

# La narrativa *cross-media* del *anime* en los videoclips de YOASOBI y EVE

## *Cross-media narrative of anime in YOASOBI and EVE music videos*

Emilio José Cano Pérez  
Universidad de Murcia

### Referencia de este artículo

Cano Pérez, Emilio José (2025). La narrativa *cross-media* del *anime* en los videoclips de YOASOBI y EVE. *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, n°29. Castellón de la Plana: Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universitat Jaume I, 239-262. DOI: <http://dx.doi.org/10.6035/adcomunica.8062>.

### Palabras clave

*Anime*; videoclip musical; narrativa *cross-media*; música *anime*; YOASOBI; EVE.

### Keywords

*Anime*; music videos; *cross-media* narrative; *anime* music; YOASOBI; EVE.

## Resumen

El presente artículo aborda veintitrés videoclips originales de los artistas musicales japoneses YOASOBI y EVE, los cuales no entran solo en la categoría de videos musicales narrativos, sino que, además, están creados en su totalidad mediante técnicas de animación. Como productos animados procedentes del país Nipón, se aprecian en estos videoclips formas, elementos y componentes comunes con las narrativas del medio del *anime*. Por lo tanto, partiendo del *anime* entendido como medio y sus movimientos *cross-media* estudiados por diferentes autores, y tomando herramientas tanto del análisis del videoclip como del estudio del *anime*, se realiza, por un lado, un análisis sistemático de los videoclips narrativos y animados, y por otro lado, un análisis comparativo, para identificar los componentes comunes con el *anime*, los cuales van más allá del diseño de personajes, compartiendo temáticas, escenarios, formas narrativas, historias y técnicas de animación entre otros integrantes. Así, aparte de poder discutir la catalogación de los videoclips como obras *anime*, lo más representativo es que el *anime* encuentra en estos videos musicales originales nuevas formas de expansión y difusión que lo respaldan como un medio *transmedia* de carácter popular en continuo crecimiento, estableciendo sinergias con otras industrias y medios, como ya lo hizo por ejemplo con los videojuegos.

## Abstract

This paper discusses twenty-three original music videos by Japanese music artists YOASOBI and EVE. These works are not only narrative music videos but are also entirely created through animation techniques. As animation products from Japan, these music videos share common forms, elements, and components with the narratives of the *anime* medium. Therefore, we use two methodological tools, starting from *anime* as a medium and its *cross-media* movements, which have been studied by various scholars, and adopting tools from music video analysis and *anime* studies. The first is a systematic analysis of these narrative and animated music videos, and the second is a comparative study. The goal is to identify the shared components with *anime*, which go beyond the design of characters, sharing themes, scenarios, narrative forms, stories, and animation techniques alongside other elements. In addition to discussing these music videos as *anime* works, the most representative aspect is that *anime* finds in these original music videos new forms of expansion and dissemination that support it as a popular *transmedia* medium in continuous growth, establishing synergies with other industries and media, as it has already done with videogames.

## **Autor**

Emilio José Cano-Pérez [ejcano\_96@hotmail.com / emiliojose.canop@um.es] es Graduado en Interpretación Musical, Tuba, por el Conservatorio Superior de Murcia en 2018. En 2019 realiza un Master en Investigación Musical. En julio de 2023 defiende su tesis doctoral en la Universidad de Murcia, obteniendo mención Cum-Laude con una tesis sobre las bandas sonoras del anime y la animación japonesa

## 1. Introducción, hipótesis y objetivos

El dúo YOASOBI y el cantante EVE son artistas musicales japoneses que surgieron en la década del 2010, con canciones como *Yoru ni Kakeru* (2019) en el caso de YOASOBI y el álbum *Wonder Word* (2015) en el caso de EVE<sup>1</sup>. Desde entonces los artistas se han convertido en referentes del panorama musical en Japón con una amplia popularidad. Dicha canción de YOASOBI alcanzó el puesto número uno de su país en las listas de las más escuchadas (Billboard Japan, 2020b); el tercer y sexto de los álbumes de EVE, *Official Number* (2016) y *Smile* (2020), alcanzaron respectivamente los puestos 99 y 3 de los 100 discos más escuchados (Billboard Japan, 2016; Billboard Japan, 2020a). Estos éxitos –junto con otros motivos comentados posteriormente– han provocado que los artistas alcancen popularidad a nivel internacional. YOASOBI realizó varias actuaciones en Los Ángeles en verano de 2023<sup>2</sup> y en primavera de 2024 EVE realiza una gira asiática.

Como la mayoría de grupos y cantantes populares desde los años 80, estos artistas japoneses han utilizado desde sus inicios el medio del videoclip –entendido como pieza audiovisual breve destinada a la promoción de un tema musical–, para darse a conocer y promocionar sus canciones. Sin embargo, son en estos videos musicales –difundidos principalmente a través de YouTube– donde se encuentran varias particularidades representativas que no son mayoritarias en el medio del videoclip y que son, por tanto, objeto de estudio de este texto, siendo la primera de estas que son videoclips creados en su totalidad mediante técnicas de animación, con una marcada estética *anime*, y en los que se animan personajes que, o bien representan las letras, realizan diferentes acciones o protagonizan historias como si se trataran de cortometrajes animados.

Utilizar en el videoclip técnicas de animación, imágenes animadas, efectos especiales y personajes animados, ya sean 2D, 3D, o con otras técnicas como *stopmotion* o animación por siluetas no es algo novedoso, sino que ha sido una práctica ampliamente realizada desde los mismos comienzos del medio. Obras paradigmáticas son los videoclips *Take on Me* (1985) del grupo A-ha, *Sledgehammer* (1986) de Peter Gabriel (Strom, 2007) y *Money for Nothing* (1985) de Dire Straits, uno de los videoclips pioneros en animación 3D. Desde entonces, diferentes grupos internacionales de estilos variados se han servido de la herramienta de la animación en sus videos musicales (ya sean híbridos o completamente animados) para promocionar sus canciones, contar historias o expresar el contenido de sus obras, como los videoclips *The Writing on the Wall* (Iron Maiden, 2021) y *You Make Me Feel Like It's Halloween* (Muse, 2022). En algunos casos se encuentran videoclips

---

1 Antes de la formación del dúo YOASOBI y de que EVE fuera artista en solitario, los músicos fueron integrantes de diferentes grupos o partícipes de otras actividades musicales.

2 La popularidad y proyección internacional de YOASOBI hace que el dúo regrebe la mayoría de sus canciones con traducciones al inglés.

animados con un alto componente y carácter artístico, filosófico, expresivo, emocional y sentimental, como el videoclip *Routine* (2015) de Steven Wilson con su detallada narrativa (Burns, 2019) y *White Flag* (2016) de Delta Heavy, el cual es una representación del poema *El Paraíso Perdido* (*Paradise Lost*, 1667) de John Milton (González Treviño, 2021).<sup>3</sup>

Pero a pesar de toda esta tradición y antecedentes, se pueden encontrar numerosas diferencias entre estas obras y los videoclips de YOASOBI y EVE y que son a su vez las motivaciones para dedicarles un tratamiento particular. En primer lugar, muchos de los anteriores artistas tienen uno o pocos videoclips animados, siendo varios de estos de tipo híbrido —aparecen los cantantes reales mezclados con personajes y elementos animados o bien son los propios artistas los que aparecen con estética animada (Strom, 2007)—, mientras que el resto de sus videoclips se crean en acción real. Con YOASOBI y EVE ocurre lo contrario, ya que la práctica totalidad de sus videoclips son animados y tienen pocas obras en las que aparezcan ellos de forma real realizando videoclips de tipo performativo o de actuación (Caro Oca, 2014)<sup>4</sup>. El primer videoclip de YOASOBI para su primera canción *Yoru ni Kakeru* ya es en formato totalmente animado, al igual que el primer video musical de EVE para su canción *Demon Dance Tōkyō* (2016). Desde entonces y hasta 2024, no solo todos los videoclips originales de los artistas son en formatos totalmente animados, sino que se aprecia una notable evolución en la calidad y desarrollo de los valores técnicos, productivos y visuales, como en *Hanaarashi* (EVE, 2023) y *Seventeen* (YOASOBI, 2023). En una primera visualización de estos y otros videoclips como *Raison d'être*, *Hakugin* (EVE, 2019 y 2020) y *Mr.* (YOASOBI, 2022) se perciben además otros elementos relevantes. Por un lado, los personajes *anime* que figuran no son versiones animadas de los artistas<sup>5</sup>, sino que son personajes completamente originales, creados en exclusiva para las piezas audiovisuales, lo que desemboca, por otro lado, en que con estos personajes se desarrollen acciones narrativas, contando diferentes historias y argumentos en escenarios específicos, catalogándolos así como videoclips de tipo narrativo (Caro Oca, 2014; Sedeño Valdellos, 2007), que son una tipografía predilecta para estos videoclips animados, como el ya citado *Routine* y otros como *Murder One* (Metallica, 2016).

3 La evolución del videoclip animado ha llevado además a que, en las últimas décadas, mediante universos *transmedia*, se creen grupos «virtuales» en los que los artistas son personajes animados, como Gorillaz (1998) o, uno relacionado con la estética que ocupa al estudio, Hatsune Miku (2007).

4 En el caso de YOASOBI sí se encuentran varias actuaciones en directo grabadas y montadas en forma de videoclip, lo que dentro de las tipografías del videoclip se denomina «concert clip» (Carlsson, 1999; citado en Caro Oca, 2014: 65). No obstante, este tipo es muy común a la mayoría de artistas y grupos, por lo que se decide en este texto prestar mayor atención a los videos musicales animados de este dúo como obras originales y novedosas predisuestas a un estudio académico.

5 Esto entraría en discusión en el caso de EVE. En algunos videoclips se interpreta que el protagonista es una versión animada del cantante, como en *Tōkyō Ghetto* (2018) y *Baumkuchen End* (2019).

**Figura 1.** Escenas de diferentes videos musicales animados de YOASOBI y EVE



Fuente: elaboración propia.

Con todo, es en esta aproximación a las piezas audiovisuales de YOASOBI y EVE, con sus personajes originales, desarrollo de historias y características visuales donde se encuentra una última peculiaridad que separa a estos videos japoneses de los otros referenciados y que a su vez es una hipótesis de estudio en la que: estas obras presentan semejanzas y elementos compartidos que se identifican con las formas narrativas, visuales, estéticas, técnicas, estructurales y productivas del medio del *anime* (Figura 1).

Entre las perspectivas desde las que se ha estudiado el *anime* y las series animadas televisivas japonesas, una de las que ha cobrado más peso en las últimas décadas ha sido la de tratarlo como un medio (Berndt, 2018; Santiago Iglesias y Soler Baena, 2021), entendiéndolo como un componente central en «un sistema de formas interconectadas» (Steinberg, 2012: X) con otros medios como el manga, el *merchandising*, el cine, la televisión, la publicidad, los videojuegos, etc. Estas perspectivas han llevado a tratar profundamente las singularidades del medio, ya sean sus técnicas y modos productivos particulares de aplicar la animación (Lamarre, 2009), o sus formas características, con las que el *anime* se distingue estéticamente por: la actuación de sus voces; el diseño sonoro; convenciones auditivas, narrativas y visuales compartidas; sus escenarios no representacionales; y el diseño y actuación figurativa de sus personajes (Berndt, 2018; Suan, 2017), personajes que son uno de los componentes más importantes (Condry, 2013: 54-84). Todo esto desemboca en el tratamiento del *anime* como un medio *transmedia* y *cross-media* desde su origen (Steinberg, 2012) —o como lo llama este autor, «media mix»—, en el que sus formas derivan y se relacionan con otros medios, siendo los principales el *merchandising*, el manga, la televisión, el cine, las novelas ligeras,

las *visual novels*<sup>6</sup>, o los videojuegos (Hernández Pérez, 2017; Ruh, 2014a), medios con los que el *anime* comparte estéticas comunes, géneros, tropos narrativos y relaciones materiales y conceptuales (Kopylova, 2021: 247).

Por lo tanto, dada las características e hipótesis en una primera visualización de los videos musicales animados de YOASOBI y EVE —en los que se percibe un desarrollo narrativo con personajes *anime* originales y escenarios donde las formas conceptuales<sup>7</sup> del videoclip tienen menos peso—, se propone un estudio de los mismos partiendo desde el *anime* como medio y su categoría *transmediática* y *cross-mediática* (Hernández Pérez, 2017: 109-149). Este último autor toma como base textos y autores importantes —que también se toman en consideración en el presente artículo— para tratar la *transmedialidad* y *cross-medialidad* de las historias, universos y personajes del *anime*, como son los de Jenkins (2006) y Scolari (2013). Partiendo de estos tres textos, y enfocándolos primero en el *anime*, se entiende una diferenciación entre historias *transmedia* y *cross-media*, entendiendo las primeras como las desarrolladas desde el inicio a través de varios medios diferentes, en los que cada medio desarrolla una parte de la historia; siendo las segundas argumentos que, originales de un medio, se adaptan tomando formas de ese medio para llevarlas a otros medios, tal y como hace el *anime* con el manga, o los videojuegos con el *anime*. Así, se toma como base la *cross-medialidad* para tratar los objetos de estudio de este artículo.

Al igual que los videoclips —tanto los convencionales como los animados—, se han estudiado desde una perspectiva *transmedia*, relacionándolos con las formas del cine (Caro Oca, 2014) o con otros medios como el álbum visual o el álbum conceptual (Burns, 2019; Sedeño Valdellos y Guarinos, 2021), los videoclips de YOASOBI y EVE se pueden abordar desde el medio del *anime* y su *cross-medialidad*, prestando especial atención a cómo los recursos narrativos, estéticos y técnicos arquetípicos del medio influyen en estos vídeos musicales. Esta perspectiva se justifica a su vez en que la relación que se puede encontrar entre los medios del *anime* y del videoclip ya se ha dado y estudiado en profundidad previamente. Dentro del fenómeno del *anime* está el reconocido caso de los AMV —Anime Music Videos—, surgido al principio del siglo XXI y promovido principalmente por los fans del *anime*, en los que estos toman las imágenes de una obra *anime* preexistente y realizan un montaje tipo videoclip utilizando como base cualquier canción existente que al creador le parezca oportuna (Milstein, 2007; Knobel et

---

6 Las novelas ligeras (o *light novels*) son obras narrativas japonesas en formato novelístico, con una narrativa y lenguaje convencional y hasta cierta medida simple, en las que se incluyen ilustraciones de los escenarios y personajes principales que protagonizan la historia. Las *visual novels* son narraciones y novelas interactivas, normalmente en formato de videojuego, en las que las historias se desarrollan mediante imágenes estáticas, voces de personajes, texto, y la interacción del jugador/lector. Ambas están ligadas temática y estilísticamente al manga y al *anime*.

7 Siguiendo a Caro Oca, las tipologías y formas conceptuales del videoclip son aquellas que utilizan imágenes aisladas que no se relacionan ni con la actuación del grupo ni con la narración de una historia, pero que sí enfatizan la música con elementos audiovisuales (2014: 69).

al., 2010). Puesto que se crean con obras preexistentes, estos AMV ya presentan elementos narrativos *cross-media* y contienen un valor en cuanto a que sirven como un medio de difusión y conocimiento del propio *anime* (Condry, 2013: 23-25). No obstante, mientras que los AMV se realizan con obras preexistentes, los videoclips de YOASOBI y EVE son obras totalmente originales que se crean en exclusiva para las canciones y su promoción.

En esta línea de videoclips originales relacionados con el *anime* se encuentra otro antecedente relevante, los videos musicales que el reconocido estudio de animación japonés Ghibli creó para diferentes artistas japoneses como el grupo Capsule y la cantante Meiko Haigō (López Rodríguez, 2017). En este último artículo que trata tanto la animación aplicada al videoclip como la autoría de los mismos se resalta cómo, aparte de tratarse de videoclips narrativos, se encuentran numerosas similitudes intertextuales con las reconocidas películas del estudio Ghibli, lo que en sí se podrían considerar como elementos *cross-media* que viajan desde las películas a los videoclips. Por lo tanto, con todo este contexto y dado además que los numerosos videoclips animados de YOASOBI y EVE son creados por estudios y artistas diferentes que trabajan en la industria del *anime*, estas obras se convierten en objetos novedosos y originales con los que estudiar la *cross-medialidad* de la narrativa *anime* y su confluencia con otros medios, en este caso el videoclip. Además, YOASOBI y EVE, como se explicará, están estrechamente relacionados con el medio del *anime* por diferentes motivos, lo que también justifica la perspectiva *cross-mediática*.

Así, el objetivo principal de este artículo, para corroborar la hipótesis, es observar cuales son los principales componentes del *anime* que se introducen, cohesionan y realizan un viaje *cross-media* a las formas narrativas de los videoclips de YOASOBI y EVE y en qué medida se da esta *cross-medialidad*. Esto lleva a delimitar a su vez un objetivo específico para identificar la expansión y adaptación *cross-mediática* del anime en las obras: comprobar en cuales de los objetos de la muestra las formas narrativas del *anime* tienen más peso que las formas del videoclip, creando productos audiovisuales más alejados del videoclip y más cercanos al *anime* y a su expansión mediática.

## 2. Muestra de investigación

Desde los primeros pasos de los artistas y hasta el 2024, son numerosos los videoclips animados que han ido estrenando en YouTube para promocionar sus canciones y *singles*, pudiendo citar sobre cuarenta videos musicales entre ambos. En este recorrido se percibe una notable evolución en la calidad visual, técnica y productiva desde los primeros videos a los últimos, dando a entender así la importancia que estos artistas otorgan a la animación (o al *anime*) como medio de expresión y difusión de sus obras. Ejemplos de esta palpable evolución son *Ano*



*Yume o Nazotte* y *Umi no manimani* (YOASOBI, 2020 y 2023), o *Literary Nonsense* y *Pray* (EVE, 2017 y 2024). Además, aunque en términos generales se pueda percibir mayor frecuencia de los videoclips de tipo narrativo, también se encuentran videos musicales de tipo «performance» (performativo) o de actuación —aquellos en los que los artistas aparecen interpretando la canción o bailando (Caro Oca, 2014: 68)—, en los que diferentes personajes animados realizan bailes o actuaciones interpretando la canción, como los casos de *Love Letter*, *Adventure* (YOASOBI, 2021 y 2023), *Demon Dance Tōkyō* y *Dramaturgy* (EVE, 2016 y 2017). Estos últimos cuatro videoclips, aunque principalmente performativos, siguen manteniendo semejanzas estéticas y técnicas con el *anime*, lo que sigue apoyando la distinguida influencia de este medio.

No obstante, varios de estos videoclips también realizan ciertas experimentaciones o con las formas conceptuales o con otras técnicas de animación alejadas del lenguaje del *anime*. Por ejemplo, en el video musical *Sister* (EVE, 2018) mediante una estética manga, en blanco y negro, pero jugando con los colores, la historia se desarrolla con imitación literaria, pasando las páginas de un cuaderno que narra esta historia de amor en la infancia. YOASOBI posee dos videoclips narrativos realizados mediante la técnica de animación por marionetas, en los que dichas marionetas presentan una estética influenciada por el *anime*, lo que otorga una poética particular a las obras. Se trata de los videoclips *Gunjō* (2020) y *Heart Beat* (2023), dirigidos ambos por Atsushi Makino<sup>8</sup>.

Por lo tanto, debido a esta variedad y factores es necesario hacer una selección de las obras a estudiar para no agrandar la muestra y poder amoldarla a las características del artículo y sus objetivos principales. De esta manera, en una primera aproximación se han seguido unos criterios para seleccionar la muestra final. Primero, se han priorizado los videoclips de tipo narrativo y en los que la narración de una historia tiene más peso. Segundo, se han seleccionado aquellos en los que la influencia del *anime* es más notable (aunque esto lo cumplen la mayoría de los videoclips, ya que son pocos, como los dos citados de YOASOBI, lo que se hacen con otras técnicas y estilos de animación). Se ha buscado cubrir todos los años, desde los inicios de los artistas hasta la escritura de este texto. Y, por último, se ha buscado que sea un número equilibrado de videoclips entre los dos artistas. En consecuencia, la muestra final de este estudio son 23 videoclips, 11 de YOASOBI y 12 de EVE. YOASOBI: *Yoru ni Kakeru* (2019), *Ano Yume o Nazotte* (2020), *Halzion* (2020), *Sangenshoku* (2021), *Monster* (2021), *Sukida* (2022), *Shukufuku* (2022), *Mr.* (2022), *Umi no Manimani* (2023), *Hero* (2023) y *Seventeen* (2023). EVE: *Anoko Secret* (2017), *Raison d'être* (2019), *Ambivalent* (2019), *Hakugin* (2020), *Promise* (2020),

<sup>8</sup> Atsushi Makino es un incipiente animador experimental, que realiza tanto cortos de animación como videoclips para otros artistas, como *Baloney Speaker* (Sasanomaly, 2015).

*Yuseiboushi* (2021), *Fight Song* (2022), *Shirayuki* (2023), *Bokurano* (2023), *Kororon* (2023), *Hanaarashi* (2023) y *Pray* (2024).

Aun con todo, antes de continuar es necesario aclarar que estos videoclips originales con influencia del *anime* no son un caso aislado a EVE y YOASOBI. Durante los últimos años son varios los artistas y grupos japoneses en los que en sus videoclips utilizan el medio del *anime* para promocionar o expresar sus obras, realizando videoclips tanto de tipo performativo como narrativo y siendo tanto enteramente animados como híbridos. Algunos ejemplos destacables son *Tasuuketsu* y *Kyoukaisen* (Amazarashi, 2016 y 2021); *Unleash!!!!* (Band-Maid, 2022); y el mágico *Chocolat Cadabra* (Ado, 2024), el cual está producido y animado por un importante estudio de animación japonés, Trigger, creador de series *anime* representativas como *Kill la Kill* (Eiichi Kamagata, Kozue Kaniwa, Ryu Hashimoto, Souichi Tsuji, Tetsuya Endo, Yoshio Manabe y Yosuke Toba, 2013) y *Cyberpunk: Edgerunners* (Satoru Honma, 2022). No obstante, la diferencia de estos videoclips es que son esporádicos en estos artistas, mientras que YOASOBI y EVE tienen mayor número. En este sentido también destaca un grupo «virtual» reciente surgido en el año 2018, ZUTOMAYO —abreviatura de «Zutto Mayonaka De linoi», que se puede traducir como «De-searía que fuera medianoche todo el tiempo». Este grupo presenta numerosos videoclips animados con una fuerte influencia *cross-media* del medio del *anime*, como: *Byōshinwo Kamu* (2018), *Haze Haseru Haterumade* (2019), *Milabo* (2020), *Kira Killer* (2022), *Time Left* (2022) y *Hanaichi Monme* (2023) entre varios otros.<sup>9</sup>

Tratar toda esta muestra agrandaría el estudio, por lo que para esta aproximación se decide prestar atención a las obras de YOASOBI y EVE —ya que además de ser mayores en número pueden ser más populares y reconocidas—, dejando los otros videoclips para futuras investigaciones, aunque sí se toman en consideración como contexto que muestra el influjo *cross-media* del *anime* en el videoclip.

### 3. Relaciones entre YOASOBI, EVE y el *anime*

Tras la muestra y antes de la metodología de estudio, como un marco contextual, es necesario explicar la estrecha vinculación entre los artistas y el propio medio del *anime* paralelamente a estos videoclips, y que justifica en cierta medida las características e hipótesis sobre estas piezas audiovisuales. En primer lugar, desde sus orígenes, los artistas han compuesto y proporcionado diferentes canciones para que se usen como *Openings* o *Endings* de series y películas *anime*, lo que les ha otorgado, como anticipado en la introducción, una mayor difusión, fama y reconocimiento tanto en su país como a nivel internacional en base a la popularidad de los propios *animés*. Ejemplos destacados son la canción *Kaikai Kitan* de EVE

9 ZUTOMAYO, además de sus videoclips con personajes e historias originales, es un grupo «virtual» muy semejante a otros anteriores y referenciados como Gorillaz y Hatsune Miku.

para el *opening* de *Jujutsu Kaisen* (Hiroaki Matsutani, Makoto Kimura, Toshihiro Maeda, Yoshiaki Takagaki y Yuriha Murai, 2020) y la canción *Idol* de YOASOBI para la serie *Oshi no Ko* (Genki Negishi, Hajime Kamata, Shimpei Yamashita, Taku-ya Yoshioka y Yusuke Aomura, 2023). Esto continúa de una amplia tradición en la que el *anime* ha sido siempre muy importante para la industria musical japonesa a la hora de popularizar artistas y canciones (Condry, 2006), y la cual se puede atestiguar hasta finales de los años veinte del pasado siglo (Clements, 2013: 46). De hecho, de los veintitrés videoclips de la muestra, cinco canciones son también *openings* o *endings* de diferentes *animes*, lo que conecta directamente ambos medios.

Esto último es importante desde un punto de vista *cross-media* y *transmedia* ya que se abre una doble vía en la que: por un lado está el videoclip animado original para la canción del artista; y por otro se encuentra la misma canción apoyando, de forma paralela, las imágenes oficiales de un *anime* para su *opening* o *ending*. Un ejemplo es la canción de EVE *Fight Song*, que presenta su propio videoclip animado original con narrativa *anime* y un montaje paralelo con los personajes de *Chainsaw Man* (MAPPA, 2022) para uno de los *endings* oficiales de esta serie. Además, a propósito de esta canción, EVE —que es gran aficionado a la cultura popular— presenta una faceta como guionista, escritor y productor de manga. Sus mangas *Inochi no Tabetaka* (2023) y *Tobi and Ryuuko* (2024) están narrativamente relacionados con sus videoclips *Inochi no Tabetaka* (2020) y *Fight Song*, compartiendo con ellos personajes, argumentos, diseños, escenarios, etc.<sup>10</sup>. Estos elementos, aparte de prestarse para estudios futuros en los que se trate la *cross-medialidad* o *transmedialidad* de distintos formatos audiovisuales como el *anime*, el manga y el videoclip a través de una misma canción, son representativos de la comunión particular entre los artistas y el *anime* como medio

Con respecto a la creación de los videoclips, algunos están producidos por directores, animadores y estudios de animación representativos e importantes en la actual industria del *anime*. Los videoclips de EVE *Promise* y *Shirayuki* están dirigidos respectivamente por Ken Yamamoto y Haruka Fujita<sup>11</sup>, y producidos por el estudio CloverWorks, creador de *animes* populares como *Bocchi the Rock!* (Hiroyuki Kobayashi y Tatsuya Ishikawa, 2022) y *SpyxFamily* (Maasa Murakami,

---

10 Aunque se estén tratando sus videoclips y canciones, EVE se podría considerar como un artista audiovisual entrado en la creación y producción de múltiples obras audiovisuales. Además de tener otro manga, *Kara no Kioku* (2020), presenta una película con aire experimental en la que se utiliza su música, sus videoclips, e incluso aparece él mismo, *Adam by Eve: A live in Animation* (Nobutaka Yoda, 2022), producida y distribuida por Netflix. En ella se narra una historia de amistad basada en el relato de Adán y Eva, alternando, mezclando y uniendo las formas del cine, la animación, el *anime*, el videoclip, el musical y el espectáculo de luces y sonido. En este ejemplo audiovisual también se pueden apreciar elementos *cross-media* del *anime*, sobre todo en determinados videoclips como *Mob* (2022).

11 Los directores que trabajan en estos videoclips son, en su mayoría, animadores y directores que, aunque no sean conocidos, tienen una amplísima experiencia y carrera trabajando en la creación y animación de obras *anime*. Por ejemplo, Yamamoto anima el *opening* de *Vinland Saga* (Mitsuhiro Sugita, Naokado Fujiyama y Yoko Ueda, 2019) y algunos episodios de la mencionada *SpyxFamily* (2022). Por otro lado, Fujita es la directora del *anime* de Netflix *Violet Evergarden* (Kazusuna Umeda, Shigeru Saito, Shinichi Nakamura y Shinichiro Hata, 2018).

Masaya Saitō, Mirai Yamauchi, Takako Yamamori, Tetsuya Nakatake y Yūichi Fukushima, 2022), coproducido este junto al reconocido WIT Studio, que también produce el videoclip de EVE *This World to You* (2019). El videoclip *Seventeen* está coproducido por el estudio MAPPA, creador de los nombrados *Jujutsu Kaisen* y *Chainsaw Man*. Esto, junto con el apartado *transmedia*, une con el caso particular de YOASOBI, quien pertenece al sello y grupo Sony (concretamente a Sony Music Entertainment Japan), productora que también está fuertemente involucrada con la creación y difusión de *anime* a nivel internacional.

YOASOBI nace bajo la iniciativa —que se podría considerar *transmedia*— de «convertir novelas en música» (Crunchyroll, 2023). Las 11 canciones tratadas en esta muestra (así como las del resto del dúo) están basadas en algún tipo de historia, novela o relato previo. Estas historias están creadas por diferentes escritores, ya sean noveles o profesionales, los cuales participan en diferentes concursos o procesos de selección en los que YOASOBI escoge una historia para después componerle una canción que la narre o represente y, en algunos casos, crearle el videoclip con narrativa *anime* (YOASOBI, 2024)<sup>12</sup>. Por ejemplo, la canción y videoclip *Love Letter* está basada en una carta que una joven de once años escribió al concepto y arte de la música. Esto establece en sí un fuerte paralelismo con el medio *anime*, donde la mayor parte de las obras son adaptaciones basadas en mangas, novelas, *light novels*, *visuals novels*, etc.

Por lo tanto, a raíz de este contexto de vínculos entre el *anime* y los artistas y sus obras, puede parecer casi natural que para la mayoría de canciones se creen videos musicales con una perspectiva *cross-media*, partiendo de una fuerte conexión con los componentes narrativos y estéticos del *anime*, como se mostrará en el siguiente estudio y análisis.

#### 4. Metodología

En este estudio de carácter interdisciplinar se ha empleado una metodología mixta —cualitativa y cuantitativa—, en la que atendiendo y enumerando unos elementos o ítems concretos se ha realizado un análisis sistemático de los videoclips. Los análisis, elección, estudio e interpretación de los ítems se han elaborado —siguiendo lo expuesto en la introducción— teniendo en cuenta tanto el formato del videoclip como las formas y componentes del medio *anime*. Así, los ítems se conciben en una combinación de dos métodos, siendo uno el propio análisis sistemático de los videoclips y, otro, un análisis comparativo del contenido de estos videos con el *anime*, para ver cómo se relacionan ambos formatos y la medida en la que influye el *anime*. Por tanto, para el análisis de la muestra se han tomado, primero, herra-

---

<sup>12</sup> Estas intenciones «novelísticas» de la música de YOASOBI se ven también en que sus álbumes y discos recopilatorios se lanzan bajo los títulos *The Book* (2021), *The Book 2* (2021) y *The Book 3* (2023).

mientas del análisis del videoclip propuestas por autores como Caro Oca (2014) y Rodríguez López y Aguaded Gómez (2013), quienes se apoyan en la amplia tradición académica del estudio del videoclip; segundo, se han tomado como base los estudios y trabajos de Steinberg (2012), Hernández Pérez (2017) y Suan (2021), que tratan los componentes narrativos, técnicos, visuales, estéticos y productivos arquetípicos del *anime* y sus movimientos tanto dentro del propio *anime* como a nivel *cross-media*, para lo cual el presente estudio (como los referenciados) se apoya en autores importantes de este ámbito como Jenkins (2006) y Scolari (2013).

Así, sirviéndose también de otros trabajos como Azuma (2009) y Ruh (2014b), hay que considerar primero que el *anime*, para mantener su distinción, reconocimiento e interrelaciones con los productos del *anime* y otros medios, depende de un conjunto compartido de convenciones, elementos que se repiten incisivamente en una variedad de *animes* y obras. Por consiguiente, el *anime* mantiene una forma consistente de diseños de personajes, una utilización regular de expresiones faciales y corporales convencionales que no siempre son autoevidentes, un ritmo particular de movimiento y estatismo en su animación y patrones narrativos entre otras convenciones, las cuales tienen su propio desarrollo histórico, haciendo que se pueda hablar de formalismo y formas del *anime* (Suan, 2021: 5). Son estos elementos los que en los movimientos *cross-media* del *anime* se desarrollan en otros medios y, en este caso específico, en los videoclips.

Por tanto, los ítems en los que se ha enfocado el análisis sistemático son los siguientes: (1) la narrativa de la historia, el argumento y trama que mediante la interacción y acciones de los personajes se narra en los videoclips; (2) el equilibrio entre las escenas/formas narrativas y las formas conceptuales o performativas de los vídeos musicales, identificando cuáles son las que tienen más peso; (3) las temáticas y ambientaciones que se desarrollan en dichas historias; (4) los personajes, atendiendo no solo a sus diseños sino también a los modelos de comportamiento y conducta; (5) los escenarios, la puesta en escena y planos determinados que figuran en los videoclips; (6) algunas técnicas de animación empleadas para determinadas escenas; y (7) el significado de las letras y la sincronía y relación entre letra-imagen-música, lo que apoya y refuerza tanto la narración de la historia como las formas del videoclip.

## 5. Resultados. Elementos *cross-media* del *anime* en los vídeos musicales de YOASOBI y EVE

Tras la aplicación del método y el estudio de los ítems, se puede comprobar cómo los videoclips contienen, comparten y se hibridan con las formas narrativas, visuales y técnicas que son arquetípicas y características del medio *anime*, lo cual se ejemplificará tanto desde un punto de vista general como específico de los vídeos musicales a través de dos tablas al final del apartado (Tabla 1 y Tabla 2).

En primer lugar, los veintitrés videoclips presentan una diégesis en la que se narra una historia determinada, o unos sucesos organizados que les ocurren a unos personajes definidos, los cuales realizan acciones concretas a través de diferentes escenarios y localizaciones. Estas historias, a la vez que desarrollan argumentos que se basan o varían en los principios narrativos de presentación-nudo-desenlace, representan y expresan distintos temas o ideas que fortalecen el propio desarrollo de la trama. Estos elementos son los que trata Hernández Pérez —apoyándose a su vez en importantes autores narratológicos (2017: 155-156)— para estudiar los movimientos narrativos del *anime*, el cual es un medio que en su origen se distinguió por dar un especial peso al desarrollo de una historia por encima de los gags visuales (Steinberg, 2012: 13-17), y que actualmente también destaca por un énfasis en historias más complicadas con altos componentes filosóficos y psicológicos (Napier, 2005: 10-14). Así, los videoclips de YOASOBI y EVE, como el *anime*, emplean la utilización de una historia y trama como uno de los componentes centrales de las obras audiovisuales. En *Yoru ni Kakeru*, mediante una historia de amor y desamor de dos personajes que exploran sus pasados, se reflexiona sobre la muerte y se tratan temas como la complejidad psicológica en la aceptación personal y el suicidio como vía de escape de los problemas personales. En *Kororon*, la historia de encuentro y amistad entre dos mujeres jóvenes es la rendija por la que alejarse de las rutinas de una sociedad abusiva y carente de propósito.

Al tratarse de videoclips, las escenas que narran estas historias se alternan y mezclan con otras formas conceptuales y experimentales propias del medio. La importancia dedicada a una forma u otra es diferente en cada vídeo musical. En cinco de los videoclips las formas conceptuales y de experimentación audiovisual tienen más presencia que las escenas narrativas, pero no obstante sigue habiendo un relato en donde dichas escenas conceptuales figuran el contenido de las historias. En *Halzion*, las pantallas de ordenador representan el enclaustramiento de la protagonista, que revive su antiguo amorío a través de fotos y videos almacenados en su ordenador. En los dieciocho videoclips restantes, aun conteniendo formas conceptuales, las escenas que narran una historia tienen mayor peso, duración y presencia, destacando especialmente las obras de EVE, desde *Anoko Secret* hasta *Pray*. La utilización de las formas conceptuales son las que separan estos videoclips de un *anime* como tal, ya que además carecen de efectos sonoros que eclipsen la música y se percibe en todos ellos una alta sincronía música-imagen, otorgándoles así una originalidad particular. No obstante, en algunas obras del medio *anime* también se encuentran secuencias sincronizadas con la música que no están alejadas de estos videoclips, como un interludio de la película *Your Name* (*Kimi no Nawa*, Makoto Shinkai, 2016) y su sincronía con la canción *Yumetourou* de RADWIMPS.

Las temáticas y ambientaciones que se tratan y presentan en las historias de estos videos son arquetípicas y se encuentran constantemente en el *anime*. Esto se puede

unir con el significado de las letras y su relación con la música e imagen, lo que refuerza la representación y narrativa de la propia historia. Así, en estos videos y canciones se tratan temas como: la superación y el desarrollo personal (*Monster* y *Raison d'être*); la amistad, el compañerismo y la lucha por los amigos (*Sangenshoku* y *Bokurano*); temáticas sobre héroes y combates (*Hero* y *Fight Song*); temas e historias sobre el amor y el romance a través del tiempo y del espacio (*Ano Yume wo Nazotte* y *Shirayuki*); y otros temas más introspectivos o filosóficos (*Mr.* y *Yuseiboushi*). En algunos videos se encuentran varias de estas temáticas a la vez, las cuales se presentan en ambientaciones diversas como: mundos fantásticos (*Hanarashi* y *Pray*); la realidad (*Sukida* y *Kororon*); la realidad mezclada con elementos fantásticos (*Umi no manimani* y *Promise*); ambientaciones distópicas (*Monster* y *Ambivalent*), postapocalípticas (*Yuseiboushi*), de ciencia ficción (*Shukufuku* y *Mr.*) y mundos paralelos (*Seventeen*). El *anime* es un medio narrativo variado en el que se exploran múltiples narraciones, temáticas y ambientaciones. No obstante, se pueden encontrar tropos narrativos y temáticos comunes y genéricos a más obras, como los tratados por Hernández Pérez (2017: 155-217), los cuales coinciden con lo analizado en estos videos musicales.

Como comentado en la introducción, los videoclips presentan personajes originales (sin ser versiones animadas de los artistas) a los que se les da mucha importancia y presencia. Desde su origen, el *anime* es un medio personaje-centrista —«character-centric» (Steinberg, 2012: 8)—, en el que los personajes reciben una primordial importancia tanto desde el plano narrativo como visual, estableciéndose en ellos unos códigos estéticos determinados y muy característicos que se repiten constantemente en multitud de obras (Suan, 2021: 151-178). Además, dichos

**Figura 2.** Diseño de personajes y modelos de conducta en los videoclips de YOASOBI y EVE



Fuente: elaboración propia.

personajes destacan por una actuación figurativa («figurative performance»), en donde diferentes códigos gestuales, de comportamiento, movimiento y conducta se establecen como componentes fijos, repitiéndose y variándose continuamente en distintas obras (ibidem.: 203-237). Los videoclips no solo destacan por el característico diseño estético y visual de los personajes, sino también por todos estos modelos de comportamiento, conducta y códigos gestuales y de movimiento, siendo así elementos 100% extraídos y altamente influenciados por el *anime* (Figura 2).

Posteriormente, las escenas narrativas de los videoclips comparten y contienen escenarios, localizaciones, puestas en escena, planos y movimientos de cámara que son idiosincráticos y altamente recurrentes en el medio del *anime*. En los escenarios y localizaciones, aparte del diseño de las ciudades, los mundos fantásticos y postapocalípticos, destacan las reconocidas aulas de instituto, presentes en varios videos como *Sangenshoku*, *Umi no Manimani*, *Promise* y *Bokurano*. Entre los planos determinados característicos del *anime* y muy presentes en estos videoclips destacan: planos detalle de los ojos; primeros planos de las caras de los personajes; planos dentro de los trenes mostrando el viaje de los personajes; amplia variedad de planos y ángulos de cámara; y planos largos donde, desde el final de una calle se ve cruzar en el otro extremo a los personajes. Además, los personajes, aparte de las actuaciones figurativas, realizan acciones que son muy típicas del *anime* como: correr, caídas desde el cielo, y una constante aparición de todo tipo de escenas de acción, combates, enfrentamientos y lucha, como en *Seventeen*, *Hero*, *Raison d'être*, *Bokurano*, *Fight Song* y *Pray*.

Y por consecuente a toda esta influencia técnica y visual (y a la participación de artistas que trabajan en ambos medios), los videoclips se influyen y utilizan en gran medida técnicas de animación que son características y distinguibles del *anime*. En ellos se percibe la utilización de distintos planos, los cuales se dedican a un elemento exclusivo de la animación (ya sean únicamente personajes o escenarios), y se mueven entre ellos enfatizando el «animetic interval», tan estudiado por los autores al respecto de las técnicas de animación del *anime* (Lamarre, 2009). Así mismo, a la hora de animar todos los movimientos de los personajes, los objetos, u otros componentes característicos como los combates y las explosiones (elementos que se animan en 2D), se utilizan técnicas y recursos que son arquetípicos y recurrentes del *anime* a la hora de otorgarle su naturaleza particular (Suan, 2021). En todos los videoclips se perciben elementos distinguibles del *anime* que también se aprecian en series televisivas actuales y características del medio como *Boku no Hero Academia* (Hirokazu Hara, Hiroshi Kamei, Kazumasa Sanjōba, Naoki Amano, Natsumi Mori y Wakana Okamura, 2016) entre muchas otras, proporcionando así a las obras de YOASOBI y EVE su distinción particular tanto dentro del medio del videoclip como dentro del *anime*.



**Figura 3.** Escenas, planos y acciones en los videoclips de YOASOBI y EVE



Fuente: elaboración propia.

**Tabla 1. Resultados, videoclips de YOASOBI**

Ítems/ Videoclips	Argumento, historia	Formas videoclip	Temáticas/ Ambientaciones	Personajes	Escenarios, planos/ Acciones	Técnicas animación <i>anime</i>	Sincronía/ Significado letras
<i>Yoru ni Kakeru</i>	Amor, desamor. Personajes recuerdan pasados	Narrativas	Suicidio, depresión/Realidad	Diseños, conducta <i>anime</i>	Edificios, azoteas/Caidas cielo	Ondulaciones pelo, elementos líquidos	Sincronía/Letra: temas
<i>Ano Yume wo Nazotte</i>	Amor adolescente, cita festival verano (típico <i>anime</i> )	Conceptuales	Amor, sueños reales/Realidad	Diseños, conducta <i>anime</i>	Aulas, festivales, planos ojos	Fuegos artificiales, iluminación caras	Sincronía/Letra: figuración narrativo-visual
<i>Halzion</i>	Desamor, recuerda su pareja en ordenador	Conceptuales	Desamor, desarrollo personal/Realidad	Diseños, conducta <i>anime</i>	Ciudades, trenes	Entornos virtuales	Sincronía/Letra: narrativa- visual
<i>Sangenshoku</i>	3 amigos, niñez, adultez. Problemas adultez	Conceptuales	Amistad, historias de vida/Realidad	Diseños, conducta <i>anime</i>	Ciudades japonesas, parques, karaokes	Estándar personajes	Sincronía/Letra: narrativa- visual
<i>Monster</i>	Encuentro, amor, personajes luchan contra su naturaleza	Conceptuales	Contra naturaleza/Animales antropomórficos	Diseños, conducta <i>anime</i>	Caras/Correr	Estándar personajes	Sincronía/Letra: tema
<i>Sukida</i>	Personaje, dudas amorosas, amor no correspondido	Performativas- conceptuales	Amor no correspondido/Realidad	Diseños, conducta <i>anime</i>	Aulas, azoteas	Estándar personajes	Sincronía/Letra: narrativa- visual
<i>Shukufuku</i>	Personajes, pasada relación fraternal, aceptación presente	Narrativas	Introspección, aceptación/Ciencia- ficción	Diseños, conducta <i>anime</i>	Espacio, mechas	Vuelos mechas	Sincronía/Letra: tema
<i>Mr.</i>	Androide con sentimientos, escribe recuerdo de amor tras perderlo	Narrativas	Amor fraternal, aceptación muerte/Ciencia- ficción	Diseños, conducta <i>anime</i>	Ojos- carai/Caidas cielo	Ondulaciones cabello visual	Sincronía/Letra: narrativa- visual
<i>Umi no Manimani</i>	Adolescente, problemas sociales, huye, conoce a "joven"	Narrativas	Ansiedad social, superación/Realidad- fantasía	Diseños, conducta <i>anime</i>	Trenes, instituto, plays/Correr	Fuegos artificiales, estrellas fugaces	Sincronía/Letra: temas, narración-visual
<i>Hero</i>	joven con bullying rescatada por heroína	Narrativas	Bullying/Ciencia- ficción	Diseños, conducta <i>anime</i>	Aulas / Planos subjetivos	Acción, combate. Otras técnicas	Sincronía / Letra: narrativa-visual
<i>Seventeen</i>	Misma adolescente, mundos paralelos, una rescata otra	Narrativas	Injusticia/Ciencia- ficción	Diseños, conducta <i>anime</i>	Ciudades futuristas/Acción, combate	Explosiones, vehículos	Sincronía/Letra: narrativo- visual

**Tabla 2.** Resultados, videoclips de EVE

Ítems/ Videoclips	Argumento, historia	Formas videotíp	Temáticas/ Ambientaciones	Personajes	Escenarios, planos/ Acciones	Técnicas animación <i>anime</i>	Sincronía/ Significado letras
<i>Anoko Secret</i>	Joven conoce chica, ayuda no rechazar gustos	Narrativas	Amistad, aceptación/Realidad, fantasía	Diseños, conducta <i>anime</i>	Ciudades, ríos/ Correr	Estándar personajes	Sincronía/Letra: temas, narración
<i>Raison d'être</i>	Joven solitaria, sueños, poderes, enfrenta enemiga	Narrativas	Desarrollo personal/Mundo sueños	Diseños, conducta <i>anime</i>	Sueños/Combates	Animación combates	Sincronía/Letra: temas
<i>Ambivalent</i>	Joven en espacio viaja por planetas con compañero	Narrativas	Amistad, madurez/Ciencia-ficción	Diseños, conducta <i>anime</i>	Espacio exterior, naves	Explosiones	Sincronía/Letra: temas
<i>Hakugin</i>	Joven solitario recuerda pasado y propósito	Narrativas	Superación/Realidad-fantasia	Diseños, conducta <i>anime</i>	Ciudades, naturaleza	Vuelo personajes	Sincronía/Letra: tema
<i>Promise</i>	Personaje recuerda vida con amigo fallecido	Narrativas	Aceptación muerte/Realidad-fantasia	Diseños, conducta <i>anime</i>	Aulas, planos aberrantes	Animación catástrofes	Sincronía/Letra: tema amistad
<i>Yuseiboushi</i>	Personaje vaga distopías viviendo situaciones	Narrativas-conceptuales	Introspección/Postapocalíptico	Diseños, conducta <i>anime</i>	Ojos, escenas postapocalípticas	Estándar personajes	Sincronía/Letra: temas
<i>Fight Song</i>	Joven protege y rescata chica de situaciones	Narrativas	Héroes, amistad/Ciencia-ficción	Diseños, conducta <i>anime</i>	Torneos, combates	Animación peleas	Sincronía/Letra: tema superación
<i>Shirayuki</i>	Amor entre humana y ser fantástico	Narrativas	Amor espacio-temporal/Fantasia	Diseños, conducta <i>anime</i>	Ojos, espacios naturales	Estándar personajes	Sincronía/Letra: temas
<i>Bokurano</i>	Amiga rescata héroe, este rescata amiga de villanos	Narrativas	Héroes, amistad/Ciencia-ficción	Diseños, conducta <i>anime</i>	Aulas, planos aberrantes	Animación combates	Sincronía/Letra: tema amistad
<i>Kororon</i>	Encuentro, amistad de dos mujeres jóvenes	Narrativas	Amistad/Realidad	Diseños, conducta <i>anime</i>	Ciudades, plazas, trenes	Estándar personajes	Sincronía/Letra: temas
<i>Hanaarashi</i>	Vida, aventuras de personajes en mundo fantástico	Narrativas	Amistad, desarrollo/Fantasia	Diseños, conducta <i>anime</i>	Paisajes/Escenas acción	Animación acción	Sincronía/Letras: temas, narración
<i>Pray</i>	Organización intenta destruir mundo, diosa lo evita	Narrativas	Religión/Fantasia	Diseños, conducta <i>anime</i>	Paisajes, caras y ojos	Animación acción	Sincronía/Letra: temas

## 6. Discusión y conclusiones

Los videoclips son formas multimodales que se encuentran en un cruce de caminos de géneros musicales, géneros visuales, mensajes y narrativas líricas, subjetividades artísticas, representaciones culturales y nuevos medios tecnológicos (Burns y Hawkins, 2019: 3), lo que lo convierten en un medio que acepta e hibrida otros medios. Así, a través de las obras de los artistas japoneses YOASOBI y EVE se ha podido comprobar cómo el *anime* también se introduce e hibrida con el medio del videoclip a partir de componentes *cross-media*. Los videoclips animados de YOASOBI y EVE utilizan abundantemente recursos narrativos, técnicos y visuales característicos y arquetípicos del *anime*, los cuales se combinan con las formas propias del videoclip. Sin embargo, en estos videos musicales se le otorga más peso e importancia a la narración de una historia y la presencia de unos personajes, lo que puede llevar a la discusión de si estos videoclips de tipo narrativo se pueden incluir en la categoría de obras *anime* entendiendo el *anime* desde una perspectiva *cross-media*. Esto enlaza a su vez con las discusiones de si ciertas obras y medios relacionados con el medio del *anime* se pueden considerar o no como propiamente *animés* (Berndt, 2021: 5).

Aun con todo, estas obras se pueden considerar como nuevos productos multimediales que toman la confluencia entre el medio del videoclip y el medio del *anime* como punto de partida. Dado los numerosos y variados videoclips de YOASOBI y EVE (más allá de los analizados), en los que el desarrollo de una historia a través de unos personajes originales tiene mucho peso, y dado también que estos elementos se están expandiendo a más grupos y artistas, estas obras se podrían catalogar como una especie de OAMV, Original Anime Music Videos, en donde diferentes historias, originales o adaptadas, se sirven de la confluencia entre el *anime*, el videoclip y la música ya no solo para la promoción de la canción del artista, sino además para la creación de una específica obra audiovisual de carácter artístico y narrativo con la que representar y expresar diferentes temáticas relacionadas con el mundo contemporáneo y sus contextos sociales. El *anime* es un medio que desde sus orígenes se encuentra en continua expansión, cambio y crecimiento, influyendo, cohesionándose e hibridándose con muy distintos medios, destacando especialmente el cine, los videojuegos o, en este caso específico, los videoclips.

Por lo tanto, como un siguiente paso de los AMV de las décadas previas, estas nuevas obras audiovisuales se descubren como productos y formatos originales con los que el *anime* sigue expandiéndose y difundiéndose más allá de las series televisivas —que continúan siendo el componente central del medio—, sirviéndose como punto de partida de la música y canciones de artistas reconocidos y populares que han alcanzado su fama gracias en parte al propio *anime*, como YOASOBI y EVE. Con estos OAMV se abre otra puerta por la que estudiar la *transmedialidad* del *anime* y su confluencia con otros medios, así como su relación *cross-mediática* con las propias series televisivas y la expansión de sus historias, temáticas, músicas

y códigos estéticos y visuales que lo distinguen y caracterizan. Para ello, una futura vía de investigación concreta es la profundización e indagación en los estudios, productoras, artistas, animadores y directores que trabajan tanto en el *anime* como en la creación de estos OAMV, nombrados algunos de ellos en el anterior apartado 3. Una vez identificados los elementos *anime* de los videoclips se pueden tratar los procesos artísticos y los creadores que mediante sus trabajos hibridan los medios del *anime* y del videoclip para crear obras artísticas, narrativas y musicales específicas que, sin ser *animés* en sus términos televisivos o cinematográficos, están propagando las formas del *anime* a nuevos terrenos audiovisuales.

## Referencias

Azuma, Hiroki (2009). *Otaku: Japan's Database Animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Berndt, Jaqueline (2018). Anime in Academia: Representative Object, Media Form, and Japanese Studies. En: *Arts*, Vol.7, n°4. Basilea: MDPI, 56-68. DOI: <https://doi.org/10.3390/arts7040056>

Berndt, Jaqueline (2021). *Introduction*. En Santiago Iglesias, José Andrés y Soler Baena, Ana (eds.). *Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion*. Estocolmo: Stockholm University Press. DOI: <https://doi.org/10.16993/bbp.a>

Billboard Japan (26 de octubre de 2016). *Hot Albums*. Consultado el 22 de marzo de 2024 en [https://www.billboard-japan.com/charts/detail?a=hot\\_albums&year=2016&month=10&day=31](https://www.billboard-japan.com/charts/detail?a=hot_albums&year=2016&month=10&day=31)

Billboard Japan (19 de febrero de 2020a). *Hot Albums*. Consultado el 22 de marzo de 2024 en [https://www.billboard-japan.com/charts/detail?a=hot\\_albums&year=2020&month=02&day=24](https://www.billboard-japan.com/charts/detail?a=hot_albums&year=2020&month=02&day=24)

Billboard Japan (27 de mayo de 2020b). “*Yoru ni Kakeru*” de YOASOBI encabeza las listas generales por primera vez, con 14 millones de visitas de su videoclip, el segundo mayor número de visitas para un video musical después de Pikotaro y Hoshino Gen [traducido del japonés]. Consultado el 22 de marzo en [https://www.billboard-japan.com/d\\_news/detail/88462/2](https://www.billboard-japan.com/d_news/detail/88462/2)

Burns, Lori A. (2019). Multimodal and Transmedia Subjectivity in Animated Music Video: Jess Cope and Steven Wilson's «Routine» from «Hand. Cannot. Erase». (2015). En: Vernallis, Carol; Rogers, Holly y Perrot, Lisa (eds.). *Transmedia Directors: Artistry, Industry and New Audiovisual Aesthetics*. Londres: Bloomsbury Publishing.

Burns, Lori A. y Hawkins, Stan (eds.) (2019). *The Bloomsbury Handbook of Popular Music Video Analysis*. Nueva York: Bloomsbury Publishing USA.

Caro Oca, Ana María (2014). *Elementos narrativos en el videoclip. Desde el nacimiento de la MTV a la era YouTube (1981-2011)*, Tesis doctoral. Sevilla: Universidad de Sevilla.

- Clements, Jonathan (2013). *ANIME: A History*. Londres: BFI y Palgrave Macmillan.
- Condry, Ian (2006). *Hip-Hop Japan: Rap and the Paths of Cultural Globalization*. Durham: Duke University Press.
- Condry, Ian (2013). *The Soul of Anime. Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*. Durham: Duke University Press.
- Crunchyroll (8 de diciembre de 2023). *YOASOBI Talk Anime, Music, and the Success of "Idol"!/INTERVIEW*. Consultado el 18 de abril de 2024 en <https://www.youtube.com/watch?v=A8fYMMkXLjQ>
- González Treviño, Ana Elena (2021). *Paradise Lost in Music Videos*. En: Duran, Angelica y Murgia, Mario (eds.). *Global Milton and Visual Art*. Lanham: Lexington Books.
- Hernández Pérez, Manuel (2017). *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Jenkins, Henry (2006). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Knobel, Michele; Lankshear, Colin y Lewis, Mathew (2010). *AMV Remix: Do-It-yourself anime music videos*. En: Knobel, Michele y Lankshear, Colin (eds.). *DIY Media: Creating, Sharing and Learning with New Technologies*. Nueva York: Peter Lang Publishing.
- Kopylova, Olga (2021). *Manga Production, Anime Consumption: The Neon Genesis Evangelion Franchise and its Fandom*. En: Santiago Iglesias, José Andrés y Soler Baena, Ana (eds.). *Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion*. Estocolmo: Stockholm University Press. DOI: <https://doi.org/10.16993/bbp.i>
- Lamarre, Thomas (2009). *The Anime Machine. A Media Theory of Animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- López Rodríguez, Francisco Javier (2017). *Animación y música en los videoclips del Studio Ghibli*. En: *Revista Mediterránea de Comunicación*, Vol. 8, n°2. Alicante: Universidad de Alicante, 145-159. <https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2017.8.2.10>
- Milstein, Dana (2007). *Case Study: Anime Music Videos*. En: Sexton, Jamie (ed.). *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual*. Edimburgo: Edinburgh University Press.
- Napier, Susan J. (2005). *Anime, from Akira to Howl's Moving Castle. Experiencing contemporary Japanese animation*. Nueva York: SY. Martin's Griffin.
- Rodríguez López, Jennifer y Aguaded Gómez, José Ignacio (2013). *Propuesta metodológica para el análisis del vídeo musical*. En: *Quaderns del CAC*, Vol. 16. Barcelona: Consell de l'Audiovisual de Catalunya, 63-70. ISSN: 1138-9761.

- Ruh, Brian (2014a). The Comfort and Disquiet of Transmedia Horror in Higurashi: When They Cry (Higurashi no Naku Koro ni). En: *Refractory: a Journal of Entertainment Media*, Vol.23. Melbourne: Screen Studies Program University of Melbourne.
- Ruh, Brian (2014b). Conceptualizing Anime and the Database Fantasyscape. En: *Mechademia: Origins*, Vol. 9. Minneapolis: University of Minnesota Press, 164-175. DOI: <https://doi.org/10.5749/mech.9.2014.0164>
- Santiago Iglesias, José Andrés y Soler Baena, Ana (eds.) (2021). *Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion*. Estocolmo: Stockholm University Press.
- Scolari, Carlos Alberto (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Sedeño Valdellos, Ana María (2007). Narración y descripción en el videoclip musical. En: *Razón y Palabra*, Vol. 56. Quito: Universidad de los Hemisferios.
- Sedeño Valdellos, Ana María y Guarinos, Virginia (2021). Transmedialidad, álbum visual y videoclip musical. Estudio sobre el rap negro femenino y su corporeidad: Janelle Monáe y Tierra Whack. En: *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, n°22. Castellón de la Plana: Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universitat Jaume I, 299-316. DOI: <http://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2021.22.15>
- Steinberg, Marc (2012). *Anime's Media Mix. Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Strom, Gunnar (2007). The Two Golden Ages of Animated Music Video. En: *Animation Studies*, n° 2. Portland: Society of Animation Studies, 56-57.
- Suan, Stevie (2017). Anime's Performativity: Diversity through Conventionality in a Global Media-Form. En: *Animation*, Vol. 12, n°1. California: SAGE Publications, 62-79. <https://doi.org/10.1177/1746847717691013>
- Suan, Stevie (2021). *Anime's Identity. Performativity and Form beyond Japan*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- YOASOBI (2024). *YOASOBI*. Consultado el 7 de junio de 2024 en <https://www.yoasobi-music.jp/>

