajado y tranquilo, suele ser el que acompaña al héroe durante sus aventuras o lo incita a salir de su zona de confort, este suele jugar con el héroe pero siempre lo protege y es el que está más atado emocionalmente con el héroe; por último tenemos a Pearl la cual comparte rasgos con el arquetipo del megane o estricto del equipo en el anime, este suele ser el responsable del equipo, el cual se toma todo muy en serio y suele llegar a extremo sin darse cuenta de ello.

Existen diferentes arquetipos de personajes dentro del anime, pero dentro de los cuatro personajes principales estos son los que más destacan y si los comparamos con personajes del anime “Boku no hero Academy” podemos decir que Steven tiene una semejanza a Iuku Midoriya, Garnet con All Might, Pearl con Ida Tenya y Amethyst con Sero Hanta, los cuales entran dentro de los arquetipos expuesto anteriormente.

Entre los animes se implementa una estrategia narrativa que se basa en la mezcla de aspectos tradicionales, modernos y postmodernos, que, combinados con el uso de la tecnología, se acercan a diversas situaciones las cuales conectan a un sinnúmero de emociones. Así pues, viejos temas adquieren nueva vigencia y se actualizan a través de una estrategia comunicativa que, en un contexto globalizado, fácilmente rebasa las fronteras locales.

Tomando las palabras de Danghelly Zúñiga, “Se establecen dos esquemas generales que se encuentran en la estructura narrativa del anime... el esquema del adulto torpe; adultos que realizan mal y poco diestramente algunas actividades; a partir de la idea previa de que son actividades que una persona madura realizaría diestramente.... El segundo esquema es el del personaje débil y el fuerte, en donde el supuestamente débil es más fuerte que el que se suponía lo era”.

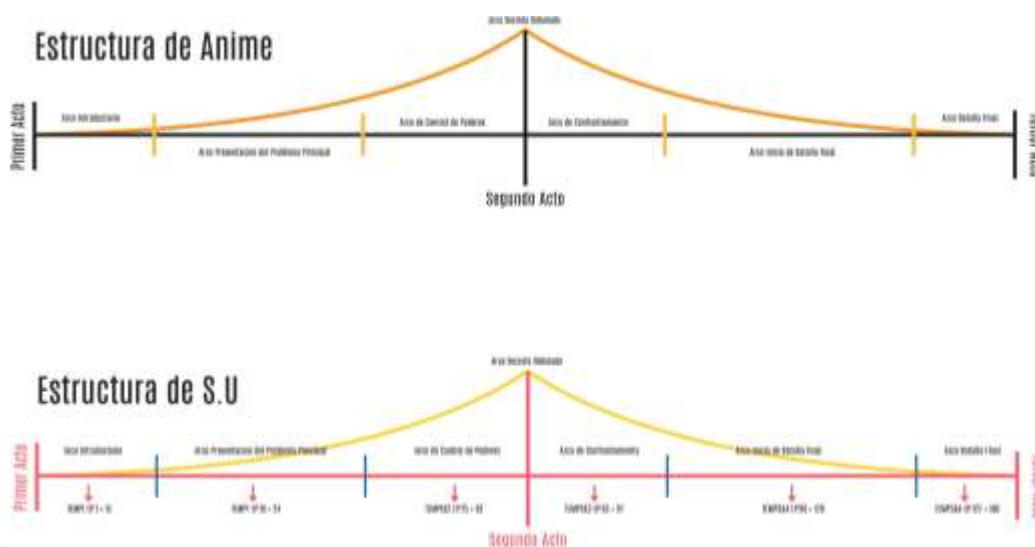


Gráfico 8: Mapa comparativo de la estructura del género Shonen y la serie de Steven Universe
Fuente: Formato elaborado por el autor

Con esto en mente podemos ver que la serie de “Steven Universe” posee estos aspectos en su narrativa y a través de los arcos dentro de la serie vemos ciertas comparaciones con las series de anime, para ello si comparamos su estructura con animes como “Naruto” o “Enen no Shouboutai: Ni no Shou”. “Steven Universe” tiene una gran similitud al momento de ver no solo el fluido de la historia, sino que también cuando vemos la estructura de los arcos que maneja la historia.

Durante la primera parte de las series del anime se suele hacer la introducción de los personajes y explicar el mundo (ambientación o aspectos del universo donde se desarrolla la historia) que este posee, durante este primer arco también se establece el problema principal de la historia de una manera sutil, donde pistas o solo nombrando al villano principal de la historia, dependiendo lo extenso de la serie este se puede dar entre los primeros 3 o 12 episodios de la serie. En el caso de “Steven Universe” vemos este arco

introdutorio por 15 episodios, desde “Gem Glow” hasta “Onion Trade” los cuales nos sitúan el ambiente y tono de la serie además de dar introducción a casa uno de los personajes.

Seguido de este entramos al segundo arco en el cual se establece al villano de la serie de una forma directa o indirecta, de esta forma como audiencia reconocemos al villano principal de la serie y aprendemos el porqué del conflicto dentro de la misma. En el caso de Steven, este se puede decir que es el arco de Rose Quartz, durante el que vemos la vida de la madre de Steven y conocemos del porqué las Crystal Gems están en la tierra y nos presentan a las antagonistas “las Diamantes” de una manera sutil, este comienza en el episodio “Steven the Sword Fighter” hasta “An Indirect Kiss”.

De ahí en adelante se comienzan a presentar los problemas que tiene que resolver el protagonista durante la serie y se ve como los villanos incrementan en poder, hasta que llegamos al punto intermedio en donde el protagonista revela un secreto el cual lo hace dudar de sus acciones y cambia o madura de cierta forma. Este punto es diferente dependiendo del anime, debido a que los personajes pueden cambiar para bien o para mal o viceversa. De esta forma nos vamos al arco final de la historia en donde el héroe se enfrenta al villano y se vuelve un ser más poderoso que el antagonista principal, estos aspectos los vemos detallados en animes como “Dragon Ball” o “Naruto” en donde los personajes comienzan su aventura siendo débiles y terminan siendo considerados los más fuertes de sus respectivos universos.

4.3 Conclusiones

A través de los resultados de los instrumentos de investigación se pudo concluir que la serie toma varios elementos del anime y los armoniza de una manera única al mezclarlos con elementos del cartoon, el uso de la musicalización al estilo Disney combinadas con escenas que vemos en animes como “Naruto” hacen que la serie tenga un impacto refrescante y único al momento de verla.

La combinación de estos elementos sin duda potencia la serie, de forma única, tomando como referencia las escenas de peleas de la serie, podemos ver que al usar patrones o

reanimar escenas de animes previos logra no solo crear un animación más precisa y dinámica, sino que también le aporta a la estética de la animación haciendo que su contenido sea más refinado lo cual atrae al público.

El uso de los elementos narrativos y la forma de cómo lo implementan en la serie es uno de los puntos que más llamaron la atención, no solo a los entrevistados sino también a los participantes del focus group, el uso del viaje del héroe es uno de los puntos que más resaltaron los entrevistados y de cómo en la serie lo usa, pero al adentrarnos y ver comparaciones con otras series pudimos ver que el viaje del héroe tiene diferentes aspectos dependiendo del producto que se realice, en el caso del anime o animación japonesa este tiene como primicia que el personaje principal termina volviéndose uno con el poder que este posee o desarrolla durante la trama haciendo que nadie lo iguale o convirtiéndose en una deidad a diferencia de series o películas occidentales en donde este tiende a usar algún artefacto o poder por un breve momento para poder salvar el día pero al terminar con este no conserva ningún poder de aquel artefacto, como nos mencionó el Mgs. Canva Ma Lam, esa es una de las grandes diferencias de cómo manejan el “Deus Ex Machina” dentro de esta estructura.

Otro de los elementos del anime que se ven usados durante la serie es la inclusión de aspectos de la cultura japonesa dentro de la serie (mechas, mangas, películas, yokais, otaku, etc) son uno de los aspectos que vimos durante la serie, estos son aspectos culturales hacen que la serie rompa barreras culturales de una forma más natural sin necesidad de parodiarlos o ridiculizarlos al usar estereotipos que denigran u ofenden a estas culturas.

Otro de los puntos que puedo rescatar es la incorporación o recreación de escenas icónicas del anime durante la serie, la inclusión de estas escenas hacen que la sinergia de la historia sea más llamativa, ¿por qué?, porque ayuda a la narrativa visual de la serie en momentos importantes y al mismo tiempo crea un sentimiento de nostalgia al ver aquellas escenas clásicas e icónicas que los espectadores de anime ven desde la niñez, así los nuevos creadores de cartoons las usan para poder llegar a esa audiencia de adultos jóvenes y adultos que se sientan con sus hijos o hermanos menores a ver la serie.

Desde un punto de vista crítico, podemos decir que la inclusión de estas referencias hace que el público adulto que los ve se sienta atraído por estas, haciendo que consuman la serie de igual manera que el target al que esta se dirige, ya que más allá de rating, la franquicias generan ingresos de diferentes formas, venta de juguetes, música, productos comestibles, etc. Por ello podemos ver que al usar estas referencias hacen que el público adulto se interese en el contenido de la serie haciéndolos pasar de espectadores a consumidores ya que estos son los que compran o adquieren los productos secundarios que ofrece la serie. Lo que hacen es aprovechar el sentimiento de nostalgia para poder incrementar ventas y ratings lo cual es una estrategia muy utilizada dentro de diferentes productos audiovisuales, un ejemplo aparte de “Steven Universe” es “The Simpsons” que lleva más de 30 años al aire con 31 temporadas. Este cartoon en gran parte de los episodios usa referencias a películas o cultura pop durante sus historias lo cual al combinarlo con los personajes que vieron crecer logra que el sentimiento de nostalgia despierte y el espectador se enganche dentro de la serie.

Sumando a los elementos narrativos del anime podemos agregar que los creadores toman técnicas de la animación japonesa para producir la serie, y nos podemos dar cuenta durante el documental de detrás de escenas de la película de “Steven Universe”, en donde, la creadora Rebecca Sugar explica el proceso creativo detrás de este proyecto y su similitud con la producción de la serie.

Dentro de esta podemos también observar las técnicas de animación que se usan dentro de la serie, las mismas que se usan muy a menudo dentro de animes populares como “Boku no hero Academia” o “Precure”, esta es la animación limitada. Horno (2013) nos dice que, el uso de esta técnica se ve muy a menudo dentro de las animaciones, ya que no solo abarata los costos de producción y animación, sino que hace que el presupuesto sea asignado a escenas de gran importancia. Con ello en mente vemos que “Steven Universe” usa esta técnica, ya que, vemos que ciertos fotogramas se repiten y en ciertos episodios vemos el mismo movimiento, pero en diferente fondo, lo cual es muy notorio ya que todo en la animación dentro de este se hace digitalmente.

Otro de los factores que ella nos dice es cómo utilizan la técnica de animación “Sakuga”, como menciona Horno (2013), con esta técnica los movimientos de los personajes pasan de tener una básica y simplificada animación al incrementar el número fotogramas haciendo que se puedan crear escenas mucho más rápidas, dando lugar a una animación fluida, suave y expresiva.

Esta técnica se designa a animadores con gran talento, en general, son los encargados de realizar fotogramas clave para una secuencia o episodio en específico. En el caso de “Steven Universe” el animador Takafumi Hori es el que se encarga de animar estas escenas, como en el episodio “Ocean Gem” en donde vemos la batalla de LapislázuLi contra las Crystal Gems, fue Hori quien animó esta secuencia de pelea, usando como referencia animes tales como “JOJO” y “Dragon Ball”

Con ello se puede concluir que, el uso de estos elementos ayudó a que la serie siga en emisión por más de 5 temporadas, una película y spin off, más la creación de un sinnúmero de mercadería la cual incluye camisas, juguetes, discos de vinilo, videojuegos, entre otros. Estos aspectos se ven dentro de muchas series animadas en la actualidad, pero la sinergia que crea “Steven Universe” con la construcción de estructuras argumentales o el uso de técnicas de animación es algo que logra de manera única y lo aplica de una manera más pausada y organizada, lo cual hace que estos elementos se sientan parte de la serie e incluidos de manera abrupta o paródica.

4.4 Recomendaciones

Dentro del anime se encuentran diferentes elementos y técnicas narrativas que pueden implementarse en futuros proyectos, para mejorar o aportar un plus dentro de estos. El uso de la estructura del viaje del héroe Shonen es uno de los que se pueden adaptar de una mejor manera sin necesidad de sobrecargarlo con elementos del anime.

La inclusión de elementos del anime en futuras animaciones puede ser beneficioso para estas, la combinación con el estilo de animación que se decida usar en ella hará que el proyecto tenga un encanto nuevo y llamativo ya que no solo se debe buscar inspiración

de un solo lado, el uso de diferentes referencias hace que el producto sea más rico en cultura y tenga una aceptación más completa por parte del público.

Conforme a las técnicas que se usan dentro de la animación japonesa, es uno de los factores que se deben implementar más dentro de las animaciones occidentales porque la animación japonesa ha demostrado que el uso de estas le da más dinamismo y fluidez a sus proyectos, no solo permite tener un mejor acabado dentro de los movimientos de la animación sino que también hace que los personajes se sientan más vivos y humanos.

Como conclusión se puede decir que las series no solo deben implementar estos aspectos, sino que estas ya han comenzado a implementarlos dentro de sus nuevas propuestas, “The Owl House” es un gran ejemplo de ello en donde no solo toma elementos narrativos del género mahō shōjo y shōnen del anime, sino que los combina con el diseño clásico de cartoon. Al fusionar los aspectos de la animación occidental y oriental se crea un nuevo género, el cual ayuda a que el producto pueda ser atractivo para las nuevas y anteriores generaciones que consumen hoy en día animaciones.

Referencias

Alemán, C (2014) Una introducción al anime, From Moreliafilmfest.com:
<https://moreliafilmfest.com/una-introduccion-al-anime/>

Bayona, E. A. (2015). *DESARROLLO DE CORTO ANIMADO EN STOP MOTION, CON LA FINALIDAD DE FORTALECER LA CONCIENCIA SOCIAL DEL RECICLAJE EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL (tesis de grado)*. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, Facultad de Artes y Humanidades. Guayaquil: Repositorio UCSG. From <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/5554/1/T-UCSG-PRE-ART-IPDA-35.pdf>

Beltrán, M. (2013). *APLICACIÓN DE LAS TÉCNICAS DE ANIMACIÓN DIGITAL BASADO EN UN VIDEO ANIMADO, QUE MUESTRA LA CONVIVENCIA VECINDARIA (trabajo de titulación)*. Universidad de las Américas, FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN. Quito: Repositorio UDLA. From [http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/3728/1/UDLA-EC-TTADT-2013-08\(S\).pdf](http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/3728/1/UDLA-EC-TTADT-2013-08(S).pdf)

Cartoon Network (productor).(2019). Steven Universe The Movie Behind the Curtain [Cinta Documental]. EU. Cartoon Network, From:(DVD)

Cartoon Network (productores).(2019). Steven Universe: The Movie Goes Behind - The Scenes [Cinta Documental]. EU. Cartoon Network, From:
<https://www.youtube.com/watch?v=JNAZS80liqk>

Cartoon Networks. (2013, Julio 15). *Steven Universe*. From Steven Universe:
<https://www.facebook.com/StevenUniverse/>

Cueva, N. (2020). *Análisis y evolución del cromatismo de las piezas más relevantes del cine de Sebastián Cordero (trabajo de titulación)*. Universidad Católica de Santiago

de Guayaquil, Facultad de Artes y Humanidades. Guayaquil: Repositorio UCSG.
From <http://repositorio.ucsg.edu.ec/handle/3317/14802>

Gómez, F. J. (2009). *El guión audiovisual y el trabajo del guionista : teoría, técnica y creatividad*. Universidad Jaime I, Ciències de la Comunicació. Castellón de la Plana: Shangri-la Ediciones. From <http://hdl.handle.net/10234/23173>

Greco, M. (2019). *Narrativa serial audiovisual: estructuras y procedimientos de la ficción televisiva (7)*. Universidad de Buenos Aires. Buenos Aires: Toma Uno. From <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/toma1/article/view/26184/28002>

Heil, C. (2012, Marzo 17). *Blog ffyh Facultad de Filosofía y Humanidades UNC*. (<https://blogs.ffyh.unc.edu.ar/>, Editor) From Sueños de un guionista: <https://blogs.ffyh.unc.edu.ar/suenosdeunguionista/?p=188>

Horno, A.(2013). Animación japonesa Análisis de series de anime actuales. (*tesis doctoral*) Universidad de Granada, Facultad de Bellas Artes Alonso Cano. España, From:https://www.academia.edu/6412599/Tesis_doctoral_Animaci%C3%B3n_japonesa_An%C3%A1lisis_de_series_de_anime_actuales

Luc Sanders, A. (2020, Marzo 19). *Lifewire*. From What's the Difference Between Japanese and American Animation?: <https://www.lifewire.com/japanese-vs-american-animation-141033>

Martínez, C. M. (2017). *ESTUDIO EVOLUTIVO DE LAS TÉCNICAS UTILIZADAS EN LA PRODUCCIÓN DE LA ANIMACIÓN DISNEY: DESDE 1920 HASTA 2013*. Universidad de Extremadura, FACULTAD DE CIENCIAS DE LA DOCUMENTACIÓN Y LA COMUNICACIÓN. Badajoz: Universidad de Extremadura. From http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/6544/TFGUEX_2017_Martinez_Martinez.pdf?sequence=1&isAllowed=y

RAE. (2020). *RAE.es*. From Real Academia Española: <https://dle.rae.es/estilo>

Ravela, C. (2017). Steven Universe, created by Rebecca Sugar (2013–present). *Queer Studies in Media & Popular Culture, II*, 389-394. doi:10.1386/qsmmpc.2.3.389_5

Steven Universe, S. (2019, Febrero 7). Steven Universe Podcast. (R. Sugar, I. Jones-Quartey, K. Morris, J. Johnston, M. Burnett, & B. Levin, Interviewers) From <https://podcasts.google.com/feed/aHR0cHM6Ly93d3cub21ueWNvbnRlbnQuY29tL2QvcGxheWxpc3QvZDgzZjUyZTQzMjQ1NS00N2Y0LTk4MmUtYWl3OTAxMjBiOTU0L2EzMWMyMmJlTY5N2ItNGZjOC04MGEwLWFiODQwMTA3YzU5Yi9iYzMyYTZkZC03ZmIxLTQ0N2UtYTM1Ny1hYjg0MDEwN2M1YmMvcG9kY2FzdC5yc3M/episod>

tumblr. (2015). *fandom tumblr.* From [tumblr.com: https://www.tumblr.com/search/steven+universe](https://www.tumblr.com/search/steven+universe)

Vidal, L. A. (2010). *El Anime como elemento de Transculturación. Caso: Naruto (tesis de grado)*. Universidad Cesar Vallejo, Facultad de Ciencias de la Comunicación. Lima: UCV. From https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2010/100074/anime_a2010.pdf

Zita, A. (2019, Marzo 6). *Diferenciador*. Retrieved from [Diferenciador.com: https://www.diferenciador.com/poblacion-y-muestra/#:~:text=Poblaci%C3%B3n%20se%20refiere%20a%20universo,poblaci%C3%B3n%20para%20realizar%20un%20estudio.&text=Universo%20de%20elementos%20que%20se%20van%20a%20estudiar](https://www.diferenciador.com/poblacion-y-muestra/#:~:text=Poblaci%C3%B3n%20se%20refiere%20a%20universo,poblaci%C3%B3n%20para%20realizar%20un%20estudio.&text=Universo%20de%20elementos%20que%20se%20van%20a%20estudiar)

Anexos

Anexo 1.

Entrevistas

Mgs. Canva Ma Lam.

Preguntas

1. ¿Qué opina usted del proceso creativo que manejan las series animadas occidentales al crear sus guiones tales como “Steven Universe”?

No sabría decir cuál es el proceso creativo que manejan específicamente dentro de la serie de “Steven Universe”, no he visto un detrás de escena de cómo se maneja la serie, pero lo que entiendo es, de cómo se maneja cualquier serie en Estados Unidos. Es bastante interesante, por ejemplo, las dirigen los showrunners, son los que crean el concepto de la historia, en el caso de “Steven Universe” es Rebecca Sugar, estos se vuelven una especie de guionista que tienen el control absoluto sobre la serie, eso no suele suceder en otros países donde se producen animaciones, películas, o lo que sea, normalmente el productor suele tener el control total, no el guionista o director, pero en USA el que crea la serie, así sea el encargado de la limpieza en Cartoon Network, me invento, si este creó el concepto de la serie este la dirige después. Obviamente le asignan a un productor con más experiencia para que esté a su lado, pero el que la piensa es el que la hace.

Pues, yo creo, con respecto a lo anterior, es interesante el proceso en general, más en específico el caso de Rebecca, porque no sé específicamente como ella lo maneja, pero al darle el control creativo a la persona que lo piensa le estás diciendo básicamente o dándole la razón de lo que normalmente debería hacerse dentro de la serie, si tú lo pensaste, tú deberías saber cómo son los personajes, cómo piensan, cómo sienten, etc.; y más allá de como lo que sienten o de lo que piensan es tener el respeto y pensar que son una especie de personas o pensar que tienen vida propia, por decirlo así, así uno no piensa en lo que

le gustaría que los personajes hagan o que lo que gustaría que sienta, si no que los ves cómo son dentro de esta ficción que has creado.

Con Rebecca Sugar lo interesante de ella es que viene de universos que son bastante similares a “Steven Universe”, como lo es “Hora de Aventura”, donde era diseñadora de personajes, compositora musical y creadora de Storyboards, que venga de un ámbito parecido a éste para luego crear “Steven Universe”. No te puedo decir algo específico del proceso de ella, pero el proceso de la creación en general, en Estados Unidos, es lo interesante y te da una idea vaga de que los gustos y pasatiempos de Rebecca, que se ven inmersos dentro de los guiones de “Steven Universe”, además de los de su mesa de guionistas.

2. ¿Cuál es su opinión con respecto a la estructura narrativa que maneja la serie?

¿Cuál es mi opinión con respecto a la estructura narrativa de la serie?, bueno pues, esta tiene mucho con la estructura del viaje del héroe o el círculo de “Dan Harmon”, en donde vemos el viaje del personaje principal, en este caso Steven, y su desarrollo tanto físico como emocional, el cual nos muestra como diferentes acontecimientos cambian su percepción de la vida y lo hacen madurar. Pero al momento no he terminado la serie en su totalidad para poder decirte mi opinión al cien por ciento, pero puedo decir que este maneja mucho el crecimiento emocional de los personajes.

3. ¿Qué elementos narrativos considera que se emplean en la serie?

Podemos ver que dentro de esta hay algunos, lo cual es normal dentro de cualquier producto audiovisual, pero ahora si tengo que destacar un elemento podría decir que el diseño de personaje es uno de las ventajas dentro de la serie ya que poseen un amplio cast de gemas las cuales son totalmente diferentes de los humanos y no solo por color o forma, sino que psicológicamente hablando, sus personalidades son bien marcadas y no cambian durante el curso de la serie

Esto hace que ellas sean memorables y sea fácil de reconocerlas, lo cual es interesante porque la creadora, no solo se vale del diseño, sino que lo complementa con simbolismo de cada gema para que estas reflejen lo que significa su contraparte en el mundo real. Otro aspecto o elemento narrativo que veo es el uso musical y la sonorización de la serie, ya que esta usa mucho el concepto de las canciones y tiene marcados los instrumentos que suenan para cada uno de estos, por ejemplo, cada vez que vemos a Pearl escuchamos el piano y sus canciones tienen como instrumento principal el piano, a diferencia de Amethyst que la batería es un instrumento o Garnet que es el bajo.

4. ¿Qué elementos del anime puede observar dentro de la serie de “Steven Universe”?

Ahorita estamos una cultura bastante globalizada, así que, yo creo que no solamente la serie toma como referencia elementos del anime, sino que toma inspiración en todo en general. Pero si usa elementos del anime, un ejemplo es los Mecha, que son los robots gigantes de Japón, que eso es bastante cultural de Japón, creo que proviene del teatro japonés, al igual que el arte del kabuki, que es un arte japonés de hacer teatro.

Pero si te fijas la estructura narrativa es bastante occidental, pero esta tiene ciertas partes orientales, narrativamente hablando, en occidente y oriente tienen una forma muy marcada de cómo termina una historia, el “deus ex machina”, es un concepto que se aplica mucho en el oriente, pero en el occidente se trata de evitar bastante para que no se dé una especie de casualidad.

En las películas o series de la India o en oriente en general es bastante común que aparezca el Dios y te dé un poder sobrenatural que te ayuda a vencer al igual que en el anime, pero usualmente es querido o deseado que el Dios baje y te salve y que vuelvas uno con ese Dios como sucede por ejemplo en “Dragon Ball”, al final Goku se convierte en este Dios, en “Steven Universe” también tiene algo de esto, ya que vemos como él comienza siendo un ser de bajo nivel pero termina siendo parte de los diamantes que son los seres supremos dentro de la serie.

5. ¿Cuáles cree que son los animes que se tomaron como inspiración o referencia al momento de armar los guiones de la serie?

Como mencioné anteriormente de los animes más destacados puedo decir que “Dragon Ball”, “Sailor Moon”, “One Piece” son de los mayores animes que influyen esta serie si vemos ciertos episodios y analizamos los plots podemos ver similitudes o pequeñas comparaciones entre estas series como serían los arquetipos de personajes, secuencias de peleas, estructuras narrativas que se asemejan mucho a estos, pero en lo que parece una gran admiradora del anime la cultura japonesa podemos decir que tiene muchas referencias en este.

6. ¿Cree usted que el uso de elementos visuales y narrativos del anime ayudan o dan un plus a las series occidentales hoy en día?

No creo que sea una ventaja o desventaja, por ser una generación globalizada creo que la influencia se ve desde todos los ámbitos no solo de parte del anime, claro está que este puede ayudar, pero considerarlo una ventaja lo veo algo un poco de más. Ya que puede ser, que ciertos elementos se puedan destacar y acoplar a nuevos proyectos, pero en general hoy en día todo se hace fusionado y se influyen un poco de diferentes culturas, estilos de vida o pasatiempos.

Por ello creo que el plus no es el anime sino cómo se aplica ese concepto y le da la vuelta a la situación para hacer que el producto sea de mayor rentabilidad, para que el público lo consuma con mayor frecuencia.

Federico Oporto

Preguntas.

1. ¿Cuál es su opinión con respecto a la estructura narrativa que maneja la serie de “Steven Universe”?

Mi opinión sobre la estructura narrativa de la serie, esta nos muestra una narrativa que se conoce como “el camino del héroe” un ejemplo de esta narrativa es el personaje de Luke Skywalker en Star Wars 1977, este es una narrativa que se utiliza mucho en serie para niños y adolescentes.

Pero dentro del género shōnen, ya sea en manga, anime o novela ligera, se ve muy a menudo ya que cuentan la historia de jóvenes que se adentran a un mundo fantástico y junto a sus compañeros viven aventuras increíbles, este tipo de narrativa es atractiva hacia los jóvenes por lo cual se implemente dentro de ese género.

Este elemento se ve muy a menudo dentro de las nuevas propuestas animadas, por su versatilidad y adaptación muchos jóvenes disfrutan de esta estructura.

2. ¿Qué elementos narrativos (diseño de personajes, sonorización, estructura de la historia, etc.) considera que se emplean en la serie de “Steven Universe”?

La serie utiliza un diseño de personajes en un estilo de dibujo de cartoonist independiente. De esta manera genera un distintivo sobre otras series. La estructura de la historia nos lleva a poder acompañar al protagonista en el descubrimiento de sus habilidades especiales y de su responsabilidad como protector.

3. ¿Cuáles cree que son los animes que se toman como inspiración o referencia al momento de armar los guiones de series animadas?

Dentro de la serie te puedo decir que se toman como referencia varios animes, viendo las peleas creo que toman mucho al shōnen como referencia, cuando vi la serie se me vienen a la mente animes como “Dragon Ball” o “Naruto”, pero puedo decir que toman de algunos pero dentro de esos dos que menciono son los que más puedo identificar.

4. ¿Desde su punto de vista, cree usted que el uso de elementos, ya sean animados o argumentales, de la animación japonesa es una tendencia que se está implementando en las animaciones occidentales?

En general las animaciones producidas por estudios de USA toman mucho como referente a las animaciones japonesas, esto se ha vuelto una tendencia ya de años, aunque no lo noten los espectadores comunes, muchas de las series toman como referencia escenas, en especial, de acción y de transformación, otro es la estructura narrativa que poseen, un ejemplo que te puedo dar es la serie de Nickelodeon “Avatar”, esta toma muchas cosas de este género, desde el diseño de personajes hasta la estructura narrativa. De ahí hay otras que toman elementos del anime. Está, entre comillas, “tendencia” es algo que se viene usando y también es en viceversa ya que series de anime usan elementos de animación americana en sus animes

¿Cree que el uso de elementos de la animación japonesa ayudó a que la serie tenga una buena recepción dentro del público?

Los elementos de narrativa y varias de las técnicas y estilos de animación presentes en el anime, fueron de gran importancia en la creación de la serie, a pesar de que tiene un estilo visual propio. En mi opinión estos elementos lograron que la serie tenga un lenguaje muy coherente y llamativo que potenció su aceptación, lo cual hace que su público tenga un mayor apego a la serie.

Anexo 2. Encuesta Focus Group:

Focus Group

Seis 66 preguntas para el Focus Group después de la emisión de la serie de "Steven Universe".

1. Del 1 al 5 (siendo 1 el más bajo y 5 el más alto) que te pareció la serie de "Steven Universe" ?

No me interesó 1 2 3 4 5 Me gustó

2. Del 1 al 5 (siendo 1 el más bajo y 5 el más alto) ¿Qué semejanzas o similitud pueden notar entre la serie "Steven Universe" y los anime que se proyectaron? :

No hace similitud 1 2 3 4 5 Tiene mucha similitud

3. De los siguientes géneros de anime, ¿Cuál cree que influyó la serie "Steven Universe" ?

- Action
- Shounen
- Shouni
- Seinen
- Magical Girl
- Isekai
- Fantástico
- Mecanica de vida
- Shounen ai (Yuri)
- Shounen ai (Yuri)

4. Cuáles de los siguientes elementos narrativos pueden resaltar de la serie:

- Los personajes
- Estructura de la historia
- Ambientación de la historia
- Estilaje de los personajes
- Música y sonorización de la serie
- Mensaje del autor en la serie
- Otro...

5. Cuáles de los siguientes elementos del anime cree usted que las series occidentales deberían implementar en futuros proyectos animados:

- Diseño de personajes
- Arco argumentales de la historia
- Flujo de la historia
- Semantica de acción
- Estilo de animación
- Exageración de reacciones para enfatizar las emociones
- Musicalización y sonorización
- Otro...

Link de encuesta (<https://forms.gle/7kxYhSvJiWgwGXff6>)

Anexo 3.

Lista de Episodios de “Steven Universe” usados para análisis:

Ep.	Temp.	Nombre de episodio	Rating
1	1	“Gem Glow” - “Brillo de gema” (LA)	1.861
2	1	“Laser Light Cannon” -“El cañón láser” (LA)	1.861
6	1	“Cat Fingers” - “Dedos de gato” (LA)	1.712
7	1	“Bubble Buddies”-“Amigos de burbuja” (LA)	1.610
8	1	“Serious Steven”- “Steven se pone serio” (LA)	1.347
12	1	“Giant Woman”- “La mujer gigante” (LA)	1.893
16	1	“Steven the Sword Fighter”-“Steven, el espadachín” (LA)	1.098
17	1	“Lion 2: The Movie” -“El león 2: La película” (LA)	1.565
19	1	“Rose's Room” -“El cuarto de Rose” (LA)	2.007
23	1	“Monster Buddies” - “Mi amigo, el monstruo” (LA)	2.067

25	1	“Mirror Gem”- “La gema del espejo” (LA)	2.34
26	1	“Ocean Gem” - “La gema del océano” (LA)	2.34
33	1	“Garnet's Universe”- “El universo de Garnet” (LA)	1.64
36	1	“Warp Tour” - “Excursión en el portal” (LA)	1.94
41	1	“Horror Club” - “El club del horror” (LA)	1.67
45	1	“Rose's Scabbard”-“La funda de la espada de Rose” (LA) Steven Bomb: Parte 1	1.22
49	1	“The Message” - “El mensaje” (LA) Steven Bomb: Parte 2	1.31
51	1	“The Return” - “El retorno” (LA) Steven Bomb: Parte 4	1.70
52	1	“Jail Break” - “Escape de la prisión” (LA) Steven Bomb: Parte 5	1.70
53	2	“Full Disclosure” - “La confesión” (LA) Steven Bomb: Parte 6	1.52

54	2	“Joy Ride” - “Un poco de diversión” (LA)	1.34
58	2	“Sworn to the Sword” - “Jura ante la espada” (LA) Steven Bomb 2: Parte 1	1.98
60	2	“Keeping It Together” - “Manteniéndose juntas” (LA) Steven Bomb 2: Parte 3	1.80
68	2	“Nightmare Hospital” - “Pesadilla en el hospital” (LA)	1.39
72	2	“Back to the Barn” - “De vuelta al granero” (LA)	1.59

Ep.	Temp.	Nombre de episodio	Rating
76	2	“It Could've Been Great” - “Pudo haber sido genial (LA) Steven's Birthday Week: Parte 3	1.45
77	2	“Message Received” - “Mensaje recibido” (LA) Steven's Birthday Week: Parte 4	1.39

78	2	“Log Date 7 15 2” - “Bitácora 7 15 2” (LA) Steven's Birthday Week: Parte 5	1.34
79	3	“Super Watermelon Island” - “La isla sandía” (LA)	1.69
80	3	“Gem Drill” - “Taladro gema” (LA)	1.69
82	3	“Barn Mates” - “Compañeras de granero” (LA)	1.37
83	3	“Hit the Diamond” - “Al diamante” (LA)	1.55
84	3	“Steven Floats” - “Steven flota” (LA)	1.55
88	3	“The New Lars” - “El nuevo Lars” (LA)	1.53
91	3	“Kiki's Pizza Service Delivery” - “Las pizzas a domicilio de Kiki” (LA)	1.31
93	3	“Alone at Sea” - “Solos en el mar” (LA)	1.32
97	3	“Steven vs. Amethyst” - “Steven contra Amatista” (LA)	1.74
98-99	3	“Bismuth” - “Bismuto” (LA)	2.15

101	3	“Earthlings” - “Terrícolas” (LA)	1.99
102	3	“Back to the Moon” - “De regreso a la luna” (LA)	1.45
103	3	“Bubbled” - “En la burbuja” (LA)	1.57
104	4	“Kindergarten Kid” - “El niño de la guardería” (LA)	1.32
105	4	“Know Your Fusion” - “Conoce a tu fusión” (LA)	1.35
107	4	“Mindful Education” - “Educación consciente” (LA)	1.33
111 -112	4	“Gem Harvest” - “Cosecha de gemas” (LA)	1,39
114	4	“Steven's Dream” - “Los sueños de Steven” (LA) Out of this World: Parte 1	1.36
115	4	“Adventures in Light Distortion” - “Aventuras en la distorsión de la luz” (LA) Out of this World: Parte 2	1.36
116	4	“Gem Heist” - “Asalto de gemas” (LA) Out of this World: Parte 3	1.25

117	4	<p>“The Zoo” - “El zoológico” (LA)</p> <p>Out of this World: Parte 4</p>	1.23
118	4	<p>“That Will Be All” - “Eso es todo” (LA)</p> <p>Out of this World: Parte 5</p>	1.50

Ep.	Temp.	Nombre de episodio	Rating
120	4	<p>“Storm in the Room” - “Tormenta en el cuarto”(LA)</p>	1.02
123	4	<p>“Room for Ruby” - “Cuarto para rubí” (LA)</p>	1.10
127	4	<p>“Are You My Dad?” - “¿Eres mi papá?” (LA)</p> <p>Are you my Dad?: Parte 3</p>	1.30
128	4	<p>“I Am My Mom” - “Yo soy mi mamá” (LA)</p> <p>Are you my Dad?: Parte 4</p>	1.30
129	5	<p>“Stuck Together” - “Atrapados juntos” (LA)</p>	1.53

130	5	“The Trial” - “El juicio” (LA)	1.53
131	5	“Off Colors”- “Descoloridas” (LA)	1.52
132	5	“Lars' Head” - “La cabeza de Lars” (LA)	1.52
136	5	“Back to the Kindergarten”-“ Regreso a la guardería”(LA)	1.03
139	5	“Lars of the Stars” - “Lars de las Estrellas”(LA)	1.11
140	5	“Jungle Moon” - “Jungla lunar”(LA)	1.11
142	5	“Your Mother and Mine” - “ Tu madre y yo” (LA)	1.10
145	5	“Can't Go Back” - “No puedo regresar” (LA)	1.50
146	5	“A Single Pale Rose” - “Una solo rosa pálida” (LA)	1.50
151- 152	5	“Reunited” - “Reunificados” (LA)	1.50
153	5	“Legs from Here to Homeworld” “Piernas del planeta madre”(LA)	1.90
154	5	“Familiar” - “ Familiar” (LA)	1.90

155	5	“Together Alone” - “ Juntos solos” (LA)	1.90
156	5	“Escapism”- “Escapismo” (LA)	1.90
157-158 159-160	5	“Change Your Mind” “ Cambia de parecer” (LA)	2.00
	Película	Steven Universe:The Movie	2.50

Fuente

- Temporada 1: <https://kimcartoon.to/Cartoon/Steven-Universe.a757>
- Temporada 2: <https://kimcartoon.to/Cartoon/Steven-Universe-Season-02.t2599>
- Temporada 3: <https://kimcartoon.to/Cartoon/Steven-Universe-Season-3.a4228>
- Temporada 4: <https://kimcartoon.to/Cartoon/Steven-Universe-Season-3.a4228>
- Temporada 5: <https://kimcartoon.to/Cartoon/Steven-Universe-Season-5.b4596>
- Película: <https://kimcartoon.to/Cartoon/Steven-Universe-The-Movie>

Anexo 4.

Lista de Animes usados para análisis:

Anime	Estreno	Descripción	Género	#ep
Sailor Moon	28/12/1991	Adaptación del manga del mismo nombre el cual nos cuenta como Usagi (Serena en América) junto a sus compañeras tienen que convertirse en las brillantes guerreras de la luna y salvar el mundo de las fuerzas del mal.	Mahō shōjo	200
Bishoujo Senshi Sailor Moon: Crystal	5/7/2014	Es el reboot de la serie lanzada en los 90's, con tres temporadas que cubren la mayoría de los 200 episodios de la primera adaptación.	Mahō shōjo	39
Dragon Ball	26/2/1986	Una de las más grandes franquicias de animación en donde vemos las batallas de los guerreros Z y como salvan el mundo, con seis temporadas y con más de veinte películas lanzadas durante las últimas 3 décadas y aun lanzando nuevo contenido	Shōnen	734 >
One Piece	20/10/1999	La historia de One Piece narra las aventuras de una tripulación de piratas que se embarcan para encontrar un tesoro denominado el One Piece, considerado el anime más largo que se sigue transmitiendo (2020), con 14 películas, lleva más de dos décadas al aire.	Shōnen	939 >
<i>Mahou Shoujo Madoka Magika</i>	6/1/2011	La estudiante de secundaria Madoka Kaname se topa con una extraña criatura mágica llamada Kyūbey. Este le ofrece concederle su mayor deseo a cambio de obtener poderes sobrenaturales y emplearlas como chicas mágicas. Un anime que transforma las perspectivas de la chica mágica y le da un toque más serio, con más de 10 premios a mejor guion e historia animada.	Mahō shōjo	12
Cowboy Bebop	3/4/1998	El anime nos cuenta las aventuras, desventuras y tragedias de un grupo de cazarecompensas que viajan en su nave espacial, "El BEBOP", Cowboy Bebop explora temas profundos y filosóficos como el existencialismo y su vacío, las influencias del pasado y la soledad.	Seinen	26
Neon Genesis Evangelion	4/10/1995	Conocida también como Evangelion o Eva, Nos transporta a un mundo futurista en donde la organización NERV protege a la humanidad con bio mechas humanoides llamados Evangelion de los "Ángeles" unos seres de naturaleza y origen desconocido.	Seinen/Mecha	26
Boku no Hero Academia	3/4/2016	Conocida también como "boku no Hero" o "B.N.H.A.". La historia tiene lugar en un mundo donde el 80% de la población ha desarrollado "dones", surgiendo así héroes y villanos. una historia llena de superhéroes al estilo americano, es uno de los 3 grandes de la década haciendo que se gane el puesto de entre los mejores anime del 2019.	Shōnen	88 >

Fuente

- Animeflv (sitio web): <https://www3.animeflv.net/>



Presidencia
de la República
del Ecuador



Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes



SENESCYT
Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Maldonado Martínez Bryan Ricardo**, con C.C: # **0927249276** autor del trabajo de titulación: **Análisis de la influencia de los elementos de la animación japonesa en el guion y estructura narrativa de la historia en la serie animada “Steven Universe”** previo a la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 18 de septiembre de 2020

f. _____

Nombre: Maldonado Martínez Bryan Ricardo

C.C: 0927249276



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Análisis de la influencia de los elementos de la animación japonesa en el guion y estructura narrativa de la historia en la serie animada "Steven Universe".		
AUTOR(ES)	Maldonado Martínez Bryan Ricardo		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Ing. Sara Cabanilla Urrea, Mgs.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Artes y Humanidades		
CARRERA:	Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales		
TÍTULO OBTENIDO:	Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	18 de septiembre de 2020	No. DE PÁGINAS:	93
ÁREAS TEMÁTICAS:	Análisis, Steven Universe, Narrativa, Anime		
PALABRAS CLAVES/KEYWORDS:	Steven Universe, estructura, narrativa, anime, cartoon, guion.		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):			
Este producto académico es un estudio enfocado en los elementos del anime que se encuentran dentro de la serie de Steven Universe, con el fin de determinar cómo estos elementos son usados dentro del guion de la serie. De esta manera observar la forma en que son aplicados y cómo estos afectan a la historia en general al momento de combinarse con el estilo de animación americana y japonesa. Otro de los puntos a determinar en este proyecto es si los elementos usados en Steven Universe se pueden implementar en futuros proyectos audiovisuales, con ello establecer cuáles serían los más aptos y los que son usados dentro de la nueva generación de animaciones occidentales.			
ADJUNTO PDF:	<input type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-4-91793424	E-mail: Ryan_mm@hotmail.es	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Dumani Rodriguez Alex Salomon		
	Teléfono: +593-4-99 405 6820		
	E-mail: alex.dumani@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			