

Anime y modernidad. Análisis de los fenómenos psicosociales plasmados por Hikaru Yamaguchi en *Given*

Anime and modernity. Analysis of psychosocial phenomena captured by Hikaru Yamaguchi in Given

Hannia Martínez Cano¹ 
Universidad de Cartagena, hmartinez@ises.com.co

Nicolás Álvarez Merlano² 
Universidad Industrial de Santander, nicolas2218476@correo.uis.edu.co

ACCESO  ABIERTO

Cómo citar: Martínez Cano, H., & Álvarez Merlano, N. (2021). Anime y modernidad. Análisis de los fenómenos psicosociales plasmados por Hikaru Yamaguchi en *Given*. *Revista Palobra "palabra que obra"*, 21(2), 205-221. <https://doi.org/10.32997/2346-2884-vol.21-num.2-2021-3883>

Recibido: 22 de agosto de 2021

Aprobado: 21 de noviembre de 2021

Editor: Ricardo Chica Geliz. Universidad de Cartagena-Colombia.

Copyright: © 2021. Martínez Cano, H., & Álvarez Merlano, N. Este es un artículo de acceso abierto, distribuido bajo los términos de la licencia <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> la cual permite el uso sin restricciones, distribución y reproducción en cualquier medio, siempre y cuando que el original, el autor y la fuente sean acreditados.



RESUMEN

Given (2019) es un anime basado en la historia inédita de Natsuki Kizu y llevado a la mediana pantalla globalmente a través de *Crunchyroll*. Esta serie animada narra la historia de Mafuyu Sato, un adolescente que, frente a la incapacidad de afrontar la pérdida disruptiva de su pareja sentimental, decide vincularse a la banda de rock de Ritsuka Uenoyama, siendo este la figura coprotagonista que le enseñaría a Mafuyu (y a sí mismo) la importancia de la música como método de expresión y estrategia de afrontamiento ante la muerte y el duelo. Por lo anterior, el presente artículo pretende examinar los planteamientos narrativos de carácter psicológico presentes en el producto televisivo anteriormente mencionado, desde un enfoque cualitativo y considerando las categorías de género y desarrollo psicosocial.

Palabras clave: Música; Malestar emocional; Masculinidad; Juventud.

ABSTRACT

Given (2019) is an anime based on the unpublished story of Natsuki Kizu and globally taken to the medium screen through *Crunchyroll*. This animated series tells the story of Mafuyu Sato, a teenager who, faced with the inability to face the disruptive loss of his romantic partner, decides to join Ritsuka's rock band Uenoyama, who happens to be the coprotagonist character that taught Mafuyu (and himself) the importance of music as a method of expression and coping strategy in the face of the death and grief. According to the above, this article intends to examine the narrative and psychological approaches of the animated product mentioned before, from a qualitative approach and considering the categories gender and psychosocial development.

Keywords: Music; Emotional distress; Masculinity; youth.

¹ Trabajadora Social. Universidad de Cartagena. Becaria FUNIBER de la Maestría en Diseño, Gestión y Dirección de proyectos. Universidad Europea del Atlántico. Líder del proyecto de migración por avance tecnológico y Extensionista del departamento de Gestión Social. Caribemar de la Costa.

² Psicólogo. Universidad Tecnológica de Bolívar. Magister (C.) Métodos y Técnicas de Investigación Social. Universidad Industrial de Santander. Extensionista del Departamento de Gestión Social. Caribemar de la Costa.

INTRODUCCIÓN

El presente artículo explora la relación de los protagonistas y las figuras secundarias de la serie *Given* (2019) en función de las conductas manifiestas y el escenario social que les rodea. Dicho esto, tenemos que el anime es un producto de naturaleza elaborativa compleja que desde sus comienzos ha reflejado “el lienzo de la cultura oriental” (Álvarez y Melguizo 2020:3), su raíz etimológica proviene del latín *animare* lo que sugiere la predisposición de darle vida a algo (Nelmes, 2012). En ese orden de ideas, producción tras producción este producto audiovisual se ha convertido longitudinalmente en un ícono clave de la cultura nacional japonesa y del entretenimiento extranjero (Napier, 2005).

Un análisis retrospectivo a las primeras producciones animadas alrededor del mundo permite la identificación del papel ilustrado como medio promotor de este consumo de productos. Castro y Sánchez (1999) profundizan lo dicho anteriormente determinando a los periódicos satíricos “*Caricature*” (1830), “*Charivari*” (1832), “*Punch*” (1841), “*Harper's Weekly*” (1857) y “*Vaniti Fair*” (1859) como los primeros medios visuales en presentar su contenido a través de tirajes animados.

No fue hasta el cambio de siglo que la sociedad pudo vislumbrar modificaciones tecnológicas de alto impacto como la evolución de las telecomunicaciones, destacando de forma precisa las comunicaciones a larga distancia y la creación de la radio. Asimismo, la invención de la unidad receptora audiovisual hoy conocida como televisor fue un factor clave en la promoción de la cultura animada de audio y vídeo (Pierre y Tudesq, 2002).

A la innovación expuesta, es oportuno anexarle el desarrollo de los conflictos bélicos generados por la primera y segunda guerra mundial, ya que estos permitieron la creación de propuestas animadas diseñadas con propaganda de corte nacional (Clements, 2013). Standish (2006) ahonda este periodo temporal concluyendo que las funciones de las cintas tenían el fin último de mantener la tradición del estado familiar, fomentar las medidas de austeridad y dirigir la opinión nacional a través de la reestructuración de los imaginarios propuestos por el contenido extranjero.

Dentro del corpus de cintas animadas japonesas que reflejan la cultura nacional, la expansión capitalista y el ideal de lucha nipón se hacen visibles “*Momotaro of the Sky*” y “*O-atari Sora no Entaku*” (1932). Mientras la primera poseía una trama argumentativa futurista³ el segundo era más fiel al idealismo de la lucha por los valores morales. Los productos referenciados

³ Entiéndase futurista desde la perspectiva que analiza los cambios entorno a la infraestructura de las urbes.

contrastan con “*El Gato Félix*” (1917) y “*Popeye el marino*” (1930), series de occidente que en conjunto con las primeras referenciadas serían los pilares animados y serializados de forma novel, previo a la llegada de *Toei* (Crafton, 1990; Savage, 2008).

FloreCIMIENTO y tardomodernidad del consumo animado

La postguerra fue un periodo muy difícil para Japón, Odell y Le Blanc (2013:13) acentúan que dicho escenario llevo a la nación nipona a reflexionar con respecto a su verdadero posicionamiento a nivel mundial. En materia animada este patrón de pensamiento nacional se vio reflejado en el reconocimiento de Disney como empresa protagónica a seguir y la posterior creación de Toei Co. Así pues, luego de un periodo de correcciones y análisis sustanciales de los productos propios y extranjeros como “*Usagi to Kame*” (1924), “*Alice in Cartoonland*” (1927), “*Mickey Mouse*” (1928) y “*Tarō’s Toy Train*” (1929) la compañía logro la creación de la primera cinta animada a color “*Hakujaden*” (1958) seguido de “*Saiyu-ki*” (1960) y “*Shindobaddo no bōken*” (1962).

De manera simultánea al desarrollo de material audiovisual, la adquisición global de la TV por parte de las familias ocasionó un efecto en la producción animada. Clements (2013:85) destaca que “El costo creciente de la animación y la adopción cada vez mayor de la televisión habían alterado radicalmente los requisitos de una noche de cine”. En ese sentido, el consumo de cintas cortas en cine decrecimiento y su público objetivo emigró al formato de teleserie. Ante esta situación *Toei* incursiono en la adaptación de historias inéditas al formato de la mediana pantalla, destacando dentro de este proceso el siguiente canon de animaciones:

Tabla 1. Animaciones producidas por Toei [1963-1971]

Nombre y Autoría	Género	Trama argumental
Tetsujin 28-gō [1963-1965] (Yonehiko Watanabe)	Mecha	Lucha contra el crimen a través de personajes humanos inteligencia artificial (robot)
Mahōtsukai Sari [1966-1968] (Osamu Kasai)	Juvenil	Aventuras de la figura protagónica femenina en medio del ambiente escolar y cotidiano
Cyborg 009 [1968-1968] (Yugo Serikawa)	Mecha	Lucha por la paz y la liberación de la sociedad de las organizaciones maléficas
Akane Chan [1968-1968] (Bonjin Nagaki y Yasuo Yamaguchi)	Juvenil	Aventuras de figura protagónica extranjera en conjunto con personajes nipones
Himitsu no Akko-chan [1969-1970] (Fujio Akatsuka)	Juvenil	Sucesos de la figura femenina coprotagónica en torno a su vida y sus fantasías diarias
Taigā Masuku [1969-1971] (Takeshi Tamiya)	Acción	Peripecias de figura masculina protagónica en el mundo del boxeo

Fuente: Elaboración propia (2021)

A partir de las producciones emitidas en el sexto decenio del siglo XX Cooper-Chen (2012) determina que se han producido más de mil animes de televisión en Japón, sumado a ello también anexa que este tipo de producto audiovisual representa el 60% de las series de dibujos animados del mundo.

En una aproximación a la importancia y éxito de esta casa productora Kelts (2006) distingue la propensión de Norteamérica y los países de habla hispana a impregnarse de otras culturas más precisamente de ejes temáticos como la cultura asociada a la muerte, el arte y la personalidad del ciudadano nipón representada en los personajes. Un detalle no menos importante asociado a la notoriedad de esta franquicia también reside en la sincronía de los personajes y la trama argumental; Odell y Le Blanc (2013:21) expresan que “aunque las líneas de demarcación no son precisas, los mercados del anime y el manga se pueden definir en términos generales en varios sectores” sin embargo dichas líneas son clasificaciones generales dado que “el anime dirigido a un mercado en particular no excluye otros datos demográficos” (Odell y Le Blanc, 2013: 21). Así pues, los géneros demarcados son los siguientes:

- *Shōnen*: Animación para público masculino: cubre la línea de fantasía, ciencia ficción, deportes, artes marciales y mecha.
- *Shōjo*: Anime dirigido a una muestra femenina de consumidoras: comprende las líneas de fantasía, escolar, romance y sobrenatural
- *Seinen*: Producciones dirigidas a una teleaudiencia adolescente y/o adulta emergente: comprende contenido explícito de violencia y escenas intensas.

Las segmentaciones enmarcadas anteriormente se desarrollaron de manera ininterrumpida hasta llegado el nuevo milenio, destacando previo al siglo XXI animaciones como: “*Mazinger Z*” (1974), “*Candy Candy*” (1976), “*Hokuto no Ken*” (1984), “*Dragon Ball*” (1986), “*Saint Seiya*” (1986) “*Dragon Ball Z*” (1989), “*Slam Dunk*” (1994), “*Yu-Gi-Oh*” (1998) y “*One Piece*” (1999). Un valor agregado a estas producciones es el interés generado en la sociedad científica, la cual los estudio desde múltiples perspectivas (Aumont, 1984; Kinsella, 1998; Cooper-Chen, 1999; Wang, 1999).

La llegada del nuevo milenio trajo consigo transformaciones sustanciales originadas por el avance en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), ejemplo de ello es la presencia de un formato de televisión digital y la progresión del entramado virtual reflejado en el aumento de internautas alrededor del mundo (Internet World Stats, 2021), resultando esta ultima un factor esencial en la creación tardía de plataformas de *streaming* tales como *Crunchyroll* (Spangler, 2017).

Si bien, el siglo de los nativos digitales traslució el incremento de material y consumo audiovisual, esta situación también desencadenó un fenómeno de fragmentación⁴ manifestado en las preferencias de series animadas y en la observación del contenido en repositorios vía *streaming* de carácter ilegal (Hipólito y Mascena-Cunha, 2020), dentro de los cuales figuró por cierto tiempo el actual medio de transmisión bajo demanda *Crunchyroll*.

Crunchyroll y la cultura del anime bajo demanda

Fundada en 2006 por Kun Gao, Brandon Ooi, James Lin y Vu Nguyen esta plataforma se convirtió en la primera en alojar contenidos animados relacionados con Asia, sin embargo, dichas publicaciones se ejecutaron sin el previo permiso de los titulares del material, convirtiéndola así en uno de los primeros repositorios ilegales (Jiménez-Peña, 2019). Cerca de 2008, debido a las políticas públicas instauradas en varias naciones en contra de la piratería y de los reclamos de las casas productoras, el emporio de *streaming* debió legalizarse para poder continuar alcanzando la comunidad de internautas.

Luego de cortejar a las casas productoras, la plataforma logró un acuerdo con *TV-Tokyo* para la transmisión legal de “*Naruto Shippuden*” (2006) anime con el cual empezarían su transmisión legal de productos audiovisuales de Japón. (Loo, 2008; Forbes, 2009). No fue hasta el 2012 que la franquicia expandió su alcance a través de la apertura a los países de habla hispana (Crunchyroll, 2012), dentro de las características novedosas destacaron las siguientes:

- Catálogo multivariado: Se distribuyeron alrededor de 22 animaciones de diversas líneas temáticas y apta para teleusuarios con múltiples características demográficas
- Emisión simultánea: La franquicia adoptó un modelo de actualización de contenido de forma inmediata para las series animadas que se encontraban en emisión (un episodio semanal luego de estrenado en Japón)
- Formato subtulado: Los episodios indexados podían ser visualizados con subtítulos en español (latino e ibérico)
- Modalidad gratuita y de paga: Los usuarios podían acceder al contenido de forma gratuita (con anuncios en medio de los capítulos) o por suscripción especial (sin anuncios)

En síntesis, con más de doscientos productos animados y dos millones de suscriptores la compañía ha propiciado no solo entretenimiento, sino

⁴ González-Bernal et al. (2015:3) entienden la fragmentación como el “impacto ocasionado por los productos audiovisuales extranjeros asociados a la cadena de cable”

también un acercamiento exponencial a la cultura animada de Asia. Si bien el fenómeno de visualización animado a nivel global es considerado un aspecto de valencia positiva, dicha situación no parece ser advertida por la sociedad científica, la cual continúa analizando los mismos contenidos desde una postura conservadora.

En aras de probar lo dicho anteriormente resulta pertinente remitirnos a estudios retrospectivos como los de López de la Roche (1999), Villar Muñoz (2000), Escandell Bermúdez y Rodríguez Martín, (2002) y Silva (2006) los cuales presentan en sus investigaciones a las animaciones proyectadas en la TV como variable promotora de la conducta violenta.

A la fecha, un contraste con las propuestas de Morales Caruncho et al. (2018) y Arias Alvarez et al. (2020) permiten determinar el conservatismo en torno a la muestra de productos analizados, con la ligera tendencia al análisis exploratorio de las métricas audiovisuales y en mayor medida a la descripción del contenido sin el análisis de una muestra significativa de episodios. Es por todo lo dicho, que el presente manuscrito pretende el acercamiento y la exploración de las dinámicas psicosociales vinculadas a un producto audiovisual de corte más liberal y serializado con un intervalo de tiempo reciente como lo es "*Given*" (2019).

Sinopsis general de *Given* (2019)

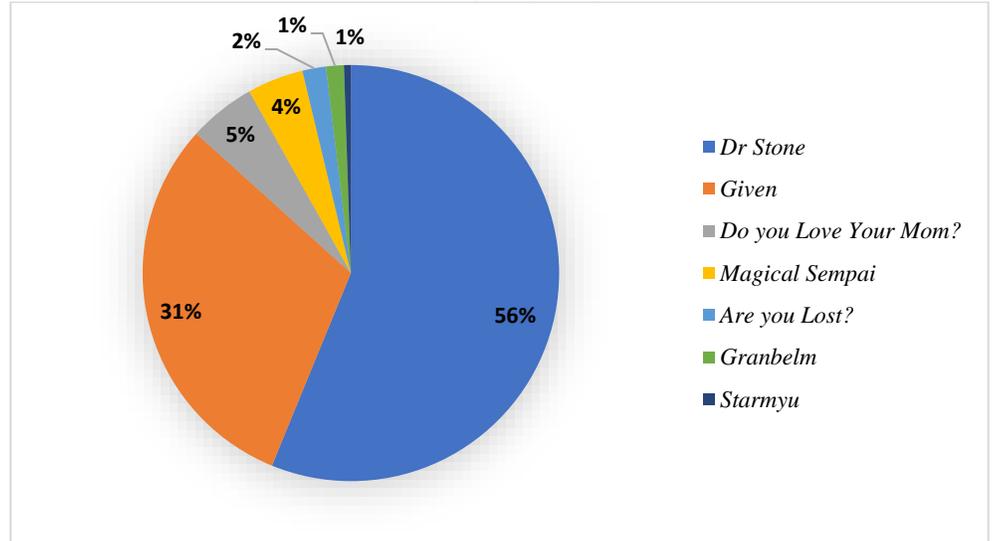
Incluida en el inventario de *Crunchyroll* en la subcategoría *Shōnen-ai*⁵ este anime ha sido adaptado por el director y extensionista del departamento de arte y animación Hikaru Yamaguchi. La narrativa audiovisual del producto se identificó por exhibir las diversas perspectivas por las cuales se inicia y se consolida un grupo de música y lo acompañó de matices dramáticos generados por el intercambio de situaciones en tiempo real y regresivo.

Un indicador de la importancia que refleja esta serie se hace visible en su comercialización; finalizada su emisión, se autorizó la serialización en formato Blu-ray. Un segundo aspecto no menos determinante es la calificación y comentarios que los suscriptores han otorgado en la plataforma al producto; con un porcentaje individual de 94.33% de aceptación (cinco estrellas de calificación) y un 33% de interés general en el año 2019 la producción se situó como la segunda mejor puntuada durante dicho período (gráfico 1)⁶.

⁵La categoría *Shōnen-ai* es una línea de demarcación creada en el siglo XXI caracterizada por la denotación de una narrativa romántica entre personajes de sexo masculino.

⁶Cabe incidir que *Dr. Stone* es una animación con mayor presupuesto y orientada a un público más amplio, razones por la cual supera ligeramente a *Given*.

Gráfico 1. Porcentaje de animes puntuados con cinco estrellas por los usuarios de Crunchyroll (2019)



Fuente: Elaboración propia (2021)

Pese a que han transcurrido dos años desde el estreno de la serie, ninguna revista académica, congreso o ponencia ha decidido analizar este material de valiosísima importancia para exploración de una línea de demarcación asiática moderna ni el abordaje de los patrones de afrontamiento psicológicos reflejados por la muestra de personajes. Por tal motivo el objetivo de esta investigación se orientó a la exploración de los protagonistas y figuras secundarias en función de las conductas manifiestas y el escenario social que les rodea.

Propuesta metodológica

La metodología empleada fue naturaleza cualitativa, la cual es definida por Quecedo Lecanda y Castaño Garrido (2006:7) como la “investigación que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable”. Se apeló a este enfoque debido a la naturaleza del objeto de estudio y a los propósitos trazados por la investigación. En ese mismo orden, previendo la profundidad narrativa de los episodios se optó por un diseño no experimental de corte descriptivo y exploratorio orientado a lo que Hernández-Sampieri et al. (2014) asume como la descripción y determinación del canon de características presentes en la temática investigada.

Muestra

Se seleccionaron la totalidad de once capítulos; [Los chicos en la banda, Como alguien enamorado, Alguien más, Adolescente fluorescente, La razón,

Repulsivo, Dado rodante, Se acaba el tiempo, Una historia de verano, Wonderwall y Canción 2]. Cabe incidir que el anime esboza una clasificación para países de Asia de mayores de diecinueve años, mientras que en naciones europeas la prevención se orienta hacia los menores de doce años.

Variables

En aras de inspeccionar ordenadamente los fenómenos de naturaleza psicosocial se seleccionaron un compendio selecto de variables, apelando como criterios de inclusión su relación directa con los instrumentos empleados y su importancia en la exploración del género animado y la descripción de la conducta de los personajes en medio de cada metraje. En ese sentido fueron escogidas las siguientes:

- El papel desempeñado por cada figura masculina
- Tipos de afrontamiento frente a los escenarios planteados
- Presentación inicial y metas alcanzadas

Instrumento

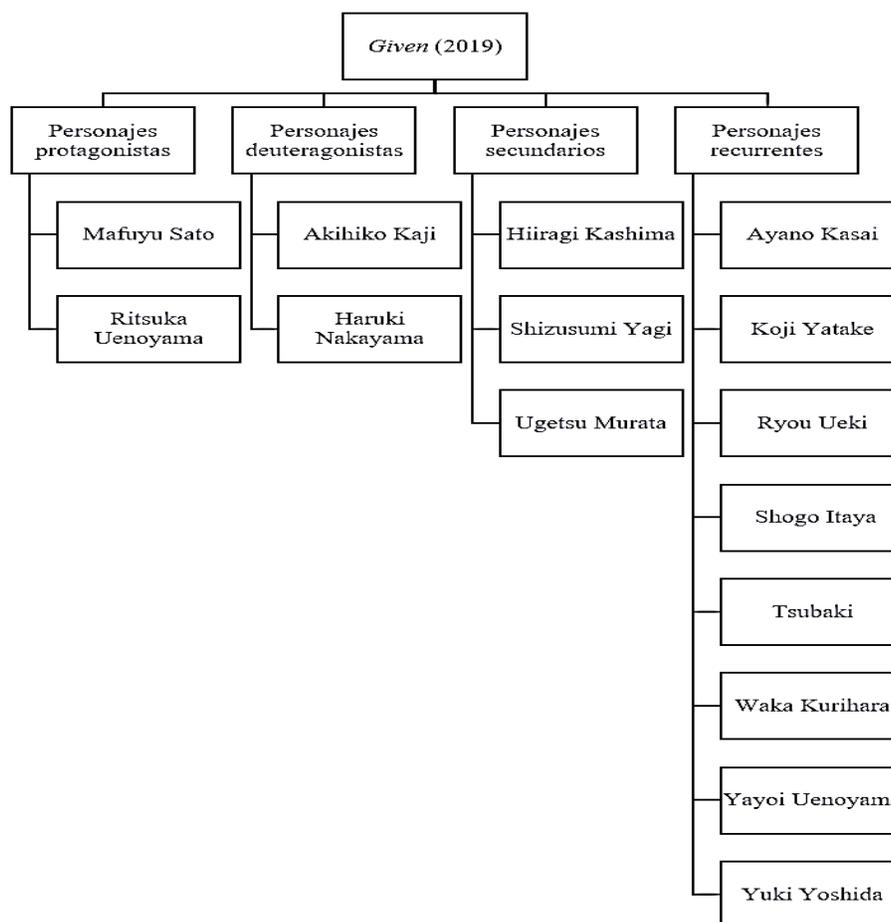
Debido a la calidad pictórica y auditiva de la serie se seleccionó como primera técnica el análisis multimodal, abordado por Kress y Van Leeuwen (2006) como un método holístico que permite el estudio de la narrativa visual a través de la organización del proceso semiótico en dos estadios: el representacional [sentido otorgado a cada aspecto visible en los episodios] y el composicional [métrica de los personajes en el metraje]. Como segunda medida se ejecutó un análisis de contenido bajo el propósito de registrar con mayor precisión los personajes y los códigos verbales claves en la distinción de las dinámicas de afrontamiento psicológico.

Resultados

Se analizaron once capítulos para una cuota de 252 minutos y una media de 22.55 minutos por episodio, todos los metrajes se encontraron con subtítulo al español (ibérico y latino) para su visualización. Un detalle no menos trascendente mora en la fecha de estreno de los episodios, cada metraje fue transmitido de manera ininterrumpida desde el once de julio de 2019 hasta el diecinueve de septiembre del mismo año. El anime presentó un total de quince personajes distribuidos de forma variada (figura 1).

Asimismo, se identificaron relaciones filiatorias, de amistad, amorosas y de compañerismo entre los personajes referenciados.

Ilustración 1. Relaciones jerárquicas en Given (2019)



Fuente: Elaboración propia (2021)

La ficha de análisis multimodal (tabla 2) permitió la construcción del análisis desde la segmentación de la historia en tres partes: inicio (episodios 1-3) desarrollo (4-7) y cese (8-11) tal como se muestra a continuación:

Tabla 2. Ficha de análisis multimodal de "Given" (2019)

Ficha de análisis multimodal de "Given" (2019)		
Escenario multimodal	Metrajes	Descripción
Representacional	Ep (1-3)	<ul style="list-style-type: none"> En Shinjuku un distrito de Japón se presenta una escuela caracterizada por un ambiente jovial y llena de escenarios interactivos (cafetería- pasillos, cancha de baloncesto y aulas) La animación presenta a los Uenoyama encontrarse por primera ocasión con Sato, el cual se encuentra dormido con una guitarra en el pasillo Ambos personajes comparten el silencio hasta que Uenoyama decide presentarse e incentivar a Sato para que se presente Uenoyama advierte la ruptura de una cuerda de la guitarra y le sugiere a Sato que tiene arreglo

		<ul style="list-style-type: none"> • Sato se acerca a Uenoyama y le pide que por favor le arregle el instrumento • Se presenta una regresión explicativa entorno al proceso de aprendizaje musical de Uenoyama • Sato le implora a Uenoyama que le enseñe a tocar la guitarra hasta que este cede y le invita a practicar en su banda • Se presentan a Akihiko Kaji y Haruki Nakayama como bajista y baterista respectivamente • Sato se vincula a la banda en calidad de aprendiz
	Ep (4-7)	<ul style="list-style-type: none"> • La animación comienza su cuarto episodio exhibiendo a ambos protagonistas compartir sesiones musicales en conjunto con los deuteragonistas • La banda habla del próximo evento musical en el cual planean participar • La animación explica a través de una regresión la formación de la banda y expone que Haruki es el fundador • Los días transcurren de forma cotidiana y en el quinto capítulo se visualiza a Sato de forma más receptiva y expresiva con otros compañeros de clase • Ayano Kasai en una clase compartida con Uenoyama que debería alejarse de Sato dado que él es cómplice del suicidio de su antigua pareja • Continúa la preparación para el festival musical y la banda continúa esforzándose, mientras que Sato intenta escribir una canción acorde al instrumental • Sato interactúa con Haruki y le consulta que letra podría asemejarse a la pérdida disruptiva de un ser querido • Haruki y Akihiko reflexionan la consulta previa de la letra expuesta por Sato y advierten que desea expresar algo con la letra de su canción • Finaliza el sexto episodio con interactuando en clases con Uenoyama al cual le expresa que se está esforzando por la letra y que tiempo atrás quiso a alguien, pero no encuentra las palabras aun para plasmarlo
	Ep (8-11)	<ul style="list-style-type: none"> • La banda presenta un ligero altercado debido a que aún no está lista la letra y el tiempo se acorta • Akihiko aborda a Uenoyama y le intima con respecto a su conducta, detallando que no ha logrado concentrarse. En ese mismo momento le consulta con respecto a sus sentimientos por Sato a lo cual Uenoyama implícitamente responde positivamente su atracción • Uenoyama manifiesta pena y le consulta a Akihiko si es raro por la atracción que siente y si es bueno admitir sus sentimientos a lo que Akihiko responde aludiendo a que no debería existir pena o remordimiento por amar a alguien. • Ayano Kasai se disculpa con Uenoyama por el rumor mal intencionado de la vida personal de Sato. • Llega el concierto y llegada la hora de tocar Sato canta de forma inédita la canción construida • Se presenta una regresión simultánea a la letra para mostrar la vida de Sato con su antigua pareja y los sentimientos generados en el al perderle • El auditorio rebosa de admiración y sentimentalismo luego de haber escuchado la historia reflejada por la letra • Hiiragi, Shizusumi y Ugetsu, antiguos amigos de sato y de su ex pareja lo felicitan por su canción y le impulsan a vivir su

	<p>propia vida a través de las letras y en honor a su antiguo amigo fallecido</p> <ul style="list-style-type: none"> • El noveno y décimo episodio muestran recuadros retrospectivos de la vida de Sato, Hiiragi, Shizusumi y Ugetsu y se descubre que tenían una gran relación amistosa desde la infancia. • Los amigos de infancia de Sato se disculpan por no haber intentado mantener el contacto luego de la tragedia ocurrida • La animación finaliza con Sato clarificando sus sentimientos por Uenoyama y afrontando la pérdida de su antiguo compañero sentimental empleando la música como medio de expresión
Composicional	<ul style="list-style-type: none"> • Los personajes protagónicos y deuteragónicos poseen una frecuencia temporal del 100% mientras que los secundarios y los recurrentes alternan entre un 50 y 35% de presencias en el anime

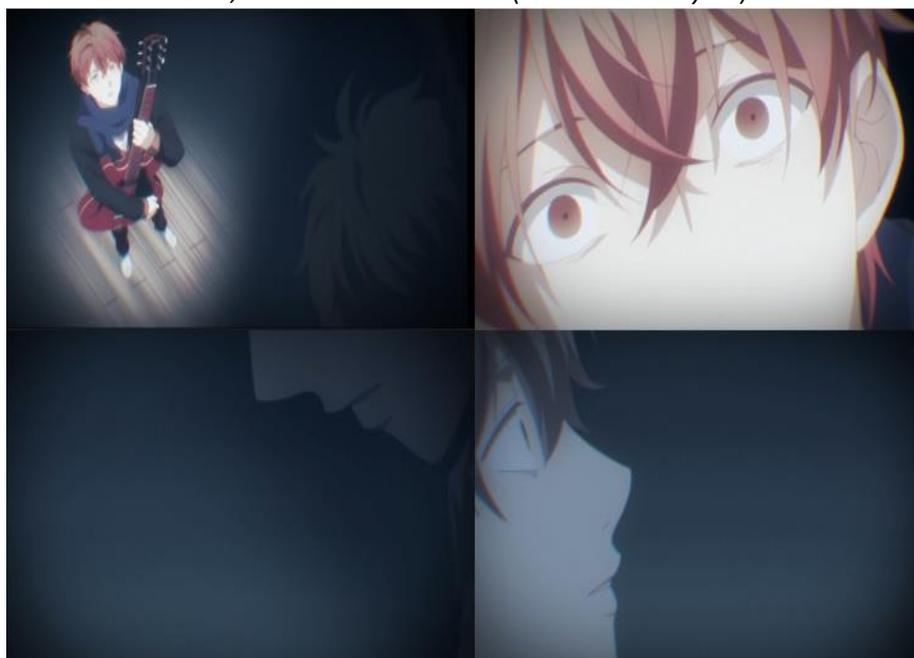
Fuente: Elaboración propia (2021)

Análisis de contenido de los protagonistas

Mafuyu Sato

Personaje con estatura y construcción anatómica promedio que asiste a la escuela secundaria y refleja un ciclo vital adolescente, una mirada psicológica a sus interacciones suscitadas en los primeros episodios lo sitúa como una figura masculina introvertida y perturbada por la situación compleja vivida (ilustración 2):

Figura 2. Presentación del suicidio de Yuki Yoshida ex pareja sentimental de Mafuyu Sato, serie animada "Given". (Fuente: Crunchyroll).



Pese a la pérdida de su compañero sentimental Sato demuestra un patrón de conducta de extrema humanidad; es respetuoso y guarda el espacio con respecto a sus compañeros de clase e incluso intenta hacerse amigo del segundo protagonista. Dentro de los códigos verbales que delatan la presencia de un afrontamiento destacan los siguientes:

“He tenido el mismo sueño una y otra vez, no me siento solo”
[reflexión en torno a los momentos con su pareja previo a el suicidio]
(Iwakami et al. 2019)

“Siempre me dicen que luzco como si no sintiera nada y a veces creo que tienen toda la razón, puede que de verdad sea mucho peor que el resto expresándome” (Iwakami et al. 2019)

“No me siento solo, aunque nunca volveré a verte, aunque aún no haya encontrado las palabras llevo conmigo aquello que amaste”
(Iwakami et al. 2019)

“Si una persona que te gusta dejase el mundo de repente ¿Qué dirías?... ¿Te sentirías solo?, ¿Triste?, ¿La extrañarías? [pregunta a Haruki]. (Iwakami et al. 2019)

“En cuanto a la letra, me esforzaré verás, yo tuve alguien a quien quise de verdad. Aún no encuentro las palabras exactas, pero me di cuenta de que hay algo que quiero decir” [respuesta a Uenoyama en cuanto a la construcción de la letra para el festival] (Iwakami et al. 2019)

Aunque el personaje empleó la reflexión, aceptación silenciosa y ligera comunicación como habilidades de afrontamiento también es oportuno resaltar que buscó en la música (afición de su antigua ex pareja) no solo rendir un tributo sino también enfrentar los hechos y liberar su aflicción, situación que el anime presenta con éxito en su episodio número nueve a través de la canción cantada por el mismo. Una muestra de los fragmentos compilados se puede visibilizar a continuación:

“Como nieve que se niega a derretirse protegiéndose del sol en la sombra vivo con estos sentimientos dentro de mí” (Iwakami et al. 2019)

“Las lágrimas que se congelan en él se caen gentilmente, balancean doce frente a mí. Hubo alguien que perdí, alguien que estaba junto a mí. Esa es toda la historia”. (Iwakami et al. 2019)

“Aunque todo de ti pueda llegar a perder su apariencia siempre vivirás en mi interior. Aunque no pueda despedirme intento seguir adelante, siempre estarás conmigo” (Iwakami et al. 2019)

Ritsuka Uenoyama

Personaje con complejidad atlética, ejemplificó la personalidad extrovertida y apasionada con bajones anímicos característicos de la adolescencia y con dudas con respecto a su sexualidad que se solventaron al decidir amar y rodearse de un grupo de pertenencia maduro. Durante la longevidad de la serie adopta un rol de educador musical de Sato llegando a vincularlo como su vocalista. Los códigos verbales más precisos se pueden observar a continuación:

“Es imposible que no sientas nada, si te invite a nuestra banda fue porque tu canción me conmovió” [respuesta a Sato] (Iwakami et al. 2019)

“Canta por favor, a mí también me gustó mucho esa canción” (respuesta a sato para que entone el tema preliminar] (Iwakami et al. 2019)

“Lo último que quería escuchar era una canción de amor, sin embargo, no entiendo como Sato pudo aguantar tanto dolor, me dejo impresionado, si existe una próxima vez en su vida deseo ser yo” (Iwakami et al. 2019)

“Creo que el corazón es similar a estas cuerdas [las de su guitarra]. Cuando el dolor es demasiado para soportar y no puedes respirar, duele, como si las cuerdas puestas a través de tu pecho estuvieran a punto de romperse. Es como cuando sigues rascando y tocando las cuerdas en su límite, y a veces se rompen. A veces sientes que nunca podrán ser reemplazadas. Pero si hubiera alguien que te reemplazara las cuerdas, así...Siento que tus heridas pueden sanar un poco” (Iwakami et al. 2019)

Análisis de contenido de los deuteragonistas

Akihiko Kaji y Haruki Nakayama

Figuras masculinas cuyo ciclo de vida reflejó la adultez emergente (ilustración 3). En lo que a situación académica atañe, ambos son estudiantes de postgrado de una universidad estatal, dentro de los aspectos de valor positivo a destacar de ambos personajes relucen el extremo sentido de orden traducido en la gestión del vestuario de la banda y la proliferación de una conducta responsable. Ambos individuos motivaron a los protagonistas a explorar sus sentimientos, dirigir el afrontamiento de estos y construir un estilo de vida ordenado (clases, sesión de música y trabajo para contribuir al pago del alquiler del estudio)

Figura 3. Akihiko Kaji y Haruki Nakayama, serie animada "*Given*". (Fuente: Crunchyroll).



Discusión y consideraciones finales

La producción académica dirigida a examinar la dinámica de violencia en las series animadas niponas es amplia, sin embargo, al momento de profundizar en aspectos como el afrontamiento, los fenómenos disruptivos y las habilidades socioemocionales presentes en estos productos la bibliografía es casi inexistente. Es en ese orden de ideas, es pertinente resaltar que más allá del estereotipo machista asociado a las animaciones japonesas, animes como el analizado rompen dicho esquema y obligan a la sociedad científica a replantear el estudio de nuevas producciones.

En síntesis, los personajes de la animación "*Given*" se presentan en una construcción narrativa de corte liberal y moderna, en la cual se plantean dudas en torno a la sexualidad, el afecto y la felicidad, e intentan resolverse a través de una actividad en común como lo es la música. Cada episodio presenta una serie de interacciones sociales de valencia positiva y negativa en la cual cada figura desarrolla mecanismos de afrontamiento para hacer frente a los conflictos vivientes. Resulta sugestivo el hecho de que esta serie de inicio e interconecte a través de un hilo ordenado temas como el suicidio, la homofobia reactiva y el afrontamiento de la tragedia.

Un análisis de los datos desde el patrón de conducta realizado también permitió la identificación de una evolución del comportamiento en los diferentes personajes en los estadios individuales y colectivos como banda, acto que contrasta con las características encontradas por defecto en las animaciones observadas por otros investigadores. Aspectos como la

presencia de roles de género alternativos, progreso en las interacciones sociales, desarrollo de afrontamiento frente a los escenarios aversivos, comunicación grupal efectiva y la consecución de las metas trazadas a nivel individual y grupal cualifican a esta animación como producto observable desde una óptica pedagógica de consumo.

Al realizar esta investigación resultó perceptible el interés de múltiples autores en inspeccionar las dinámicas de conflicto que ciertos productos japoneses presentan a sus audiencias, sin embargo, es menos comprensible que animes como el explorado aquí nunca hayan sido revisados o reseñados de manera concisa. Aunque se reconocen las limitaciones metodológicas asociadas y la demarcación “*Shōnen-ai*” es un género moderno en la industria animada nipona, estudios como el aquí descrito resultan de valiosísima importancia, debido a la originalidad y acercamiento desde técnicas valoradas y empleadas por la comunidad investigadora, al contraste de la inmensurable exhibición de documentos que solo se aproximan a las consecuencias de los hechos violentos en los mismos dibujos de animación.

Referencias Bibliográficas

- Álvarez, J. y Melguizo, Y. (2020). La dualidad en la definición del anime. *Mundo Asia Pacífico*, 9(16), 126–128. Recuperado de <https://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/map/article/view/6385>
- Arias Álvarez, F. J., Robledo Rodríguez, N. y Cobos, T. L. (2020). Consumo de anime en la población universitaria de Cartagena. *Luciérnaga Comunicación*, 12(23), 66–84. <https://doi.org/10.33571/revistaluciernaga.v12n23a3>
- Aumont, J. (1984). Los monstruos mecánicos. Serie, percepción, tiempo y juego. *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, 9, 091–113. Recuperado de <https://raco.cat/index.php/Analisi/article/view/122833>
- Castaño Garrido, C. y Quecedo Lecanda, M. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*, 14(14), 5–40. Recuperado de <https://ojs.ehu.eus/index.php/psicodidactica/article/view/142/138>
- Clements, J. (2013). *Anime: A History*. London: Palgrave
- Cooper-Chen, A. (1999). An animated imbalance: Japan's television heroines in Asia. *Gazette*, 61(3-4), 293-310. <https://doi.org/10.1177/0016549299061003007>
- Cooper-Chen, A. (2012). Cartoon planet: the cross-cultural acceptance of Japanese animation. *Asian Journal of Communication*, 22(1), 44-57. <https://doi.org/10.1080/01292986.2011.622774>

- Crafton, D. 1990. *Emile Cohl, Caricature, and Film*. Princeton: Princeton University Press.
- Crunchyroll lanza servicio de Anime simulcast para Latinoamérica (20 de enero de 2022). Crunchyroll. Recuperado de <https://www.crunchyroll.com/es/anime-news/2012/04/18-1/crunchyroll-lanza-servicio-de-anime-simulcast-para-latinoamerica>
- De La Roche, M. L. (1999). Procesos educativos y medios de comunicación: entre los deseos y las oportunidades. *Signo y pensamiento*, 18(34), 77-88. Recuperado de <http://revistas.javeriana.edu.co/index.php/signoypensamiento/article/view/3004>
- Del Villar Muñoz, R. (2011). Videoculturas de la japoanimación. *Comunicación y Medios*, (12), 74-82. <https://doi.org/10.5354/0716-3991.2000.13038>
- González Bernal, M. I., Roncallo-Dow, S., Arango-Forero, G. A. y Uribe-Jongbloed, E. (2015). Calidad en contenidos televisivos y engagement: Análisis de un canal privado en Colombia. *Cuadernos.Info*, 37, 17-33. <https://doi.org/10.7764/cdi.37.812>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. Bogotá: McGraw Hill.
- Hipólito, B. y Mascena, K. (2020). Mídia Streaming e Pirataria: O comportamento do consumidor de Anime no Brasil. *CBR - Consumer Behavior Review*, 4(1), 38-52. <https://doi.org/10.51359/2526-7884.2020.243718>
- Iwakami, A., Ishikawa, M., Utsui, R., Kunieda, S. y Ōsaki, T. (Productores ejecutivo). (2019). *Given*. [Serie de Televisión]. Crunchyroll Studios; Sony Pictures Entertainment. Recuperado de <https://www.crunchyroll.com/es-es/given>
- Internet World Stats (20 de enero de 2022) *Today's road to e-Commerce and Global Trade Internet Technology Reports*. Recuperado de <https://www.internetworldstats.com/emarketing.htm>
- Jiménez Peña, A. (20 de enero de 2022). *Crunchyroll: cómo funciona el Netflix del anime y siete recomendaciones para empezar a disfrutar de la plataforma*. Espinof. Recuperado de <https://www.espinof.com/animacion/crunchyroll-como-funciona-netflix-anime-siete-recomendaciones-para-empezar-a-disfrutar-plataforma>
- Kelts, R. (2006). *Japamerica: How Japanese pop culture has invaded the U.S.* New York: Palgrave.
- Kinsella, S. (1998). Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement. *Journal of Japanese Studies*, 24(2), 289-316. <https://doi.org/10.2307/133236>

- Kress, G. y Van Leeuwen, T. (2006). Visual interaction. En: Jaworski, A. y Coupland, N. (Eds.), *The Discourse Reader* (pp. 362–385) Londres: Routledge.
- Loo, E. (20 de enero de 2022). *TV Tokyo to Stream Naruto via Crunchyroll Worldwide Anime News Network*. Recuperado de <https://www.animenewsnetwork.com/news/2008-11-17/tv-tokyo-to-also-stream-naruto-through-crunchyroll>
- Morales Caruncho, X., Chacón Gordillo, P. D. y Soto Solier, P. M. (2018). La presencia de la violencia en las series dirigidas a los niños/as de 5 y 6 años: Una perspectiva semiótico-cultural. *EA, Escuela Abierta*, 17(1), 65–84. <https://doi.org/10.29257/EA17.2014.05>
- Napier, S. (2005). *Anime from Akira to Howl's moving castle: Experiencing contemporary Japanese animation*. New York: Palgrave.
- Nelmes, J. (2012). *Introduction to Film Studies*. London: Routledge.
- Now Playing: Anime Online* (20 de enero de 2022) Forbes. Recuperado de <https://www.forbes.com/2009/08/04/online-anime-video-technology-e-gang-09-japan.html?sh=1de43ef2576a>
- Odell, C. y Leblanc, M. (2014). *Anime*. Harpenden: Kamera Books.
- Pierre, A. y Tudesq, A. (2002). *Historia de la radio y la televisión*. México: Fondo Nacional de Cultura Económica.
- Savage, S. (2008). "Popeye the Sailor, Volume One: 1933—1938". *The Journal of the Association of Moving Image Archivists*, 8(1), 60-62. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/41167297>
- Silva, A. (2006). La cultura de la violencia: la transgresión y el miedo de los adolescentes. *Fermentum. Revista Venezolana de Sociología y Antropología*, 16 (47), 664-674. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70504705>
- Spangler, T. (9 de febrero de 2017). Crunchyroll Anime Service Tops 1 million Paid Subscribers. Recuperado de <https://variety.com/2017/digital/news/crunchyroll-anime-1-million-paid-subscribers-1201982702/>
- Standish, I. (2006). *A New History of Japanese Cinema: A Century of Narrative Film*. London: Bloomsbury Publishing.
- Wang, C. (1999). *Handbook of Research on the Impact of Fandom in Society and Consumerism*. Pennsylvania: IGI Global.