

## REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

### ***Análisis de la Comunicación Humana en la Serie de Animación Japonesa: Sangatsu No Lion***

**Autor: Abraham Méndez González**

**Tesis presentada para obtener el título de:  
Licenciado en Ciencias de la Comunicación**

**Nombre del asesor:  
César Amando Chávez Mendoza**

Este documento está disponible para su consulta en el Repositorio Académico Digital Institucional de la Universidad Vasco de Quiroga, cuyo objetivo es integrar organizar, almacenar, preservar y difundir en formato digital la producción intelectual resultante de la actividad académica, científica e investigadora de los diferentes campus de la universidad, para beneficio de la comunidad universitaria.

Esta iniciativa está a cargo del Centro de Información y Documentación "Dr. Silvio Zavala" que lleva adelante las tareas de gestión y coordinación para la concreción de los objetivos planteados.

Esta Tesis se publica bajo licencia Creative Commons de tipo "Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada", se permite su consulta siempre y cuando se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras derivadas.





**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

“ANÁLISIS DE LA COMUNICACIÓN HUMANA EN LA SERIE DE  
ANIMACIÓN JAPONESA: SANGATSU NO LION.”

**TESIS**

Que para obtener el título de:

**LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**PRESENTA**

**ABRAHAM MÉNDEZ GONZÁLEZ**

**ASESOR**

**DR. CÉSAR AMANDO CHÁVEZ MENDOZA**

CLAVE: 16PSU0012S

ACUERDO: LIC100401

MORELIA, MICHOACÁN

NOVIEMBRE, 2020



## AGRADECIMIENTOS.

Este trabajo cuenta una historia, dentro de sus páginas se puede encontrar una intención por el detalle y un gusto por aquello que se estudia; representa un pequeño grano de arena en sus temáticas y para mí un gran momento de mi vida.

Lo anterior no se hubiera llevado a cabo sin la colaboración de una serie de personas en mi vida y en mi formación, así como esos momentos tan enriquecedores que dieron como conclusión esta tesis de licenciatura.

Quiero agradecer a mis padres: Antonio y Rosa María por ser los pilares de mi existencia, ejemplo del trabajo, la dedicación y la búsqueda de nuestros sueños.

A mis hermanos: Marco Antonio, César y Rosaura por su sincera amistad y apoyo que a lo largo de estos años también me fue conformando como profesionalista.

A mi novia: Jesica Lilian por todo su apoyo, su amor, su continua fe en mí desde al principio hasta el final de la realización de este proyecto y por compartir conmigo el mundo tan bello de la animación japonesa.

A mis amigos por su apoyo incondicional en todos estos años, por escucharme, aconsejarme y esperar siempre lo mejor de mí.

A mis tíos, mis abuelos y primos que de una forma u otra se han preocupado por mí y me han guiado en algunos momentos.

A la facultad de ciencias de la comunicación de la UVAQ, a todos esos profesores, compañeros y directivos que fueron una parte fundamental en el desenvolvimiento de mi vida académica.

A mis maestros específicamente a la doctora María Guadalupe Trejo Estrada por guiarme en la primera parte de la investigación y al maestro César Amando Chávez Mendoza por su amable apoyo, su continuo interés y por compartirme esa pasión tan noble por la investigación.



# Índice

Introducción	1
Capítulo 1. Planteamiento de la investigación	3
1.1. Planteamiento del problema	3
1.1.1. Problemática desde el anime	3
1.1.2. Problemática desde la comunicación intrapersonal	5
1.1.3. Sobre nuestra investigación	5
1.2. Justificación	6
1.3. Pregunta general	8
1.3.1. Preguntas particulares	8
1.4. Supuesto	8
1.5. Objetivo general	9
1.5.1. Objetivos particulares	9
Capítulo 2. De la comunicación intrapersonal.	10
2.1. Los valores de la comunicación humana.	11
2.2 Perspectivas de una comunicación intrapersonal.	12
2.2.1 El problema epistemológico de la comunicación intrapersonal.	13
2.2.2 Conceptos clave de la comunicación intrapersonal.	15
2.2.3 El diálogo humano y sus manifestaciones.	18
2.2.4 Temáticas del diálogo interno.	23
2.3 Relación formal de una obra de ficción con la comunicación humana.	25

Capítulo 3. El contexto, concepto general y particular de la animación japonesa.	29
3.1 Repaso histórico del origen del manga y el anime.	30
3.1.1. Desarrollo del manga: contexto histórico y contribuciones.	30
3.1.2. Revisión histórica de los orígenes y el desarrollo de la animación japonesa.	34
3.1.3 Etapas contemporáneas del anime.	38
3.2 Características de la animación japonesa.	43
3.2.1 Cultura japonesa en el anime y el “Cool Japan”.	43
3.2.2 La técnica y estética en el anime.	46
3.2.3 La narrativa en el anime.	51
3.3 Géneros representativos de la animación japonesa. Aproximación al concepto de un “Slice of Life”.	54
3.3.1 Clasificación general de la animación japonesa.	54
3.3.2 Subgéneros de la animación japonesa.	56
3.3.3 ¿Qué es un Slice of Life?	58
Capítulo 4. La industria del anime fuera de Japón.	62
4.1. La introducción del anime en nuestro país.	63
4.1.1. Llegada del anime y manga a América Latina.	63
4.1.2 El anime y manga en México.	66
4.1.3 Características de la comunidad <i>otaku</i> en la actualidad.	74
4.2 El anime como producto masivo en la actualidad.	77
4.2.1 Distribución masiva del anime en Latinoamérica: el servicio de streaming.	77
4.2.1.1 Crunchyroll.	79
4.2.1.2 Netflix.	81
4.2.2 Aproximaciones a una teoría contemporánea de la animación japonesa.	85



Capítulo 5. Metodología.	87
5.1 Lógica de investigación – Investigación cualitativa.	88
5.2 Método general de investigación – Análisis síntesis.	89
5.3 Método particular de la investigación – Análisis textual.	91
5.4 División del análisis – Muestra homogénea.	94
5.5 Nuestra ruta.	95
Capítulo 6. Análisis de la serie “Sangatsu no Lion”.	97
6.1 Factores preliminares.	97
6.2 Personajes de la serie.	99
6.3 Análisis de la serie “Sangatsu no Lion”.	101
Conclusiones.	181
Desde un enfoque intrapersonal ¿qué aprendimos de la serie “Sangatsu no Lion”?	181
¿Cómo influyó la comunicación intrapersonal de los personajes en sus relaciones humanas?	183
¿Qué relación existió entre la comunicación intrapersonal de los personajes y su desarrollo individual en la serie?	184
Reflexiones sobre nuestra propuesta teórica.	186
Reflexiones generales.	186
BIBLIOGRAFÍA.	188
Apéndice de animes mencionados	198



## Introducción

Esta investigación reunió dos elementos que conviven en las ciencias de la comunicación ya sea como medios o cómo temáticas de estudio; creamos un análisis que sirviera a nuestros motivos de combinar temáticas tan contrastantes como los marcos de la comunicación intrapersonal y la narrativa contemporánea de la animación japonesa que dentro de nuestro ejemplo y aplicación crearon un contenido bastante valioso.

Y es que la industria de la animación japonesa ha mostrado ya desde hace varias décadas su enorme éxito y la facilidad para expresarse en diferentes géneros, creando grupos de interés o fans dentro y fuera de Japón. A través de una exitosa globalización hoy en día ha conformado un gran *fandom*<sup>1</sup> alrededor de todo el mundo, los cuales han dado origen a una propia sub-cultura, sus protocolos y de parte del anime a un lenguaje y un discurso bastante particular. Este flujo de prácticas ilustra la compleja dinámica cultural generada que ha generado el anime a través de los medios de comunicación (Lamrichs, 2013).

Hablar del anime nos requirió que lo contempláramos como un producto que lleva en sí una tradición histórica bastante larga, pasando por sus géneros y los más minuciosos detalles. Resultó un ejercicio bastante significativo el que hallamos identificado las ópticas con las que se le ve al anime en la investigación de la actualidad, así como sus limitaciones, fundamentar en qué espacios el anime se presenta como un producto que ya es agotado y de cuales carece.

Además, decidimos que era necesario hablar en un capítulo por separado sobre la relación que este medio ha tenido en nuestra región, la historia de la animación japonesa en nuestro país es muy interesante, por supuesto que siendo nuestro ejercicio de carácter interpretativo resultó imposible separar nuestro propio pensamiento de la investigación en general, esto lo decimos en el sentido de que se analizó una obra de ficción de Japón con una mirada occidental, un punto de vista latinoamericano como es el nuestro.

---

<sup>1</sup> Entendiéndolo como un grupo de aficionados de determinado producto cultural, se trata de una dinámica de cohesión de un grupo unidos por el común denominador de su afición.

Por parte de la teoría de la comunicación intrapersonal nos hallamos con un gran reto al presentarse como un área de la comunicación que dentro de su misma naturaleza resulta ser un campo bastante polémico y con información un tanto inaccesible.

Apreciamos como esta área de la comunicación se ha visto olvidada, rescatando información muy valiosa de los filósofos del diálogo que propusieron algunas ideas bastante valiosas, pero de hace ya varias décadas. Desarrollamos entonces una discusión filosófica sobre la ética que tiene la comunicación dentro de sí misma, enfocándonos en un sistema comunicativo que no hablara tanto de los medios de comunicación masiva sino desde una perspectiva más personal.

De esta forma hemos desarrollado un trabajo que habla acerca de una verdadera comunicación, un ejercicio comunicativo que toca temas muy personales y con las corrientes más abstractas del proceso cognitivo, encontramos todos estos factores nada más y nada menos que en una obra de ficción que vino del otro lado del océano.

A partir de eso nos guiamos por una metodología que analiza a detalle el valor de una obra por lo que esta dice y aunque en un principio eso significaba un gran reto, resulto ser un camino certero por la misma naturaleza del contenido que hemos escogido.

La teoría que nosotros desempeñamos se basa en este conjunto de temáticas en el ejemplo específico de la serie “Sangatsu no Lion”, realizando un análisis de la serie que se fijara más que nada el contenido literario de su guion que de una forma u otra, la obra desarrolló temas que nos interesan desde la comunicación intrapersonal y la narrativa general de la serie que es guiada principalmente por sus personajes.

Descubriendo de esta forma una perspectiva de la narrativa del anime contemporánea, un producto que se escribió de forma muy compleja siendo un caso particular en muchas características para todo el anime tradicional y que sin pretenderlo resulta ser un medio que rescató algunos valores comunicativos.

# Capítulo 1. Planteamiento de la investigación

## 1.1. Planteamiento del problema

La problemática principal a la que atiende esta investigación se enfoca en una falta de conocimiento que a su vez va encaminada en tres aspectos: la teoría de la animación japonesa en América Latina, la teoría de la comunicación intrapersonal en el acervo comunicativo y el tercero sería nuestra propia proposición de que no existe una investigación que analice nuestro objeto de estudio o inclusive existe poca información sobre la comunicación intrapersonal enfocada en un producto de ficción.

### 1.1.1. Problemática desde el anime

Su relevancia ha llevado al país del sol naciente a que algunas organizaciones regulen el comercio de la animación japonesa. Para el año de 2007 la “Japan External Trade Organization” estimaba que el anime era consumido en más de 70 naciones y que sus beneficios en factores económicos superaban los dos mil millones de dólares, derivados de sus licencias, la venta de sus figuras, estrenos cinematográficos, comercialización (López A. H., 2013). Haciendo una revisión sobre este fenómeno nos hemos dado cuenta de que, si bien han pasado alrededor de cuatro o cinco décadas desde su globalización, a diferencia de otra industria creativa como la cinematográfica, no existe la suficiente teoría que le haga justicia a un medio que se ha desarrollado de manera económica y cultural en occidente.

La animación japonesa es un fenómeno que ha formado parte del contenido mediático en México desde la década de los 70 (Aranda, 2015). Resulta ser un medio que ya tiene varios años formando parte de las industrias televisivas de América Latina y al que se le podría explorar desde una perspectiva social, artística, transcultural, de medios de comunicación.

Lo que en su momento fueron series infantiles o algunas con temáticas algo más profundas, hoy en día ha formado una cultura específica que vio el nacimiento del *otaku*, que es precisamente esa subcultura que emergió de Japón en la década de los 70 y tuvo su crecimiento de la mano del entretenimiento masivo que ofrecía el manga, los videojuegos y el anime (Azuma, 2009). De ser un producto de nicho hasta formar hoy en día una parte de la cultura popular de algunos sectores de la población. Es intrigante tener la posibilidad de

estudiar el texto de una animación japonesa con los múltiples cambios que este medio ha tenido en los últimos años.

Los denominados *anime and manga studies* han tenido un enfoque desde los estudios culturales y como una serie de recolección de datos que solo nos dejan ver alguna pequeña bibliografía sobre las cifras del anime o datos concretos dentro y fuera de Japón; aún más en específico nos deja con datos arrojados solo en la periferia del anime y no existe tanta información que analice al anime como un texto autónomo (Loriguillo-López, 2018). A lo que se ha enfocado la academia en el anime es a atender temas de transculturación que si bien son relevantes proceden más a un saber social que a encontrar el verdadero valor de un anime.

Es necesario hablar sobre el medio conocido como “animación” y su relevancia dentro de la narrativa del siglo XXI; es que se le ha definido como la forma creativa más importante en la época contemporánea; desde proyectos cinematográficos, elementos y campañas publicitarias o en el diseño de páginas web la animación es hoy en día un recurso indispensable en el uso de los medios y las tecnologías (López, 2011). La animación es un medio de expresión universal, el “arte de lo imposible” que presenta en sí misma una variedad de gamas y temáticas muy variadas (Wells, 2002). Por supuesto que siendo Japón el principal productor de este contenido, existen autores orientales que seguramente ya lo han tratado. Entonces ¿qué pasa con la información académica del anime en nuestra lengua? Si no encontramos la traducción al inglés o si el idioma es un impedimento para acercarnos a esta área del conocimiento estamos hablando de cierto sesgo de información.

Buscando algunas investigaciones sobre anime nos hemos dado cuenta de dos factores o temas la hora de analizarlo: el primero es bien conocido y se trata de encontrarle una dimensión negativa en la que los contenidos japoneses proponen contenidos altamente violentos para un público infantil. La otra y una más reciente sería la de que el anime propone una sexualización de parte de sus personajes femeninos. Observar al anime desde estos puntos de vista es minimizar gran parte de su contenido y más que nada no entenderlo como el medio que es en donde los valores éticos de la animación japonesa se deben evaluar individualmente por cada obra que se realice y no formando un prejuicio del anime en su generalidad.

### 1.1.2. Problemática desde la comunicación intrapersonal

Estudiar a la comunicación intrapersonal como una teoría por sí misma ya presenta un problema desde los distintos debates en sus aspectos epistemológicos. Aquí la búsqueda de información puede llevar a que un investigador caiga en terrenos muy abstractos al ser una disciplina comunicativa que va a rozar con otras carreras como podrían ser del área psicológica.

Aparte de eso y aunque algunos teóricos ubiquen a la comunicación intrapersonal como la génesis de los demás campos comunicativos, es una temática que ha sido descuidada en la época contemporánea de la investigación comunicativa. Nos atrevemos a argumentar lo anterior porque, aunque nuestra investigación no tenga la intención de agotar toda la teoría existente del tema, sí nos percatamos de que la información que obtuvimos de comunicación intrapersonal corresponde a la década de los 80 o los 90.

No terminamos de entender por qué siendo una temática tan enriquecedora no solo para la comunicación sino para la vida humana esta haya pasado desapercibida en la teoría de nuestra actualidad. Hablar de la comunicación intrapersonal es importante para los mismos valores de la comunicación humana y se necesita una teoría que la reafirme en esta etapa de la vida del hombre.

### 1.1.3. Sobre nuestra investigación

“Sangatsu no Lion” fue un anime adaptado del manga del mismo nombre el cual fue lanzado en el año de 2016, ese mismo año pudimos verlo doblado y distribuido en plataformas digitales (Anime news network, 2020), recientemente fue añadido al catálogo de Netflix y de Crunchyroll. Revisando esta obra podemos encasillarla en géneros que se usan desde el cine hasta las novelas; drama, deportes, comedia.

Sin embargo, nos ha llamado la atención un género o modismo con el que también se le ha etiquetado, un modismo que cuando se busca en diferentes foros de internet existe una falta de rigor para ponerse de acuerdo y que se llegue a una definición concreta: *Slice of life*, traducido comúnmente como *Recuentos de la vida*.

De esta forma hemos identificado la problemática del poco estudio que se genera a partir del anime y muy en concreto de una serie como podría ser “Sangatsu no Lion”, aquí

nosotros vemos una oportunidad para explorar un género y el ejemplo de una manifestación de Japón a través de una serie que vale la pena que sea explorada.

Con esto nosotros nos queremos aproximar a la idea de que hace falta una teoría que nos hable del anime moderno, esto también resulta ser un problema desde toda la perspectiva de la animación japonesa donde la información del anime para occidente recopilada en libros de investigación resume su parte histórica hasta la fundación y el éxito del estudio Ghibli; buscamos una visión constructiva en la que nos planteamos una falta de información, unas brechas del conocimiento sobre este tipo de contenido que se ha trasladado de una plataforma a otra, de un género a otro y de un continente a otro.

## 1.2. Justificación

Realizando una investigación concreta y rigurosa sobre una animación japonesa que forma parte de nuestra actualidad nosotros estaríamos aportando a un tema que se ha visto sesgado y no se ha observado desde el punto de vista académico. Como ya lo hemos mencionado previamente, el anime se ha convertido en una industria cultural altamente rentable y ha contribuido a un fenómeno de transculturación en nuestro país y a otras naciones de occidente.

Siendo un fenómeno que se ha desarrollado en los últimos años y que presenta desde diversos puntos de vista características muy particulares para los ámbitos de la comunicación, la sociología o la animación digital; sería prudente pensar que en un próximo futuro otros investigadores a los que les llame la atención el tema se vean en la necesidad de realizar una búsqueda de información, documentos y materiales.

“Sangatsu no Lion” es una serie contemporánea, la relevancia de analizarla radica en múltiples factores. Uno de ellos puede ser la visión que nos da la serie acerca cómo se conforma una serie de animación japonesa contemporánea.

Otro factor es precisamente el tipo de contenido que propone la obra, explicaremos a detalle lo anterior conforme avance la investigación, pero básicamente nos ha llamado la atención el cuidado, el mensaje y las formas en las que “Sangatsu no Lion” trata temas



adultos, maduros y muy reflexivos a través de un tipo de narrativa que resulta ser poco común.

Teniendo en cuenta que las series de animación japonesas son comúnmente analizadas por su contenido sexual o sobre las temáticas de violencia que ofrecen; en esta ocasión no solo nos encontramos con una obra que no cae en ninguno de estos arquetipos, sino que propone otros muy distintos.

Esta serie viene de un proceso histórico en el medio de animación japonés, una industria que constantemente evoluciona y que desde hace décadas ha producido distintas animaciones con un contenido profundo, maduro y reflexivo, no obstante, son las temáticas que se ubican desde una comunicación intrapersonal reflexiva hasta el tipo de narración y el tipo de historia que se ofrecen, lo que hace que “Sangatsu no Lion” se contemple como un nuevo paradigma en la forma de crear y comunicar dentro de la animación japonesa de nuestros tiempos.

Nosotros queremos proponer un contenido constructivo que refleje temas de nuestra actualidad y con temáticas muy interesantes y dignas de explorarse como comunicación intrapersonal, el anime moderno, los *slice of life*, el diálogo interno, etc.

De esta manera le estaríamos aportando al basto mundo de las teorías de la comunicación, más en específico a las teorías de comunicación que tratan temas intrapersonales o de la industria de la animación japonesa, un trabajo actual rescatando y revisando un material no muy convencional, pero del que rescatamos diversos valores de la comunicación humana.

### 1.3. Pregunta general

- ¿Los diálogos internos de los personajes de ficción de la serie “Sangatsu no Lion” reflejan el enfoque de la comunicación intrapersonal al momento de contar su historia?

#### 1.3.1. Preguntas particulares

- ¿Cómo influye la comunicación interpersonal de los personajes en sus relaciones humanas?
- ¿Qué relación existe entre la comunicación interpersonal de los personajes y su desarrollo individual en la serie?

### 1.4. Supuesto

Los diálogos internos de los personajes de ficción de la serie “Sangatsu no Lion” presentan conceptos clave de la comunicación intrapersonal, elementos que se convierten en un recurso narrativo que utiliza para contar su historia y transmitir estas ideas a su público meta.

## REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

### ***Análisis de la Comunicación Humana en la Serie de Animación Japonesa: Sangatsu No Lion***

**Autor: Abraham Méndez González**

**Tesis presentada para obtener el título de:  
Licenciado en Ciencias de la Comunicación**

**Nombre del asesor:  
César Amando Chávez Mendoza**

Este documento está disponible para su consulta en el Repositorio Académico Digital Institucional de la Universidad Vasco de Quiroga, cuyo objetivo es integrar organizar, almacenar, preservar y difundir en formato digital la producción intelectual resultante de la actividad académica, científica e investigadora de los diferentes campus de la universidad, para beneficio de la comunidad universitaria.

Esta iniciativa está a cargo del Centro de Información y Documentación "Dr. Silvio Zavala" que lleva adelante las tareas de gestión y coordinación para la concreción de los objetivos planteados.

Esta Tesis se publica bajo licencia Creative Commons de tipo "Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada", se permite su consulta siempre y cuando se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras derivadas.



## 1.5. Objetivo general

- Analizar la comunicación intrapersonal expuesta en los diálogos internos de los personajes de ficción de la serie “Sangatsu no Lion” como un recurso para la narrativa en el anime.

### 1.5.1. Objetivos particulares

- Identificar las características presentes de la comunicación intrapersonal en las relaciones humanas de la serie.
- Identificar las características presentes de la comunicación intrapersonal en el desarrollo interno e individual de los personajes.

## Capítulo 2. De la comunicación intrapersonal.

Bajo el entendido de que esta es una investigación con un carácter particular y específico y en la medida de nuestras posibilidades, nosotros hemos abordado a las teorías de la comunicación desde un enfoque que represente o describa la comunicación en el individuo. De esa manera estaríamos trabajando bajo el entendido de analizar a la comunicación desde un punto de vista “personal”.

Esta investigación forma parte de la teoría de las ciencias de la comunicación por dos aspectos generales: hemos escogido un material de análisis el cual es una serie animada que se distribuye de forma masiva, hoy en día por plataformas digitales lo que en otro tiempo hubiera tenido más presencia por un canal de televisión. La otra razón es que nosotros pretendemos comprender algunos fenómenos comunicativos dentro de la serie.

En ese sentido tanto nuestro cuerpo de estudio como nuestros objetivos caen estrictamente dentro de las materias que revisan las ciencias de la comunicación.

Teniendo muy presente lo anterior, procederemos a revisar la teoría que engloba tanto a nuestro cuerpo de investigación como a nuestro fenómeno comunicativo; en este capítulo revisaremos específicamente la teoría de comunicación intrapersonal.

La decisión de partir desde el punto de vista de la comunicación intrapersonal tiene dos motivos; el primero de ellos es que nosotros queremos proponer una investigación que atienda a algunos paradigmas atípicos, desde la serie que hemos escogido hasta este punto de vista comunicativo que no es precisamente el más estudiado dentro de las ciencias de la comunicación.

El segundo motivo es que el tipo de serie que hemos escogido sí cuenta con las características necesarias para que nosotros podamos encontrar detalles sólidos y podamos aprender acerca de la comunicación intrapersonal de dicho material. De esta manera nuestra investigación aportaría aproximaciones específicas a conceptos que ni en las ciencias de la comunicación ni en la animación japonesa se han estudiado con la suficiente profundidad.

## 2.1. Los valores de la comunicación humana.

Cuando nosotros buscamos información o algún acervo sobre los valores de la actividad comunicativa comúnmente nos encontramos con algunos debates y discusiones sobre un reparto de responsabilidades acerca de lo que se comunica, ya sea como una crítica o un llamamiento a los medios de comunicación, a los periodistas o a la misma sociedad. De igual forma cuando se revisan algunos análisis de series de animación japonesa nos podemos encontrar con discusiones o críticas directas en las que se pone de por medio la audiencia, la cual consume dosis de violencia y sexo a través del anime.

Desde ambas perspectivas, nosotros buscamos unos valores que atañen de forma abstracta al sentido emocional y fundamental que tiene la comunicación en la vida humana, más que en señalar y delegar responsabilidades. De parte del anime, dejamos en claro que proponemos una investigación que sea más constructiva y nos ayude a comprender fenómenos de la animación japonesa contemporánea, estudiando un texto para descubrir los valores comunicativos de este.

Hablamos entonces de valores comunicativos, lo proponemos desde un punto de vista donde la actividad comunicativa tiene características positivas y fundamentales en el desarrollo de una persona, como iremos explicando a lo largo del capítulo, desde una lógica de comunicación intrapersonal que se manifiesta en nuestro propio crecimiento y en nuestras relaciones humanas, ya que la comunicación forma en sí un proceso con valores que son inherentes a la misma (Zayas Agüero, 2011).

A los valores comunicativos se les puede entender como una forma de darle importancia y fuerza a la persona y a su comunicación, estos son una cualidad o un bien que existe tanto dentro de nosotros como en eso que valoramos (Baeza, 2001).

Algunos conceptos en nuestras ciencias sociales ya han definido a la comunicación desde el punto de vista que nosotros deseamos, ese que resalta la importancia de la comunicación como una actividad fundamental en la vida humana.

Por ejemplo, se ha rastreado el origen de la palabra comunicación con su raíz latina *communicare* como participar, poner en relación, a lo que después en el siglo XVI se le complementa con *comulgar* o *comunió*n (Trejo Estrada, 2014, pág. 35); lo anterior nos llama

la atención ya que es posible encontrarle un sentido con fines espirituales a estos orígenes etimológicos de comunicación, si hoy en día buscamos características de la comunicación intrapersonal desde un diálogo interno es muy posible que nos encontremos con información de corte religioso.

Participar o poner en relación vendría siendo una actividad que manifiesta de formas lingüísticas y simbólicas con el fin de llegar a una comprensión común; su objetivo sería compartir esas representaciones, intercambiar opiniones y pensamientos por medio de palabras, mensajes o símbolos (Cuenca Molina, 1999).

Muchas definiciones que adjetivan a comunicación desde este origen etimológico coinciden en describirla como un acto moralmente bueno, una voluntad de querer entender o como un reconocimiento recíproco de la dignidad humana (Trejo Estrada, 2014, pág. 35).

Una definición que nos parece maravillosa desde esta idea de la comunicación sería la de Kahtleen Kelley Reardon:

*“La comunicación es algo más que la transmisión de ideas de una persona a otra. Es el medio a través del cual aprendemos a saber quiénes somos y quiénes podemos llegar a ser”* (cit. en Trejo Estrada, 2014, pág. 37).

Con esto entendemos a la comunicación más allá de un diagrama con sus componentes de receptor, canal, medio, mensaje. Lo vemos como un proceso de auto reconocimiento, de construcción interior, de crecimiento personal.

Realizando una síntesis podemos entender a esta comunicación como una manifestación viva y cambiante, una conexión o unión hacia los otros y dentro de nosotros (Baeza, 2001). Un acto que por sí mismo puede expresar valores indispensables para la vida y la formación de un ser humano.

## 2.2 Perspectivas de una comunicación intrapersonal.

En esta parte expondremos diversos tópicos que envuelven a la teoría de la comunicación intrapersonal, repasando sus distintas polémicas, así como sus supuestos más fundamentales.

Finalmente, el apartado se desglosa en una concreta búsqueda por las distintas aproximaciones que componen al diálogo interno que se da en las personas, por supuesto que el tema anterior va aunado al diálogo humano que se ha estudiado no solo desde la comunicación, el diálogo en la vida de los individuos es un concepto complejo al que nos podemos aproximar desde las disciplinas filosóficas.

De esta forma nosotros englobamos este conjunto de teorías o perspectivas para comprender uno de los puntos medulares de nuestra investigación: la comunicación intrapersonal.

### 2.2.1 El problema epistemológico de la comunicación intrapersonal.

Estudiar a este tipo de comunicación presenta diversos retos, se ha comprendido de múltiples maneras o inclusive no se le ha tomado en cuenta como un fenómeno comunicacional por sí solo.

El objetivo de esta parte de la investigación será revisar algunas definiciones de ella, sus objetos de estudio y demás características nos llevarán a comprenderla como un proceso comunicativo legítimo.

Comenzaría con el punto mencionado en el primer párrafo respecto a su validez como un tipo de comunicación; nos ha resultado a primera mano algo confuso ya que podemos encontrar el concepto o el apartado en cualquier libro de comunicación que nos hable sobre la comunicación intrapersonal (aunque sea de forma muy breve a comparación de otro tipo de teorías comunicativas). Resulta un tema que se revisa formalmente en los estudios de comunicación, aunque es cierto que cuando se menciona va de la mano con la comunicación interpersonal.

El autor Santiago Graiño Knobel no la considera como un tipo de comunicación sino una parte del proceso mental interno mediante el cual la persona elabora información para convertirla en un mensaje comprensible, aunque no se estima como comunicación sí forma un proceso previo y necesario de la comunicación humana lingüística (Knobel, 2011, pág. 78). Lo anterior estaría rebajando a la comunicación intrapersonal desde sus paradigmas comunicativos a un mero proceso cognitivo. Nosotros no estamos del todo de acuerdo,



estamos convencidos que este tipo de comunicación intrapersonal tiene la relevancia y las características de un proceso comunicativo, aunque no dejamos de lado que se encuentra ampliamente relacionado con otros procesos intrínsecos dentro del ser humano como puede ser el lenguaje.

Autores como Gregory Bateson y Jurgen Ruesch también la describen como un proceso mental, un caso especial de la comunicación interpersonal (Knobel, 2011, pág. 78). De una forma u otra nosotros estaríamos optando porque los dos tipos de comunicación personal intra e inter tienen una estrecha relación de complementariedad.

De forma contrastante, se ha dicho que la comunicación intrapersonal representa las bases de las demás áreas de la comunicación (Honeycutt, 1987). Barker y Kliber discuten sobre lo anterior proponiéndola como el nivel más básico de las que se derivan el resto de las comunicaciones humanas; se desarrolla como una evaluación que le ayuda al ser humano a procesar ideas, objetos y experiencias (cit. en Shedletsky, 1989, pág. 101).

Entonces el entendimiento de los contextos más complejos es provisto por la estructura cultural y del lenguaje de un individuo, que a su vez tiene su origen en un diálogo interno (Hyatt, 1992).

Otros autores como Welverg y Wilmot nos hablan de cómo en última instancia muchas respuestas de la comunicación terminan en una *interacción imaginaria* dentro de una sola persona, de cómo esta responde a varias señales comunicativas.

Lo anterior nos plantea una perspectiva desde la cual podemos abordar a la comunicación intrapersonal que es la del término de *interacciones imaginarias*, esto se considera como un proceso cognitivo donde una persona se imagina teniendo conversaciones significativas con otro sujeto. Al proceso anterior se le ha relacionado con algunos fines prácticos como una reflexión para una conversación futura o pasada, como un proceso de confianza en alguna situación compleja o evaluativa y como un medio que ayuda a aliviar la tensión, este fenómeno está relacionado comúnmente ante aquellas personas cercanas al individuo como podrían ser sus compañeros, su familia o su pareja (Honeycutt, 1987). Esto nos podría ayudar con el dilema de la ausencia de los sujetos, ya que un individuo puede tomar el papel de los otros de forma muy coherente, planteando escenarios y posibles respuestas.

Otra idea que nos puede ayudar con dicho dilema es entender a la comunicación intrapersonal como un procesamiento de la información que sí se centra en el evento comunicativo; independientemente de que se siga o no el esquema sobre los interlocutores de una comunicación apropiada, los mensajes que produce la comunicación tiene un fin donde se plantean imaginarios dentro del pensamiento de alguien (Shedletsky, 1989, pág. 110).

### 2.2.2 Conceptos clave de la comunicación intrapersonal.

Dejando en claro algunas posiciones del dilema anterior procederemos en este apartado a plantear, mencionar y analizar algunas perspectivas desde las cuales se ha definido a la comunicación intrapersonal, así como sus intereses y limitaciones.

El concepto de comunicación intrapersonal resulta ser una mezcla de varios puntos de vista por la comunidad académica que se dedica a estudiar a la comunicación humana; un grupo se ha concentrado en una búsqueda y la formulación de una teoría respecto a un proceso de comunicación interno y los antecedentes mentales que tenga esa persona sobre su comunicación interpersonal (Stacks, 1987). Por otro lado, se ha formulado una teoría que distingue a aquellos procesos cognitivos que forman parte de la comunicación intrapersonal y los que no, como serían el comportamiento intrapersonal y los procesamientos intrapersonales.

De forma común hemos encontrado que la comunicación intrapersonal tiene como campo de estudio la información que tiene lugar dentro de una persona. Esta comunicación se realiza por medio de la codificación de un mensaje como es el pensamiento (Cuenca Molina, 1999). Otra experiencia que también es desarrollada desde la comunicación intrapersonal es la de un camino más accesible hacia un pensamiento creativo y un desarrollo del comportamiento (Hyatt, 1992).

A la comunicación intrapersonal le interesan los procesos mentales que asignan significados (estructuras mentales y procesos de la memoria) y los productos resultantes de estos procesos (esquemas, etiquetas y representaciones) (Shedletsky, 1989). No se requiere como tal una interacción o algún interlocutor, siendo este tipo de comunicación una posibilidad para analizar los posibles panoramas de un pensamiento simbólico.

Brooks describe a la comunicación intrapersonal como aquel nivel sobre el que el un individuo es capaz de hablar con él mismo respecto a sus ideas o experiencias (cit. en Honeycutt, 1987), nos llama la atención dentro de la definición anterior el uso de la palabra nivel, de cierta forma esto nos indica que no todo proceso cognitivo se manifiesta en una exitosa comunicación interna.

De forma similar nuestra autora Donna R. Vocate ofrece dos definiciones generales para la comunicación intrapersonal, refiriéndose a ella como nivel y como fenómeno. Como nivel se refiere a una comunicación que se da en orden de que el emisor y receptor sean la misma persona. Como fenómeno se describe en un sistema de transmisiones y estímulos que se dan en el mismo organismo, una fusión de un habla que se da genéticamente con un lenguaje que se ha formado a partir de una cultura (Vocate, 1994).

Una definición que abarca gran parte y forma de estas definiciones la fue dada por Manis y Meltzer, nos hablan sobre una peculiar actividad dentro de la experiencia de la persona. Una actividad en la que el individuo tiene un diálogo o se indica cosas consigo mismo, este es un ejercicio fundamental para la construcción del individuo y de su comportamiento (cit. en Honeycutt, 1987).

La descripción del individuo dentro de la comunicación intrapersonal también tiene sus particularidades, se define como un sujeto reflexivo con una conciencia altamente simbólica, los procesos cognitivos dentro de esta definición presentan una semántica profunda con un lenguaje simbólico que para este sujeto es bastante significativo y lleno de asociaciones (Hyatt, 1992).

La comunicación intrapersonal desde un punto de vista de la psicología nos ofrece algunas características de las que no hemos hablado, definiéndola como un proceso psicológico y psicosocial de decodificación, codificación y procesamiento de mensajes que ocurren en el individuo desde un nivel consciente e inconsciente, que se manifiesta regularmente cuando este individuo tiene una comunicación con él y con otros bajo el propósito de una definición, el mantenimiento y el desenvolvimiento de sus habilidades sociales, físicas o psicológicas (Roberts, 1983).

Si bien el concepto anterior no es el más próximo a nuestro campo de estudio, sí nos ofrece una perspectiva bastante curiosa en donde la comunicación intrapersonal no se define

por formar parte del pensamiento íntimo y consciente de un individuo e incluso nos habla de una comunicación intrapersonal que se puede dar fuera del individuo, aquí todo radica en su fin como habilidad social y psicológica; forma parte de otra perspectiva que no ve limitantes o el pretexto de que esta comunicación no exista por los sujetos que participan en ella.

La relevancia de la comunicación intrapersonal es un punto en el que concuerdan los expertos más allá de cualquier definición, resulta un proceso sumamente necesario para cualquier evento comunicativo; en el sentido en que nos ayuda a entender la forma en la que nos comunicamos, en la que interpretamos significados, nuestras reacciones, respuestas emocionales y la forma en la que creamos representaciones. Debemos reflexionar sobre el cómo pensamos y las consecuencias que tiene eso en todas nuestras expresiones (Shedletsky, 1989).

De esta forma tenemos información y precedentes sobre los acercamientos al término de la comunicación intrapersonal, sus delimitaciones y su campo de estudio. Sin embargo, hemos notado una particularidad al buscar información sobre esta perspectiva de la comunicación:

*“Una búsqueda sobre los “communication abstracts” en la década de los ochenta muestra una escasez de referencias sobre la comunicación intrapersonal”*  
(Shedletsky, 1989, pág. 100).

La mayoría de los artículos revisados en esta sección se realizaron en la década de los ochenta o a principios de los noventa, ya han pasado algunas décadas desde ese momento y aunque algunas investigaciones sobre la comunicación intrapersonal tienen fundamentos y resultados muy enriquecedores, notamos un sesgo de información sobre alguna teoría o búsqueda que resulte más contemporánea y nos ayude a comprender a la comunicación intrapersonal en el presente.

Esta área de la comunicación puede denominarse el nivel básico sobre el que caen las demás y sin embargo debemos reflexionar si resulta ser un campo del conocimiento de la ciencia social que se ha visto abandonado.

### 2.2.3 El diálogo humano y sus manifestaciones.

*“El ser que puede ser comprendido es lenguaje” (Gadamer, 1999).*

*“De hecho nosotros vemos al pensamiento como un aspecto intrínsecamente social. Pensar es frecuentemente una forma de diálogo dentro del individuo” (Billig cit. en Shedletsky, 1989)*

*“Todo lo que he aprendido sobre la naturaleza humana lo he aprendido en mí mismo” (Anton Chejov cit. en Robert Mckee, 1997, pag. 458).*

Como ya se habrá notado estamos realizando una revisión y aproximación a algunos conceptos comunicativos que nos hablan acerca de valores, acerca de ética y de la relevancia de la comunicación intrapersonal para otras áreas de la comunicación, entre otras cosas.

Nos parece importante hablar de forma más específica sobre el diálogo por varias razones: primero que nada, nos resulta útil recolectar información sobre lo antes dicho para nuestro análisis y tener una mayor comprensión del cuerpo de nuestra investigación. Otra razón que ya hemos dado es que cuando se habla de diálogo, por ejemplo, el interno comúnmente estaríamos encontrando información de tipo religiosa o espiritual, no estaríamos minimizando la anterior pero lo que nosotros buscamos es un concepto o sus definiciones más próximas que vengan desde la ciencia social.

El último motivo es que realizando una recapitulación sobre la teoría de lo que es el diálogo nosotros estaríamos encontrando algunas características más abstractas del valor que podemos encontrar dentro de la comunicación intrapersonal y a su vez algunas limitantes.

Si bien los siguientes conceptos son útiles para nuestras posturas, pueden tener características que refieran más a un tipo de comunicación interpersonal; lo queremos plantear así porque la comunicación intrapersonal tiene sus propios límites, los intentos cotidianos de entender a otra persona no se pueden reducir a que sean atendidos solamente desde nuestra experiencia, esta incapacidad de comprender por completo al otro resulta otra muestra de la finalidad del ser humano (Fernández Labastida, 2006).

Ya dijimos en párrafos anteriores que nos gustaría entender a la comunicación humana como un acto de complementariedad entre lo inter y lo intra, buscando un diálogo con valores y una comunicación verdadera.

Cuando hablamos acerca de la ética del diálogo o una ética dialogante, nos estamos aproximando también a una ética de la comunicación que nos ofrece razones para desenvolvemos con un comportamiento particular en situaciones específicas (Arnett cit. en Oberholzer, 2013, pág. 116). Jans nos ofrece otras características sobre la ética del diálogo cuando la incorpora como el reconocimiento de otra persona, el respeto mutuo y la disposición de escuchar y compartir experiencias (cit. en Oberholzer, 2013, pág. 116).

Hemos notado una común diferenciación en lo que respecta a un diálogo y un monólogo desde Buber hasta Arnett y Jans, diferencias que van más allá del número de participantes en una conversación.

Según Buber el monólogo en la vida es una actitud que no es consciente del otro, de su reconocimiento, más bien trata de incorporar al otro a sí mismo. El movimiento de una vida de monólogo no significa que se aleje del otro, sino que se reflexiona y se vuelve siempre sobre sí mismo (Friedman, 2003).

El monólogo se enfoca en nuestras propias respuestas cuando estas no atienden o corresponden a los sentimientos de otra persona y se actúa de tal forma que tampoco atendemos a las distintas ramificaciones y enseñanzas de la ética (Arnett y Jans cit. en Oberholzer, 2013, pág. 116). El diálogo de forma contraria resulta ser una expresión consciente que atiende a un compromiso ético y que deriva en acuerdos y un entendimiento por situaciones que son ajenas a nosotros.

El ser humano es constituido en y a través de un diálogo, uno que toma lugar entre un individuo y los otros, un individuo y su mundo y un individuo con él mismo. Ser un humano significa mantener un diálogo contigo mismo y con el mundo (Rule, 2015).

Buber nos indica que para que un diálogo se de en forma real un individuo no solo debe estar en contacto y reconocer al otro, implica decir lo que uno realmente piensa sobre el asunto a tratar. Un discurso verdadero envuelve al pensamiento en el sentido en el que se vuelve la herramienta que puede traer las palabras a nuestra mente. Otra condición dada por Buber para un diálogo genuino es el de destruir apariencias, nuestro propio pensamiento

usado como altavoz puede afectar a aquel verdadero pensamiento que queríamos expresar (Friedman, 2003). Estructurado en un pensamiento más filosófico, pero básicamente concuerda con otros autores en cuanto al reconocimiento de la persona y rebajarnos al nivel de alguien para escucharlo.

En Gadamer también notamos un acercamiento a esta comunicación verdadera, él nombra *comunicación lograda* a aquel acto en el que verdaderamente nos abrimos al otro. Abrirse al otro es entendido como ponernos a la altura de otro sujeto permitiendo que este pueda realizar cambios en nosotros, bajo este sentido la comunicación tiene la función de conservar pensamientos antiguos, renovar otros tantos y esta no se limita a intercambiar información sino también a aproximarnos a un algo (Fernández Labastida, 2006). De esta forma vemos a una comunicación similar a la de Kahtleen Kelley Reardon en lo que respecta a un beneficio más allá de intercambiar información, se trata de aprender del otro y que la comunicación de las personas y la propia generen un resultado significativo.

En su obra de “Verdad y método”, Gadamer dice que el objetivo principal de un diálogo no es una comprensión total de la subjetividad de los interlocutores, sino comprender el tema o de lo que se está hablando; hablar resulta ser una actividad conjunta que crea algo en común (Gadamer, 1999, pág. 463).

Bajo la premisa anterior se entiende a la comunicación verdadera como a aquella que de verdad atiende al otro, dejar valer sus puntos de vista y ponerse en lugar, pero no en el sentido que se le quiera entender por completo sino el intento de entender sus posiciones e ideas para llegar a un acuerdo en común (Gadamer, 1999, págs. 463-465).

Lo anterior puede ser comparable a que un varón atienda las quejas sobre acoso sexual de una mujer, no es totalmente factible una empatía con los hechos de acoso ya que a los hombres no se nos ha atacado de la forma tan específica en la que se ha hecho al género femenino, por dar un ejemplo, la posibilidad de esa conversación sería que entenderíamos sus puntos de vista mas no sus experiencias y sentimientos como individuos, o no por completo.

El diálogo encuentra como un sitio de expresión al lenguaje que posibilita el entendimiento y la comunicación en los seres humanos; el vivir humano es un con-vivir como un ente social donde nos realizamos junto a las demás personas y de esta manera

conformamos nuestra propia autobiografía e identidad. Saber que las palabras no tienen sentido sino se contrastan o se liberan teniendo un encuentro con el otro en el diálogo. Es de esta manera como la palabra y el lenguaje mismo constituyen una fuente de encuentro (Cuenca Molina, 1999).

Y es el hablar la forma en que la vida da un respiro y se manifiesta en el lenguaje; hablar y transmitir cultura nos conforma, somos formados por las voces de nuestros familiares y de otros posibles significantes y hemos generado una voz propia como una misma manifestación desde el momento en el que nacimos. Es el hablar lo que permite un apropiado diálogo entre el individuo y la sociedad que lo engloba (Vocate, 1994).

Buber indica que un diálogo genuino también se puede dar en silencio siempre y cuando su esencia resida en el hecho de que cada participante de verdad tenga en su mente al otro o a los otros en su presente, estableciendo una relación mutua y viva (Friedman, 2003).

Por último, queremos hablar sobre la mirada que tiene nuestro autor Carlos Lenkersdorf sobre la comunicación intrapersonal partiendo de la idea de que esta comunicación se puede dividir en dos categorías: la del monólogo o diálogo interno, que es aquella comunicación que se da dentro de nosotros y obstaculiza nuestra comunicación con las demás personas y con nuestro propio corazón (Trejo Estrada, 2014, pág. 207).

La segunda categoría vendría siendo escuchar a la *voz del corazón*, poniendo como ejemplo a la comunidad Tojobal con la que convivió el autor realiza un señalamiento a la poco habitual práctica de escuchar al corazón, esta actividad nos hace vivir emociones siendo un ejercicio idóneo para la vida misma de la persona que la realiza; el corazón del individuo resulta ser una guía, un indicador que nos hace buscar lo humano y la solidaridad con las demás personas, la voz del corazón es a menudo la voz de nosotros mismos (Lenkersdorf cit. en Trejo, 2014)

Lenkersdorf presenta la idea de que si no se escucha al corazón no nos podemos escuchar a nosotros mismos y por ende no es posible realizar una comunicación completa; es otra idea que de manera significativa se suma a las ideas de Buber, de Gadamer y al resto de nuestros autores hacia una comprensión de esta comunicación lograda.

Dentro de los apartados de nuestra investigación que tocan el tema de la comunicación intrapersonal, al diálogo humano e interno estaríamos concluyendo con la



siguiente reflexión: si bien a la comunicación intrapersonal se le pone en una tela de juicio respecto a la falta de un segundo comunicador para considerarla como un área de las ciencias de la comunicación nosotros nos preguntamos ¿realmente ese es el factor fundamental para que se dé un acto comunicativo?

Nos resulta importante esta teoría que analiza a la comunicación intrapersonal y a cualquier otro tipo de teoría comunicativa que se acerque a ese concepto de comunicación verdadera que solo se da bajo el valor de escuchar, de ser recíprocos, de fomentar un diálogo en el que nos sentemos en una mesa al mismo nivel que otro individuo. De participar en un mensaje que no se vea afectado o modificado por nuestros ruidos o motivos externos, sino que verdaderamente venga de nosotros.

Una comunicación que tiene su origen en nosotros mismos y que se manifiesta en las relaciones humanas, en nuestra comunicación interpersonal o como ya lo dijo en párrafos anteriores Kahtleen Kelley Reardon, un medio para saber quiénes somos y quiénes podemos llegar a ser. Una comunicación hecha con el corazón que también puede venir de un medio masivo y tener efectos sobre nuestros diálogos internos. Fomentando una vida de diálogo que a su vez se encuentra enriquecida por muchos valores.

Es de esta forma como hemos investigado particularmente sobre el diálogo en las relaciones humanas, los valores y herramientas que este ofrece como un aproximamiento a una comunicación enriquecedora que puede llenar nuestras vidas de solidaridad, ya que realmente quien vive una vida de diálogo conoce a la unidad en si misma (Martin Buber cit. en Friedman, 2003).

Estaríamos realizando un llamado a que se realicen más investigaciones que propongan, que analicen y que fundamenten teorías concretas sobre la comunicación humana, aún quedan muchos huecos dentro este campo del saber que verdaderamente creemos puede ser una herramienta que beneficie a la formación del ser humano, a sus relaciones y a su comunidad.

*“La vida humana toca sus valores absolutos en la virtud de su carácter dialógico, a pesar de su singularidad el hombre nunca puede encontrar en la profundidad de su vida a un ser completo... y ese otro ser puede ser tan limitado y condicionado como*

*él; es en el estar juntos cuando este valor ilimitado es de verdad experimentado”*  
(Martin Buber cit. en Friedman, 2003).

#### 2.2.4 Temáticas del diálogo interno.

Como ya hemos abordado las definiciones de la comunicación intrapersonal, así como algunas de sus manifestaciones en el diálogo humano, no está de más que mencionemos algunas temáticas de la vida cotidiana que suelen estar presentes en los pensamientos de los individuos. De esta forma podemos enriquecer nuestra teoría proponiendo un enfoque de la psicología que se encuentra muy ligado a la materia de la comunicación humana.

Para esto nos hemos basado en la teoría de la psicoterapeuta Vale Villa, entendiendo que no es precisamente el área de nuestros estudios, pero los temas que hemos desarrollado necesariamente se tienen que relacionar en algunos aspectos con áreas de la psicología, la visión de Vale Villa nos ha parecido adecuada porque se muestra de forma sencilla y bajo un enfoque no resulta tan especializado.

El primer tema del que se nos habla como temáticas del inconsciente es el de preocupación, este término se ha tratado como un sinónimo de responsabilidad que se ve frecuentemente en la vida adulta, resulta ser la expresión de las dudas que el individuo genera respecto a sus capacidades y lo que ha construido a lo largo de su vida. La preocupación también se manifiesta como un deseo de forma persecutoria (Villa, 2018, págs. 25-27).

El trauma es otro tema dentro de la vida mental y bajo esta perspectiva se define en la forma de recuerdos dolorosos, zonas grises que resultan dolorosas sin una explicación aparentes y que suelen estar presentes en la forma en la que nos relacionamos (Villa, 2018, pág. 27).

Sobre el apego, resulta ser un concepto que ha estudiado desde hace décadas, en 1969 el psicoanalista John Bowlby lo definió como *“la conexión psicológica duradera entre seres humanos”* (cit. Villa, 2018, pág. 29). Al apego se le considera como un vínculo que conecta a las personas; resulta relevante destacar que cuando este vínculo no se desarrolla adecuadamente en los primeros años de vida de una persona pueden tenerse consecuencias como la desconfianza y la imposibilidad de que un futuro se construyan relaciones auténticas

y con cierta cercanía. Es a partir de estas experiencias infantiles y posteriormente adultas que los humanos desarrollan sus propias narrativas con las que le dan sentido a su vida y también se evitan sentimientos que resultan difíciles (Villa, 2018, pág. 30).

La angustia, un término que fue abarcado por el filósofo danés Soren Kierkegaard; primeramente, delimitándolo como un fenómeno meramente humano en donde la persona a partir de sus propias delimitaciones desde el ámbito social o económico resulta finalmente en un ser con libre albedrío, con una puerta abierta a la posibilidad en las que sus acciones finalmente lo definan y construyan su esencia (Rojas, 2016, págs. 139-140). Sus raíces radican en la libertad y el sentido, se entiende como una consecuencia de la toma de decisiones y el rango de error que las acompaña; aunado a un temor de perder el control de nuestras propias vidas (Villa, 2018, págs. 31-32)

Se nos habla acerca del narcisismo dentro de estas categorías mentales, un término que resulta de una incapacidad de amar, egoísmo extremo al relacionarse, se desarrolla a partir de un aburrimiento o de un vacío cuando una persona no cuenta con fuentes de reconocimiento o admiración. El narcisismo tiene una relación directa con el amor, una expresión en la que se ama así mismo tan mal como se ama a los demás. En las personas se puede desarrollar a partir de varias fallas de la autoestima en la que su necesidad de sobresalir y de reconocimiento resulta insaciable (Villa, 2018, págs. 33-35).

Con la culpa y la autoestima debemos entenderlos como emociones contradictorias que atraviesan muchas circunstancias de la vida diaria, resultan ser sentimientos que nos acompañan de forma complementaria ya que no existen de forma pura. La culpa que resultar ser un amor por la propia persona va de la mano con el amor propio. El psiquiatra Alan Phillips nos habla de cómo una vida sin crítica y sin autocrítica presenta cierto vacío ya que estaríamos actuando únicamente bajo nuestras preferencias y gustos (cit. en Villa, 2018, págs. 55-57).

La ansiedad es otro concepto que comúnmente aparece en la mente de las personas, se describe como un miedo inespecífico y una angustia presente ante la imposibilidad de llevar a cabo ciertos planes y de adaptarse a los constantes cambios de la realidad (Villa, 2018, pág. 81).

El término de bienestar se puede entender de formas distintas, desde diversos puntos de la psicología se ha dicho que el bienestar es un concepto inalcanzable (por parte de los culturalistas) mientras que los defensores de la autoayuda lo presentan como un producto que se consigue rápidamente. Los hallazgos de la ciencia psicológica encuentran una postura en media de las anteriores ideologías tan diversas; presentan al bienestar como un concepto alcanzable como cualquier otra habilidad. Es posible estar bien en función de nuestra propia disciplina, nuestra perseverancia y las prácticas de cuatro habilidades indispensable en el bien del ser humano:

La resiliencia como la rapidez con la que nos recuperamos y fortalecemos ante las inevitables adversidades, una perspectiva positiva en el sentido de disfrutar de experiencias positivas y de poder ver la humanidad en otros, la atención como la capacidad de estar mentalmente presente en cada momento y la generosidad como prácticas para cultivar la bondad y la compasión.

### 2.3 Relación formal de una obra de ficción con la comunicación humana.

Este apartado lo hemos enfocado en realizar una importante aclaración sobre las relaciones de nuestro objeto de estudio con la teoría que previamente hemos mencionado.

Comúnmente la comunicación intrapersonal va dirigida a un individuo de la vida real, no obstante, en un ejercicio que también puede caber dentro de la psicología ya que lo que se trata de explorar en muchas ocasiones son los significantes de este sistema comunicativo lleno de significados que tiene lugar dentro de una persona.

Lo que a nosotros nos interesa es identificar cualidades de la comunicación intrapersonal que pueden existir dentro de ciertos personajes en nuestra serie “Sangatsu no Lion”, partimos sobre la premisa de que un análisis del diálogo interno dentro de los personajes de la serie nos puede llevar a un importante conocimiento que le aporte a las teorías de la comunicación.

Se debe entender que el anime más allá de cualquier aproximación al trabajo artístico no deja de ser un medio en sí mismo que se transmite por televisión y otros medios de comunicación; diseñado y escrito por personas que seguramente son de nacionalidad nipona

con el fin de crear un producto que sea rentable, es parte de la economía de Japón. Si analizamos a personajes de una serie, en el caso de “Sangatsu no Lion” si lo hacemos con Rei Kiriyama partimos de la idea de que fue creado a partir de la imaginación de su autor.

Los personajes no son seres humanos, pero sí son metáforas de la naturaleza humana; las personas nos relacionamos con los personajes como si fueran reales, pero ellos son superiores a nuestras realidades.

Un personaje se diseña para que sus cualidades sean claras y reconocibles mientras que los humanos somos seres enigmáticos dentro de nuestros pensamientos. Los personajes son entes de la ficción distintos a los seres humanos en el sentido de su muy visible complejidad, sin embargo, si nos preguntáramos “Si yo fuera ese personaje en esas circunstancias, ¿qué haría?” la respuesta que atienda a nuestra sinceridad sería la más acertada, un personaje bien construido dentro de su ficción haría lo que es más humano (Mckee, 1997, págs. 443-459).

Bajo los estándares anteriores ¿cómo es que un personaje se puede relacionar con su interioridad y que podemos aprender de eso?

Los personajes de ficción le han enseñado muchas cosas a la realidad humana. Hamlet es presentado como uno de los personajes más extraordinarios dentro del canon de la literatura universal, Robert Mckee lo define como “*el personaje más complejo escrito jamás*” (Mckee, 1997, pág. 450), desde la academia y desde épocas memorables se le ha apreciado como una de las creaciones de la literatura que han sido útiles para explorar nuestro propio pensamiento.

Hamlet es un personaje que se presenta con monólogos, pero en realidad no es así mismo a quien dirige sus palabras, no se trata del diálogo de la mente consigo misma, varios personajes de William Shakespeare nos enseñan a través de la imaginación de su autor a poder comunicarnos con los demás, sin embargo, la más importante de las lecciones poéticas de sus personajes fue enseñarnos a hablar con nosotros mismos (Bloom, 1994, págs. 58-59).

Bajo el pensamiento de estos dos críticos (Mckee y Bloom) es como comprendemos que el diálogo interno de un personaje es tan complejo y antiguo como el canon de la literatura occidental en sí mismo; pero lo más relevante es que nos dejan ver de forma clara como un personaje no tiene un diálogo o una comunicación consigo mismo sino que se

desarrolla a partir de monólogos que siempre van dirigidos a alguien más (“Hamlet” se consume en obras de teatro y “Sangatsu no Lion” en el internet) y que un buen personaje le puede dar a las personas una enseñanza a través de su ficción sobre algunos valores de comunicación.

Nosotros estaríamos apostando a que, por parte del anime, Rei Kiriya presenta aportaciones a la comunicación intrapersonal como Hamlet lo ha conseguido desde su mundo de literatura.

Si bien “Hamlet” es uno de los precedentes más importantes dentro de la conclusión a la que podemos llegar, “Sangatsu no Lion” no parte tanto de una de las bellas artes sino de una industria de la comunicación.

Para esto argumentamos a los medios de comunicación masiva como una serie de técnicas que permiten producir la experiencia intrapersonal y su importante papel en la comunicación interna del individuo. Eric Landowski nos señala a estos medios de comunicación como un mecanismo que agiganta y les da una gran importancia a los procesos de comunicación interna de las personas (cit. en Vico, 2004).

Los medios de comunicación obviamente no crean emociones o nos inyectan sentimientos a los que seamos ajenos, más bien llegan a tener esa capacidad de despertarlas o potenciarlas. De esta forma un medio de comunicación masiva también puede actuar como un transmisor de educación emocional (Bisquerra & Fillela, 2003).

Nuestra autora Eva Aladro nos habla de ese poder que tiene un medio de comunicación cuando de forma discreta logra introducir temáticas de las relaciones humanas en su trama, el ejemplo que da es de la película “Héroe (2002)” donde se nos enseña conforme a la filosofía oriental de la película, la relación de algunos procesos comunicativos con otros: la práctica de la caligrafía con el combate o la interpretación de la música y las artes marciales (Aladro, 2004).

A simple vista no se deja ver a algún principio de las relaciones intrapersonales, realmente este análisis es más complejo que el de “Sangatsu no Lion” ya que la comunicación intrapersonal de “Héroe (2002)” se interpreta a partir de significados y significantes no tan evidentes.

En nuestra serie vemos una vivida expresión del diálogo como sucede en una obra de teatro, “Sangatsu no Lion” tiene la estructura para que se pueda hacer un buen trabajo sobre los diálogos de los personajes. Teniendo en consideración la posibilidad de que nuestra serie pueda aportarle elementos a la ciencia social, el fundamento de toda nuestra investigación radica en el conocimiento que podamos adquirir de Rei Kiriya, así como el que hemos adquirido de Hamlet, Falstaff o el Rey Lear.

### Capítulo 3. El contexto, concepto general y particular de la animación japonesa.

Adentrándonos en el mundo de la animación japonesa es muy relevante que conozcamos su historia y las múltiples características que la acompañan y que se han desarrollado como particulares de este medio.

Comprender al anime desde un punto de vista occidental o latinoamericano representa un gran reto al ser un producto tan ajeno a lo que el público en Latinoamérica y en México había consumido hasta hace un par de décadas. En este medio como en cualquier otro, todo detalle tiene su razón de ser y presenta múltiples particularidades al momento de contar sus historias.

Es por eso que no está de más repasar tanto su historia como sus fundamentos estéticos, lo que presenta para nosotros un corpus metodológico que desembocará en que presentemos un análisis más preciso y enfocado.



### 3.1 Repaso histórico del origen del manga y el anime.

La historia de la animación japonesa desde sus inicios presenta una evidencia documental bastante ambigua, se plantean distintas perspectivas y diferentes momentos que suelen ser relevantes en ella.

Para nuestra investigación lo más importante es la animación, la cual siempre ha estado aunada a las artes visuales tan diversas que se han desarrollado en Japón; al estudiar este repaso histórico no solo nos involucramos en la historia documental del anime, sino que comprenderemos exactamente desde dónde se origina.

Siendo su cuna el país del sol naciente pretendemos comprender elementos de esta cultura que en sus tradiciones pictóricas fueron dando paso al manga (comic japonés) y posteriormente al arte que comprende el dibujo en movimiento.

Nos damos cuenta que la historia del anime no resulta de forma lineal, más bien ha sido una serie de consecuencias de los artistas japoneses (incluso extranjeros) que dieron origen a la animación tradicional y los acontecimientos que conformaron a la enorme industria del anime que existe en nuestra actualidad.

#### 3.1.1. Desarrollo del manga: contexto histórico y contribuciones.

Resulta intrigante y complejo entrar de lleno a las distintas bifurcaciones, variantes y composiciones del anime y de la cultura que este genera en nuestra actualidad. Para llevar a cabo este análisis hay que conocer las precedentes y los distintos pasos en la historia del manga y anime que nos servirán para ubicarnos bajo el contexto de este tipo de contenido y apreciar de una forma más compleja a la serie “Sangatsu no Lion”.

Como pasa en algunas adaptaciones del cine, el concepto o alguna idea puede venir de una fuente escrita o gráfica. Antes del anime existe el manga y antes del manga viene toda una tradición pictórica dentro de Japón:

*“Los enmaki que se desarrollan poco a poco para descubrir cada escena, crean la sensación del pasar del tiempo y de la progresión de la acción. Como en el caso del manga de desglosar las historias con viñetas y por supuesto como ocurre con los dibujos animados” (López, 2013, pág. 29).*

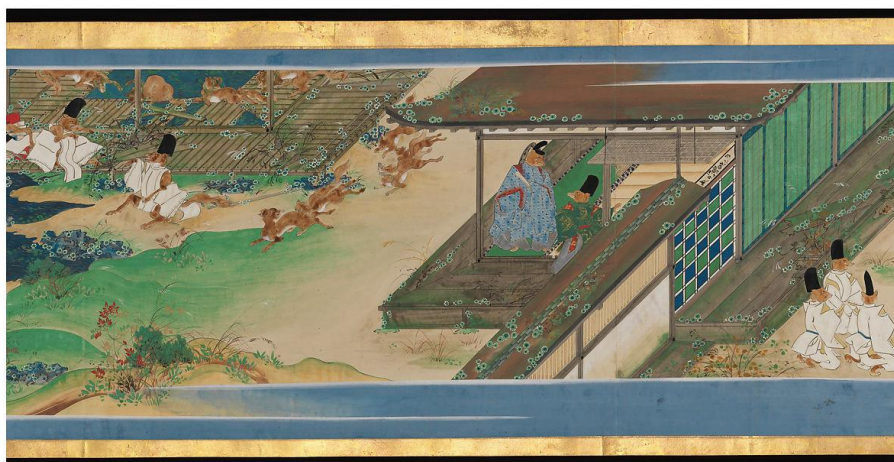
Lo anterior fue dicho por Isao Takahata en el año de 2007, reconocido director japonés que cuenta con obras como “Hotaru no Haka / La tumba de las luciérnagas (1988)” y “Kaguya-hime no Monogatari / El cuento de la princesa Kaguya (2013)”.



**Figura 1.** Enmaki del año 1400 “Aki no yo nagamonogatari/

Una larga historia para una noche de verano”.

De esta forma se puede apreciar la tradición japonesa de ilustrar que viene desde los “Enmaki”, expresiones de la pintura japonesa las cuales contenían su propia narrativa y se manifestaban en formas de pergaminos que podían cubrir portadas de libros e inclusive muros (Willmann, 2012).



**Figura 2.** Enmaki del año 1858 “Konkai Zoshi/ Cuento de un matrimonio extraño” de Ukita Ikkei.

Una tradición gráfica que, si bien se representa con una fuerte expresión con los *enmaki*, tiene su origen en la tradición nipona desde el siglo VII en templos budistas. Donde se han hallado las caricaturas o dibujos más antiguos del Japón. (López, 2013, pág. 29).

Entre el siglo XVII y XIX surgen las primeras historietas o libros ilustrados: los *Kuzazoshi*, al principio fueron un gran atractivo para el público femenino e infantil, ya que en estas se satirizaba la vida diaria de Japón. Posteriormente ampliaron su temática para hablar de temas más adultos o con cargas dramáticas. El aspecto en forma de libro de los *Kuzazoshi* es usado en el manga de nuestra actualidad. “Eshinbun Niponnchi” es formalmente conocida como la primera revista de caricaturas, su publicación comenzó en el año de 1874 (McCarthy, 2014).

La atribución de la palabra manga se le ha hecho al artista japonés Katsushika Hokusai a finales del siglo XIX. Manga es una palabra con género femenino que en aquella época se empleaba para referirse a una serie de dibujos de carácter didáctico (López, 2013, págs. 37-45).

El significado literal de la palabra se ha tomado como imágenes irresponsables, en 1989 el artista Shotaro Ishinomori quiso cambiar el significado de la palabra a “millones de imágenes”, de forma que se entendiera como un producto al alcance de todo y con posibilidades infinitas, pero este no fue aceptado (McCarthy, 2014).

El manga ha sido el resultado de múltiples factores y características de la historia gráfica japonesa. Va de la mano con la decisión que Japón tomó en el siglo XIX de abrir sus fronteras hacia el mundo occidental; y es que el manga también se valió de influencias y del talento extranjero, influencias como las del artista británico que residió un tiempo en Yokohama: Charles Wirgman o las del ilustrador francés Georges Bigot (McCarthy, 2014).

Koichi Iwabuchi, uno de los más importantes investigadores de la cultura japonesa nos ejemplifica lo anterior con el término japanizar como una apropiación de contenido occidental para recrearlo, pero con valores y características japonesas (Loriguillo-López, 2018).



**Figuras 3 y 4.** Portadas de “Shonen Magazine” del año 1965 y 2007 respectivamente.

A mediados del siglo XX el manga se consolidaría como el negocio que es en la actualidad. En el año de 1959 se crea “Shonen Magazine”, la primera revista especializada en comics. Y ya que la demanda de estas revistas no parecía disminuir se empezaron a realizar de forma mensual o incluso semanal (Brenner, 1977).

Bajo esta perspectiva pasaremos a contemplar los antecedentes históricos de un arte distinto que vendría siendo el derivado desde tiempos muy lejanos y hasta nuestros días de la tradición del arte visual de la cultura japonesa, siendo una historia compleja pretendemos comprender a detalle los orígenes y las consecuencias del dibujo en movimiento en Japón.

### 3.1.2. Revisión histórica de los orígenes y el desarrollo de la animación japonesa.

Al anime lo debemos entender como un estilo concreto de comunicación audiovisual, que va desde el diseño del dibujo hasta su estructura narrativa. Originalmente el anime formó parte de un contenido creado y distribuido dentro de Japón, no obstante, con el paso de los años esto ha ido cambiando o creando sus hibridaciones tanto en el contenido como en su producción (Fernández, 2014).

El origen de la animación japonesa se remonta a la tradición de realizar narrativas en papel que viene desde la época feudal del Japón. Dentro de la etimología existe un par de posturas que se contrastan entre sí; una de ellas indica que anime proviene del francés y en Japón ha sido adaptado como un término general para cualquier serie o película realizado a través de animación. Sin embargo, también se ha dado la hipótesis de una apropiación de occidente, la palabra *Animation*.

En los inicios de esta disciplina a principios del siglo XX se le da el nombre de *Sean eiga*, que se traduciría como: película de líneas animadas. Posteriormente se le llamaría *Doga*, hasta que finalmente alrededor de la década de los 60 se le nombra oficialmente como animeishon o con su popular y común abreviatura: anime. El cine de animación japonés-fija como la fecha formal de su creación al año de 1917, sin embargo, en el año 2005 sucedió un hallazgo revelador donde se encontraron algunos dibujos en una casa de Kyoto que datan de principios del siglo XX, los cuáles servirían para realizar este tipo de arte en movimiento (López, 2012).

Dicho descubrimiento enalteció la imagen de la animación japonesa al proponer la hipótesis de que Japón fue el país que vio nacer el cine de animación a nivel mundial antes que los reconocidos Émile Cohl y James Stuart Blackton (Clements, 2013).

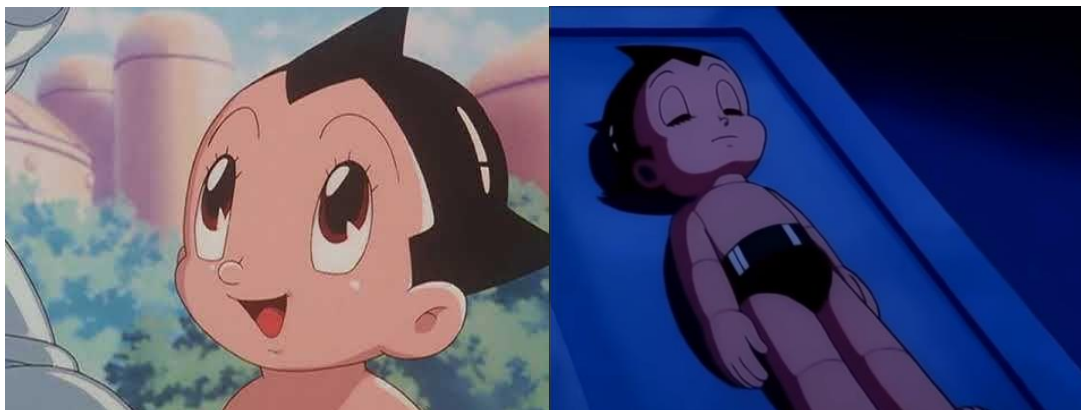
Los primeros filmes de animación japonesa son atribuidos a Oten Shimokawa, precisamente en el año de 1917; “Imokawa Mukuzō Genkanban no Maki” fue la primera de estas producciones. Otro curioso de la animación fue Seitaro Kityama, que desde el año de 1913 se propuso a experimentar con varias técnicas de animación, lo que desencadenaría en el año de 1921 con el primer estudio dedicado específicamente a la producción animada: “Kitayama Eiga Seisaku-sho” (Loriguillo-López, 2018, págs. 183-185).



En esta línea del tiempo sería importante mencionar al animador Kenzo Masaoka, a él se le atribuyen los más grandes adelantos en cuanto a la experimentación en celuloide alrededor del año 1925, que vendría siendo un pilar para la animación japonesa en décadas posteriores. Alrededor del año 1933 Masaoka decide darle un nuevo nombre a su estudio: “Masaoka Bijutsu Kenkyūsho”, dicho animador fue a su vez quien acuñó el término de *dōga eiga* o dibujos en movimiento.

Bajo las tensiones políticas que vivió la nación japonesa desde el fin de la era Taisho (1912-1926) y hasta el final de la segunda guerra mundial, la animación japonesa formó parte en algunas de sus producciones del material propagandístico del imperio japonés. Es en esta época donde vemos la mayor influencia de la animación estadounidense en los dibujos y las técnicas japonesas; a lo que el autor oriental Eiji Otsuka denomina la disneificación de la animación japonesa (Loriguillo-López, 2018, págs. 191-194).

Adentrando en el curioso e interesante mundo del anime nuestro autor Antonio Horno López nos hace una aportación en la que dice que muchas enciclopedias o tratados actuales del anime fallan en su misión de localizar su origen en una línea del tiempo, ya que comúnmente se ubica a Osamu Tezuka como al primer realizador de este en su obra “Tetsuwan Atomu/ Astroboy” en el año de 1963 (López, 2012).



**Figuras 5 y 6.** Fragmentos del capítulo #01x01 de “Tetsuwan Atomu/ Astroboy (1963)”

El título de la primera animación japonesa le puede corresponder a la obra de Keiko Kozonoe del año 1960: “Mittsu no Hannashi”. Otra creación que puede ser considerada como el primer anime puede ser “Doodling Kitty (1957)”, la que sería la primera producción del estudio “Toei Animation”, no obstante, esta producción eran pequeños cortometrajes que no se

transmitían de forma sucesiva por la televisión como sí lo hizo “Astroboy” con episodios de 30 minutos (López, 2012).

Esta postura tan intrigante la encontramos en otro de nuestros autores: Antonio Loriguillo-López. El cual señala los orígenes del cine de animación en general como *“errático, de calidad irregular y documentación poco fiable”* (Loriguillo-López, 2018). También se nos habla de la complejidad para localizar los pioneros de los estudios de animación en Japón antes del gran terremoto de Kanto.

Existe otra serie que precede a “Astroboy”, en su sentido estricto estamos hablando de “Otogi Manga Calender / Instant History (1961)”. Si bien no tiene todo el mérito de ser el primer acercamiento a la formalización de la animación japonesa, “Astroboy” tiene un reconocimiento innegable de lo que sería la versión robótica del cuento de pinocho y una obra que definiría varios paradigmas de la animación japonesa hasta la actualidad. “Astro Boy” marcó un paso importante en lo que después generaría el doblaje al español, ya que a partir de su manga otros comics comenzaron a traducirse en nuestro idioma (Salcedo, 2013).

La productora de Tezuka, “Mushi Productions” tiene el mérito de haberle dado una estandarización a la animación japonesa con la creación de su narrativa y de la duración de estos, además de ser el precedente directo de la globalización del anime (López, 2013, págs. 102-104). Sus producciones se desarrollaron a lo largo de varias décadas de las cuáles las más renombradas son: “Hi no Tori (1954)”, “Black-Jack (1973)”, “Buddha (1973)” y por supuesto “Tetsuwan Atomu/ Astroboy (1963)”.

“Toei animation” o “Toei Doga” por su parte se incluye en esta recapitulación de la industria del anime por ser la primera gran productora de animación, reclutando a los animadores más populares del momento y dotándola de un esqueleto industrial en lo que serían los cimientos de un Disney Oriental (Beck, 2004).

Durante esta época la industria de la animación sufrió fuertes crisis, estos estudios que vieron nacer la animación japonesa como la conocemos hoy en día en algún momento de la década de los 70 se consideraron en bancarrota. No obstante, fue en aquellos momentos de incertidumbre en donde la animación japonesa dejó en claro con la obra “Uchū senkan Yamato/ Crucero espacial Yamato (1974)” que no eran un producto exclusivamente de los

niños (Yasuo, 2014). Dentro de esta etapa en la que el anime se consolidó como una industria propia es fundamental mencionar a los cineastas Hayao Miyazaki e Isao Takahata.

Los orígenes de Miyazaki en la animación se remontan al año 1963 dentro de la animadora previamente mencionada de “Toei”. Su recorrido por las producciones televisivas fue momentáneo y no pasó mucho tiempo antes de que se interesara por realizar largometrajes. “Kaze no Tani no Nausicaa/ Nausicaa del valle del viento (1984)” sería el proyecto que en el año de 1984 le dio a Miyazaki el reconocimiento y la admiración a nivel mundial, que más tarde reafirmaría con la creación del estudio “Ghibli” y las múltiples producciones que hoy en día siguen en el corazón de sus espectadores: “Mononoke Hime / La princesa Mononoke (1997)”, “Hauru no Uguko Shiro/ El castillo ambulante (2004)” y “Sen Chihiro no Kamikakuzhi/ El viaje de Chihiro (2001)” son las películas más aclamadas del director, esta última fue galardonada con el Oscar a la mejor película de animación en el 2002 (López, 2013, págs. 112-117).

La formación de Miyazaki antes de trabajar en el mundo de la animación fue dentro de la economía y las ciencias políticas; por su parte Takahata se desarrolló dentro de proyectos cinematográficos de imagen real, posteriormente y al igual que Miyazaki y que muchos artistas “Toei” fue el estudio que le abrió las puertas. La obra que le brindaría a Takahata el reconocimiento a nivel internacional sería la serie de 52 capítulos “Alps no Shojo Heide/ Heidi (1974)”.

A Miyazaki lo conoció dentro del mismo estudio; para el año de 1968 Takahata ya había dirigido su primera película: “Taijou no Ouji Horusu no Daibouken/ Hols, el príncipe del sol”, aquí colaboró con Miyazaki, esta obra sería el comienzo de una de las duplas de animadores más representativas de Japón (López, 2013, pág. 117).

1985, Takahata funda junto a su colega y amigo el estudio “Ghibli”. Las obras más representativas bajo la dirección de Takahata son: “Hotaru no Haka/ La tumba de las luciérnagas (1988)”, “Tonari no Yamada/ Mis vecinos los Yamada (1999)” y “Kaguya-hime no Monogatari/ El cuento de la princesa Kaguya (2013)”.



### 3.1.3 Etapas contemporáneas del anime.

La generación de anime japonés que fue de principios de los ochenta hasta la década de los dos mil comprende algunas características muy interesantes entre sí. Se empezaron a utilizar herramientas digitales como el CGI<sup>2</sup>, aparecen los primeros OVA<sup>3</sup> (Anime News Network, 2020).

La característica más relevante de esta etapa fue la aparición de series cada vez más sofisticadas como la obra maestra de Hideaki Anno “Neon Genesis Evangelion” de 1995 (Napier, 2000); otro ejemplo bajo nuestra elección podría ser “Shōjo Kakumei Utena/ Revolutionary girl Utena” del año 1997 como otra muestra de la profunda narrativa que se generó dentro del anime en aquella época.



**Figuras 7 y 8.** Opening<sup>4</sup> de la serie “Shin Seiki Evangerion/ Neon Genesis Evangelion (1995)”.



<sup>2</sup> Término para imágenes generadas por computadora.

<sup>3</sup> Producciones creadas específicamente para distribución en sistemas de video en lugar de la televisión convencional.

<sup>4</sup> En el anime es el tema que se presenta en la secuencia de apertura de cada capítulo.



**Figuras 9 -11.** Opening y ending<sup>5</sup> de la serie “Shōjo Kakumei Utena/ Revolutionary girl Utena (1997)”.

Y algunas otras que colmaron de popularidad el mercado del anime y cuyos títulos podemos seguir viendo en la actualidad. Algunos ejemplos serían “Dragon Ball” (1986), “Saint Seiya/ Los caballeros del zodiaco (1986)” o “Rurouni Kenshin/ Samurai X (1996)” (López, 2013, pág. 127). Estas series gozaron de tanto éxito que es en este periodo del tiempo donde se localiza al nacimiento de la cultura otaku.

Es en este lapso de tiempo donde vemos una modernización en la animación japonesa desde su contenido hasta en la tecnología que se tiene a la mano; aquí la animación se realiza a través de dibujos y programas en los ordenadores. Otra característica de la industria es que algunos procesos de la animación se llevan a cabo en otros países para reducir los costos de esta. Por ello es que se ha definido al anime como un estilo de comunicación audiovisual y no como una industria creativa que sea solamente de Japón.

En esta última clasificación nuestro autor Antonio Horno López reafirma nuestra hipótesis plasmada como parte del problema de la investigación:

*“Hay que admitir que en la época actual y gracias a la eliminación de fronteras a través de internet, las historias de series como Bleach, Naruto o Full Metal Alchemist captaron la atención del público antes de que salieran en televisoras. Con frecuencia mostrando interés por el anime en su versión original. Hoy en día la acogida de la animación japonesa por parte del público la han convertido en un producto globalizado con diversas y variadas ramificaciones” (2013).*

---

<sup>5</sup> Similar al opening, tema que se presenta al final de cada capítulo.

Lo anterior nos plantea la necesidad de una nueva teoría que analice y clasifique estas ramificaciones del anime con las características tan únicas que este tiene en la actualidad.

Algunas características que presenta el anime durante la última década ha sido la creación de diversos sitios oficiales para su distribución, la creación de contenido animado el cual es pensado que se vea en un teléfono celular, las adaptaciones de algunos mangas virtuales al anime y en definitiva una característica que presenta una gran relevancia es el consumo masivo del anime a través de múltiples medios o aplicaciones lo cual ha rebasado los limitantes y las barreras de un contenido creado desde el otro lado del Atlántico (Cooper, 2020).

Una de las grandes carencias que notamos en esta área del conocimiento es que cuando se da a la tarea de retratar la historia de la animación japonesa lo más probable es que nos encontremos con información de directores importantes como los ya mencionados Hayao Miyazaki o Isao Takahata; pero se detecte un sesgo en cuanto a los artistas y directores más novedosos. El estudio Ghibli sin duda es un parteaguas en la historia del anime, pero en la actualidad notamos una evolución bastante interesante en las series y las películas de animación japonesa.

Por ende, es importante mencionar a algunos directores que desde la década de los 90 hasta nuestros días han creado un contenido bastante relevante para el consumo audiovisual. Tal es el caso de Satoshi Kon con películas como “Millenium actress (2001)” y “Perfect Blue (1997)”, resulta ser uno de los nombres más reconocidos en la industria del anime, lo anterior es debido a su forma tan particular de crear una narrativa fílmica en donde los temas y las formas comprenden tintes bastantes originales y poco ejecutados en este medio (O’Callaghan, 2018).

Otro director que se desempeñó en la década de los noventa y a principios del año 2000 fue Shinichirō Watanabe, otro nombre reconocido de la industria que en los noventa causó una muy buena impresión con su obra “Kaubōi Bibappu/ Cowboy Bebop (1998)”, desde ese tiempo y hasta la actualidad ha desarrollado otras series de gran impacto en el anime: “Samurai Chanpurū/ Samurai Champloo (2004)”, “Zankyō no Teroru/ Terror in resonance (2014)”, “Kyaroru & Chūzudei/ Carol y Tuesday (2019)”, (Loo, 2012).

Tratando de seguir un orden cronológico entre los directores de anime más cercanos a nuestro tiempo el siguiente en la lista quizá sea Masaaki Yuasa, lo afirmamos de forma un tanto escéptica porque estos artistas han creado su obra en el transcurso de las últimas dos décadas, pero hoy en día siguen innovando. Resultan ser contemporáneos entre sí, pero en el caso de Yuasa encontramos que su trabajo se viene dando desde principios de la década de los 90 como animador y de forma más reconocida desde el año 2004 con su anime “Maindo Gēmu/ Mind Game”; caracterizándose por un estilo de dibujo minimalista y retratando temáticas extravagantes (O’Callaghan, 2018). Algunas de sus obras más notables serían “Yojōhan Shinwa Taikei/ The Tatami Galaxy (2010)” y “Devilman Crybaby (2018)”, (Anime News Network, 2020).

Mamoru Hosoda ha trabajado en la industria de la animación desde la década de los noventa, en su momento dirigió la película y un episodio de “Dejimon Adobenchā/ Digimon Adventure (1999)”. Siendo posteriormente un director que ha contribuido a la industria por películas como “Toki wo Kakeru Shōjo/ La chica que saltaba a través del tiempo (2006)”, “Ōkami Kodomo no Ame to Yuki/ Los niños lobo (2012)”, “Mirai no Mirai/ Mirai mi hermana pequeña (2018)” (Anime News Network, 2020).

Un nombre que no figura en muchas revisiones del anime contemporáneo es el de Sunao Katabuchi, nos parece importante mencionarlo ya que es un director japonés que primeramente trabajó en producciones de Ghibli como “Majo no Takkyūbin/ Kiki entregas a domicilio (1989)”, desde la década de los ochenta y hasta la actualidad ha participado en diferentes producciones, quizá la mencionada anteriormente sea la más relevante pero en el año de 2016 se desempeñaría como director y escritor de una película que sería una importante aportación para el anime en la actualidad: “Kono Sekai no Katasumi ni/ En este rincón del mundo”.

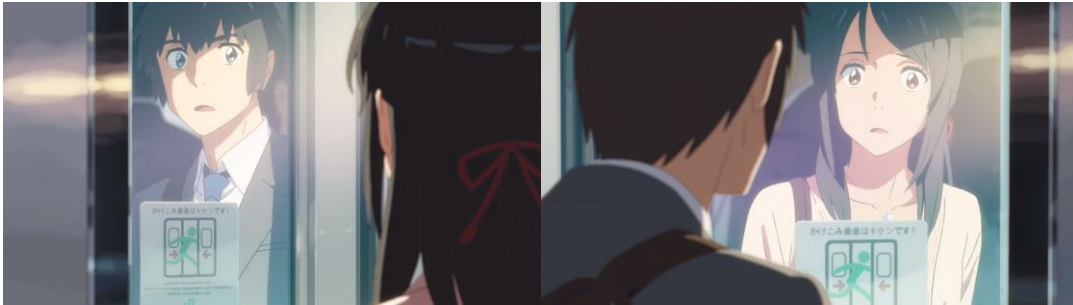
Finalmente mencionaremos a Makoto Shinkai dentro de este cúmulo de personalidades que han conformado el universo cinematográfico y televisivo del anime principalmente en este milenio. Makoto Shinaki es un director meramente contemporáneo, la película que lo posicionó como un director de renombre fue “Byōsoku Go SENCHIMĒTORU/ 5 centímetros por segundo (2007)” donde mostró su interesante y estético estilo de animación que veríamos en otros largometrajes bastante exitosos: “Hoshi wo Ou Kodomo/ Viaje a

Agartha (2011)” y “Kotonoha no Niwa/ El jardín de las palabras (2013)” (Anime News Network, 2020). “Kimi no Na wa/ Your Name (2018)” vendría siendo su película más renombrada, siendo esta un paradigma para la filmografía en el anime al posicionarse como la película más taquillera de todo este medio, superando otras obras de Ghibli que anteriormente contaban con ese galardón (Vilar, 2018).

“Kimi no Na wa/ Your Name (2018)” resulta ser un parteaguas en esta nueva exploración de la animación japonesa por construir de forma definitiva este estilo de historias que, si bien cuentan con toda su cultura y toda la estética del anime, se han convertido en obras de consumo masivo, esta obra se encuentra actualmente en Netflix, más adelante mencionaremos de la relevancia de este medio y su relación tan novedosa con el anime.

De esta forma hemos dado un breve, pero significativo repaso de la historia del anime, desde los antiguos “enmaki” hasta “Sangatsu no Lion” o la actualidad en la que vive y sigue cambiando esta industria, mencionando a las personalidades y los hechos más sobresalientes que han conformado esta industria a lo largo de los años.





**Figuras 12 - 17.** Fragmentos finales de “Kimi no Na wa/ Your Name (2018)”.

### 3.2 Características de la animación japonesa.

Es aquí donde desarrollamos temáticas muy interesantes que en esta descripción no solo se enfocan en las virtudes técnicas del anime, tratamos de retratar toda su estética, sus estilos narrativos y por supuesto que afirmamos la fuerte relación del anime con la cultura en la que mayormente se produce, que es la japonesa.

Esto último resulta muy relevante ya que el anime en ningún momento se deslinda de la cultura que lo ve nacer, esa reflexión se puede incluso trasladar a nuestro cuerpo de estudio, el manga y anime de “Sangatsu no Lion” se produce precisamente en este punto, bajo conceptos de la tradición japonesa tanto en sus técnicas narrativas como en la misma filosofía del pensamiento japonés.

#### 3.2.1 Cultura japonesa en el anime y el “Cool Japan”.

En esta parte de nuestra investigación nosotros puntualizaremos algunas de las características que vuelven tan único a este tipo de contenido. Aquellos cánones o similitudes que han desarrollado los creadores del anime.

Primeramente, hemos de mencionar que las temáticas y cualquier decorado de una serie de animación tiene una carga cultural muy evidente, que va desde una representación futuristas a retratar costumbres muy antiguas del país (López, 2013).

Dentro del anime podemos encontrar una gran cantidad de series que fijan su narrativa en la historia de su país, específicamente en los periodos Edo (1603-1867) y Meiji (1867-



1912). Aquí no encontramos únicamente los escenarios del Japón antiguo como elementos decorativos, hablar de la época del Japón antiguo a menudo trae consigo una recapitulación de la verdadera historia de dicho país, con sus costumbres, pasajes históricos o personajes. Por ejemplo, los samuráis y su cultura en “Samurai Champloo (2004)” o “Rurouni Kenshin (1995)” o mostrarnos escenas de la segunda guerra mundial en “Hotaru no Haka/ La tumba de las luciérnagas (1988)” (Britez, 2015).



**Figuras 18- 21.** Fragmentos del OVA “Rurouni Kenshin Tsuiokuhen (1999)”

La obra histórica en el anime suele ir acompañada por elementos que le dan un giro totalmente distinto (Napier, 2000), por ejemplo, en “Samurai Champloo” vemos a los samuráis de la era Edo conviviendo con temáticas del siglo XXI como el hip-hop, el grafiti y el béisbol.

Dentro del contexto y la narración que maneja el anime se suele encarnar aspectos propios de la cultura japonesa partiendo de una estética y una temática única de la historia y cultura del país oriental, algunos elementos que podemos encontrar en este serían la vestimenta, comida, música, danza y expresiones lingüísticas, con este último sucede un fenómeno muy interesante ya que resulta muy complejo o imposible encontrarles la traducción correcta a algunas oraciones (Salcedo, 2013).

La influencia de la animación japonesa es tan inmensa que ha generado toda una expectativa o pensamiento colectivo al que los especialistas le han denominado “Cool Japan”. No solo el anime ha contribuido a esta definición, al igual que con la formación de la cultura otaku el “Cool Japan” ha sido construido en base a una serie de fenómenos mercadológicos de la mano de videojuegos, figuras o el J- Pop<sup>6</sup> (Okuno, 2014).

Japón es un país en el cual dentro de la historia contemporánea de la humanidad se ha visto envuelto en varios conflictos civiles y mundiales, lo anterior ha generado que el país se valga de varias herramientas para soportar y salir triunfante de dichas problemáticas. El “Cool Japan” es una muestra de que un país puede ganar status y salir de problemas económicos gracias a su fundamental capital cultural (Pérez, 2017).

La vestimenta en la animación japonesa ha sufrido notables cambios, durante la década de los 80 podíamos apreciar características reconocibles del anime en el dibujo como el diseño de los ojos, pero el atuendo que se usaban era similar al que se le destinaba a cualquier personaje de la animación occidental; dentro de la época contemporánea del anime nos encontramos entonces con vestimentas y estilos de vida que conviven en el actual Japón y las costumbres antiguas y pictóricas del país. La anterior transformación mostró elementos propios de la cultura japonesa y no representó consecuencias en cuanto a algún choque cultural con su público occidental. Al contrario, se mostró un interés por este estilo de vida tan particular, esto se logró debido a que el anime ya se había ganado su propio público (Salcedo, 2013, pág. 43).

De esta forma la cultura japonesa nos presenta un fenómeno muy interesante, el anime se nutre y se vale de la historia de Japón para crear algunos conceptos, a cambio nos ofrece una imagen de un Japón moderno y resplandeciente, una ciudad de Tokio que es parada obligatoria para un viajero o un lugar próspero en el mundo.

Este fenómeno de considerar al manga y al anime como productos impresionantes ha generado una base de fans alrededor de algunas obras que inclusive en Japón se encontraban olvidadas por la audiencia nipona. Ya hemos mencionado como estos productos también nacieron de influencias extranjeras; resulta irónico pensar que hace unos años el público japonés

---

<sup>6</sup> Ídolos de la música pop japonesa.



consideraba a una gran cantidad de películas de Hollywood como obras maestras (Shōji, 2010).

El anime es un excelente ejemplo de cómo la animación se encuentra viva y cambiante. Más adelante describiremos algunas temáticas de las que el anime se ha valido para dar una viva imagen de su país, se han asimilado técnicas y formas narrativas de animación occidental, el manga y el anime fueron productos bien recibidos por los medios de comunicación a nivel mundial y hoy en día han generado sus híbridos: animaciones occidentales con referencias y características que han absorbido directamente del anime (López, 2013, págs. 140-145). De esta forma la animación japonesa le ha retribuido a la animación occidental; de ambos lados del Atlántico los animadores se han ido complementando con sus trabajos.

### 3.2.2 La técnica y estética en el anime.

Durante la formación del anime como industria los animadores japoneses se dieron cuenta de no era factible ni deseable seguir al pie de la letra las técnicas de animación propuestas por “Disney” o por “Toei”, la solución vino de la mano del estudio creado por el visionario animador Osamu Tezuka y resultó en una técnica que presentaba una combinación con treses o “San-koma Tori” (ocho fotogramas por segundo) y otras técnicas de animación tan variadas que aún hoy en día se mantienen evolucionando (Loriguillo-López, 2018, pág. 220).

Lo anterior puede considerarse como un momento histórico para lo que después se conocería como animación limitada. Esta se refiere básicamente a una herramienta que economiza los tiempos de la animación y por ende sus costos (López, 2013, pág. 129). Esta técnica ha pasado a formar parte de la misma naturaleza de la animación japonesa y se sigue utilizando hoy en día como una característica presente en el estilo de los animadores (Loriguillo-López, 2018, pág. 229).

En la tradición del dibujo japonés encontramos un estilo similar al de los dibujos animados contemporáneos en cuanto a la construcción de la perspectiva mediante rectas, se trata de un dibujo que privilegia la visión por medio de líneas. Esta técnica genera en el espectador un aplanamiento de la imagen y la transmisión del poder perceptivo, es de esta forma como la animación ensambla su movimiento a través de trazos más planos y no

enfocándose en los juegos de luces y sombras como la animación occidental (Gracia, 2015, pág. 99).

Los escenarios en el anime llevan en sí una carga cultural bastante fuerte y sirven dentro de este tipo de narrativa para generar una ambientación apropiada en la que el mensaje se desenvuelva de mejor manera; de esta forma se suelen crear escenarios con una amplia profundidad lograda a través del movimiento o el color, este último tiene importantes implicaciones dentro de la perspectiva (Gracia, 2015, pág. 84).



**Figuras 22 y 23.** Fragmentos de la película “Tonari no Totoro/ Mi vecino Totoro (1988).



**Figuras 24 y 25.** Fragmentos de “Howl no Ugoku Shiro/ El increíble castillo vagabundo (2004), ambas obras de Gihbli.

El dibujo de la animación trata de imitar la realidad mediante convenciones que se asemejen a la consideración de una concepción espacial, debido a lo anterior algunos animadores se valen de la fotografía para tratar de recrear una fiel representación del escenario representado (Gracia, 2015, pág. 85).

Los procesos para la realización de una serie animada tienen algunas características similares a las de otros medios audiovisuales: el primer paso trata de la planificación del proyecto en la que se presenta la idea a realizarse con algún estudio o los realizadores del mismo manga. El siguiente paso es en donde se conforma la historia, similar a cualquier

medio audiovisual una animación delega las mayores responsabilidades creativas de la mano del director, es este quien en ocasiones proporciona al anime de una firma particular de su trabajo. El siguiente punto es donde residen las características técnicas del trabajo, desde el storyboard hasta el coloreado y su posterior animación. En el paso de la post-producción es donde se desempeñan algunos papeles como la distribución a través de plataformas o canales de comunicación y el doblaje del contenido (López, 2013, págs. 138-145).

Los paradigmas de la animación japonesa y su principal atractivo hacia la comunidad otaku es inmensa y realmente difícil de catalogar (Quintana, 2008), en esta parte queremos mostrar algunos puntos relevantes, los cuáles nos ayudaran a formarnos una idea de lo que ofrece este tipo de estética para el consumidor.

Un elemento perfectamente identificable dentro de la estética del anime es el diseño de los ojos de los personajes, el diseño de los ojos ha caracterizado a la animación japonesa desde sus orígenes, siendo hoy en día un icono popular en la cultura japonesa (López, 2013, pág. 126).



Miradas en el anime. **Figura 26**, fragmento final en “Kimi no Na wa/ Your Name (2018). **Figura 27**, fragmento del capítulo #01X01 de “Puella Magi Madoka Magica (2011)”. **Figura 28**, fragmento de “Hagane no Renkinjutsushi Furumetaru Arukemisuto/ Full Metal Alchemist Brotherhood (2010)” episodio #03X26.

Varios autores y expertos en el ámbito de la investigación atribuyen esta característica a la influencia de las animaciones occidentales como Mickey Mouse en los primeros dibujantes o animadores; el diseño de los ojos también es una característica que le ha aportado un aspecto más humano a los animales u objetos dentro de las animaciones, lo anterior no es exclusivo del ejemplo japonés (Salcedo, 2013, págs. 40-41). Realmente no hemos localizado alguna fuente que argumente que el diseño de los típicos ojos anime viene dado de algún tipo de fijación u obsesión con los ojos de las culturas orientales más que con las influencias de la animación occidental.

El cabello es otra característica altamente extravagante en los dibujos japoneses, se ha desarrollado en una gran variedad de formas, colores y temáticas ya que encontramos algunos diseños que expresan una cierta fantasía y otros que se pueden apegar a un estilo más tradicional como el del samurái (Salcedo, 2013, pág. 41). De igual manera el diseño de la boca y de las demás facciones del rostro por lo general se dibujan de una forma minimalista y pequeña a través de la técnica lineal que hemos mencionado.

El color es un elemento muy llamativo dentro del anime, al igual que con los escenarios, la configuración del color se vuelve un elemento narrativo por sí mismo, nos expresa cierta carga simbólica o nos indica las emociones o sentimientos del momento y del mismo anime (Horno López, 2018, pág. 45-68). En el color del anime encontramos el uso de colores brillantes, pastel y saturados o algunos otros más opacos que desde el principio nos indican lo que el consumidor desea o espera de la serie (Quintana, 2008).

Los dibujos japoneses en ocasiones y en algunos géneros suelen presentar características que dan una percepción dulce o linda, *Kawaii*<sup>7</sup>, es un término popular entre la comunidad otaku para definir la estética antes dicha (Quintana, 2008). Esta estética tuvo un gran auge a partir de la distribución de los OVA y la venta masiva de artículos que hacían alusión o pertenecían a alguna serie animada. A la par de lo *Kawaii* podemos encontrar un

---

<sup>7</sup> Literalmente significa lindo.

estilo de dibujo *chibi* en ciertos contenidos, este se caracteriza por presentar anatomías deformadas y que comunican un estilo satírico o infantil (Horno López, 2018, pág. 45-68).

También podemos encontrar dentro de este estilo de dibujo algunas series o películas que muestran un sentido de gran realismo, con lo anterior no nos referimos a que el anime debe presentarse como un elemento que retrate estrictamente un hecho, sino que las temáticas que plantea nos pueden llevar a un análisis de nuestras realidades (Fernández, 2014).





**Figura 29-31.** La diversidad del color en “Sangatsu no Lion”, fragmentos de los capítulos #11x01, #12x01 y #17x01.

### 3.2.3 La narrativa en el anime.

La construcción narrativa suele variar de anime a anime; en un capítulo de animación común y corriente encontramos muchas veces a un presentador o narrador; en algunos casos se suele iniciar indicando el número del episodio y se da una recapitulación del episodio anterior. Los personajes también pueden dar una información del episodio o pueden narra los hechos de forma anticipada, se puede iniciar con una puesta en escena: elección de algunos planos, posición de la cámara, movimientos o detalles (Salcedo, 2013).







**Figura 32-37.** Primeros fragmentos de la serie “Sangatusu no Lion”, episodio #01x01.

Temporadas que comúnmente suelen ser de 12 a 14 capítulos, la extensión de estos es de media hora si se transmiten por televisión, en cualquier otra plataforma rondan los 24 minutos. El ritmo que lleva cada uno de estos capítulos se compone de sonido, diálogos, composición de imágenes y los cambios del movimiento a la estabilidad de la imagen (Torrents, 2015).

Las imágenes de arriba nos muestran el inicio de la serie “Sangatusu no Lion”, resulta ser un principio que deja en claro varios puntos de la trama: que nuestro protagonista se llama Rei Kiriyama, este personaje no cuenta con familia o con sus amigos y nos comunica el sentimiento o las emociones en las que se irá desarrollando la serie. El inicio de “Sangatusu no Lion” es narrado por una voz femenina, pero como iremos analizando mucha de la narración de la serie va a cargo de Rei, nuestro protagonista.

No obstante, existen varias escenas o capítulos donde la narración va a cargo de otros personajes secundarios, lo anterior forma parte de la naturaleza narrativa de una serie ya que si no esta se volvería repetitiva (Gracia, 2015, pág. 424).

La animación japonesa suele presentar la característica de contar su relato a través de la focalización, un estilo narrativo que no es propio de la animación, sino que puede englobar varias manifestaciones de los medios audiovisuales. La focalización nos habla del punto de

vista de la historia (Gracia, 2015, págs. 424-425), “Sangatsu no Lion” en la mayor parte de su serie nos presenta una focalización fija en donde la información de la serie, lo que se ve y está por verse en pantalla es contada en su mayoría por un personaje que es Rei. Esta forma de narrar mostrando los aspectos internos de un personaje en específico suele ser inusual y difícil de lograr.

Ahondando en el tipo de narrador al que recurre la serie de nuestro análisis, podemos quedarnos con el concepto de narrador autodiegético, este es el tipo de narrador que cuenta su propia historia. “Sangatsu no Lion” es una animación donde los diálogos tienen fuertes cargas emocionales del pasado o presente de los personajes, hablan de sus emociones y de sus historias. En ese sentido, aunque el narrador no sea Rei es muy probable que cuando se recurra a la narración sea la del propio personaje hablando de sí mismo (Gracia, 2015, pág. 460). La temporalidad dentro del anime puede ser un aspecto que cada obra desarrolla de forma independiente, la creatividad del anime puede extenderse tanto que su objeto deja de ser imágenes en movimiento para convertirse en un texto (Torrents, 2015).

La temporalidad que vemos en “Sangatsu no Lion” ha estado presente en otras animaciones en el sentido de ser una serie representada con un tiempo dentro del tiempo, esto es, diferente al estándar de la temporalidad (Torrents, 2015), se nos presentan flashbacks, se nos presentan momentos años atrás en la historia de nuestros protagonistas y se nos presenta un diálogo interno que también rompe la línea temporal de la historia.

La animación japonesa se ha ganado un lugar dentro de las producciones audiovisuales que conforman la “televisión compleja”, nos referimos a un tipo de contenido en el que se desarrolle la alta cognoscibilidad, la autoconciencia y la progresión de la comunicación; resulta destacable la forma en la que la animación (no solo la japonesa) ha encontrado algunas fórmulas para crear contenido narrativo bien desarrollado y experimental sin que esto dificulte su comercialización o su convivencia con la producción del mainstream (Loriguillo-López, 2018, pág. 526).

De esta manera hemos esbozado de forma particular algunas características que forman parte de la narrativa particular de “Sangatsu no Lion” y que comparte con muchas otras producciones. Nos hemos dado una idea de lo que nos espera en el próximo análisis en cuanto a la estructura y el modo con el que se nos cuenta esta atípica historia.



### 3.3 Géneros representativos de la animación japonesa. Aproximación al concepto de un “Slice of Life”.

Concluimos el capítulo con un recorrido por los principales géneros que existen en el anime; con esto estaríamos desarrollando un marco donde podamos ver a la animación japonesa de forma más detallada desde sus fundamentos técnicos, sus estilos narrativos y los géneros más representativos.

Resulta una gran dificultad localizar alguna teoría o fuente oficial donde se nos enseñen los géneros del anime como en un tipo de guía; también localizamos algunos sesgos o disyuntivas a la hora de clasificar algunos materiales como es el caso de “Sangatsu no Lion” al que se le describe como una serie dramática, de comedia y un Slice of life.

#### 3.3.1 Clasificación general de la animación japonesa.

En Japón no se demerita a cualquier tema o público para que basado en dicha audiencia se realice alguna animación, el manga es consumido y producido sobre varias géneros y edades (López, 2013, pág. 129); esto ha hecho que la clasificación de los animes se distribuya en algunos géneros que de forma más extensa se engloban dentro de sus características demográficas. Nuestro autor Daniel Efraín Flores Salcedo (2013, págs. 44-58) las clasifica de esta forma:

**Shonen:** sin duda uno de los géneros de manga y anime más populares en nuestra actualidad, significa niño o joven de forma lógica asociamos a este género con un contenido que va dedicado a un público masculino y juvenil, aunque este ya se ha perpetuado en varias generaciones; la temática del anime sigue la estructura doryoku-yuujou-shouri / esfuerzo-amistad-triunfo, lo anterior nos explica la narrativa y los personajes de un clásico shonen en donde el protagonista es alguna clase de héroe el cual debe vencer una serie de conflictos o adversarios para llegar a una meta estimada.

La popularidad de este género es innegable, los títulos de *shonen* que se han distribuido en occidente durante las últimas décadas ya forman parte de nuestra cultura, 16 de los 20 animes más vistos durante el 2019 en Crunchyroll forman parte de este género (Ramírez, 2019).

**Shojo:** en japonés quiere decir chica o jovencita e igual que el shonen es un producto pensado para una audiencia juvenil pero femenina. En un principio, aunque fuese un producto dirigido a mujeres era creado exclusivamente por hombres, aunque en las últimas décadas hemos notado una importante participación de algunas mangakas y animadoras de las que resultaría importante destacar a las chicas CLAMP<sup>8</sup>.

Dentro de la gran variedad de temas que podemos encontrar identificamos como característica principal el tema del romance que existe entre los o la protagonista y los conflictos o el desarrollo de este.

**Seinen:** al igual que en los casos anteriores la palabra seinen tiene un significado muy literal en japonés, que es mayoría de edad o adulto. A simple vista se puede identificar una similitud en los temas masculinos que en ocasiones llega a tocar, no obstante, aquí es posible encontrar una maduración en algunos aspectos que se muestran de índole más profundo como pueden ser la guerra, la muerte, la búsqueda de identidad. Sus personajes y el entorno en el que se desenvuelven son de un tipo más realista. Las características de los Seinen presentan una animación más convencional, no tan extravagante y que se asemeja a la animación occidental.

**Josei:** a este género se le trata como una derivación del seinen solo que va dirigido a un público femenino como pasa con los *shojo*; nos parece relevante nombrar al josei como un género aparte ya que, si bien no es tratado como uno de los grandes géneros del anime, también cumple las características de los ejemplos que hemos estado hablando, un contenido pensado con factores demográficos.

Resulta ser uno de los géneros más jóvenes dentro del manga, se tienen registros de su aparición a principios de los 70; si bien en el *shojo* se nos mostraban temas en donde nuestra protagonista buscaba alguna relación amorosa en el *josei* se nos muestran temas más adultos, problemas de familia o cómo llevar a cabo esa relación buscada. En ese sentido el

---

<sup>8</sup> En su principio fue un conjunto de cuatro artistas de manga que hoy en día han alcanzado una fama internacional con obras como “Kādokyaputā Sakura/ Sakura card captor (1998)”, “Majikku Naito Reiāsu/Magic Knight Rayearth (1994)”, (“Ranma Nibun no Ichi/ Ranma 1/2 (1989)”, “Sengoku Otogizōshi InuYasha /Inuyasha (2000)”; los nombres de dichas artistas son: Ageha Ohkawa, Tsubaki Nekoi, Satsuki Igarashi y Mokona (Cavallaro, 2012)) y a Rumiko Takahashi.

*shojo* nos ofrece temas idealistas mientras que un *josei* nos muestra situaciones más comunes o que se pueden contrastar con la realidad, desde un punto de vista femenino (Japanese with anime and kanji with manga, 2016).

**Kodomo:** finalmente mencionaremos a este gran género que cumple las características de los mencionados anteriormente en cuanto a un contenido dirigido a cierta edad, el *kodomo* literalmente quiere decir niño en japonés, va dirigido a un público infantil, al igual que con la animación occidental, los protagonistas del *kodomo* resultan ser infantes los cuales tienen o se encuentran en busca de aventuras en un mundo que tratan de comprender. Se trata de un género donde se muestran narrativas y diseños muy simples, en cada capítulo se le da a este público infantil un tipo de moraleja o enseñanza como en cualquier cuento infantil.

Otra particularidad de los *kodomo* es que sus producciones tienen la posibilidad de ser inmensamente largas, más que las exitosas series de *shonen*, estamos hablando de series que cuentan con miles de episodios como “*Doraemon* (1973)”, “*Meitantei Konan/ Detective Konan* (1996)” o “*Kureyon Shin-chan/ Shin-chan* (1992)” (Aldrete, 2016).

### 3.3.2 Subgéneros de la animación japonesa.

Dentro de la amplia diversidad que engloba la narrativa de animación japonesa nos encontramos con algunos subgéneros de esta, un tipo de clasificación con la que quiere ser más precisa ya que existen algunos tópicos del anime que son exclusivos de este por toda la identidad que se ha forjado la industria y de la que ya hemos hablado.

Hablar de los subgéneros del anime resulta una completa labor en el sentido de la falta de rigor cuando se realizan este tipo de búsquedas, nos encontramos ante un conocimiento que se distribuye más que en algún documento o estudio dentro de comunidades de fans. Aquí identificamos dos categorías para diferenciar estos géneros: su temática y su estilo de dibujo.

Por estilo de dibujo.

- **Bishonen:** literalmente significa chicos guapos y se nos muestra como una ramificación dentro de los *shoujo* y se caracteriza meramente por tener personajes masculinos con rasgos delicados y estéticos.
- **Bishojo:** igual que el anterior, su significado literal sería chicas guapas, se nos presentan personajes femeninos dibujadas de manera delicada y muy estética dentro de lo que sería el fan service de los *shonen*.
- **Kemono:** los personajes humanos tienen rasgos animales o viceversa.
- **Moé:** se ha creado toda una subcultura alrededor de este término que ha gustado en general al mundo otaku, se caracteriza por mostrar personajes con características extremadamente tiernas (Umai Cha, 2017).

Por su temática.

- **Spokon:** significa espíritu deportivo, aquí entran aquellos animes y mangas que contienen una temática deportiva, ya sea en el ámbito de fútbol, carreras de automóviles o del shogi.
- **Gakunen:** la trama tiene lugar dentro de alguna escuela o instituto, independientemente si retrate una historia de amor o de algún otro estilo.
- **Sentai:** historias que tienen un contenido épico donde se nos presentan a protagonistas valientes e intrépidos, con un estilo fantasioso pero que forma parte de la tradición japonesa.
- **Mahou Shojo:** se refiere a animes de chicas mágicas, suele formar parte del género *shojo* y aquí se nos presenta a una protagonista que tiene poderes mágicos los cuales se usan para combatir contra villanos o diversas problemáticas.
- **Cyberpunk:** este género no ha sido explotado únicamente por la animación japonesa, pero en esta se ha desempeñado con algunas obras muy representativas del cine japonés como “Kōkaku Kidōtai/ Ghost in the shell (1995)” o “Akira (1988)”.

- **Redikomi:** va dirigido a un público de mujeres maduras que llevan una vida en el hogar ya que los temas de los que habla suelen ser problemas conyugales, situaciones familiares.
- **Gore:** contenido altamente violento y con escenas sangrientas que se desenvuelven en géneros de acción.
- **Ecchi:** tipo de animación que se caracteriza por contener erotismo de baja intensidad, también se puede localizar como un sub-género del *hentai*.
- **Hentai:** tipo de animación en donde encontramos contenido sexual de forma explícita.
- **Meitantei:** género que aborda historias de detectives y policías.
- **Post-apocalíptico:** igual que el cyberpunk este es un género que se desarrolla a través de múltiples medios, escenarios de un mundo en destrucción y protagonistas que tratan de sobrevivir en este.
- **Mecha:** la temática de gira alrededor del uso y la construcción de tecnología robótica (Umai Cha, 2017).
- Otros subgéneros que se han considerado dentro de la narrativa erótica son el **Shonen-Ai o Yaoi** en donde se nos muestran relaciones homosexuales entre varones, aunque el contenido de esta por lo general no es explícito. Su versión femenina sería el **Shojo-Ai o Yuri**.

### 3.3.3 ¿Qué es un Slice of Life?

Si buscamos información acerca de “Sangatsu no Lion” seguramente nos encontraríamos con algunas fichas técnicas de la serie, características comunes que podemos encontrar buscando cualquier otro show como su año, su creador, etc. La parte que vale la pena revisar desde este punto de vista es que a “Sangatsu no Lion” se le engloba un género de comedia, *spokon* y de Slice of life, entre otros.

Buscar información sobre esto último también ha implicado su labor ya que la descripción o aproximación de lo que es un Slice of life viene de la mano de varios grupos

de fans que no se han puesto de acuerdo entre sí. Resulta una categoría muy poco explorada por alguna autoridad intelectual del tema ya que ninguno de nuestros autores la había mencionado dentro de los géneros del anime; sin embargo, ahí está y existe como tal, creando un producto contemporáneo que no ha sido tan estudiado.

Por ende, nos hemos propuesto a realizar una aproximación de las características en común de las que se habla cuando se describe al Slice of life. Primeramente, nos haríamos la pregunta ¿de dónde bien este género?

Nació en el formato de manga *yonkoma*<sup>9</sup>, y describe el drama adolescente en la vida escolar diaria mediante la técnica narrativa recuentos de vida. Su origen se remonta al manga *Azumanda Daioh* dibujado por Azuma Kiyohiko en 1999 (Tanaka, 2014)

El término Slice of life en japonés es *nichijoukei*, su traducción sería vida cotidiana de la escuela (Japanese with anime and kanji with manga, 2019).

También hemos localizado estas aproximaciones a su definición en donde se nos plantean algunos elementos que encontramos de forma común en esta serie en cuanto a sus temas y fundamentos narrativos:

Definido como un retrato de la vida diaria, su centro narrativo se concentra en una trama trivial sin grandes complicaciones. No hay meta impulsada por un conflicto, y no hay división de actos dirigida por acumulación y catarsis. Como un modo anti-narrativo, abraza una aparente falta de trama, resultante de una falta de eventos de alto riesgo (The Artifice, 2017).

El escenario de la historia se limita a la vida cotidiana en el Japón contemporáneo, como las escuelas o barrios, las líneas básicas de la trama presentan temas superficiales que abordan la vida diaria (Tanaka, 2014).

Su centro de atención es el día a día, los asuntos más triviales de los personajes. Seguido vemos a los Slice of life con un ambiente de relativa calma donde existe algún nexo que una a sus protagonistas, ir a la misma escuela, trabajar en la misma compañía (Japanese with anime and kanji with manga, 2019).

---

<sup>9</sup> Manga de cuatro celdas.

La expresión de este género en la animación japonesa comercial se presenta en su forma más común como la agri dulce revisión sentimental de la época de instituto y de los primeros años de universidad. El terreno es fértil para el cultivo de historias del *coming of age seinen*, esas narraciones sobre los sinsabores de convertirse en adulto, siempre en combinación con la habitual hibridación con todo tipo de géneros (Loriguillo, 2016).

En esta última detectamos otro subgénero en el que no nos detendremos tanto, pero vale la pena señalar ya que a “Sangatsu no Lion” también se le engloba dentro del *coming of age*, en el párrafo anterior nos describen a este subgénero como una vertiente del *seinen* donde su tema típicamente es alcanzar y desarrollarse en una etapa adulta, al igual que las características en común que detectamos arriba se nos habla de un contenido que ya por existir dentro de esos géneros, en teoría puede proponer temas muy nobles.

Otro factor por revisar son las cualidades que se destacan en los personajes de este tipo de series, si bien se pone énfasis en la construcción de un personaje de instituto, hoy en día sabemos que un *Slice of Life* puede manifestarse de la mano o a partir de otros géneros y de personajes muy variados. Sin embargo, existen otros valores de los que se habla comúnmente cuando se quiere describir a uno de estos personajes:

Este género muestra la historia de un personaje en un momento específico de su vida, este momento puede ser trascendental o no. Los argumentos se enfocan en la vida del personaje y prestan muy poca atención a los eventos externos a él (Cafe anime lair, 2013).

Cualquier tipo de narrativa es capaz de presentar personajes con los que el espectador puede conectarse profundamente, pero debido a esta forma centrada de los personajes sobre la narrativa, esta capacidad es especialmente fuerte. No sólo se le da al espectador más tiempo dedicado específicamente a los personajes y sus personalidades, sino que la conexión potencial con cualquier personaje puede trascender fácilmente el contexto narrativo y así volverse profundamente más persona (The Artifice, 2017).

Una premisa que los protagonistas asumen con una resignación que se convertirá en esos *flashforwards*<sup>10</sup> finales tópicos y típicos de cuando lleguen tarde del trabajo a casa, en la nostalgia de la vida insignificante de un individuo más (Loriguillo, 2016).

---

<sup>10</sup> Técnica de la literatura y el cine que altera la secuencia cronológica de la historia.

Estos conceptos suelen ser similares en algunos puntos y contrastantes en otros. Recapitulando un poco, hemos aprendido que el Slice of Life es un género muy amplio. Resulta enredoso definirlo con personajes o temas específicos, más bien encontramos en él un diseño de los personajes ciertas características profundas, con una formación compleja (ya hemos hablado de los narradores focalizados y la televisión compleja) y con los que podemos encontrar una catarsis de gran valor.

En cuanto a su temática también es enredoso plantearla de forma general como la vida del instituto, puede ser que la mayoría de los Slice of Life sean así, pero conocemos excepciones. Lo que realmente unifica a este género en cuanto a su narrativa es esa característica muy bella de contar las cosas que suceden en el día a día, que estos protagonistas nos enseñan un pequeño trayecto de su vida y de esta forma a nosotros nos hagan formar parte de su viaje, de sus eventos cotidianos y triviales en los que se van sus 24 capítulos por episodio y sus temporadas enteras.

El Slice of Life resulta un género que pasa desapercibido dentro de las clasificaciones del anime, esperamos las definiciones encontradas y las ideas antes dichas puedan aportar a que se le vea desde otros, donde se le identifique como un género o un estilo de los que la comunicación puede aprender.



## Capítulo 4. La industria del anime fuera de Japón.

Esta sección de la investigación se desempeña en darnos perspectivas del mundo del anime, pero a diferencia del capítulo anterior aquí abordaremos información que nos explique y nos defina a esta actividad en la actualidad y sobre nuestra región. Latinoamérica y específicamente en México.

Para ello realizaremos una revisión histórica de la relación que ha tenido nuestro país con la animación japonesa, definiremos a este público tan específico y del que tanto se habla desde algunos estudios de comunicación que es el *otaku*, ya que a fin de cuentas es a quien suele llegar un contenido como “Sangatsu no Lion”.

Hablaremos sobre la novedad del anime en cuanto a su distribución masiva y las características o evolución que este ha tenido, contrastando su actualidad con las características y el contexto dado en el capítulo anterior.

De esta forma nosotros estaríamos proponiendo ciertos paradigmas sobre la teoría de la animación japonesa desde una perspectiva latinoamericana, que de por si hablar de animación japonesa es un tema escaso cuando lo ubicamos dentro de nuestro contexto específico resulta ser un campo del conocimiento muy poco observado con antecedentes muy generales.

## 4.1. La introducción del anime en nuestro país.

El anime en nuestras tierras ha tenido una historia bastante particular, debido a sus características orientales tan particulares se le ha atacado ideológicamente, pero en última instancia ha conformado una enorme cultura en nuestro país. Gran variedad de estos productos orientales se consume de forma masiva en nuestro país: anime, manga y videojuegos son algunos de los más representativos.

Es relevante conocer todo nuestro contexto y relación con el anime porque en su actualidad nuestro país es un innegable consumidor de estos productos orientales, lo que en su momento fue un producto de nicho son hoy en día producciones masivas vistas por millones de latinoamericanos.

### 4.1.1. Llegada del anime y manga a América Latina.

A la animación japonesa dentro del contexto latinoamericano se le veía como un producto místico, proveniente de tierras lejanas, de un país que se encontró por mucho tiempo oculto del mundo occidental. La historia del anime en América Latina resulta ser un proceso muy curioso que ha tenido hasta la fecha muchos aciertos y diferentes complicaciones, tal es el caso de sus traducciones (Rizzo, 2017).

Hemos ubicado dentro de esta recapitulación histórica a tres grandes épocas que dentro de sus generalidades marcaron la introducción y posterior evolución de la animación japonesa en Latinoamérica. Con algunas modificaciones de nuestros autores nosotros las hemos denominado occidentalización, masificación y globalización.

- Occidentalización.

La importación de anime en esta región comenzó a mediados de la década de los 70 con la transmisión de este contenido en televisión abierta, los países en los que primeramente se incorporó fue en Argentina, Chile, Perú y México (Martínez Alonso, 2015). En esta clasificación estaríamos hablando de las primeras aproximaciones del anime en la región en la década de los 70 y los 80.

Hemos mencionado en el contexto del capítulo anterior que la estética en ese momento de la animación japonesa se asemejaba a las producciones americanas, aunque el

público latinoamericano desde un principio se percató de las diferencias entre ambos mundos de la animación; diferencias sutiles en la estética y el sentido de continuidad de las series niponas (Rizzo, 2017).

Con el sentido de continuidad nos referimos a que la animación norteamericana se enfoca en contar una historia por capítulo mientras que en el anime encontramos una narrativa lineal que (como nos han enseñado los *kodomo* y algunos *shonen*) puede extenderse hasta miles de episodios. De una u otra forma para este momento el público latinoamericano todavía no entendía el concepto de un anime en su totalidad (Angulo Ruíz, 2010).

Las producciones japonesas en aquella época podían tardar años antes de ser dobladas y transmitidas en los hogares latinoamericanos de hecho, una lectura atenta revelaría que el año en el que se crean algunas series y los años donde esta tiene éxito en nuestro país son muy diferentes. El tiempo que pasaba para que un público latino consumiera alguna animación ha cambiado drásticamente desde ese momento hasta nuestra actual época de las tecnologías de la información y a su vez esto ha cambiado la forma en la que hoy en día se consume animación japonesa a través del streaming (Ristola, 2016).

Para Japón el territorio de América Latina era un mercado poco explorado y cualquier ganancia era considerable. El caso de “Mahha gō gō gō/ Meteoro (1967)” es curioso ya que tuvo más popularidad en nuestro país que la que recibió primeramente en tierras japonesas.

A esta época se le ha adjetivado como el momento de occidentalización del anime en nuestra región porque es donde ocurre el fenómeno de traducir y doblar la animación a nuestro idioma.

- Masificación

Esta época se denomina de tal manera porque fue el momento donde la animación japonesa se presentó en América Latina de manera formal y masiva a través de cadenas televisivas. Primeramente, el anime se transmitió por distintos canales de televisión abierta desde México hasta Argentina (Martínez Alonso, 2015).

En este lapso de tiempo vimos nacer distintas secciones en la programación televisiva que se dedicaron a llevarle estos productos a los públicos infantiles, la masificación como tal del anime llegó a una audiencia muy amplia del público latino; por una parte, debido a la

integración del contenido de las televisoras de América Latina y por otro lado fue el momento donde nos llegaron algunas series de animación japonesa que presentaban un modelo narrativo que ha sido muy exitoso desde entonces.

La historia del anime en tierras latinas fue evolucionando y ampliando su catálogo desde esas series típicas de los 70 y 80 como “Mahha gō gō gō/ Meteoro (1967)” o “Tetsuwan Atom/ Astroboy (1963)” hasta los pilares que una década después también llegarían a nuestro país y representarían el boom del merchandising y las transmisiones televisivas, hablamos de series como “Doragon Boru /Dragon Ball (1986)”, “Saint Seiya/ Los caballeros del Zodiaco (1986) y “Bishojo Senshi Sera Mun/ Sailor Moon (1992)” (Rizzo, 2017).

Esta clasificación se desarrolla en la época de los 90 y termina alrededor del año 2008, su principal característica es su masificación televisiva que a principios del año 2000 tuvo participación en televisoras privadas.

- Globalización.

En este momento el anime ya es un producto cultural ampliamente posicionado no solo en Asia y América Latina sino en todo el mundo. Esto se debió en parte a los modelos económicos que bajo este contexto se entienden como la globalización y con la llegada de internet (Martínez Alonso, 2015). Bajo esta perspectiva pensemos realmente en el público latino, puede ser debatible que el internet llegó desde antes a la vida de los japoneses y de hecho se han valido de tal temática en algunos animes de los 90; pero el hogar de un latinoamericano tuvo internet en una época diferente.

En esta etapa adquiere una gran relevancia la forma en la que se realiza un doblaje o un subtítulo de una serie, pasa a formar parte del trabajo de los fans (Martínez Alonso, 2015) el *fansub*<sup>11</sup> es un tema realmente interesante y al que afortunadamente sí se le ha prestado atención en los estudios que existen de anime como una expresión de la subcultura otaku.

La historia del anime en América Latina nos ha alcanzado en esta clasificación. Estas son las características más amplias que han compartido los países latinoamericanos en su

---

<sup>11</sup> Subtitulaje desempeñado por los fans de alguna serie.

introducción del anime desde la época de los 70 hasta nuestra actualidad. Sobre esto nos gustaría concluir con un par de ideas.

Existe una falta de difusión de la relación que tiene América Latina con las producciones asiáticas, no solo las de Japón. Son modas y productos que nos han llegado desde hace décadas y hacen falta muchos datos para comprender este fenómeno en su mayor totalidad. Los estudios sobre la animación japonesa se podrían apreciar de mejor manera si se contara con una mayor accesibilidad a datos cuantitativas y recuentos históricos dentro de esta histórica relación que ya hemos detallado.

En nuestra segunda reflexión nos gustaría mencionar como nuestro país ha tenido un proceso de latinización en los que se ha encargado de doblar para un gran público latino a algunas series de animación, no solamente japonesa. El trabajo de los doblajes mexicanos ha sido muy importante para el consumo de este medio en nuestra región. Dentro de este doblaje existe un fenómeno al que los estudios de anime han llamado *latinización* del anime (Cobos, 2012) donde el doblaje ha adquirido varias frases o chistes de México en un proceso de transculturización meramente gracioso y enriquecedor.

No obstante, en la actualidad México no es el país de Latinoamérica que más consume anime, en los datos más recientes de los buscadores de google algunos países latinoamericanos que se encuentran arriba de México en este ámbito serían Perú y Chile (ADN Radio, 2016). Solamente queremos recalcar que la región de América Latina en general es un mercado importante para la animación japonesa, desde México hasta el extremo de América en los andes.

#### 4.1.2 El anime y manga en México.

La historieta en nuestro país tiene una tradición muy larga y productiva que se dio principalmente a mediados del siglo XX en lo que fue conocida como la época dorada de estas producciones con títulos que hoy en día la gente guarda en su memoria. No obstante, en la década de las ochenta dichas producciones fueron muy a la baja debido a algunos factores como la censura del medio y la crisis económica que azotaba al país y que propició a que nuestra propia cultura de la historia fuera cada vez menos rentable (Castelli Olvera, 2016). Hay que revisar el contexto anterior para ser conscientes en primera de la situación y

la época donde estos productos comunicativos de Japón llegan a nuestro país y también hay conocer nuestra propia tradición del comic.

El manga, anime y los productos relacionados a estos entraron en nuestro país en un momento en el que la apertura de fronteras a través del modelo neoliberal permitió una libre introducción y venta al público mexicano. Desde Japón los primeros productos que fueron introducidos a México fueron el anime y los videojuegos, posteriormente fue el manga (Castelli Olvera, 2016). Bajo al anterior antecedente no resulta extraño el éxito que tuvo este contenido por ejemplo en la lectura de las personas, siendo nosotros un pueblo que sí tiene una tradición lectora de la historieta, pero con un patrimonio nacional que en este momento se encontraba muy debilitado y ante un producto novedoso que venía de tierras orientales.

El primer anime transmitido en nuestro país fue “Tetsuwan Atom/ Astroboy (1963)” en la década de los setenta (García Núñez, 2014), sin embargo de forma más estructurada la transmisión del anime en nuestro México se dio de en la década de los ochenta con algunas series memorables como “Majinga Zetto/ Mazinger Z (1972)”, “Alps no Shojo Heide / Heidi (1974)”, “Le naki ko/ Remi (1977)” o “Kyandi Kyandi/ Candy Candy (1976)” (Sánchez Barrera, 2016), estas series formaron parte de la infancia de aquellas generaciones pero posteriormente es cuando se daría como un fenómeno de forma masiva.

En la década de los noventa es cuando vemos como toda esta cultura se introduce ya no solo en forma de anime, sino que pasa a formar parte del merchandising como con cualquier otro producto, se dan por primera vez las convenciones que incluyen material japonés. Principalmente en la Ciudad de México se dieron lugares donde se podía exhibir y tener acceso a productos de anime, manga o videojuegos (Castelli Olvera, 2016).

En el año de 1991 se crea la revista especializada en los videojuegos de Nintendo “Club Nintendo” por parte del presentador y periodista de videojuegos Gustavo Rodríguez que posteriormente en el año de 1995 conduciría el programa de TV Azteca “Nintendomanía” (Hernández, 2009).

A mediados de los noventa aparece en México “Toukan Manga” una editorial que llevaría a cabo la labor de volver más popular al comic japonés en nuestra nación. De igual forma en aquella época se dio la convención de “La Mole”, la cual mezclaría productos de géneros de comics americanos con los de la animación japonesa (Sánchez Barrera, 2016).

Las convenciones resultan ser un lugar común, una plaza pública muy relevante para la distribución y generación de la cultura del anime en nuestro país, obviamente han cambiado su funcionamiento desde la década de los noventa hasta hoy en día, pero han trabajado bajo algunas actividades similares como la venta y distribución de contenido japonés, espectáculos y también resultan un medio para conocer a la voz de aquellos personajes que veías a través de un medio televisivo. La primera de estas convenciones fue la “Conque” en el año de 1994 aunque no fue la única de la década; “TNT”, “La Mole”, “Mangacon” y las “Jornadas de Anime, rol y videojuegos Tsunami” también se llevaron a cabo en la década de los noventa, principalmente en Centro de Convenciones de Tlatelolco, el Wall Trade Center entre algunos otros (Castelli Olvera, 2016).

Las convenciones han tenido la característica de que suelen informar al público que participa en ella, de esta forma en la década de los noventa fueron muy importantes para el consumo de anime en México ya que la programación de estas series en televisión era muy limitada y era en estos lugares donde estabas en contacto con esas historias que no podían llegar a ti de otra manera (Romero Quiroz, 2012).

A lo anterior podemos sumarle la aparición de tiendas particulares especializadas en este mercado, nuevamente en la Ciudad de México la “Casa de la Caricatura” popularizó al manga y anime, importando este tipo de material y organizando tardes de anime con actores de doblaje (Castelli Olvera, 2016).

En el año de 1996 TV Azteca comenzaría con la transmisión de la muy popular “Bishojo Senshi Sera Mun/ Sailor Moon” a través de su sección infantil llamada “Cari-tele” (Hernández, 2009).

En lo que respecta a medios de comunicación distintas cadenas televisivas del país comenzaron por proponer secciones en su programación donde se transmitieran series de animación japonesa; TV Azteca incorporó a “Saint Seiya /Los caballeros del zodiaco” como una de sus caricaturas principales a la par de “Sailor Moon”, Televisa por su parte realiza transmisiones de las series “Pokemon (1997)” y “Dejimon Adobenchā/ Digimon Adventure (1999)”, por su lado el canal de paga Locomotion comienza en el año de 1999 con la transmisión de lo que sería una de las series de culto de la animación japonesa y la cultura

del otaku: “Shin Seiki Evangerion/ Neon Genesis Evangelion (1995)” (Sánchez Barrera, 2016).

Alrededor del año 2000 tanto la televisora de azteca como la iglesia católica califican al contenido de animación japonesa como programas violentos, sexuales y satánicos. Lo que llevó a que el anime se mudara a otras cadenas de televisión privadas como Fox Kids y Cartoon Nertwork (Sánchez Barrera, 2016). Por su parte Televisa aprovecha dicha coyuntura y añade a su programación en canal 5 las muy populares series “Dragon Ball/ Doragon Boru” y “Ranma Nibun no Ichi/ Ranma 1/2 (1989)” (Hernández, 2009), esto en su momento llevó a que tanto Azteca como la iglesia también llamaran a Televisa a no transmitir contenido japonés con cualidades “violentas” y “pornográficas”.

Fue a partir de este suceso que se llevaron a cabo una serie de ataques y calumnias al contenido proveniente de Japón, desde sus mangas hasta los videojuegos. Dicho movimiento fue orquestado por la televisora mencionada y por algunos personajes de la iglesia católica del país en lo que sería una movilización que solo dejó en claro la ignorancia y el pánico de los actores involucrados. En el año de 2001 un sacerdote del estado de Hidalgo llama a sus feligreses a una quema masiva de productos de “Pokemon” un evento con tintes sumamente arcaicos; días después algunos intelectuales de nuestro país entre ellos el escritor Carlos Monsivais criticarían dicho movimiento el cual sería finalmente cancelado (Hernández, 2009).

Como una mera reflexión hay que conocer estos hechos de la animación japonesa en México como ciertos tropiezos que llevarían a otro tipo de desarrollo y su inevitable éxito; los linchamientos en ocasiones se ven como un evento que de verdad ponen en duda las facultades cognitivas de algunos individuos, teniendo tales prejuicios no resulta tan raro que el anime sea un producto al que nos hallamos acercado muy poco a través de la investigación como país.

Dentro de la primera década de los 2000 se siguieron consumiendo algunas series que se adaptaron con nuevas temporadas o sencillamente se ganaron un lugar en el corazón de su audiencia para que se les siguiera tomando bastante atención.

Sin embargo, esta era para la animación japonesa también se caracterizó por presentar una nueva generación de programas que en México fueron un antecedente de esa particular



diferenciación entre solamente ver caricaturas por televisión abierta a la de buscar contenido otaku. Algunas series notables que se dieron en esta década fueron “Herusingu / Hellsing (2001)”, “Hagane no Renkinjutsushi Furumetaru Arukemisuto/ Fullmetal Alchemist Brotherhood (2010)”, “Desu Noto/ Death Note (2006)” y una de las más influyentes posiblemente sea “Naruto (2002)” (Romero Quiroz, 2012).

De las anteriores queremos destacar también a “Desu Noto/ Death Note” porque esta serie ha sido otro hito como en su momento lo fue “Astroboy” respecto a la comercialización del anime, fue un programa que se encargó de globalizar de manera inmensa algunos temas y estilos que ya no eran representados como una caricatura general, sino que se expresaban con las características más personales de la narración japonesa.

De igual forma “Naruto” ha sido un show que ha influenciado de forma considerable a las generaciones contemporáneas. Resulta ser una serie con tal valor y tal cantidad de contenido que muchas investigaciones sobre anime que se realizan en lengua son dedicadas a distintas características de la serie.

A mediados de la época de los 2000 Locomotion termina por quebrar pero inmediatamente después en el año de 2005 nace Animax, un canal televisivo que había evolucionado de su antecesor ya que además de transmitir anime también lo hacía con videos de música japonesa<sup>12</sup>, creaba contenido, reportajes y demás materiales sobre distintas convenciones o eventos (Romero Quiroz, 2012). En años posteriores observaríamos que el anime le abrió camino a varias mercancías culturales que no tenían qué ver con la animación japonesa e incluso con Japón, pero compartían a una audiencia similar y los lugares comunes de los fans del anime. Estas mercancías fueron la música K-pop<sup>13</sup> () o los doramas <sup>14</sup>.

En esta recapitulación histórica del anime en nuestro país queremos darle una conclusión en donde dejemos claro la perspectiva de su evolución en la última década, en este lapso de tiempo la animación japonesa ha tenido un impacto considerable en nuestra nación, ya que ha sufrido un gran cambio de aquel producto cultural que era consumido por

---

<sup>12</sup> J-pop y J-rock

<sup>13</sup> Música pop de Corea

<sup>14</sup> Básicamente son telenovelas o series juveniles de Corea.

grupos de personas muy específicos a ser hoy en día una moda muy rentable dentro de los productos que pueden consumir diferentes audiencias en México (Romero Quiroz, 2012).

En esta industria tan globalizada de la animación japonesa, nuestro país se ubicaba entre uno de los treinta países del mundo más activo en su consumo en el año de 2018 (López, 2018). En años recientes se han incrementado las publicaciones y el consumo de manga en México, la editorial italiana Panini ha sido una gran participante de este suceso ya que en el año de 2018 sus publicaciones en español llegaban a más de 78 series que se publicaban por primera vez o que eran algún volumen de un comic ya publicado (Zúñiga, 2018).

Dentro de esta área de comercio cultural en nuestro país el noticiero Manga México nos revela los comics más vendidos en nuestro país durante 2019 (Manga México, 2020), los presentamos en su respectivo orden:

- “Boku no hero / My hero Academy (2014)”
- “Saint seiya / Los caballeros del zodiaco (1985)”
- “Overlord (2012)”
- “Doragon Bōru Sūpā/ Dragon ball super (2015)”
- “Wotakoi (2014)”
- “Suramu Danku / Slam dunk (1990)”
- “Wanpanman /One punch man (2012)”
- “Yakusoku no Nebārando/ The promise neverland (2016)”
- “Shingeki no kyojin/ Ataque a los titanes (2009)”
- “Meido in Abisu / Made in abyss (2012)”

En esta lista observamos unos resultados obvios por el tipo de títulos que manejan, pero también notamos particularidades del público mexicano en cuanto a su consumo de manga: primero que nada, nos llama la atención que en la lista existan títulos de hace décadas, ya hemos mencionado que se consumen como los clásicos o los cánones del género. Otra particularidad es la gran variedad de géneros que encontramos en la lista; cuando se piensa

que comúnmente lo más vendido sean los géneros de acción de la nada aparece “Wotakoi” del género *josei*. Se mezclan entonces tópicos de los géneros maduros con algunos más juveniles en dos, tres o casi cuatro décadas.

Este ha sido el camino de la animación japonesa en nuestro país con sus éxitos, fracasos y polémicas. Nos hemos percatado de como el anime ha pasado sobre tres categorías o momentos en México:

- El primero donde se le considera como una caricatura más al lado de las series americanas y que va desde la llegada del anime hasta la década de los noventa o principios del milenio.
- El segundo momento donde pasó a formar una cultura específica y a un público meta bien definido y limitado y aquí se vio la expresión pura del alma del anime y sus efectos en la comunidad de México, va de los noventa hasta la década del 2010.
- El tercer y actual momento del manga y la animación japonesa en nuestro país se da a lo largo de la última década. Es en este periodo es donde se agota la teoría y hay que proponer una nueva en donde hablemos del anime como fenómeno masivo de la actualidad, como un medio complejo en donde existe un género y un subgénero para cada gusto o sector y en donde el texto del anime y manga produzca el interés que una creación humilde, sentimental y madura como “Wotakoi” pudo causar en el público mexicano en el 2019.



Figura 38-41. Portada y contra portada del manga “Wotakoi (2014)”, capítulo #01 y #02.



#### 4.1.3 Características de la comunidad *otaku* en la actualidad.

Dentro de las áreas del conocimiento de la animación japonesa podemos hablar de su narrativa, de sus técnicas, de su tradición, sus formas particulares de hilar las historias y sus elementos, pero un tema que hemos detectado se repite con bastante frecuencia entre el acervo del anime es el de su impacto en una cultura ajena a la del país que lo vio nacer.

Hablar de otakus, así como de su transculturación y la influencia del anime y manga en los jóvenes son temas que de hecho sí han sido abordados ya dentro de otras investigaciones y nos da gusto que exista dicha teoría.

En este apartado mencionaremos brevemente a este público en la medida que nos sea útil tener un antecedente de a quién le llegan los mensajes de un anime, un “Sangatsu no Lion”; queremos puntualizar que no es el fin último de la investigación hablar de temas y debates sobre la relación entre la audiencia y el anime, nosotros queremos abordar al texto de una serie y para ello es útil conocer la siguiente información.

El sentido estricto de la palabra *otaku* dentro de Japón tiene una connotación peyorativa y refiere a una persona que se ve envuelta en algún tipo de subcultura hasta llegar a grados de completa obsesión (Hills, 2002). Una vez que este término se traslada a otras culturas e idiomas se le da un sentido general de fan; no obstante, en nuestro país sí se puede usar de forma peyorativa hacia este grupo y el contenido que suele ver.

El uso común de *otaku* refiere a la animación japonesa, pero existen otras formas de manejar este término: *Pasokon otaku* (aficionado a las computadoras), *Gemu otaku* (aficionado a los videojuegos), *Wota* (aficionado a las *Idols*), *Gunji otaku* (aficionado a las artes militares), *Gore otaku* (aficionado a cualquier contenido con altas cantidades de sangre) y *Cosplayers* (que se disfrazan como sus personajes favoritos) (Cobos, 2012).

Susan Napier, una de las más importantes teóricas sobre la animación japonesa en occidente nos indica la relevancia de que este contenido sea de un lugar lejano como Japón, ya que significa que el anime es una forma de entretenimiento que va más allá de lo común y corriente (cit. en Hills, 2002). Para algunos estudiosos del tema el anime responde a la necesidad de un público de ver contenido innovador o incluso que se ha generado paradigmas transculturales al presentarse como una alternativa ante el imperialismo americano en la animación tradicional.

En una definición que encontramos en Morley, Robins y Kinsella se identifica al otaku como un consumidor en medio del imperialismo de occidente, pero también del de Japón; dentro de un estilo de vida individualista, con carencias sociales y preocupado por sus gustos y pasatiempos tan específicos (cit. en Hills, 2002). Cuando hablamos de los otakus fuera de Japón esta es una definición que se manejaba comúnmente hace un par de décadas pero que realmente en la actualidad ha quedado rebasada.

Si lo que define a un otaku son sus carencias sociales, sus gustos tan particulares y el consumo excesivo de contenido hoy en día nos estaríamos encontrando ante una infinidad de consumidores que se comportan de formas similares; desde aquellas personas que dedican bastantes minutos de su día en series americanas o películas hasta los consumidores de videojuegos, de revistas, de libros; de hecho existe una broma en la comunidad otaku donde se dice que el Quijote de Miguel de Cervantes fue el primer otaku de la historia.

Hablar de los otakus y de su particular comportamiento en la actualidad no es tan sencillo o tan general y por supuesto nosotros no le daríamos la connotación negativa que le daban los teóricos en los noventa. Y es que resulta erróneo pensar al otaku como un individuo aislado y prueba de ello es toda la expresión de su cultura en sus convenciones o lugares comunes.

Para empezar estaríamos apostando porque el anime resulta popular entre su comunidad por su novedad y planteamientos innovadores pero no es que replacen por completo a la cultura del individuo sino resulta más bien ser una apreciación por los fundamentos estéticos de la animación japonesa; los fans del anime se ven atraídos por la historia, los escenarios, las técnicas de animación, por los personajes cuando estos se presentan en forma de héroes épicos o por esa estructura sentimental de la que hablamos en el capítulo anterior (Hills, 2002).

Los consumidores de anime no solo suelen verse reflejados con algunos personajes de sus series; en este contenido y de forma curiosa también suelen asociar temas personales como la familia, la amistad y el amor (Sánchez Barrera, 2016). El anime no solo forma personajes heroicos y llenos de los estereotipos necesarios para que se vuelvan un éxito comercial. Las personas que consumen anime seguido buscan temas bastante agradables en contenido o en ocasiones con miradas más profundas, con perspectivas violentas y de forma

diametral historias de familias y de personas que crecen como humanos, ejemplos como “Kuranado Afuta Sutori/ Clannad After Story (2008)” (Sánchez Barrera, 2016) o nuestro objeto de estudio: “Sangatsu no Lion”.

Para los fans del anime los personajes de sus series tienen tal relevancia que periódicamente algunas personas se disfrazan de ellos en lo que se ha vuelto ya una tradición que a su vez se ha transformado en el evento principal de algunas convenciones de nuestro país (García Núñez & García Huerta, 2014); por supuesto nos estamos refiriendo al *cosplay*.

Lo que estaríamos rescatando del aspecto de los cosplays no es tanto un sentido transcultural que puede ser revisado de una infinidad de formas, sino la relevancia que un personaje puede tener en la vida de una persona para se decida participar en esta actividad en la que no solo se viste de un héroe o una heroína mágica, sino que se estudia su fisionomía, sus rasgos, su comportamiento, la psicología de este, sus frases (García Núñez & García Huerta, 2014) para de esa forma convertirse en un Don Quijote de la modernidad.

Otra característica del *otaku* en nuestra actualidad es su naturaleza tan heterogénea respecto al contenido que consume; no es sencillo encasillar a aquella persona que ve anime en un solo grupo ya que puede realizar la siguiente lista de actividades completamente variadas: consume anime doblado por televisión, con un doblaje de los fans en internet, lo descarga para coleccionarlo, compra sus versiones originales en DVD, compra manga impreso, lee manga en su celular, descarga mangas para coleccionarlos en su ordenador, compra todo tipo de merchandising de series que le gusta o que sean populares, conoce a detalle la historia de los estudios de animación, juega los videojuegos de los animes, conoce a los actores de doblaje, va a convenciones, hace *cosplay* (Cobos, 2012).

Y tenemos el ejemplo de la lista de los mangas más leídos en México presentada en páginas anteriores donde aparecen animes de acción, de romance, de deportes, de aventura; de la década de los 90, de los 80, de hace medio año; para jóvenes, para mujeres adultas, para hombres adultos, etc. El *otaku* en nuestro país puede ser un individuo tan antaño como las convenciones que hemos mencionado o una persona que se ha acercado a la animación japonesa a través de servicios de streaming de forma reciente.

Resulta ser una subcultura presente en nuestro país y en su gente que cuenta con una clasificación compleja, muy variada y con una historia muy interesante. México es un

mercado muy importante para la animación japonesa y sus distintos fenómenos, en este país existe un público para muchos géneros de anime; entre ellos por supuesto entra “Sangatsu no Lion”.

## 4.2 El anime como producto masivo en la actualidad.

Realizando una búsqueda exhaustiva por los documentos históricos y conceptuales de la animación japonesa nos hemos dado cuenta de que existe una gran posibilidad al momento de generar una aproximación a la animación japonesa de nuestro tiempo, encontrando deficiencias en algunos temas, pero con la posibilidad de proponer premisas desde algunos otros.

En nuestro intento por contribuir a estos huecos de información, nos hemos decantado por hablar sobre los medios de comunicación masiva que en la actualidad distribuyen el anime de forma oficial en América Latina, además de formular un repaso para tener presente las diversas características que de una forma u otra hemos encontrado para una mayor configuración del anime en su actualidad.

### 4.2.1 Distribución masiva del anime en Latinoamérica: el servicio de streaming.

Una aproximación a la teoría del anime contemporáneo exige que revisemos estos medios de comunicación de la época actual que han conformado el mercado del streaming. Nos referimos principalmente a dos plataformas que distribuyen anime de manera legal en el mercado de la comunicación: Crunchyroll y Netflix. “Sangatsu no Lion” es una serie que se puede consumir en ambas.

Dentro del internet existen dos formas principales de consumir contenido: el streaming o realizar descargas (Costello, 2020). Hablando del streaming lo podemos mencionar como una novedosa forma de transmitir contenido de forma digital, lo anterior se realiza a través de una transferencia de datos multimedia que se generan en directo desde una plataforma hasta el receptor que recibe la información de forma directa sin tener que esperar



algún tipo de descarga o render (Cheshire, 2001). Este sistema de comunicación tiene un uso común cuando se tratan de transmitir archivos que lleven audio y video.

El streaming es una transmisión constante de información que se realiza a través de un flujo continuo (Costello, 2020). Lo mencionamos como una forma de transmitir información de manera digital y es que tiene su origen y funcionamiento dentro de las muchas posibilidades del internet.

El sistema de streaming nos ha abierto ante la posibilidad de conocer distintos contenidos de todo el mundo, en particular este hecho ha generado un imaginario por parte de las audiencias del mundo occidental en donde generamos ideas respecto a algunas culturas asiáticas que conocemos por sus atractivos contenidos (Silva de Figueiredo, 2019). Ya hemos tipificado el caso del “Cool Japan” por dar un ejemplo.

Entender cómo se comportan las principales plataformas de streaming es reconocer cómo los usuarios y aficionados que son la audiencia de estos servicios construyen sus relaciones (Silva de Figueiredo, 2019).

Lo anterior no solo responde a esta breve tipificación del servicio de streaming sino que también corresponde a nuestra idea de que los aficionados al anime que usan estas plataformas son audiencias muy activas que se relacionan entre ellos y que son un público difícil de catalogar; algunas plataformas como Netflix cuentan con una gran cantidad de contenido coreano por poner un ejemplo, si bien este material estaría presente dentro de la esfera del mundo frikie de las convenciones, no es similar a consumir animación japonesa, pueden ser distintos públicos o pueden coexistir.

Así pues, hablemos un poco de las dos plataformas de streaming que nos competen a nosotros, en dichas plataformas se ofrece un catálogo de animación japonesa que ha sido ofrecido a públicos de Latinoamérica, en nuestro país estos medios presentan una forma directa para que podamos consumir algunos títulos de anime. Comenzaremos mencionando a Crunchyroll.

#### 4.2.1.1 Crunchyroll.

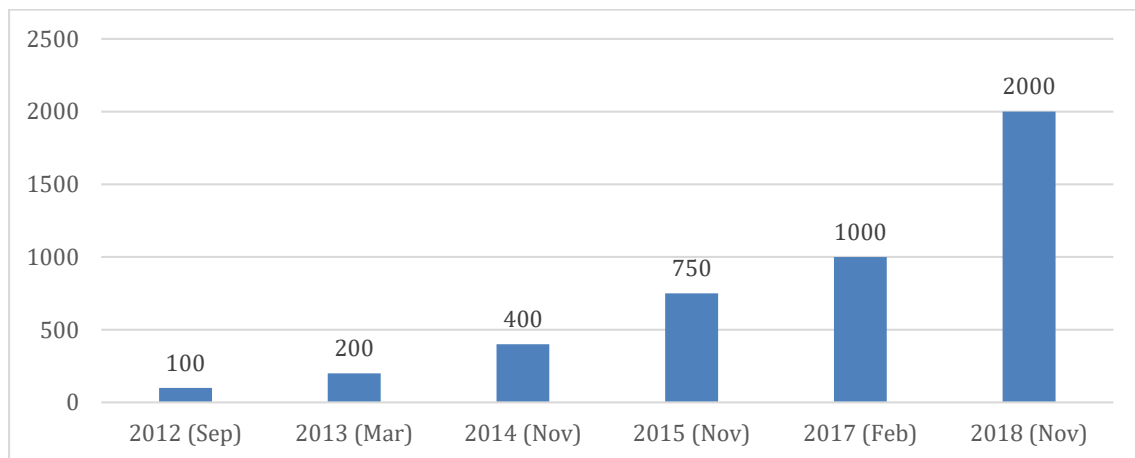
Hoy en día representa una de las plataformas más importantes para consumir series y películas de anime de forma legal; a través de un servicio de streaming que se sustenta a través de un sistema de paga principalmente (Stephenson, 2019).

Fue fundada en el año de 2006 en los Estados Unidos, a su vez forma parte de la empresa Warner Media; dentro de sus 14 años de existencia ha visto un mayor crecimiento en los últimos años, donde ha presentado una expansión en más de 200 países, principalmente en naciones de Europa, de Oceanía y por supuesto de América (Crunchyroll, 2020).

Una muestra de su reciente éxito ha sido su evolución de ser un medio que se encargaba principalmente de la distribución de animación japonesa ha pasar a formar parte de la producción de algunas animaciones desde el año 2018; en el 2017 también realizó su primera convención anual de anime (Stephenson, 2019).

Se ha distinguido de sus competidores por ofrecer una diversidad de contenido asiático como series en *live action* de Singapur, Corea y versiones digitales de manga atendiendo a este público de lectores (Stephenson, 2019).

**Gráfica 1.** Suscriptores de Crunchyroll, 2012-2018



**Fuente:** Statista, 2019

El crecimiento de esta empresa en los últimos años ha sido impresionante, del año 2012 al 2017 creció prácticamente un 100% y del año 2017 al 2018 pasó a duplicar su número de suscriptores (Watson, 2019).

La legalidad de Crunchyroll sin duda es una gran distinción a comparación de otras plataformas que presentan al anime de manera informal en la actualidad. De hecho, algo que presume este medio es que dentro de sus servicios cuenta con derechos de transmisión para cine, TV y productos de consumo (Crunchyroll, 2020). Aunque fue hasta el año 2009 donde presentó todo este sistema legal, antes de eso funcionaba como cualquier otra plataforma informal de anime (Ristola, 2016).

Es común encontrar ciertos huecos y fallas a la moral dentro de algunas empresas multimillonarias de nuestra actualidad; corresponde un público y consumidor crítico preguntarse la historia de lo que está frente a sus ojos, hoy en día es realmente sencillo dejarse seducir por las maravillosas muestras de globalización en el mundo digital.

Crunchyroll fue criticada por empresas de animación y merchandising asiáticas en el año de 2007 ya que para ese entonces percibía ingresos millonarios por parte de algunos inversores, pero seguía difundiendo contenido asiático de forma ilegal (Ristola, 2016).

Si bien este medio goza de un éxito mundial en su actualidad se debió en gran parte a la explotación del trabajo informal desde traducciones de los fans, descargas y otras herramientas que usó el medio de comunicación (Ristola, 2016).

Lo anterior es grave ya que hoy en día este tipo de plataformas se anuncian a sí mismas como los agentes que llevan la legalidad y combaten la piratería en el mundo de las comunicaciones.

Atendiendo a las acusaciones anteriores deberíamos presentar un carácter más crítico ante estas fallas de los medios. Esta explotación informal en el sentido de las traducciones y el manejo de páginas web no es un asunto exclusivamente del año 2009 y de las empresas de Estados Unidos, es una constante preocupación entre nuestros egresados de ciencias de la comunicación.

Realmente se podría realizar toda una investigación que cuestione el discurso del streaming y sería muy interesante, porque a su vez muchos estudios de animación se han visto afectados por la piratería digital, mientras más globalizado se vuelve resulta cada vez más complicado crear anime en Japón (Bertochi & Bertochi, 2018).

Nosotros sencillamente hemos encontrado esta información en el camino y se nos hizo relevante señalarlo, a fin de cuentas, nos ha dejado un contexto muy reflexivo sobre una de las empresas más importantes para la distribución de anime en occidente.

#### *4.2.1.2 Netflix.*

Los predecesores de Netflix en lo que respecta al consumo de contenido son los antiguos locales que rentaban películas y series. De los antiguos centros de video Netflix se diferenció al ser el único negocio nacional que ofrecía a sus clientes no realizar multas por entregar de forma retrasada el material rentado (McDonald, 2016). Sin duda alguna Netflix innovó en algunos conceptos de la relación entre la audiencia y el contenido del siglo XXI, sus más de 65 millones de suscriptores de todo el mundo son prueba de ello.

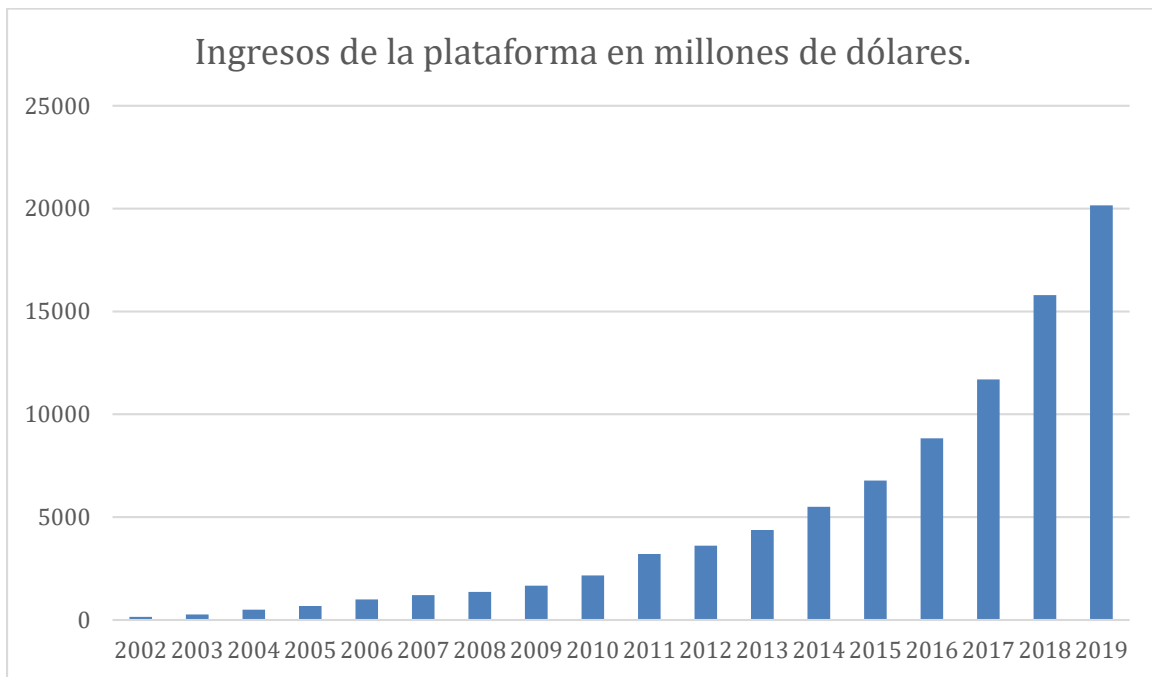
El efecto que ha generado Netflix radica en una relación de entre la tecnología y el entretenimiento que de forma bastante acelerada han tenido un impacto en los negocios y la economía de los medios de comunicación (McDonald, 2016).

Por supuesto que esta tecnología va de la mano con el constante incremento en la calidad de las empresas de telecomunicaciones que manejan el internet. Aquí también hay que reflexionar bajo nuestro contexto latinoamericano en donde estos contenidos y tecnología nos han llegado en diferentes años y no todo el mundo tiene acceso a él.

Cuando hablamos de Netflix pareciera que nos estamos refiriendo a todo un paradigma comunicativo del consumo cultural de la actualidad. Netflix reside en medio del internet y el storytelling, cuando hablamos de su historia estaríamos hablando básicamente de la invención de la televisión por medio de internet (Gómez, 2015).

Esta televisión por internet presenta la novedosa incorporación de la decisión particular de cada individuo para que este elija ¿qué ver? ¿cuándo? Y ¿a través de qué dispositivo? Mientras que la televisión tradicional presenta contenido que ya ha sido programado dentro de sus canales. El sistema de recomendaciones de Netflix consiste en una variedad de algoritmos que colectivamente definen la experiencia de la mayoría de los usuarios (Gómez, 2015).

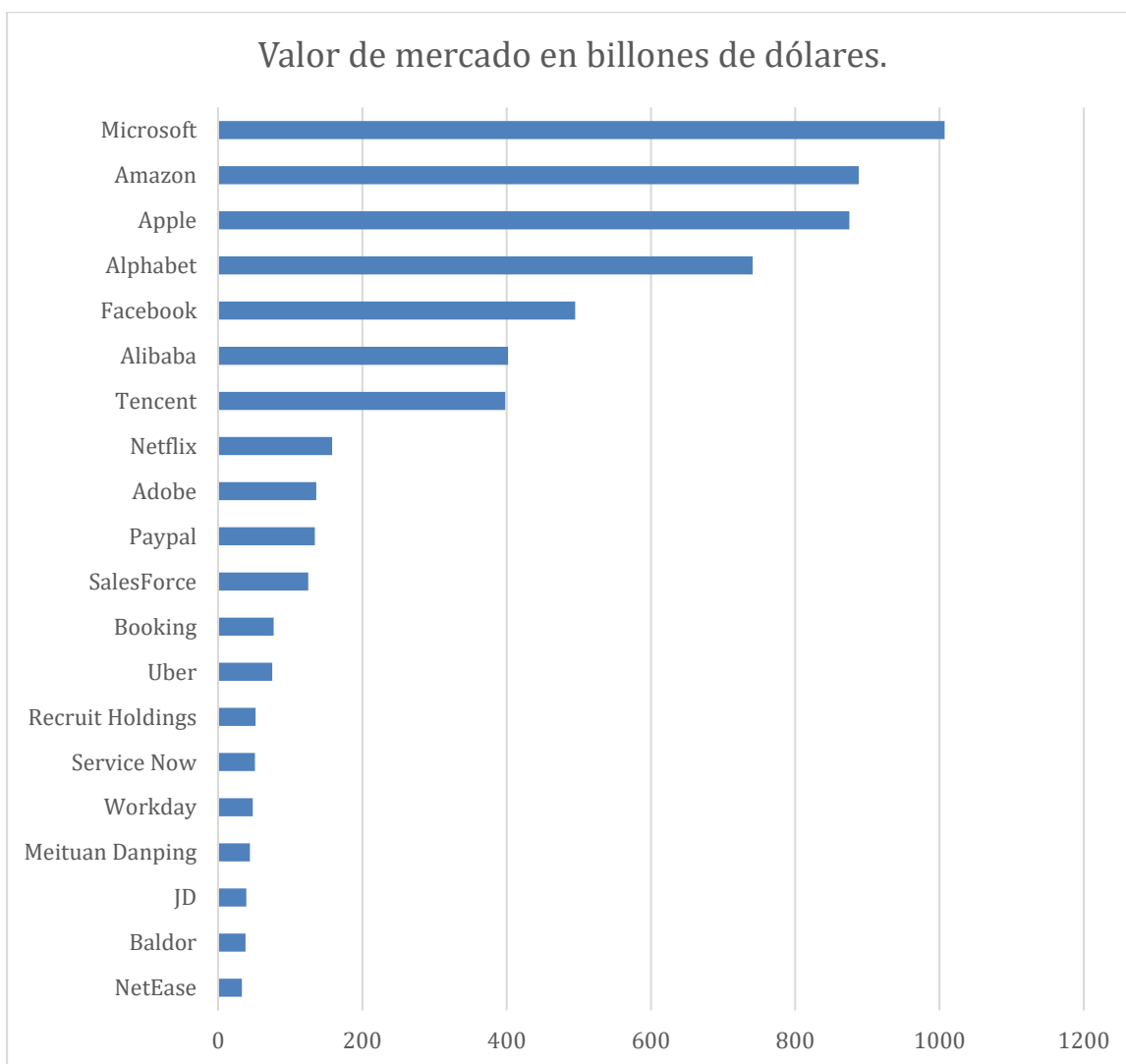
**Gráfica 2. Ingresos de Netflix, 2002-2019**



**Fuente:** Statista, 2020.

Los ingresos de Netflix desde su fundación hace casi dos décadas hasta la actualidad han tenido un crecimiento impensable; en el año de 2019 la plataforma percibía ganancias superiores a los 20 mil millones de dólares anuales (Watson, 2020). El sustento económico de Netflix funciona de forma similar a otros medios de comunicación como las revistas, en donde se tiene un servicio de suscripciones que permiten al usuario reproducir cualquier título dentro del catálogo de la plataforma en cualquier momento (Gómez, 2015), bajo el sistema de streaming del que ya hemos hecho referencia.

**Gráfica 3.** Capital de las más grandes compañías digitales, 2019.



No hay duda alguna de que uno de los mayores capitales del siglo XXI ha sido hasta la fecha el mercado digital, la gráfica de arriba nos habla sobre el valor que tienen en el mercado las más grandes corporaciones que tienen negocios dentro del internet (Clemens, 2019), podemos apreciar a Netflix dentro de esta lista de capitales que para el año 2019 ocupaba un octavo lugar.

Bajo este abrumador contexto el streaming en sí mismo le ha prestado atención a la animación japonesa para su distribución. Consumir anime por internet no es realmente un acto tan nuevo; lo que aquí resulta novedoso es que tanto Crunchyroll como Netflix se han

sumado a las producciones de este contenido oriental. En Netflix esto comenzó cuando compró los derechos de algunos animes de producción japonesa como “Ajin” del año 2014 hasta el presente y “Nanatsu no Taizai/ Seven deadly sins” del 2016 hasta el presente (Bertochi & Bertochi, 2018). Posteriormente se embarcó en la producción directa de su primer anime “Castlevania” en el año 2017.

Es por lo anterior que la definición que dimos del anime en nuestro primer capítulo no lo limitaba como un producto que se realizara exclusivamente en Japón; es cierto que los estudios de animación geográficamente se encuentran en tierra nipona pero estos recientes fenómenos de colaboración entre empresas de dos continentes nos hablan de una actividad transnacional.

El caso que más llama la atención de Netflix fue su propia producción del 2018: “Devilman Crybaby”, este anime forma parte de una franquicia muy antañona en la animación y el manga japonés. “Devilman Crybaby” resulta ser una nueva adaptación del manga “Devilman” de Go Nagai (Bertochi & Bertochi, 2018).

Esta serie marcó un antes y un después en la relación de Netflix y el anime; se desarrolló como un retrato fiel del manga de Nagai bajo la brillante dirección de Masaki Yuasa en lo que sería un *seinen* lleno de violencia, nihilismo y erotismo bajo la narrativa de una historia apocalíptica sobre la amistad y fuertes críticas a las doctrinas cristianas y la naturaleza de los hombres; el crítico Tadashu Sudo la calificó como “*una de las mejores series vistas por él en años*” (Bertochi & Bertochi, 2018).

Fue una apuesta arriesgada ya que el contenido de la serie si bien es muy significativo también tiene una estética y temáticas bastante fuertes, resultó a fin de cuentas en una producción bastante valiosa de la plataforma. Taito Okiura, el director de anime de Netflix, afirmó en su momento que “*Devilman Crybaby es una serie que no podría existir sin Netflix*” (Bertochi & Bertochi, 2018).

Lo antes mencionado habla bien de esta plataforma en su sentido creativo ya que se ha vendido como una compañía interesada en crear obras propias y dar libertad a sus creadores, lo ha hecho con obras de todo tipo y presenta interés por cambiar los paradigmas actuales sobre cómo se trabaja en la animación japonesa, que a decir verdad los salarios y la

vida laboral de los animadores en Japón resulta bastante miserables comparados con el enorme éxito comercial de las producciones que realizan (Bertochi & Bertochi, 2018).

Netflix marca ciertos paradigmas del mundo del entretenimiento, en lo que a nosotros respecta es un lugar para encontrar a la animación japonesa tanto en su distribución como en sus muy interesantes propuestas creativas. Aquí nos hemos encontrado con otra pregunta ¿Tanto México como Latinoamérica se encuentran ante una cuarta etapa en nuestro consumo de la animación japonesa? Para Taito Okura el hecho de que Netflix realice estas producciones representa una transición en el anime como un producto de nicho a un mercado internacional (Bertochi & Bertochi, 2018).

#### 4.2.2 Aproximaciones a una teoría contemporánea de la animación japonesa.

Con esto estaríamos agotando la teoría que nos ha interesado respecto a la animación japonesa dentro de nuestra actualidad y del área geográfica donde vivimos. De manera conclusiva realizaremos una breve capitulación con algunos puntos que nos ayudarían a comprender al anime en su época más reciente, entendiendo este contexto nos será más sencillo entender el texto de nuestra serie en cuestión.

Primeramente, nos gustaría decir que durante la búsqueda de información y del acervo sobre los temas que escogimos nos dimos cuenta que un investigador se puede ir haciendo muchas preguntas sobre el anime, sobre Netflix o inclusive sobre la comunicación intrapersonal y no hallar tantas respuestas. Como estas plataformas son nuevas y como el anime se mantiene en una constante evolución es lógico pensar que ambas temáticas necesitan una teoría que los tipifique de forma más concreta.

En el caso de los estudios de anime y de Netflix no queremos que suene como una queja o una excusa, más bien hemos detectado un campo de oportunidad para la investigación de la comunicación. Algunos tópicos de corte epistemológico como la independencia de estudiar a un anime de un manga y la formulación de nuevos paradigmas de los *anime studies* es una labor a su vez le concierne a las universidades (Pérez Hernández, 2019). Los paradigmas que pueden ser replanteados en los *anime studies* atienden a cuatro temas del mundo de la animación japonesa: política, cultura, arte y medios de comunicación (Pérez Hernández, 2019).



Nuestro autor Manuel Pérez Hernández nos plantea una hipótesis bastante relevante en cuanto a la epistemología del manga y el anime, donde menciona a la animación japonesa como un medio por sí mismo que tiene las suficientes características para que desarrolle su propia teoría; de igual forma el manga se trata como un elemento independiente en cuanto a su propio estudio (Pérez Hernández, 2019), si bien tienen bastante relación estos dos medios es cierto que por ejemplo realizar un análisis textual de un manga resulta metodológicamente distinto de hacerlo con un anime. Esto lo vemos en uno de nuestros antecedentes sobre un análisis en la obra de “Kuroba/ Clover (1997)” de Clamp (Mancillas Orozco, 2007).

La industria del anime ha cambiado en el caso de México de la televisión abierta, a la televisión privada, a las páginas no oficiales de internet con sus fansubs y hoy en día a las plataformas de streaming; de forma irónica dentro de su historia la animación de Japón se inspiró múltiples veces de la animación occidental y hoy en día los intereses de Netflix y Crunchyroll dejan en claro que las empresas de entretenimiento en occidente se interesan de buena manera en el anime.

La producción del anime también ha cambiado constantemente, “The Association of Japanese Animations, Database Working Group” (La Asociación de Animaciones Japonesas, Grupo de Trabajo sobre la Base de Datos) reveló en un informe hecho en el 2016 donde se percibía una baja sobre el número de compañías de animación que en el año 2007 se integraba de unas 430 empresas (Meo, 2016).

El consumo en estas series a su vez ha tenido sus importantes variaciones, las tecnologías de la información han abierto un mundo de posibilidades para el consumidor de anime que varían desde verlo de manera formal a través de un stream de paga hasta bajar alguna aplicación en un smarthphone con una variedad impresionante de contenido asiático al alcance de todos; así como la digitalización del manga pasó a través de un proceso de escaneado para su sencillo acceso en cualquier sitio web o aplicación (Meo, 2016).

El anime como un producto en sí mismo ha cambiado en los últimos años, esto no es difícil de pensar cuando se tiene en cuenta que en una buena parte de su historia la animación se realizaba de forma tradicional con dibujos a mano, en los últimos años se ha incrementado de manera considerable el uso del CGI en la industria (Meo, 2016) y por ende es fundamental que se le analice desde todos los puntos de vista y en su época contemporánea.

## Capítulo 5. Metodología.

En este apartado detallaremos de forma precisa cuáles han sido los supuestos metodológicos que nosotros hemos adoptado para la realización y conclusión de nuestro trabajo de investigación.

Hemos partido de una serie de estructuras lógicas que nos han parecido adecuadas en nuestro caso; para ofrecer un mayor detalle hemos dividido nuestra metodología en una serie de aspectos:

- Lógica de investigación
- Método general de investigación
- Método particular de investigación
- Tipo de muestra del análisis
- Nuestra propia ruta

Lo que pretendemos es que cada paso en nuestro proceder se encuentre explicado en este apartado y que se muestre la relación desde nuestra lógica de investigación hasta la propia ruta que nosotros hemos planteado. Partiendo desde una lógica cualitativa pretendemos realizar una investigación que tenga una metodología o técnica compatible con esta última: haciendo de este proceso una metodología referenciada que comunique en sí misma un orden en cada punto de nuestro proceder metodológico.

## 5.1 Lógica de investigación – Investigación cualitativa.

Eminentemente esta investigación tiene un corte cualitativo y esto se puede apreciar desde las temáticas que hemos elegido hasta nuestro proceder metodológico. No obstante, dentro de este amplio enfoque nosotros no nos estamos concentrando en estudiar un fenómeno que tiene relación directa con los sujetos y sus realidades, aunque sí hemos mencionado áreas del conocimiento que caben perfectamente en dicho enfoque como sería la comunicación humana, la comunicación intrapersonal, etc.

Donde nosotros ubicamos este enfoque en nuestro trabajo es por ejemplo en la forma en la que hemos recurrido a la teoría, no hemos consultado nuestras fuentes como un punto de referencia para formular nuestro supuesto como lo haría una investigación cuantitativa sino como un instrumento que ha guiado nuestro proceso en etapas previas (Monje Álvarez, 2011). Las preguntas e hipótesis las podemos ir planteando a lo largo de nuestra investigación (Sampieri Hernández, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014, pág. 7), previamente a su realización no tenemos evidencia más que nuestra propia intuición conforme a los objetivos alcanzables.

Desde nuestro planteamiento del problema no hemos seguido unos pasos perfectamente definidos, algunos autores apuntaban a que hacía falta teoría del anime, pero es sobre la búsqueda de la literatura donde lo hemos confirmado, por dar otro ejemplo.

También hemos visto un proceder inductivo en nuestro texto donde primeramente hemos explorado algunos temas, les hemos hecho una descripción a fin de presentar formalmente una teoría; nosotros hemos procedido como investigadores cualitativos cuando adquirimos un punto de vista interno, pero manteniendo una perspectiva analítica a cierta distancia, además de que mantenemos la doble perspectiva de analizar tanto los aspectos explícitos como los implícitos. Y por supuesto que son muy notables nuestras posturas y valores tanto en temas de comunicación como de animación japonesa (Sampieri Hernández, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014, págs. 8-11).

Otro punto medular del enfoque cualitativo en nuestra investigación es su perspectiva interpretativa desarrollada en el entendimiento de significados. De esta forma nuestros marcos generales de referencia parten del interpretativismo (Sampieri Hernández, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014, pág. 10).

Donde diferimos ligeramente de la teoría de Hernández Sampieri sobre las características de este enfoque es cuando señala que “*regularmente no se pretende que estos estudios lleguen a replicarse*” (Sampieri Hernández, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014, págs. 7-10), nosotros anhelamos que esta investigación sirva algún día dentro de los marcos de otros estudios de animación japonesa porque ya hemos mencionado la necesidad de una teoría que hable por el anime mismo. De esta forma si los análisis textuales de Batres a nosotros nos han ilustrado para proceder de forma replicable desearíamos que nuestro propio análisis pueda servir de base y replicarse en otra investigación.

## 5.2 Método general de investigación – Análisis síntesis.

Nos estaríamos inclinando por adoptar este método general de investigación que la teoría nos ha señalado como “análisis - síntesis”, debido a que nos acercaremos a un objetivo al separar varios de sus componentes en partes. Nosotros reuniremos estas partes y las analizaremos de manera particular para formar una síntesis. Esto se efectuará así en medida de que nosotros no solo queremos proporcionar una revisión histórica de nuestro objeto de estudio, le queremos dar una debida interpretación y, por ende, es necesaria una síntesis, la cual junta los elementos requeridos para generar contenido (Iglesias, 1981, págs. 130,142,293).

El análisis va de lo concreto a lo abstracto, un recurso tan imprescindible tanto en las artes como en las ciencias sociales como lo es la abstracción funciona como una herramienta para fragmentar o separar el objeto que se está estudiando. La investigación en el análisis - síntesis comienza con la observación y se pasa a la descripción del hallazgo (Rojas Soriano, 2002, pág. 79).

Así como el método inductivo nos presenta un problema de objeto-sujeto, el método analítico-sintético nos presenta un problema entre el concepto y el fondo. Para explicarlo mejor se dice que este concepto tiene dos partes fundamentales en su estructura: la comprensión y la extensión. La extensión es el grupo de objetos sobre los cuales es posible la aplicabilidad de un concepto; mientras que la comprensión es el conjunto de objetos que componen un concepto (Zorrilla Arena, 1996, pág. 69)

La síntesis implica una reconstrucción y esta operación requiere una superación de la operación analítica. Si se reconstruye de forma mecánica, ella misma sería un impedimento para el conocimiento científico; implica llegar a conocer la esencia, sus aspectos y relaciones con la totalidad (Rojas Soriano, 2002, págs. 80- 90). Es por este tipo de precisiones que nos ha parecido adecuado ubicarnos sobre este método general cuando lo que buscamos es el verdadero contenido de un texto de la animación.

Analizar significa una desintegración, descomponer las partes para que cada una se estudie de forma intensiva, así como sus relaciones entre sí y con el todo. El todo lo tendríamos que pensar como una entidad que se engloba como un organismo orgánico, una sociedad e incluso puede ser un todo racional: los productos de la mente (Rojas Soriano, 2002, P. 79).

Comúnmente se piensa que analizar es separar y estudiar esa muestra de forma aislada, sin embargo, Santiago Zorrillas Arena nos hace la aclaración de que no es posible separar las partes para examinarlas individualmente si no se tiene una visión cercana al todo que conforman esas partes. De esta forma un análisis presupone a la síntesis y viceversa. Son términos correlativos e inseparables (Introducción a la metodología de la investigación científica, 1996, pág. 70).

De forma concreta lo iremos hilando, pero básicamente nos manejamos sobre el entendido de que no es posible escoger fragmentos aislados de una obra para otorgarles una interpretación; lo anterior podría ser demasiado conveniente para una investigación.

Por supuesto que delimitamos nuestro cuerpo, pero lo haremos metódicamente bajo el entendido de que es una obra completa e incluso si lo que se quiere analizar son los personajes debemos tener en cuenta la misma narrativa y los momentos más importantes de la serie para poder ofrecer una muestra adecuada.

Entonces diríamos que la síntesis más allá de ser un fragmento resumido se trata de una totalidad que contiene un sistema de relaciones, así es como el análisis se integra a la síntesis de forma que podamos ver las subestructuras de lo que se desea estudiar (Zorrilla Arena, 1996, pág. 70).

Bajo este método cuando hablamos de la interpretación la estaríamos entendiendo como el proceso mental mediante el cual se trata de encontrar un significado más amplio de

la información empírica que se ha ido recabando. Para realizar lo anterior se deben ir ligando nuestros hallazgos con algunos conceptos que ya hemos ido explicando desde el planteamiento del problema hasta los marcos de nuestra investigación (Rojas Soriano, 1976, pág. 333).

El orden metodológico con el que procederemos resulta ser una sugerencia de nuestro autor Raúl Rojas Soriano sobre cómo debería desempeñarse un análisis (Rojas Soriano, 1976); claro que lo iremos adecuando a nuestras necesidades dentro del texto, pero básicamente se basa en:

- Sintetizar la información fuente en cuadros estadísticos, gráficas o relaciones de contenido.
- Analizar la información sintetizada a través de algún tipo de análisis como descriptivo, dinámico, de contenido, etc.
- Realizar una síntesis general de los resultados obtenidos.

Este tipo de hipótesis son la guía preliminar que orienta el análisis, con lo que se tratan de buscar los hechos o relaciones empíricas con los que se va construyendo otra hipótesis más rigurosa y precisa (Rojas Soriano, 2002, pág. 87).

A partir de esta síntesis y mediante el proceso inductivo es que se puede llegar a generalizaciones más ricas dentro de su contenido. Por supuesto no absolutas o perfectamente replicables, este método y cualquier otro de corte cualitativo en las ciencias sociales entiende sus limitaciones y su lugar como parte fundamental para entender a la realidad.

### 5.3 Método particular de la investigación – Análisis textual.

Con cada página nos vamos acercando a conceptos que tienen un carácter más dinámico para poder fundamentar nuestro ejercicio en cuanto al análisis de la serie. Nosotros en esta parte hemos escogido un análisis textual como nuestro método particular de investigación y para que esto sea más claro y se pueda ubicar a este tipo de análisis, nos referimos al texto como la emisión misma, el mensaje en cuanto a su producto sensible: un texto viene de una planificación intencional de lo que se quiere comunicar que a su vez es transformado (por

emociones e ideas) en un lenguaje material (de forma visual, auditiva) que le sirva como vehículo de transmisión (Villegas, 1993).

Nos interesa como el análisis textual presenta a la obra en cuanto a construcciones que pueden aportar nuevas realidades; el objetivo de realizar este tipo de análisis es leer de forma crítica nuestra serie llevando a cabo una doble operación descodificadora-recodificadora para aprender de nuestro objeto de estudio en cuanto a su sentido global (González Cuesta & Larragaña Zulueta, 2007). Este análisis tiene la intención de descubrir y describir los mecanismos de construcción de las obras y dar una reconstrucción del sentido que hemos encontrado en ellas.

Para ello nosotros tendremos que estudiar los aspectos que construyen nuestra serie, su cuerpo, sus sintaxis, su semántica. De esta manera aprenderemos sobre los significados que se han asumido y los que se han creado en ella misma, descubriendo de esta manera sus valores predominantes (González Cuesta & Larragaña Zulueta, 2007).

Lo que buscamos es encontrar el valor en los diálogos de nuestro objeto de estudio. Y aquí es donde vemos que esta metodología corresponde de forma directa a la intención que le hemos dado a nuestra investigación desde sus primeros capítulos.

El querer encontrar valores comunicativos en una serie de ficción puede sonar como una tarea muy ambigua, para ello recurrimos a un análisis textual que no lo muestre de una forma más clara, dejando un procedimiento y una evidencia que sea replicable.

Atendiendo a la correspondiente teoría del análisis síntesis, su forma textual genera una sintetización considerando que no es el contenido unitario lo que conforma a un texto, sino su la forma en la que su estructura narrativa engloba esos temas para generar una estructura significativa.

De esta forma, lo que se analiza no son los referentes primarios sino el modo de representación o de creación que adquiere en el texto (González Cuesta & Larragaña Zulueta, 2007).

Estos principios metodológicos los podemos encontrar en la “Teoría del texto” de Jesús González Requena a partir de la teoría semiológica, pero estructurando de forma más amplia a la imagen y su narrativa, se desarrolla una lectura sobre cada imagen que se muestra

analizando los significados de los operadores textuales y de los objetos con especial presencia en la muestra (cit. en Moreno Cardenal, 2007, págs. 657-666). Esta aproximación nos llama la atención porque nos habla acerca de un análisis que se realiza por secuencia y ubicando sus puntos de ignición. Los puntos de ignición se definen como la dirección a la que el relato está apuntando.

El análisis del texto según Roland Barthes no se enfoca tanto en decir de dónde proviene un texto sino cómo se deshace o se disemina, básicamente identificar los códigos por los que ha sido creado; no se trata de describir o registrar una obra sino de producir “*una estructuración móvil de esta misma*”; en esta parte Barthes distingue a la hermenéutica del análisis textual ya que no buscamos un sentido estricto de un texto, lo que se busca es llegar a comprender la significancia misma de la obra en cuestión. Lo entendemos no como una determinación de las normas que rigen a un texto sino la narrativa explosiva que este puede generar (Barthes, 1993, págs. 323-324).

Nos hemos percatado que este análisis suele ser usado en representaciones artísticas, la comunicación se vale de esta metodología principalmente para la interpretación y el análisis de la obra fílmica que cabe dentro de los estudios comunicativos como el de las bellas artes. No obstante, nosotros hemos encontrado un ejemplo valioso en donde el análisis textual no solo se ve aplicado de buena forma a un producto de la comunicación sino a obras de la animación japonesa.

Nuestro autor Antonio López-Loriguillo realizó un ejercicio en el que analizaba de forma textual algunas películas y series de animación japonesa: “Perfect Blue (1998)” y la impresionante serie “Suzumiya Haruhi no Yuutsu/ La melancolía de Haruhi Suzumiya (2006)”.

La parte que nos interesa de este análisis es el proceso de desglose secuencial, plano por plano, de las secuencias a analizar de la muestra, prestando máxima atención a la relación de recursos expresivos y narrativos ligados al lenguaje audiovisual (Loriguillo-López, 2018).

Por supuesto que dicho autor se dio a la libertad de crear un contenido bastante amplio, bajo nuestras posibilidades nosotros estaríamos delimitando nuestro mero objeto de estudio a escenas de la primera temporada de “Sangatsu no Lion”.



Hablando un poco más acerca de los pasos y acercándonos a nuestra propia ruta de análisis, Barthes nos dice que para realizar este tipo de interpretaciones el primer paso es leer la obra, con la velocidad o la lentitud que sea necesaria, deteniéndonos de forma constante en algunos puntos de nuestro interés, identificando las formas y los códigos de esta. (1993, pág. 325).

De esta forma Barthes nos presenta cuatro disposiciones metodológicas para realizar el análisis:

- Dividir el texto, se fragmenta en unidades textuales para su lectura. En un sentido literario el autor llama esta fragmentación como *lexía*, dicha división se realiza de forma empírica y sirve para una mayor comodidad al realizar el análisis.
- Reconocer los sentidos de cada *lexía*, este ya es el papel de la interpretación donde encontramos ese sentido que se connota en esta específica parte de la obra. Pueden ser asociaciones, relaciones, etc.
- Hacer un análisis progresivo, esto indica recorrer paso a paso la longitud de nuestro texto; resulta ser un paso importante ya que no le estamos encontrando una estructura secuencial a nuestra obra que sea diferente con la que se construyó en un principio.
- No intentar abarcar todos los sentidos del texto, es muy sencillo que nos perdamos en múltiples características de “Sangatsu no Lion” ya que tiene varios detalles que llaman la atención, además de ubicar nuestro sentido al interpretar el texto no debemos intentar cerrar o agotar los sentidos de un texto ya que una característica de los textos es su intertextualidad y que no podemos cerrarlos en ciertos sentidos ya que se pueden reproducir en otras obras. Esto no debe confundirse con no buscar objetivos claros en el análisis.

#### 5.4 División del análisis – Muestra homogénea.

“Sangatsu no Lion” en la actualidad cuenta con dos temporadas de 22 episodios cada una, da un total de 1056 minutos que potencialmente pueden ser analizados. Obviamente es muchísimo y ya hemos mencionado nuestro interés por encontrar elementos particulares de la serie.

Nuestro análisis irá discerniendo en varias capas de todo lo que compone la serie, primeramente, nos hemos enfocado en la primera temporada. Se explica más adelante en nuestra ruta, pero hemos ido definiendo que lo que queremos observar son los diálogos internos de un par de personajes del anime, enfocándonos principalmente en el protagonista, como iremos explicando aún más adelante en nuestro análisis no todos los diálogos internos de los personajes nos interesan y eso se verá reflejado cuando formulemos nuestras categorías.

De esta forma nos estamos enfocando también en encontrar esos diálogos internos en momentos importantes de la serie, ahí haremos énfasis. A fin de cuentas, nuestra muestra será de un tipo homogénea, ya que las unidades de análisis que seleccionamos tienen el mismo perfil, características y comparten rasgos similares (Sampieri Hernández, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014, pág. 389). De esta manera estaríamos tratando de que los segmentos que seleccionemos para el análisis sean significativos y a su vez que estos tengan un rigor u orden.

## 5.5 Nuestra ruta.

Teniendo en cuenta toda la información recabada en esta parte metodológica nosotros hemos formulado una ruta de procedimientos que servirán para nuestro propio proceder:

- Ver los episodios, hemos visto la serie de forma completa incluso antes de comenzar con la investigación, ahora lo haremos con ojos de investigador. Viendo algunos detalles, nuevas observaciones y por supuesto identificando nuestra unidad de análisis de la que nosotros ya hemos hablado. El diálogo de los personajes Rei Kiriya y Kai Shimada.
- Transcribir los diálogos, esta parte es importante ya que teniendo los diálogos a la mano podemos trabajar de forma más dinámica.
- Generación de categorías, a partir de conceptos que ya hemos ido desarrollando en nuestros marcos definir nuestras categorías sirve a dos objetivos. El primero de ellos es separar a primera vista los diálogos que nos funcionen y los que no tienen lugar en nuestras categorías. El segundo sería tener características identificables que podamos detectar y

presentar en la investigación, los elementos que se encuentran más presentes y que enriquecen nuestro análisis.

- Capturas de pantalla, este trabajo en general tiene características muy visuales porque nuestro objeto de estudio es una animación. Es fundamental que presentemos las capturas de pantalla de la serie que no solo respalden la información de nuestra transcripción y del análisis, sino que puedan sumergir al lector, aunque sea de forma moderada en el ambiente de “Sangatsu no Lion”.

- Análisis /síntesis, como tal este sería nuestro trabajo sobre lo que significan los diálogos internos de nuestros personajes tanto en el individual como en su conjunto.

- Presentar resultados, hablar sobre las conclusiones a las que se puede llegar a través de nuestro proceder metodológico.

## Capítulo 6. Análisis de la serie “Sangatsu no Lion”.

### 6.1 Factores preliminares.

Nos encontramos en la parte fundamental de nuestra investigación donde vamos a continuar realizando el análisis elegido tanto en su metodología como en su corpus. Procederemos a contrastar nuestros objetivos con lo que vayamos encontrando en nuestra serie para finalmente poder destacar algunas conclusiones de este trabajo.

Antes de aplicar el análisis de forma directa, debemos hablar de una serie que factores que consideramos al momento de seleccionar nuestras muestras en “Sangatsu no Lion”. Con esto queremos resaltar algunos puntos que nos muestren una apropiada selección de la muestra, pero también su paralela discriminación.

Es importante que contemplemos ante este próximo ejercicio el corpus general de la serie para poder encontrar ideas que apliquen como en los paradigmas del análisis-síntesis del que ya hemos hablado. Además de que es importante para el lector conocer a los personajes y algunos elementos del anime como algunas de sus traducciones que iremos rescatando al pie de página. Y por último traeremos de forma puntual algunas categorías que funcionan dentro de la comunicación intrapersonal y como categorías inconscientes. Ya hemos hablado de ellas en su forma teórica, pero ahora las mencionaremos a lo largo del texto que se desempeña en nuestro objeto de estudio.

“Sangatsu no Lion” es una serie de manga y anime que podemos categorizar en tres grandes géneros de la narrativa audiovisual y de la animación japonesa: *slice of life*, *spokon* y comedia. El manga cuenta con 15 volúmenes y se ha publicado desde el año 2007 hasta el presente. Por su parte el anime cuenta con dos temporadas, la primera se transmitió en el año 2016 y la segunda a mediados del 2017, cada una de estas temporadas cuenta con un total de 22 episodios con una duración de 24 minutos cada uno.

Primeramente, nosotros hemos introducido en nuestro corpus a la primera temporada, no obstante, de esta misma hemos seleccionado un total de 15 episodios. Los 7 episodios que se han quedado fuera no es que pasen a formar parte de una la materia olvidada de nuestro anime, se ha decidido separar de esta forma en virtud de que podamos usar de mejor manera

el guion de los diálogos que conforman los otros 15 episodios, pero estos 7 de todas formas los mencionaremos en formas de sinopsis y momentos relevantes.

Hemos partido desde el principio con la premisa de que esta serie nos ofrecerá un valor, creemos en ese potencial de la serie, pero individualmente no vale la pena detenerse en cada uno de los capítulos porque de hecho cada capítulo de esta serie se divide así mismo comúnmente en otros dos dentro de los 24 minutos. Es una construcción compleja de la que ya iremos hablando.

Entonces, los capítulos que hemos dejado fuera es porque los temas de los que se hablan en ese ejemplo individual son replicados en capítulos anteriores o sucesivos; también se han quitado algunos capítulos que forman parte de una continuación, una narrativa que incluye más de un episodio. La verdad es que al hacerlo así no hemos recortado completamente el material porque de todas formas existe el caso de que en un episodio se muestren recuerdos del capítulo anterior que no hemos seleccionado.

Otro punto a considerar en la selección de nuestra muestra es la forma en la que hemos seleccionado los diálogos. La inmensa mayoría de la narrativa interna de “Sangatsu no Lion” es llevada por su protagonista Rei Kiriyama, como excepción hemos seleccionado algunos diálogos de los capítulos finales que son narrados por Kai Shimada Hachidan al que consideramos un personaje muy importante en el desarrollo de Rei.

Aun así, no hemos recolectado absolutamente todos los diálogos de estos capítulos, pero sí su mayoría. Esto no significa que hayamos hecho una selección de la muestra deliberada, los motivos por los que algunos diálogos quedaron fuera son los siguientes: debido a que el diálogo era demasiado corto y además formaba parte de la comedia típica del anime, debido a que el diálogo describía de forma muy técnica algunas jugadas del shogi (que es el deporte del que trata la serie) o debido a que ese mismo diálogo se dijo de forma muy similar o idéntica dentro del mismo episodio.

La manera en la que iremos realizando nuestro análisis será en analizar de forma textual estos guiones, su transcripción viene directamente de los subtítulos realizados por Netflix. Es evidente la fuerza literaria que componen a algunos diálogos de Rei, incluso sin el contexto de la animación podrían leerse como los párrafos de una novela; pero como a fin de cuentas el anime es un medio audiovisual es necesario en algunos momentos que

mostremos capturas de pantalla de la situación y que nosotros mismos describamos las situaciones y los motivos por los que se llegó a ese diálogo y así dotarlo de una correcta interpretación.

## 6.2 Personajes de la serie.

**Rei Kiriya-** El personaje principal de la serie y la figura central de nuestro análisis. Rei es un joven de 17 años que vive solo en un departamento de Tokio. Pierde a sus padres y a su hermana en un accidente cuando era niño, por lo que fue adoptado por un amigo de su padre (Masachika Koda), a partir de ese momento se integra a una familia de jugadores de shogi. Es un personaje muy sensible y melancólico, tiene recuerdos muy lamentables, le cuesta relacionarse con las personas y sobrellevar su vida de estudiante al mismo tiempo que es jugador profesional de shogi.

**Kai Shimada Hachidan-** Primero aparece como otro adversario de Rei, pero posteriormente se desempeña como el maestro de este. Shimada es un jugador que se desenvuelve en los niveles más competitivos del shogi en Japón. Tiene una personalidad amigable y una relación amistosa con Rei. Es un personaje que entiende el valor de las cosas y lleva sobre sí la gran responsabilidad de representar a su pueblo y a sus amigos en los torneos de shogi.

**Akari Kawamoto-** La mayor de las hermanas de la familia Kawamoto y amiga de Rei, Akari es una joven que se encarga de sostener económicamente a su familia y de las labores de la casa donde vive con sus hermanas y su abuelo; tiene una personalidad muy agradable y un carácter bondadoso con el que trata de ayudar a otras personas o rescata gatos de la calle.

**Hinata Kawamoto-** La hermana de en medio de la familia Kawamoto, también amiga de Rei. Hinata es una niña dulce de unos 12 años, tiene una personalidad infantil pero también tiene un carácter fuerte, resulta ser un personaje que se mueve entre sentimientos como la timidez, pero también con decisiones firmes.

**Momo Kawamoto-** La hermana más pequeña de esta familia, al personaje se le creó desde un concepto *Kawai* del que ya hemos hablado. Es un personaje tierno y sencillo. Ella ve a Rei como otros de sus hermanos y él en ocasiones también lo hace.

**Masachika Koda-** Padre de familia y jugador profesional de shogi. Este deporte es una parte muy importante en su vida; era el mejor amigo del fallecido padre de Rei por lo que lo adopta cuando sufre esta pérdida. Con sus hijos resulta ser un padre severo; aunque su relación con Rei comienza siendo como de aprendiz-maestro, posteriormente le toma más afecto y lo ve como otro de sus hijos.

**Kyouko Koda-** Hija del señor Koda y cuatro años mayor que Rei. Se nos muestra a este personaje con una personalidad violenta y atrevida, se relaciona con Rei de una forma pasivo-agresiva, aunque en general tiene varios resentimientos con el protagonista.

**Takashi Hayashida-** Es el profesor del colegio de Rei y asesor de su grupo. Es un personaje muy excéntrico que le hace bastantes bromas a Rei; no obstante, también le habla de forma muy directa y cariñosa. Es notable cómo se preocupa por varios aspectos de la vida del protagonista.

**Harunobu Nikadio-** Mejor amigo de Rei Kiriyama, también es jugador profesional de shogi y se ha enfrentado a Rei desde que eran pequeños. Con una personalidad muy excéntrica pero también con dotes de amabilidad y empatía.

**Masamune Gotou-** Jugador profesional de shogi del mismo nivel que Shimada Hachidan. Está casado, pero mantiene una aventura con Kyouko, tiene un carácter fuerte, competitivo y agresivo. A través de flashbacks entendemos como en una ocasión golpeó a Rei enfrente de Kyouko. Este personaje genera grandes problemas entre la relación de los hermanastros.

**Toki Souya-** El máximo jugador de shogi de Japón, se le describe como toda una celebridad y se le establece en un nivel de juego al que Gotou y Shimada aspiran llegar. Es un personaje que casi no presenta diálogos, pero podemos observar su personalidad fría, calculadora, y de un permanente afán por superarse así mismo. Es por su gran nivel de juego y por lo que proyecta que Souya representa una fuente de admiración para Rei.

**Someji Kawamoto-** El abuelo viudo de las hermanas Kawamoto, trabaja en una tienda de dulces en el barrio de Sangatsu-cho.

**Tatsuyuki Misumi “Smith”-** Jugador profesional de shogi, se desempeña en el mismo nivel de juego que Rei. Resulta ser un personaje habilidoso en el juego pero que tiene baja autoestima y desconfianza en sí mismo, se muestra como una persona de buen corazón.

## 6.3 Análisis de la serie “Sangatsu no Lion”.

### Capítulo #01x01

**2:05** *“(Recuerdo de palabra de Kyouko): «Rei cero ¿eh? Qué nombre más raro. Pero es perfecto para ti ¿no? No tienes casa, no tienes familia. No vas a la escuela. No tienes amigos, no tienes un hogar en ninguna parte.»”*

El primer capítulo del anime no lo hemos considerado como uno de nuestros 15 capítulos de ejemplos, pero vale la pena mencionar el diálogo con el que abre la serie para que nos podamos ir ambientando en esta narrativa. Lo que tenemos es un ejemplo de un diálogo que sucede en la mente del protagonista: Rei Kiriyama, son palabras que en algún momento le dijo su hermanastra, memorias a las que constantemente recurre y que tienen tal carga emotiva en su vida que frecuentemente las recuerda.

Estamos entonces citando diálogos, existe algunas partes que se citan dentro de la misma narrativa de la serie, la voz y la forma de la animación de “Sangatsu no Lion” nos comunican en qué momento se viven algunas memorias, pero igual nosotros lo iremos marcando para que no sea confusa esta narración.

De igual forma marcamos el minuto en el que se tomó el diálogo de la serie, así como el capítulo y la temporada a la que pertenece, cada diálogo nos aporta algo, tenemos ejemplos donde los diálogos se alargan por más de 5 minutos.

El primer capítulo de esta serie trata de muy pocas cosas, resulta ser una narrativa lenta que se empeña en presentarnos a diversos personajes como la familia Kawamoto y el señor Koda, nos enseña a Rei dentro del mundo del shogi y termina de forma cómica con una intervención del personaje de Nikaido.

En los próximos dos capítulos es donde descubriremos una introducción de la serie más sólida que de hecho se fragmenta en varias partes (a veces pareciera que la serie nunca termina de presentarse).





**Figura 42.** Fotograma del capítulo #01x01 y primeros fragmentos de la serie.

#### Capítulo #01x02

**5:00** *“Me gustan los ríos. Son una de las pocas cosas que me gustan, al ver toda la gente que llevan me despejo y me relajo. Podría ir hasta Sendagaya en metro, pero cuando hay torneo me gusta ver el río. Así que voy caminando hasta el tren. Cruzando muchos puentes, quizá me tranquilicen porque de pequeño vivía en una ciudad rodeada de ríos. Aunque prácticamente no lo recuerdo. Los jugadores profesionales de shogi juegan 30 o 40 partidas al año, aunque hay partidas fuera del ranking. Como la mayoría son eliminatorias mientras más ganes más juegas. Los mejores pueden llegar a jugar 70 o 80 partidas al año; hoy son las preliminares del torneo nhk, como lo patrocina un canal de televisión los que superen las preliminares y participen en la copa nhk, como lo sugiere el nombre... saldrán en televisión.”*

Esta lectura nos acerca un poco más a las sensaciones que trata de despertar la serie a lo largo de toda su narrativa, al igual que en el primer capítulo el diálogo de Rei nos explica de forma introductoria algunas cuestiones del mundo del shogi. Además de esto destacamos su recuerdo o el verdadero motivo por el que le guste el lugar donde vive y los caminos que toma para ir a su actividad principal: el shogi<sup>15</sup>. En el primer capítulo se nos introdujo a los personajes y la temática del shogi, en este capítulo nos habla de su vecindario y las relaciones

---

<sup>15</sup> Literalmente significa el juego de mesa de los generales y popularmente conocido como el ajedrez japonés es un juego de estrategia de Japón.

que guarda con este además de enseñarnos un sentimiento en su persona de los que iremos observando en toda la serie.

Este ejemplo ejemplifica lo que habíamos señalado en los factores preliminares de la serie respecto a la falta del contexto audiovisual. Si bien en la primera parte del texto Rei habla acerca de por qué le gustan los ríos inmediatamente después nos explica a detalle el mundo del shogi. Hay partes de sus diálogos que funcionan como párrafos de novela y otros que no, resulta ser que este diálogo dura poco más de dos minutos en pantalla, en medio de eso Rei realiza el camino a lo largo del río que él mismo describe.

Atendiendo lo anterior hay que decir que quien ve por primera vez esta serie o quien lea nuestro análisis puede percatarse de la fuerza que tiene los diálogos internos en la narrativa de forma que estemos viendo durante varios minutos a unas bellas animaciones mientras la voz de un protagonista nos va contando temas diversos.

Que la voz de Rei Kiriyama brinque de un tema a otro adecuado con su tiempo de animación nos señala desde el principio de la serie que este personaje fue planteado para que representara diversas características cognitivas, en este caso nos encontramos con esa situación en la que una persona piensa varias cosas a la vez, desde un sentimiento por los ríos hasta otra cosa más tangible como el próximo torneo que le espera.

**11:20** *“Es completamente distinta a cuando está en casa (Akari), me lo creería si me dijeran que es otra persona.”*

En este breve diálogo Rei habla sobre la mayor de las hermanas y cómo se ve diferente en una cita con los jugadores de Shogi cercanos a Rei. Básicamente es un planteamiento sencillo donde nuestro protagonista tiene recuerdos de su amiga, él siempre la ve como una ama de casa, encargada de sus hermanas, pero bajo el contexto de que salen a un bar con compañeros del shogi Akari presenta una faceta más seductora y atractiva.

**15:10** *“Rokugatsu-chou está llena almacenes, empresas y fábricas. Para conseguir comida y otros productos básicos hay que ir del otro lado del puente, ojalá vendieran comida cercana, me cuesta ir a un restaurante solo. Al otro lado del puente está Sangatsu-chou, donde viven Akari y sus hermanas. Durante un tiempo, después de mudarme aquí parecía*

*que caminara por un sueño. El sonido estaba distorsionado y veía la ciudad parpadeante en blanco y negro. Más tarde me di cuenta que era porque estaba nervioso. Por empezar a vivir solo en un nuevo lugar. Pero... en cuanto las conocí el otro lado del puente cobró color. Me dijo (Akari) que podía ir siempre que quisiera, ¿será verdad? El mero hecho de tener un lugar al que ir, esas meras palabras me llenaron el pecho de alegría. Sentí que eso era suficiente.”*

Volvemos a la idea de que si el primer capítulo sirvió para preguntar *¿quién?*, el segundo capítulo tiene la función de preguntar *¿dónde?*, ya que una vez vamos vemos a Rei explicándonos donde vive de hecho, aprovecha esa parte del diálogo para señalar la dirección donde vive Akari y sus hermanas. Es relevante este señalamiento del mismo personaje, en un *slice of life* que Rei nos esté describiendo minuciosamente su entorno nos irá dando un gran contenido, para el funcionamiento de este género donde solo se buscan recuentos de vida, un pequeño tramo del trayecto y no toda la historia completa de alguien el protagonista se puede dar el lujo de contarnos bastantes cosas.

Después encontramos un ejemplo muy peculiar que iremos encontrando a lo largo de la serie, un recurso literario como es la metáfora se esconde dentro del diálogo interno de Rei Kiriya que otra vez de un momento a otro está hablando de temas distintos: “*después de mudarme aquí parecía que caminara por un sueño*” el mensaje de la serie en cuanto a sus sentimientos de ensoñación son contundentes porque no solo nos muestran con animación esa sensación del nerviosismo de Rei sino que él mismo la señala.

También nos llama la atención que mencione que estaba nervioso después de mudarse para vivir solo en esa zona de Tokio, por supuesto que vivir solo puede ser un reto para cualquier persona, pero nuestro personaje tiene 17 años, es prácticamente un adolescente y ese sentimiento es meramente comprensible. Aquí nuestro protagonista nos habla de cómo el lugar en donde vive se llenó de alegría en cuanto conoció a las hermanas Kawamoto, nos está comunicando algo muy claro y es que estas personas le han alegrado la vida.

Antes de terminar este diálogo interno del minuto 15, tiene en su mente las palabras de Akari en donde le dice que siempre las puede visitar, Rei se lo cuestiona y eso lo podemos interpretar de forma más concreta porque conocemos bien a este personaje y resulta ser un joven que duda de que la gente lo aprecie y lo quiera en su vida. Que se lo cuestione nos

expresa una falta de confianza en los sentimientos de los demás y es que Rei no tuvo un hogar estable en su vida, que Akari le haya dicho que siempre puede ir a su casa representó algo muy significativo para Rei y de hecho esto también lo vemos en capítulos posteriores. Es por eso que finalmente afirma que la invitación de Akari para él representa un gesto *suficiente*.

Sobre las conversaciones que Rei recuerda a lo largo de toda la serie este ejemplo nos sirve para de aquí en adelante ser específicos con los recuerdos de nuestro personaje. Recordemos que Welverg y Wilmot nos presentaron a las *interacciones imaginarias* como aquellas conversaciones significativas que suceden en el interior de una persona ya sea en forma de charlas ya ocurridas o algunos escenarios del futuro, situaciones que el individuo se plantea. (Honeycutt, 1987), bajo esa perspectiva ¿cómo no las presenta la serie? Rei recuerda conversaciones de distintos personajes a lo largo de sus capítulos, en el ejemplo de este diálogo del minuto 15 sencillamente lo señala como algo que en su momento le dijo Akari, pero no es textual. Existen otros momentos en la serie que ya iremos describiendo donde no lo señala, sino que lo revive y lo que se nos muestra en pantalla son diálogos de conversaciones que sí ocurrieron y están muy presentes en su vida. No se debe confundir con otros momentos de la narrativa donde no se recuerda una situación, sino que ese mismo capítulo se encuentra en el pasado como en el capítulo #01x22.

Primeramente, Rei tiene un momento de empatía con toda la familia después de que el abuelo de las hermanas le pregunta sobre la tumba de sus padres y donde comparten la cena

**21:10** *“La noche avanza con normalidad sin hablar del pasado. Seguro que en esta casa las heridas siguen abiertas. ¿Qué pasó en mi caso? ¿Cuánto tiempo lloré? ¿Cuánto tiempo pasó hasta que me calmé? Qué raro, no lo recuerdo. Está todo borroso, llevo así desde aquel día. No encontré otra cosa que hacer, no encontré nada. Al volver a casa Akari me dio arroz y unos trozos de pollo frito. Me parece que decía “para distraernos” pero no alcancé a escuchar. De camino a casa, en el puente azotado por el viento, la comida que aferraba contra mi estómago me daba calor como si fuera un ser vivo.”*

Este personaje sentirá que no tiene cierta consideración con otras personas, sin embargo, puede ser otra consecuencia de su falta de autoestima. Rei Kiriya es un personaje que sí piensa en las otras personas y en ocasiones las trata de comprender. En este caso entiende y

el espectador lo hace de su mano que la familia Kawamoto también sufrió pérdidas: la mamá, el papá y la abuela de las hermanas.

Luego él mismo piensa en sus sentimientos y los cuestiona, pareciera que esos sentimientos con los que siente compasión o empatía existen en él obviamente porque conocemos su historia, pero no los ubica dentro de su persona. Se entiende que ese sentimiento de amnesia es parte de lo que nos trata de comunicar la serie a través de su animación y su diálogo, muy similar a la parte de su ensoñación y del puente. Aunado a esto nos habla de acerca de un vacío ferviente en su vida que es provocado por sus traumas de la infancia.

Resalta la manera en la que Rei Kiriya completa la frase de alguna persona en la serie, hay momentos donde no escucha bien lo que le dicen, pero él lo logra entender y darle un significado para la formación del guion.

En el último diálogo del capítulo se vuelve a hacer referencia al puente, ahora Rei lo cruza de regreso a su solitario hogar, pero con el valioso regalo de la comida de Akari que sirve como representación del cariño que le tiene en esa casa. Rei Kiriya entonces si dirige a su departamento, el viento lo azota, pero lleva con él el cariño de sus amistades al otro lado del puente.

Capítulo #01x03.

**2:15** *“Hoy son las partidas del sexto grupo del torneo de Shishiou, Me enfrento a Harunobu Nikaido, será nuestra primera partida desde que somos profesionales.”*

En el capítulo #01x03 conoceremos a este nuevo personaje que resulta ser un buen amigo de Rei Kiriya. La serie irá avanzando y poco a poco conoceremos a una gran cantidad de personajes, “Sangatsu no Lion” presentada a sus personajes de forma ampliamente distribuida a lo largo de los capítulos, por ejemplo, a Kai Shimada Hachidan lo veremos propiamente en el capítulo #01x13, esto también lo podemos entender como algo propio de la narrativa del *Slice of life*. La serie se desarrolla en su primera temporada desde otoño hasta invierno y en ese lapso los personajes como sucede en la vida cotidiana, se pueden encontrar a ciertas personas y conocer otras nuevas.

En este diálogo solamente se hace referencia a Nikaido como un primer contexto de lo que después sería un interesante recuerdo de la infancia de Rei.

**2:50** *“Cada verano se celebraba un torneo infantil de shogi en el tejado del centro comercial. Antes de unirse a una fundación los mejores del shogi infantil se ven las caras en pequeños torneos como ese, tanto Harunobu como yo solíamos asistir a esos eventos y nos habíamos encontrado varias veces. ¿Cuántos años tendríamos aquella vez? Recuerdo que hacía mucho calor cuando lo enfrenté en una semifinal, era un calor infernal. Él odia el calor. Estaba rojo como un demonio y parecía sufrir. Hasta yo me sentía incómodo al verlo. Al caer la tarde, el viento cesó y la temperatura subió aún más. Debió sufrir un ataque de anemia, su cara estaba pálida. Quizá fue un pensamiento arrogante, pero buscaba el camino más corto para hacer jaque mate. Pensé que tenía que dejarlo descansar en un sitio fresco cuanto antes. No obstante, cuando vio que estaba a punto de perder empezó a concentrar sus piezas restantes en su campo para resistir, su cara pálida y empapada de sudor chillaba en silencio. (Recuerdo de un diálogo de Nikado): «no quiero perder». En ese momento me avergoncé de creer haber ganado ya. Aquel niño sudoroso y mareado estaba sentado ahí porque quería ganar. A toda costa. Igual que yo. Fue una batalla larga, yo ya había ganado. Pero él se resistía en cada jugada, buscaba un camino que no podía ver, pero al final se quedó sin jugadas. Por mucho que aguzara la vista, su rey no tenía camino por donde escapar. Tras susurrar esa palabra comenzaron a brotar lágrimas de sus ojos como en un manga, me quede observándolo en silencio al son de las cigarras y la música del centro comercial. El rostro de un oponente al que volvería a enfrentarme por años. No puedes bajar, hasta caer rodando derrotado. En este pequeño mundo repetimos un ciclo de victorias y derrotas embriagador, siempre bramando no quiero perder.”*

Este es un claro ejemplo de cómo muchos minutos de la animación son llevados por la voz de nuestro protagonista. Al contrario que en el caso del capítulo #01x22 (que más adelante analizaremos), en esta parte vemos un recuerdo del Rei niño, el Rei de su infancia en un torneo infantil de shogi, pero no es un capítulo que se transporte (hablando en términos narrativos) a ese momento de la historia, sino que es un simple recuerdo con el que Rei comienza su día.

Este diálogo es un bonito ejemplo de la empatía de Rei que, primeramente, deseaba que su rival dejara de sufrir debido a las condiciones del clima, sin embargo, en este momento de la serie vemos cómo a través de sus diálogos internos Rei Kiriyama revela un defecto de su personalidad: su arrogancia. Para este momento el espectador aún no lo entiende del todo, pero el protagonista de esta serie no se encuentra en la clase de elite de los jugadores de shogi.

El diálogo de Rei en estos minutos nos transportan a una temática deportiva en donde él piensa que puede ganar rápidamente, no obstante, su rival (Nikaido) no es solo otro personaje secundario, sino que es un jugador de shogi que de forma competitiva también quiere ganar y destacar. En general ese es un mensaje muy bello que nos deja la serie a partir de los pensamientos de Rei, pero ese es un tema que trabajaremos más adelante.

En este momento Rei Kiriyama se da cuenta de su arrogancia de pretender ganar lo destacamos como un valor dentro de su mismo pensamiento donde una partida le deja a sí mismo esa lección; la arrogancia de Rei, aunque en este momento de desarrolla en su forma infantil posteriormente tendrá un impacto importante sobre algunos capítulos de la serie y del mismo crecimiento del personaje. Encontramos un detalle muy curioso en algunos diálogos de la serie, es interesante cómo los personajes hablan y se refieren a ellos como si no fueran personajes de un manga o afirmándose a sí mismos que lo son. Eso solo es parte de la narrativa cómica del anime.

Las últimas líneas del diálogo son un claro ejemplo de la visión que no solo tiene Rei sino demás personajes y en sí la cultura que vio nacer este producto respecto a las victorias y los fracaso, así como la disciplina y en específico en el caso de Rei el gran deseo de crecer como jugador de shogi ganando sus partidas.

**15:30** *“Tras la partida con Nikaido me dirigí a casa de las hermanas como prometí. (Recuerdo de diálogo de Akari): «Vuelve a venir cuando acabe tu partida. Como es el okuribon<sup>16</sup> haré mucha comida»”.*

Rei vuelve a enfrentarse a Nikaido y le vuelve a ganar, esas escenas resultan ser una partida interesante y un momento importante para la amistad de ambos personajes. Luego

---

<sup>16</sup> Celebración que hacen las familias en Japón para honrar a las almas de sus ancestros.

apreciamos un recuerdo de las palabras de Akari que rondan por la mente de Rei como otro ejemplo de *interacciones imaginarias*. El diálogo encuentra su contexto más que nada en la relación que se nos planteó del puente en el capítulo anterior, presentando la casa de las hermanas como un hogar para el protagonista.

**18:00** *“Aunque sonreían como siempre, a mí me parecían lánguidos y tristes. Preparar caballos y vacas, hacer mucha comida y preocuparse por la hora de ida y venida de gente que ya no está. A mi modo de ver, no es más que una ceremonia que te hace recordar y traer más dolor.”*

Notamos en estos diálogos otro ejemplo de la empatía que tiene Rei por esa familia, después del segundo capítulo comprendemos un poco más la fuerte relación que se ha ido generando Rei en esa casa al punto que en este momento él acierta en identificar sentimientos melancólicos en la familia Kawamoto.

La escena se comprende en una cena familiar de la celebración japonesa del *okuribon*, bajo la festividad nipona que recuerda a los muertos Rei encuentra un sentimiento de rechazo ante ese tipo de tradiciones, lo comprendemos porque sabemos la historia de Rei, es un joven que ha visto muy de cerca algunas pérdidas y presenta cierto desprecio no solo por la tradición sino por sentir ciertos sentimientos y aquí nos detenemos un poco.

“Sangatsu no Lion” se presenta como una historia y aunque se delimite corto de tiempo y en una narrativa de recuentos de vida, a lo largo de su trama pasan muchas cosas y hay cambios en los personajes, aunque no sean tan aparentes.

El anime no parte del primer encuentro con las hermanas Kawamoto o la muerte de sus padres. El primer capítulo se desarrolla en un día común y corriente de la vida de Rei, su contexto no lo da a través de recuerdos. En este punto conocemos a un Rei Kiriyama que tiene recuerdos borrosos de sus sentimientos y en este ejemplo él se dice así mismo que recordar a los muertos es un evento sin sentido. Pero después vamos a ver un cambio bastante progresivo en la forma en la que se siente y el personaje se expresa. De esta forma es como “Sangatsu no Lion” en su forma de rebanadas de vida nos presenta una rebanada importante en la vida de este personaje.



Damos contexto del siguiente diálogo minutos después de la cena familiar y del *okuribon*, Hina o Hinata les dice en su casa que a esas altas horas de la noche quiere ir a comprar un nuevo manga. La familia Kawamoto y el mismo Rei se dan cuenta de que esto es mentira, el abuelo Kawamoto le indica a Rei que acompañe a Hina a donde quiera que se dirija y es aquí donde Hina aparece en un puente llorando en una escena de animación espectacular que no contiene sonido.

**20:50** *“No pude decirle nada, su voz me encogió el pecho. Seguro que se estuvo aguantando cuando estaba con nosotros.”*

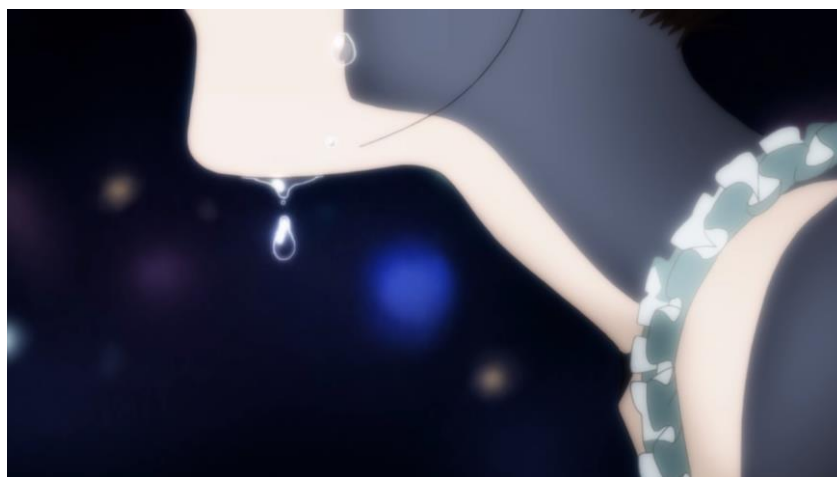
Ese es el pensamiento que se le viene a la mente a Rei cuando encuentra así a su pequeña vecina. Es un diálogo breve, pero nos resulta importante porque Rei queda en silencio, el sentimiento de Hina tiene una gran impresión en él. A primera mano la capacidad cognitiva de Rei lo limita a guardar silencio, pero siente una completa empatía por ella cuando menciona que su llanto le encogió el pecho y es que Rei comprende las lágrimas de Hinata porque ambos personajes han pasado por las mismas pérdidas.

**22:00** *“Yo, respecto a mi familia de verdad, a la que perdí... dejé de llorar porque lo veía inútil. Dejé de pensar en ellos porque era triste. Los expulsé de mi cabeza, los expulsé, los expulsé. Pero... ¿hice lo correcto? Ella llorando, yo que no lloro, ambos miramos el hermoso cielo azul. Un cielo nocturno de julio, realmente hermoso.”*

Este diálogo corresponde a los dos anteriores. Es el primer cuestionamiento donde vemos que Rei se replantea los valores de su discurso en el diálogo del minuto 18 sobre la tradición del *okuribon*. Aquí vemos a un Rei que reacciona con un cuestionamiento maduro, olvidarte de tus seres queridos para evitar el dolor es un planteamiento muy complejo y que si se presentara en la vida cotidiana valdría la pena valorarlo, aquí Rei lo hace consigo mismo, desde que llegó a esta escena con Hina ocurren un par de diálogos entre ellos, Rei le indica que se sienta tranquila y que se pueden quedar un rato más en esa privacidad si ella gusta.

Finalmente, y con un lenguaje que casi se siente poético, Rei despide el capítulo describiendo una escena que ya vemos, otra vez, que la serie te presenta una idea a través de

su animación y luego confirmándolo con los diálogos internos de Rei presenta un mensaje contundente.



**Figuras 43-45.** Fotogramas del capítulo #01x03.

Capítulo #01x05.

**2:50** *“Era un amigo de mi padre, cuando venía me alegraba el día.”*

Este capítulo fluctúa en los recuerdos sobre la infancia de Rei Kiriya, él mismo está a punto de contarnos a detalle una de sus experiencias más traumáticas, este primer diálogo es hace referencia a contarnos sobre el señor Koda y la relación que mantenía con Rei al principio, es una pequeña introducción que se ve interrumpida por esos juegos de shogi que mantiene con Koda: este amigo de su padre desde el principio admira a Rei por su habilidad en el shogi y no duda en presumírselo al verdadero padre de Rei.

**3:30** *“No me gustaba el shogi, pero era la único que compartía con mi ocupado padre, así que me esforzaba igualmente. En el vecindario y en la escuela se burlaban de mí y no lograba hacer amigos. Me desconcertaban las conversaciones en clase. No podía seguir el hilo, como si hablaran otro idioma. Pero lo que me decía al otro lado del tablero siempre se filtraba en mi corazón, pese a ser un adulto me hablo con normalidad, al final lo comprendí, era el único así aparte de mis padres.”*

Entendemos la historia de “Sangatsu no Lion” como un retrato de un joven que no encuentra el sentido en su vida, específicamente no encuentra el sentido de la victoria en el shogi; para Rei el shogi es solo algo que hace y aunque le dedica bastantes horas de su día y de el mismo juego se mantiene en constantes ocasiones nos dice que no le gusta, que no encuentra un sentido en obtener victorias. Este es uno de esos ejemplos y de forma literal vemos la causa de ese disgusto, el shogi es un juego que lo acompaña en toda su vida y está presente en algunos recuerdos amargos, aunque aquí revela que a través del shogi él podía sentir una conexión cercana con su padre.

Nos llama mucho la atención que el problema con sus relaciones en la infancia venga de un tipo de fallo comunicativo; Rei guarda en su memoria esos tristes recuerdos de no poder convivir con otros niños de su edad, en el anime se nos muestra cómo desde su infancia hasta su adolescencia se le deja fuera de ciertos círculos sociales, Rei no minimiza esto pues en otros momentos de la serie reafirma que le gustaría tener más contacto con la gente. La causa de esta discriminación en este momento él la identifica como en un fallo de su comunicación interpersonal.

De forma paralela estaremos viendo que ante esta falta de relaciones la salida de Rei es poder compartir momentos y conversaciones con las demás personas a través del shogi. De hecho, en esta escena el señor Koda le menciona a Rei que él juega al shogi como si ya fuera un adulto: con decisiones cautelosos y cierta ambición. De esto concluimos que lo que él deseaba no era solamente forjar relaciones con las personas sino tener una comunicación con ellas y más en concreto con conversaciones que fueran sinceras y respetuosas, como señala en este ejemplo que se filtraran en su corazón.

**10:50** *“Mi rutina pacífica se hizo pedazos un día, repentinamente. Al volver de una excursión, mi padre, mi madre y mi hermana se habían convertido en unos bultos fríos llenos de moretones. (Voces de otra gente en el funeral): «Los tres murieron al instante, ¿qué pasará con su hijo? ¿No lo adoptará Kiwako? Lo dudo, esa mujer nunca se ofrecería. Y su abuelo ya tiene una edad.»”*

Este es el diálogo de la serie donde en concreto nos cuenta la muerte de sus padres en un accidente automovilístico, nos llama la atención la forma estructurada de sus palabras, aunque este acontecimiento sea muy evidente el personaje de Rei no narra estos pasajes en su memoria de forma simplona, sencillamente se refiere a su familia como *“bultos fríos llenos de moretones”* y eso nos dice algo respecto a su personalidad tan determinante, a su escape de vivir ciertas emociones. Pero lo más importante es que al igual que en los casos de sus metáforas, Rei Kiriya presenta un diálogo que aparte de lo aparente nos dice algo, eso significa una conversación con él mismo que presenta una semántica profunda, llena de asociaciones y significados.

Las conversaciones de la gente en el funeral solo son recuerdos que tiene Rei y que hicieron más dura su experiencia, estas conversaciones no se dan como las que tiene con su hermana donde algunas frases de ella se le quedan grabadas en su interior y las recuerda en momentos importantes, más bien corresponde a una construcción del relato.



**Figuras 46 y 47.** Fotogramas del capítulo #01x05.

**12:10** *“No sabía cómo eran los orfanatos, pero hasta ahora por muy mal que lo pasara en la escuela por la tarde volvía a mi cálida habitación a relajarme estando solo. Pero si entraba a uno siempre habría alguien al volver, incluso a la hora de dormir. Sabía que no tendría ni un momento tranquilo de soledad, ninguno de los 365 días del año. Entonces llegó él, en el funeral había muchas personas, pero solo él me hacía sentir nostalgia. (Recuerdos de lo que dijo el señor Koda)- «¿Te gusta el shogi?». Ese fue el momento del pacto, un pacto entre el dios del shogi y yo formado por mentiras. «Sí». Mentí. Fue mi primera mentira para sobrevivir. Una mentira que no me permitiría volver atrás. Así fue como se abrió el telón y me uní a una familia de jugadores de shogi.”*

En el funeral de sus padres las palabras que nos ofrece Rei son sus preocupaciones acerca de su posible futuro en un orfanato y la intranquilidad que esto le traería, son palabras son algo duras, pero en este punto entendemos su contexto sobre su intención de ocultar sus verdaderos sentimientos y sus complicadas relaciones con otros niños.

Un punto atractivo de la serie es la relación de Rei con los otros personajes que aparecen en ella. El panorama general de “Sangatsu no Lion” nos enseña como en sus puntos narrativos más importantes, es cuando otra persona llega a la vida de Rei que se produce un cambio significativo en su vida. Existen capítulos donde tenemos bastante diálogo interno de Rei y él trata de convivir consigo mismo y otros momentos donde él piensa en sus relaciones, este diálogo es un ejemplo de lo segundo.

Lo que sacó a Rei de su silencio es la pregunta que le hace el señor Koda, en ese momento Rei tuvo que decidir y termina mintiéndose a sí mismo para escapar de un orfanato, vemos entonces otro motivo por el que a Rei originalmente no le gustaba el shogi, pero termina siendo un jugador profesional de este.

**15:00** *“En aquella casa de jugadores de shogi me esperaban los verdaderos hijos de la familia, también jugadores. (Kyouko): «No te creas tan listo, cero». Kyouko es cuatro años mayor que yo y Ayumu de mi misma edad. Papá era severo con Kyouko. Supongo que la misma fortaleza de Kyouko lo incitaba a serlo. En todas sus facetas era feroz como una tormenta. Su estilo de juego, su personalidad, su belleza... (Kyouko): «¿Qué estás mirando enano?».”*

Este diálogo presenta una memoria en donde conocemos a otros personajes, en específico a Kyouko que será una persona importante en la vida de Rei. Es con esto y con algunos diálogos anteriores cómo entendemos dentro de la historia de la serie que tras un trágico accidente Rei termina siendo adoptado por un amigo de su padre y se introduce en una casa de jugadores de shogi. Las siguientes memorias de Rei nos harán comprender las consecuencias de estas decisiones tomadas por Rei y por el señor Koda.

Dentro de esta casa de jugadores de shogi, es el hijo adoptado (o sea Rei) el que finalmente termina triunfando en algunos torneos y demás competencias, mientras que los otros dos hijos de la familia Koda fallan en su camino de ser jugadores profesionales.

**17:15** *“Papá amaba el shogi, para bien o para mal, todo se centraba en torno al juego. Por eso todos los que querían tenían que hacerse fuertes, para continuar en su campo de visión. Al final Ayumu fue el primero en desmoronarse.”*

Para este momento también hay que entender que el shogi es un asunto muy importante en la vida de los personajes de la serie, como en cualquier *spokon* es el mismo deporte la temática y narrativa de la trama. En el sentido anterior “Sangatsu no Lion” no es un *spokon* común y corriente, resulta ser una serie bastante variada en muchos de sus temas.

Aquí se nos presenta un recuerdo amargo sobre la forma en la que Rei Kiriya irrumpe en esta casa y causa problemas entre las relaciones de los hermanos y de su padre adoptivo.

**20:00** *“Tras eso, Kyouko empezó a salir de noche y Ayumu se encerró para jugar videojuegos. Ya no volvimos a pasar tiempo juntos. Me sentía fuera de lugar y me consagré totalmente al shogi hasta que en segundo de secundaria estaba a un paso de ser profesional. Llegué a la liga del tercer dan.”*

Este es otro diálogo donde se nos explican las rupturas que tuvo con su familia adoptiva y su consagración en el mundo competitivo del shogi.

**21:45** *“Si no me voy pronto devoraré a la gente de esa casa. Devoraré a papá. Soy un cuco, pisoteo la vida de los otros. Y canto cuando llegue la primavera. Gracias papá. A veces pienso que ojalá fuera un pájaro de verdad. Porque si lo fuera no tendría que sufrir tanto dolor.”*

Resulta ser una declaración muy interesante de apreciar, primeramente, para el funcionamiento de la historia es como nos damos cuenta de por qué vemos a un joven de preparatoria viviendo solo, en los animes comúnmente vemos a protagonistas juveniles que

carecen de padres o vagan por el mundo en solitario sin ninguna explicación, aquí sí la hay y la hay entera.

Se refiere a que él es un cuco mientras ve un documental en televisión sobre cómo este pájaro deja sus huevos en otro nido para que alguien más los alimente, sustituyendo a los polluelos originales. Es una declaración que también está cargada de simbolismos y de una semántica profunda, que Rei diga que canta cuando llegue la primavera se ve como una figura retórica que adorna su diálogo. Es importante recalcar que Rei toma la decisión de salir de esa casa y vivir solo porque él mismo ha reflexionado sobre el daño que él cree que ha hecho, todo viene de reflexiones consigo mismo y de las consecuencias que tienen en el mundo exterior.

Capítulo #01x07.

**0:20** *“¿Por qué no puedo hacer lo que me dice mi cerebro? Afirmo que no tengo motivos para ganar ¿por qué me molesta perder? Lo hago todo a medias, todo.”*

Este es un capítulo que comienza con una afirmación gris en la mente de Rei, la trama de este capítulo es interesante porque irá cambiando de tonalidad. Aquí apreciamos a un Rei que se culpa así mismo, que no entiende sus sentimientos ya que constantemente se pregunta cosas en él y que tiene una baja autoestima y una carencia de motivación.

En el capítulo #01x06 Rei termina en una cafetería con la compañía de Hinata Kawamoto. De momento llega a este sitio Yusuke Takahashi, un personaje secundario que solo aparece alrededor de estos capítulos y resulta ser un amigo de la infancia de Hinata, en el presente ella se siente atraída por él, al final del episodio en un ataque de pena algo extravagante ella se esconde en el baño y deja a Rei a solas con Yusuke Takahashi.

Bajo el contexto anterior comienza la trama del capítulo #01x07, el siguiente diálogo es breve pero muy enriquecedor y sucede de la mano de una conversación entre Rei y Takahashi, este último se confiesa admirador de la joven, pero prometedora carrera de Rei en el deporte. Como Rei Kiriyama goza de cierta popularidad en el deporte japonés,



Takahashi le pregunta sobre ciertos momentos de su carrera, la razón por la que siendo una estrella en el shogi decide volver a la preparatoria. A lo que Rei piensa para sí mismo:

**4:20** *“Al verlo tan serio supe que no podía darle una respuesta superficial, que tendría que buscar bien las palabras antes de contestar. Pero... ¿cómo se lo digo?”*

Este diálogo breve de Rei nos centra en el punto más importante de nuestra investigación. Vemos como el personaje de Rei ha sido desarrollado de forma muy precisa tratando de retratar la comunicación intrapersonal de la vida humana; entendemos que Rei es una persona que no quiere mostrar sus sentimientos ni siquiera consigo mismo y que le cuesta hablar con los demás. En estos momentos de la trama, él encuentra una forma de convivir, hablar de deporte, de superación y de crecimiento personal gracias al shogi. De esta forma no solo vemos un diálogo interno que tiene Rei, vemos todo un cuerpo comunicativo completo.

Con ese cuerpo comunicativo nos referimos a que Rei se encuentra en una situación donde primero tiene que pensar en su diálogo para dar una respuesta correcta ante la duda tan personal de Takahashi. Además de que se encuentra en la disyuntiva de qué palabras elegir, la forma de responder que él ya aceptó para este momento que no puede ser un diálogo superficial sino una respuesta verdadera, algo que nos remite al diálogo verdadero del que nos habló Gadamer, Bubber, entre otros. Y finalmente los tópicos de la pregunta que rondan en la mente de Rei en este momento son aquellos que componen a una verdadera comunicación interna respecto a la construcción del individuo y las habilidades psicosociales que desarrolla la comunicación intrapersonal.

Rei finalmente contesta con una respuesta muy significativa, en resumen, le indica a Takahashi que su camino y sus decisiones han sido guiadas porque él ha tenido la duda de si se ha limitado a vivir huyendo, en este caso de lo que para él implica la escuela, responsabilidades, relaciones con sus compañeros, etc. Ese pensamiento termina completándose con otros dos. El que le sigue con un tono algo cómico es el siguiente:

**5:30** *“Que vergüenza, pero ¿qué estoy diciendo? Si nos acabamos de conocer”.*

Posteriormente a este pensamiento Takahashi responde de forma cautelosa, pero diciéndole básicamente que lo entiende, que ha experimentado lo mismo en donde solo tú mismo sabes de qué huyes o en qué fallas y haces esfuerzos por dejar de sentirte así, a lo que Rei finalmente piensa:

**6:20** *“Me entendió, sí. Ay cielos... ¿por qué estoy tan contento? Creo que si me despisto me pondré a llorar. Que susto, así de feliz me hizo.”*

Una respuesta muy bella y fundamental en las piezas que conforman la comunicación intrapersonal de Rei. El resultado de que haya compartido de forma sincera sus pensamientos tan íntimos lleva nuestro protagonista a un estado de felicidad y bienestar. Este diálogo cierra el ciclo de la comunicación intrapersonal de nuestro protagonista en esta escena que es una de las más breves, pero más importantes para nosotros en nuestro análisis. También es así como empezamos un capítulo con pensamientos oscuros que a partir de un encuentro efectivo con otro individuo terminan en sentimientos agradables para Rei Kiriya.



**Figura 48.** Fotograma del capítulo #01x07.

**8:20** *“Esa noche sobre lo sucedido y la comida caliente tenía una agradable sensación en el estómago y no me entraba sueño. Así que resolví problemas de shogi hasta tarde. Cuando me di cuenta desde mi cuarto en el sexto piso notaba el olor del agua y el sonido de las olas. Tal como él (amigo de Hina) me lo preguntó a mí, si llega el día en el que yo pueda hacer lo mismo, espero poder curiosear sobre el paisaje de aquel día y sobre lo que hay más allá de la tormenta. Eso es, todavía no conozco lo que hay al otro lado de la meta.”*

Este diálogo resulta muy simple ya que Rei Kiriya piensa en su día y las sensaciones que le dejó. El capítulo entero nos habla del encuentro entre Takahashi y Rei, no solo para nuestra muestra sino para el mismo capítulo resulta importante el encuentro que previamente hemos narrado, el resto del episodio consiste en que nosotros veremos a Rei junto a Takahashi, la

casa de las hermanas Kawamoto, resulta en otra cena familiar agradable dentro de esa casa donde Takahashi le pregunta a Rei sobre varias jugadas de shogi.

La primera parte del diálogo presenta un carácter literario, lleno de descripciones donde se nos quiere comunicar el cambio que ocurrió en Rei después de su agradable encuentro. Finalmente nos muestra su sueño, siendo Takahashi un admirador suyo en temas deportivos Rei también guarda en él una incógnita y una admiración hacia Toki Souya. De forma altamente simbólica nosotros deducimos cómo compara la tormenta con las adversidades de la existencia y su ferviente interés por no huir y dejar de sentirse miserable, va de la mano con un recuerdo memorable que tuvo con Toki Souya y por supuesto con el hilo conductor que resulta ser el shogi.

**18:20** *“Sus palabras (de Hina), me sorprendieron un poco, porque era la primera vez que me decían algo así.”*

Como este capítulo también se desarrolla a partir de diálogos entre los personajes además de otros recursos de la animación, el próximo diálogo que encontramos en Rei Kiriyama es su reacción ante las palabras de admiración que le dice Hina respecto a que es la primera vez que lo escucha levantar la voz, la primera vez que muestra sus sentimientos de forma exhaustiva.

Comúnmente encontramos protagonistas en el anime que tiene personalidades muy llamativas, extrovertidas, extravagantes y ampliamente optimistas hasta ciertos excesos. Este no es el caso de Rei y eso se explica porque el mismo sentido de la serie y de su historia es que él siempre tenga una actitud silenciosa y tímida.

El diálogo es relevante porque es una reacción inmediata que ocurre dentro de Rei frente a las palabras de Hinata.

Capítulo #01x09.

**1:50** *“(Kyouko): «Debe ser duro, es como si fueras a darle el golpe de gracia. Estoy preocupada por ti, siendo tú, podrías dejarte ganar a propósito. Como eres tan bueno...» Shouichi Matsunaga, séptimo dan. Un hombre de Fukushima de 65 años, lleva 40 años jugando, su mejor posición fue en la clase B1. Lo vi varias veces en los salones de juego, desde atrás se le veía pequeño, pero andaba con energía. Ha visto este paisaje durante 40 años, durante 40 años. Aunque lo diga en voz alta no me lo imagino, es más del doble de mi vida. Él experimentó la vida y la muerte en tableros de 81 casillas todo ese tiempo. (Kyouko): «Matsunaga dijo que se retirará si desciende más.» Durante 40 años, es una cifra abrumadora ¿cómo se sentirá ahora? No puedo ni imaginármelo. Ehh, ¿así es como se siente? No me lo imaginaba, no. ¡Ahora va a mirar su suerte! Pero está muy alterado. ¡Está deprimido! No debería de ver su suerte ahora. Me voy, lo esperaré sentado mientras me tranquilizo.”*

Este diálogo es verdaderamente curioso, similar a algunos momentos en los primeros capítulos aquí las emociones de Rei y lo que nos cuenta van de una temática a otra, no se lee de forma literaria y por eso nos detendremos en ciertas partes a determinar el sentido de algunas de sus frases.

Primeramente tenemos palabras en Rei, frases que lo acompañan y las arrastra en sí mismo desde el capítulo anterior con su hermana Kyouko, lo que su hermana le diga en ocasiones es muy importante para Rei (de hecho es con un diálogo de su hermana con el que comienza la serie), estas frases provienen de la personalidad tan agresiva de Kyouko que en una conversación cotidiana se sentirían como ataques bien disfrazados, ataques que apuntan a la personalidad de Rei y por supuesto a la historia que estos dos personajes comparten.

Posteriormente vemos a Rei describiendo a su próximo rival, comúnmente menciona la clase a la que este pertenece. Piensa en su rival, es interesante ver cómo Rei cree que él mismo es alguien que no piensa en las personas o que se mantiene lejana a estas pero a su vez nos demuestra con su diálogo que muchos personajes de la serie ocupan un lugar en su mente. Este es el caso de Shouichi Matsunaga, a quien lo piensa como un rival, pero también con su debido respeto sobre su edad. Él es consciente de la experiencia en vida tan lejana del

señor Matsunaga, erróneamente se lo imagina de una forma muy formal, pero se da cuenta que la realidad es diferente.

Rei piensa en él, pero lo hace de forma destinada, esto nos recuerda a un comentario en nuestro primer capítulo en el que Fernández Labastida nos señala como el diálogo interno de las personas tiene sus propias limitantes. Es hasta que Rei conoce al señor Matsunaga es que de verdad descubre sus sentimientos. Por supuesto que “Sangatsu no Lion” lo hace con comedia, las últimas líneas de esta muestra se entienden en la historia cuando el señor Matsunaga llega a donde está Rei y antes de comenzar su encuentro revisa su suerte en un tipo de altar. Posteriormente se le ve torpe y nervioso, derrumbando la imagen que Rei se había hecho en su interior.



**Figuras 49 y 50.** Fotogramas del capítulo #01x09.

**18:00** *“(Matsunaga) «No sentí que pudiera ganar. No me vi capaz de ganar ni por un instante. Antes de llegar al salón solo pensaba en cómo perder de forma digna, imagino que tú no me conocías, pero yo a ti sí, al fin y al cabo, eres el quinto profesional de secundaria. Para mí que no logré nada meritorio en 40 años eras alguien deslumbrante que me frustraba, te veía como el dios de la muerte que venía por mi vida como jugador. Me inspirabas temor, pero me sentía patético de sentirme así. Sin embargo, cuando te vi sentado frente al tablero en el salón, pensé que eras un dios de la muerte joven y hermoso. No había oponente mejor para cerrar el telón, por eso quería acabar peleando limpiamente. Pero pese a eso algo se removía en mi interior, no quiero morir. Aunque apareciera lleno de fango en mi última función, lo único que pensaba era No quiero perder, no quiero perder».”*

Este diálogo es una de las excepciones de nuestra muestra, no es un diálogo interno de Rei Kiriyama, pero lo quisimos incluir porque nos sirve para comprender la estructura de este capítulo, más que nada nos resulta muy importante la forma honesta en la que el señor Matsunaga abre sus sentimientos ante Rei una vez que terminan sus partidas y Rei Kiriyama resulta el triunfador. Nos llama la atención la manera directa de hablar de sus sentimientos con Rei, resulta ser una escena donde encontramos un diálogo verdadero, aunque en esta ocasión carece de la respuesta cognitiva del protagonista. El capítulo retrata a un personaje, cómo las pretensiones de Rei hacen que él tenga una opinión equivocada sobre su rival, finalmente no tenemos que inferir sobre la narrativa de la serie porque el mismo personaje nos cuenta cómo se siente, en este momento no es Rei.

Parece que la serie por sí misma se ha enfocado en que sus personajes sí se comuniquen, ya sea con ellos mismos o con otros personajes, pero de una u otra forma a la audiencia de la serie se le dejan en claro los sentimientos que componen la serie.

Capítulo #01x10.

**2:10** *“Diciembre, cuando ya se acercaba navidad mi hermanastra Kyouko me llamó otra vez.”*

A través de esta declaración Rei nos indica que su hermana será un personaje que veamos en el episodio. Que la siguiente conversación se de en fechas navideñas tiene un sentido importante en la conclusión del episodio.

Kyouko y Rei tienen un encuentro y una breve plática en un puente, durante la víspera de navidad. Kyouko sigue en su afán de desempeñarse como un personaje que causa discordia en la vida de su hermano y en este caso le menciona a su próximo rival: Yaqui, un jugador profesional que cuando pierde se emborracha y tiene discusiones con su mujer, el personaje de Yasui se nos muestra como un adulto abatido y cansado. Kyouko le dice a Rei que el señor Yasui está al borde del divorcio y le mete la idea de que, si este nuevo personaje pierde su encuentro con Rei, seguramente se refugiará en el alcohol y será un triste recuerdo para su hija. Ante las palabras tan provocadoras de Kyouko, Rei Kiriyama sencillamente piensa para sí:

**4:15** *“No lo soporto, no lo soporto en absoluto, sus palabras son como un manto pegajoso. Y lo peor es que, aunque las considere así... quiero seguirlas escuchando.”*

Lo que sucede en este ejemplo es también una reacción interna de Rei ante las palabras de Kyouko, es una descripción de la complicada relación que se da entre ellos que fluctúa entre sentimientos agresivos, pero también algunos muy amigables y amorosos.

Antes de despedirse Kyouko deja en Rei otra muestra de su diálogo tan nocivo cuando le señala que los niños por lo general no pueden escoger a sus familiares, pero él sí lo hizo y de hecho escogió al padre de una familia ajena.

Aquí la narración se remonta al pasado, una navidad dentro de la familia Koda donde el padre de Rei le regala unas piezas muy finas de shogi mientras que a sus otros dos hijos les obsequia juguetes.

**5:40** *“Cualquier niño de esa casa, cualquiera que aspire a jugar shogi, cualquiera sabría el valor y el significado de aquellas piezas, era imposible no saber lo que pensaba papá. Era imposible no saber lo heridos que se sentían mis hermanastros.”*

Llegamos a conocer otras de las conclusiones que piensa Rei respecto a la gente, sin duda piensa en sus hermanos y la forma en las que fueron tratados en esa navidad y en otros momentos de su vida familiar. La empatía por las personas es todo un sentimiento que ronda por su cabeza y que lo traen comúnmente a sus recuerdos, en este ejemplo no es que exista

un simbolismo fuerte en su comunicación interna, sino que él mismo lo señala, las piezas de shogi como regalo de navidad significan algo muy evidente.

**8:00** *“¿Cuándo empecé a sufrir en navidad? Un día se me ocurrió que es como un reporte de notas anual, uno que marca cuanto te quieren tus amigos, familia, padres y cómo te quieren. (Kyouko) «Pero la hija (del señor Yasui) dijo que quería quedarse con papá al menos hasta navidad. Papá cuando gana y papá cuando pierde, ¿cuál preferirías como tu último recuerdo navideño?»”*

Rei empieza con una pregunta sobre sí mismo, se cuestiona sobre su sufrimiento y una vez más parece que el trata de encontrar una respuesta, partes de su vida a las que no tiene alcance en su memoria. Posteriormente hace otra comparación más metódica y compara a la navidad con un tipo de anuario escolar, es un pensamiento similar al que tuvo sobre el ritual del *okuribon*. En este momento es donde se encuentra el hilo de la narrativa del principio que menciona a la navidad y el impacto que tuvo su conversación con Kyouko.

Las palabras de su hermana son contundentes y tienen la intención de poner en duda a Rei. Para esta parte del capítulo él se encuentra próximo a enfrentarse al señor Yasui en lo que serían las últimas partidas de shogi del año.

Kyouko hace una comparación muy inteligente, basada en otros recursos literarios y por supuesto la semántica profunda de los pensamientos de Rei, para este momento ya hemos visto que las conversaciones que Rei trae a la memoria son todo menos banales. Kyouko compara los sentimientos de la pequeña hija de Yasui con toda la relación y el cúmulo de complicaciones entre la familia Koda y Rei Kiriyama en épocas navideñas.

**13:00** *“La partida contra Yasui- san terminó a media tarde. Los suspiros que se mezclaban entre los susurros de Yasui- san olían ligeramente a alcohol, perturbándome. Empezó con el castillo Yagura despacio y con cuidado. Prudentemente. Prudentemente. Prácticamente podía oír su voz diciendo: «No te equivoques, no te equivoques.» Tras el descanso de la comida Yasui sufrió un fallo, él se dio cuenta un suspiro más tarde, en ese momento vi como su silueta perdía fuerza y se encogía. ¿Por qué? No todos los caminos están cortados. Un*



*momento ¿Por qué? ¿Por qué? ¡No te rindas tan fácilmente! Concéntrate, mantente alerta. ¡Si te importa no te rindas! Por favor, te lo rugeo, ¡No te rindas!”.*

El próximo diálogo que analizaremos es uno de los más significativos de la serie en general, se trata de un punto de inflexión en la trama que sale de la nada donde Rei no solo se habla así mismo, sino que se grita.

Hasta este momento el capítulo se fue construyendo en la relación que podía mantener Rei con su adversario Yasui, el cual como ya mencionamos es una persona alcohólica. ¿Por qué le perturba Rei que huele a alcohol? Hay que mencionar que Rei Kiriya tuvo un incidente con la bebida tiempo atrás, de hecho, así es como conoce a Akari, en el capítulo #01x02 la narración nos cuenta este encuentro donde Akari Kawamoto encuentra al protagonista tirado en la calle, en un estado de alcoholismo y lo lleva a su casa, básicamente lo rescata.

Lo que sigue es que comprende el juego de su oponente, esta es la manera en la que Kiriya desempeña sus relaciones interpersonales, a través de jugadas y con los sentimientos de su rival expuestos en el tablero de 81 casillas. Ante un error en el juego Yasui pierde la concentración y la partida se inclina totalmente a favor de Rei. Aun así, Rei trata de convivir con él, obviamente no le pide verbalmente que se esfuerce por dar un juego digno, pero lo piensa consigo mismo, se escucha más como un anhelo.

Entendemos la razón para dicho anhelo, las palabras de Kyouko se han quedado grabadas en Rei. Kiriya lo siente como una carga, una partida que es desgastante y en la que él desea que su adversario no tenga el triste resultado planteado por Kyouko. Sin embargo, el señor Yasui pierde la partida, sin recuperarse.

**21:00** *“¿Es todo culpa mía? (gritando), entonces ¿qué debería hacer? ¡Ya basta! ¡Es culpa tuya por ser débil! ¡Por eso pierdes! ¡Estudia más! ¡Sé que no te esfuerzas! ¡Si crees que lo entiendes, pero no sabes hacerlo, déjalo! ¡No vengas! ¡Yo me lo juego todo! ¡El shogi es prácticamente lo único que tengo! ¡No te refugies en la bebida! ¡No quiero saber nada de débiles como tú! Si tu opción es huir... ¿Por qué? Aunque diga que no tengo motivos para pelear, en realidad sé que hay una bestia en mi interior, una bestia que devora a cualquiera*

*solo para mantenerse con vida. Sé que cuando empieza la batalla, iré hacia el camino que la haga sobrevivir. Aunque haga a otros desdichados. Me espere el mundo que me espere.”*

Un ejemplo espectacular que nos hace plantearnos varias cosas. Cuando Rei Kiriya gana la partida y poco antes de retirarse del salón de shogi nota que el señor Yasui olvida algo en su casillero, un objeto que parece ser un regalo de navidad; Rei trata de entregárselo y entonces tiene una discusión acalorada con Yasui que finalmente se lleva el regalo.

Después de esto Rei camina, luego corre y corre. Finalmente llega a un parque y se grita así mismo; palabras que no pueden ser oídas por nadie más, solo Rei y su espectador en lo que parecería ser la escena más íntima de la serie.

Rei Kiriya en este momento se plantea consigo mismo una discusión agresiva, en una de sus máximas muestras de auto desprecio Rei Kiriya se dice así mismo cómo no es suficiente para hacer las cosas, para jugar shogi y llama la atención el diálogo donde declara que no quiere ser un alcohólico, a partir de ahí le vemos otro sentido al capítulo, no quiere terminar como el señor Yasui. Finalmente se plantea la palabra huir, ya la ha repetido varias veces y en este momento tan frenético nos planteamos verdaderamente de qué quiere huir, si se trata de solo una responsabilidad o de las mismas adversidades de la vida, tal vez del triunfo.

Lo que sigue es una serie de relaciones simbólicas y con un lenguaje exquisito que tiene como diálogo interno, para este momento Rei ya no grita y solo se encuentra tirado en el piso, paso por paso, una vez más se hace una pregunta. Lo que se puede esperar de este tipo de escenas de superación personal es una respuesta obvia o mínimo positiva, pero la cuesta hacia arriba de “Sangatsu no Lion” no sigue ese simple orden, otra norma a la que el anime desobedece.

Lo que dice Rei cuando se encuentra en el suelo no es un pensamiento positivo, es una reflexión sobre cómo si sigue así puede hacerle daño a los demás. Para sobrevivir puede mentir y en ese sentido afectar a personas como a la familia Koda en su momento.

En una forma un poco más oculta leemos este texto como una muestra de que Rei piensa en los demás y en cómo los puede afectar, es consciente de eso mínimo por este momento y así se despide el capítulo en medio de uno de los diálogos más desgarradores de la serie.







**Figuras 51-57.** Fragmentos finales del capítulo #01x10.

Capítulo #01x11.

**1:40** *“Tras acabar todas las partidas de ese año, me dio fiebre y enfermé gravemente. Pasé los días de mi habitación hasta el 31 de diciembre, el último día del año. Si duermo otra vez quizá cuando me despierte me habrá bajado la fiebre. Estuve varios días encerrado en mi casa y tuve el mismo sueño más de una vez. Un sueño que se repite desde que era niño, simplemente subo unas escaleras mecánicas eternas. No tiene nada alrededor, excepto que tras subir y subir y llegar a arriba de todo no hay forma de volver.”*

Este capítulo es uno de los ejemplos de la serie donde el mensaje que se nos deja es el de pedir ayuda. La situación como ya se puede ir aparente es muy directo y trata sobre una enfermedad contraída por Rei en la víspera de año nuevo. Fuera de eso Rei nos cuenta su sueño, que se narra y se siente como otra de sus situaciones con amnesia, con pensamientos distorsionados.

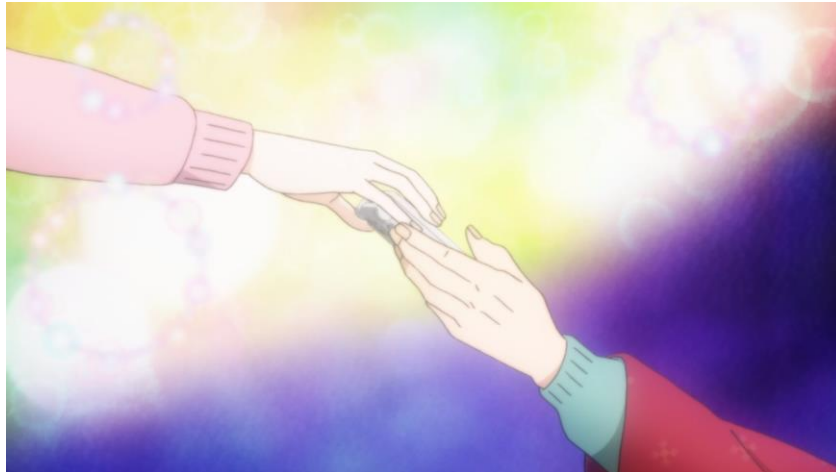
El siguiente diálogo es corto, pero retrata las consecuencias de un pensamiento que no es recíproco ni que piensa en las demás personas. Ante su fiebre y su falta de comunicación con el mundo exterior, las hermanas Kawamoto deciden visitarlo y llevarlo con el doctor. Al final le piden que pase año nuevo con ellas; Akari tiene una conversación donde le dice a Rei que le llame a su familia (los Koda) para decirles que todo está bien.

Rei responde que no hay necesidad de hacerlo pues él ya se independizó de esa casa, en ese momento la serie nos deja otra moraleja sobre un pensamiento recíproco, las personas se preocupan por nosotros, nuestros padres siempre lo hacen y no hay por qué sentirse demasiado madurado para no comunicarse con ellos. Akari le insiste en que los llame y Rei finalmente lo hace.

**8:00** *“Cuando oí la voz de papá a través del celular me di cuenta de mi estupidez. Su voz sonaba realmente preocupada. Soy un idiota, no dejo de dar vueltas, pero solo pienso en mí mismo.”*

El resultado es que el señor Koda se encontraba muy preocupado por Rei, cuando nuestro protagonista cruza ese umbral comunicativo y decide llamarle se da cuenta de su inmadurez y de su egoísmo. Este es un ejemplo de cómo la construcción del personaje de Rei es imperfecta y bien lograda porque si bien por un lado nos muestra su faceta más empática por el otro nos muestra un egoísmo y cierta ignorancia por las emociones de los otros.





**Figuras 58- 60.** Fragmentos finales del capítulo #01x11.

**9:15** *“Seguro que hay algún motivo, en esta casa nadie habla de su padre.”*

Lo anterior se produce cuando en víspera de año nuevo, la familia Kawamoto piensa en los seres queridos a los que han perdido, pero hacen más referencia y se señala claramente que el altar y los fallecidos son la madre de las hermanas y su abuela. Rei nota este silencio, nadie habla del padre y en un pensamiento con él mismo se da cuenta de ese significativo detalle.



**11:00** *“Mientras buscábamos pañuelos para sonarnos la nariz, en la tele empezaron a sonar las campanadas y de esa forma tan lamentable despedíamos el año. Estaba tan centrado en mi soledad que no podía ver la de los otros. Aunque soy deplorable las campanas sonaban una y otra vez, un nuevo año se acerca lentamente como si fuera un gran río.”*

Previo a este diálogo Rei tiene una conversación muy sentimental con Akari, él argumenta lo mucho que le ha ayudado ella ya que incluso lo llevo a su casa enfermo en año nuevo, pero Akari le comenta que él es quien le ayudó a ella porque si Rei no hubiera estado (y puesto que todos en la casa Kawamoto ya se habían dormido) Akari hubiera terminado recogiendo la casa y llorando sola.

Finalmente buscan pañuelos porque los dos lloran, uno frente al otro y recordamos inmediatamente que en capítulos anteriores Rei no podía llorar, pero hemos apreciado un proceso en el que poco a poco revela sus sentimientos con los demás.

Este personaje está convencido de su egoísmo, en Rei vemos una persona firmemente construido, un joven que vive por sí mismo, pero en muchas ocasiones sigue siendo un adolescente, es así como “Sangatsu no Lion” es una historia sobre madurar.

El final del diálogo esconde un amargo porvenir en otra forma retórica, sin duda en ese momento y aunque Rei estaba compartiendo sus sentimientos, no piensa en su próximo año como un evento completamente favorecedor, la metáfora del río se lee más bien como algo que se avecina con violencia y de forma frenética.







**Figuras 61 y 62.** Fragmentos del capítulo #01x11.

**21:50** *“Es extraño, ¿por qué me dispongo a dormir tranquilamente en casa de gente que conozco desde hace poco? ¿Por qué me tranquiliza tanto estar aquí? ¿Por qué tendría ese sueño tan nostálgico? ¿Por qué será? Ah claro, ahora lo entiendo. Esta casa antigua envuelve el tiempo, a las chicas y que nos envuelve a todos, incluso a mí. Siento que nos envuelve cálidamente. Y es así como caí dormido, en un sueño profundo y tranquilo que hacía tiempo que no experimentaba.”*

Nos llama la atención las cosas que se pregunta Rei, él tiene de forma continua estas incógnitas que comúnmente se hace para sí; Rei Kiriya nos muestra que algunas de las cuestiones en su vida pueden ser esclarecidas por el diálogo con los otros, pero existen otras que solo pueden ser respondidas por él mismo, esto se ve muy claro en los capítulos finales de la primera temporada.

Sin embargo, en esta parte de la serie él se pregunta nuevamente sobre sus sentimientos, de dónde viene esa paz que lo envuelve en la casa Kawamoto. La respuesta parece obvia cuando recordamos cómo describía a esta familia y su hogar en los primeros capítulos, pero se da una respuesta así mismo de forma abstracta, termina describiendo al hogar Kawamoto como una casa que envuelve al tiempo y a todos quienes habitan en ella.

## Capítulo #01x12.

**2:05** *“Al pasar el 3 de enero ya me había recuperado y regresé a casa unos días. Que sensación tan extraña. Hasta anteayer todo estaba tan animado ¿Tanto ruido hacia el aire acondicionado? ¿Tanto se escuchaba el reloj? Oh, no. Camina. Rayos. Conozco estos sentimientos, debo apartar la mirada. Camina. Sé lo que es, pero no debo pensar en su nombre. Porque en cuanto lo mencione, recibiré un golpe desgarrador. Camina. Si me detengo, no podré moverme de nuevo. (Recuerdos de las palabras de Akari): «Vaya, nos quedamos sin leche ¿Por qué no compré más?» (Recuerdos de palabras de Hinata): «¿Qué hacemos? Hace mucho frío ahí afuera.» (Rei): «Iré yo.» (Hina): «No, tu resfriado empeorará.» (Akari): «Hay que vigilar como el kotatsu<sup>17</sup>, una vez que entras ya no puedes salir.» (Hina): «Dentro está muy calentito, pero cuando sales el frío es tres veces peor.» (Akari): «Aunque lo sepas no puedes evitar entrar.» (Hina): «Sí, porque es calentito y agradable.» Es verdad, esa casa es como un kotatsu, cuando estás adentro la calidez y la comodidad te derriten. Pero cuando sales vez que la rutina de antes soportabas es de un frío glacial, si piensas en ello el cuerpo se te hiela de terror, pero... ¿qué debería hacer? No lo sé, pero debo pensar. Cálmate. Eso es, primero organiza tus pensamientos, si dejo de pensar estaré en un punto muerto. Me quedan tres partidas clasificatorias, llevo cuatro victorias y tres derrotas. Ya no puedo ascender, pero debo recuperar el ritmo para el próximo año. La partida por el título. La semana que viene los que hayan ganado más veces, se disputaran el título del torneo Shishiou. Si tengo pocas victorias acabaré perdiendo mi lugar fácilmente. Eso no puedo permitirlo, pase lo que pase.”*

Hablar de los personajes y de la narrativa en general de esta serie es hablar del diálogo interno de Rei; lo anterior se presenta como un diálogo de gran tamaño y temáticas que abarcan gran cantidad de los minutos en este episodio, en este punto hemos reconocido que muchos episodios de la serie tienen temas individuales y muy variados. En ese sentido que hayamos escogido como unidad de análisis el guion interno de Rei Kiriya parece una buena decisión porque podemos llegar a conclusiones muy precisas y textuales, debido a que acaparan gran parte de la atención y de lo que se quería contar en “Sangatsu no Lion”.

---

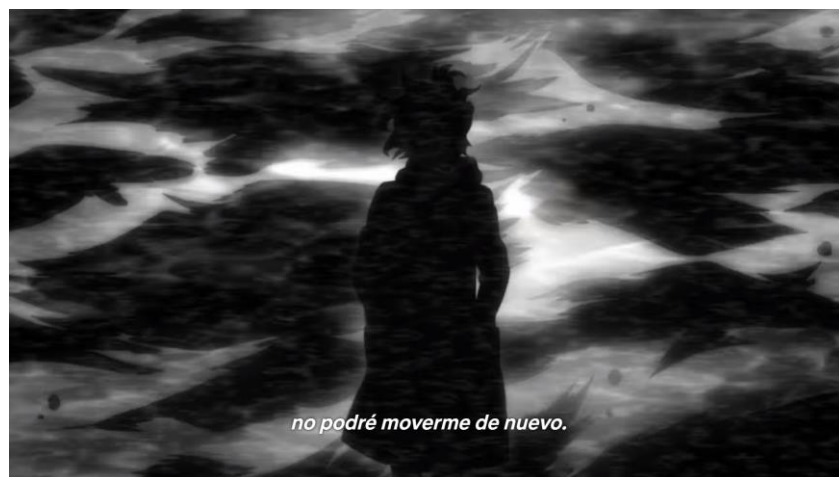
<sup>17</sup> Marco de mesa bajo hecho de madera y cubierto por un futón o una cobija pesada, sobre el cual se apoya la superficie de la mesa. El kotatsu es una manera barata de mantenerse caliente durante el invierno.

Lo primero que apreciamos en este diálogo es un momento de exaltación en Rei, dentro de su consciencia más profunda él se detiene un momento de cualquier cosa que esté haciendo y se encuentra perfectamente con un sentimiento que él comprende, no hay suficiente evidencia para llamarlo de alguna forma y de hecho él mismo oculta el nombre; parece ser un estado alterado de su psique y sus emociones que deriva en una acción.

Rei decide moverse, caminar, ha visto algo en él que le asusta y de lo que trata de escapar. Mientras va caminando repasa mentalmente jugadas de shogi. Posteriormente recuerda una conversación que se dio en fechas cercanas en la casa Kawamoto, las mismas hermanas comparan su hogar con un *kotatsu*, en este sentido ya notamos que esa peculiaridad poética y de una semántica profunda en los diálogos no solo corresponden a la personalidad de Rei, aunque él sea el nexo por el que nos damos cuenta de ese uso tan peculiar del lenguaje.

La metáfora del *kotatsu* se entiende de forma muy sencilla, como Rei estuvo conviviendo en la casa de las hermanas Kawamoto, tiene un sentimiento desolador cuando unos días después regresa a su casa y a su rutina. En este sentido se nos deja ver otra de las complicaciones en las relaciones de Rei donde un sencillo sentimiento de añoranza termina en una crisis dentro de él, finalmente recuerda la significativa conversación de las hermanas y él mismo le da otro significado, si bien las hermanas hablaban del frío al salir a la calle para comprar leche, Rei significa esa sensación de salir al mundo con volver a una rutina que lo oprime.

Que en la serie se nos muestren este tipo de crisis nos indica dos cosas: que “Sangatsu no Lion” es una serie sobre los problemas internos de una persona y que el diálogo interno de Rei Kiriya fluctúa entre la luz y las sombras, sombras cuando se encierra en sí mismo en un monólogo como el que describía Bubber y luz cuando convive con los demás y tiene un encuentro verdadero con algunos personajes que motivan su historia.



**Figuras 63- 63.** Fragmentos del capítulo #01x12.

Fuera del anterior momento personal de Rei, el episodio nos muestra partidas de shogi y al protagonista acercándose a la casa de las hermanas.

**18:20** *“Cuando estás dentro, la calidez y la comodidad te derriten. Esta casa es como un kotatsu, me daba miedo que no pudiera salir y me propuse no volver un tiempo, pero aquí estoy.”*

El diálogo lo mantiene Rei fuera de la casa de las hermanas Kawamoto, se comprende como una aliteración de lo que ya fue dicho al principio del capítulo, pero de forma breve Rei Kiriyaama le agrega un par de líneas que le añaden una nueva connotación.

Que Rei tuviera miedo sobre volver a la casa en este momento puede ser entendible porque ya lo conocemos a profundidad, pero no deja de ser un diálogo inmaduro, es entendible que el personaje de Rei sea así para el funcionamiento de su ficción pues sin estos tipos de incidentes el guion quedaría sin fundamentación a la hora de contar una historia compleja. En este momento Rei se plantea no visitar a las hermanas con tanta frecuencia pues se siente cada vez más cómodo en ese hogar, pero siempre ha de llevar consigo los traumas de su infancia y su desafortunada historia en un hogar ajeno, el de la familia Koda.

Después de este capítulo y su creciente metáfora del *kotatsu*, no veremos a las hermanas Kawamoto de forma continua en la primera temporada. Esto se puede entender como que finalmente Rei decide alejarse de las personas o más técnicamente como una decisión en el guion donde la trama tenía que avanzar, los capítulos son cortos y se tienen que mostrar a más personajes y más sucesos como todo el arco del torneo del Shishiou.

Capítulo #01x14.

El capítulo #01x13 y el #01x14 comparten una misma trama, se presentan como la introducción de uno de los arcos más importantes de la serie y que nos llevará hasta los capítulos finales de la primera temporada, hablamos del torneo del Shishou y de la introducción del personaje de Kai Shimada Hachidan.

En el capítulo #01x13 Rei nos plantea los diálogos internos de un personaje que no aparece de manera significativa en la serie, hablamos de Tatsuyuki Misumi “Smith”, un

jugador profesional de shogi amigo de Rei. En el capítulo observamos sus pensamientos y sus jugadas de shogi en su partida en el torneo de Shishiou contra Masamune Gotou, notamos una falta de confianza en el personaje de Tatsuyuki Misumi de la que él mismo es consciente (aunque no es tan grave como la de Rei). El capítulo nos plantea la intención de esta serie por enseñarnos la importancia de los personajes secundarios, aunque por otro lado como es una temporada y capítulos cortos también se puede caer en una narrativa que divaga.

Como sea Tatsuyuki Misumi es derrotado por Masamune Gotou, recordemos que Gotou es el amante de Kyouko, él es mucho mayor que ella y es un personaje que en un momento tuvo un encuentro violento con Rei, sin duda fue un personaje bien planeado para que causara discordia y una especie de ira dentro de Rei. Gotou pertenece a la clase A en el mundo competitivo del shogi, se nos presenta como uno de los jugadores más prestigiosos de la serie y Rei puede llegar a enfrentarse con él en el torneo si derrota a Shimada Hachidan. Entonces el treceavo capítulo nos presenta la trama anterior que va unida con el siguiente episodio, decidimos mostrar más que nada el capítulo 14 porque es ahí donde se muestra ampliamente lo que pasará con el futuro profesional de Rei y si logra obtener su venganza contra Masamune Gotou mediante el shogi.

Como esta serie pretende que sus personajes secundarios sean importantes esta es una lección que la misma historia le da al propio Rei, lo anterior puede sonar como un argumento muy abstracto, pero a continuación leeremos como el mismo Rei afirma esto. En el capítulo #01x13 empieza la partida de Rei contra Shimada y se alarga hasta el siguiente episodio, donde Rei empieza a perder contra su rival.

**2:50** *“La pregunta me devolvió al tablero y me devolvió poco a poco el sentido. No puedo continuar, así de mala es la situación. Lo primero que sentí fue un impacto, y lo siguiente fue una vergüenza tormentosa. ¿Qué pensaba de este hombre hace un minuto? (Recuerdos de lo que él mismo dijo en el capítulo #01x13): «Con ese estilo la partida será larga, no me entusiasma». ¿Estilo? ¿Qué estilo? (Recuerda lo que dijo): «No debo irritarme o se me lanzará al cuello» ¿Quién me creo que soy? ¿Cómo pude equivocarme tanto al medir su nivel? En mi cabeza me imaginé que solo era otro jugador que quería ganar y alargaba las partidas esperando un error del otro. (Recuerda lo que dijo): «No puedo perder ahora, de*

*ningún modo». Ni siquiera pude medir su talento, me dejé cegar por mi odio y lo consideré un personaje secundario. ¿Cómo fui tan tonto? Quiero huir, quiero desaparecer, quiero irme, quiero irme, quiero irme. Este sitio es oscuro y deslumbrante, no puedo respirar. Un simple carraspeo y entendí que me decía que me calmara. Siguiendo su impulso y pese a estar confundido, busqué mi siguiente movimiento. Busqué y busqué y me di cuenta que me estaba subestimando, de que el hecho de que me alteré al descubrirlo ahora, él lo sabía todo de ante mano y permaneció ahí sentado en silencio. De que, si huyo solo porque me avergoncé a mí mismo, eso sí sería egoísta. Así que reuní toda mi desesperación y seguí jugando, pero la partida terminó sin que recuperara terreno, para dar paso... al repaso de la partida.”*

Este ejemplo nos ofrece muchos aspectos que podemos revisar individualmente comenzando con el diálogo que tiene Rei consigo mismo en los momentos más duros de su partida, el shogi se nos muestra como una actividad bastante difícil, donde los niveles competitivos son muy exigentes y con partidas que se prolongan por horas en una gran fatiga mental.

Rei Kiriya comienza a perder la calma y lo que hace es interrogarse así mismo, ahora lo vemos de una manera nueva en la que examina sus diálogos internos del pasado capítulo, hasta ahora había recordado conversaciones que sí pasaron de forma interpersonal, pero en este momento desciende a otro nivel de su cognición para recordar sus pensamientos y analizar donde estuvo su error.

Este “error” es claro y él mismo no lo dice, subestimó a su rival estudiando las técnicas y las partidas de Masamune Gotou, creyendo a Shimada Hachidan como un personaje sin importancia en su vida, otro rival al que vencer para poder enfrentarse a Gotou; sin embargo, Shimada Hachidan también es de la categoría A, al igual que Gotou es uno de los jugadores más reconocidos en el ámbito del shogi.

Lo que sigue son sus mismos pensamientos oscuros, los de las sombras que es un monólogo el cual solamente lo hunde más y más. El breve gesto de Shimada en el que carraspea tratando de comunicarle que se relaje es una pequeña afirmación ante nuestra hipótesis de que Rei puede tener pensamientos más positivos cuando tiene una intervención de otra persona.

De hecho, después de este carraspeo cambia el tono en su mente y comienza a decirse cosas más alentadoras, se da cuenta que estaba subestimando la situación, que no debe huir porque eso representaría su egoísmo; finalmente pierde la partida y es eliminado del torneo, ya no podrá enfrentarse contra Gotou.

**13:10** *“Estando despierto pensaba en demasiadas cosas, así que dormí, dormí, dormí. Creí que me enfrentaría a Gotou y había estado estudiando sus registros sin dormir, pasé varios días durmiendo como una marmota sin comer ni beber, hasta que dormir más se hizo imposible. Era deshidratación, debía recuperarme tomando líquidos, pero todo lo que bebía lo devolvía. Me puse nervioso, oh no... ¿qué puedo hacer? Si pierdo más líquidos. Recordaba haber oído que tomar bebida isotónica y un poco de sal. Tardé más de un medio día en poder levantarme, al día siguiente por fin conseguí arrastrarme al supermercado. Soy un tonto, ni siquiera sé cómo deprimirme bien. El mundo está lleno de trabajos distintos, pero para la mayoría... hasta que me gradúe en dos años, la única forma de que gane dinero para pagar la renta como estudiante, es seguir jugando shogi. La gran cantidad de partidas hace que falte mucho a clase, pero debo lograr graduarme al menos de esto. Es para elegir mi camino por mí mismo, pensando así me dirigí a la escuela.”*

Después de su derrota, Rei deja el salón de shogi, corre y corre en dirección a su departamento. Es en este capítulo donde vemos claramente cómo Nikaido tiene una relación con Shimada (Nikaido se refiere a Shimada como “hermano” aunque no se entiende si es una relación de sangre o una expresión que connota respeto y es común verla en el lenguaje japonés),

Shimada resulta ser una persona de gran admiración para Nikaido, es su maestro de shogi en el grupo de estudio que dirige Shimada. Antes de la partida Nikaido le pide a Shimada que le gane de forma abrumadora a Rei. Es su amigo, pero él pretende que Rei reflexione y que sienta más respeto por su shogi, después de la partida Shimada lo entiende y le dice a Nikaido que, si Rei quiere mejorar y unirse a su grupo de estudio, él mismo debe dar ese paso y pedírselo.

Posterior a esa conversación vemos a Rei deprimido en su habitación, una vez más algo enfermo en su soledad. Piensa en él mismo, cruzan pensamientos donde se desprecia y



otros donde piensa cómo salir de su deshidratación. En un supermercado toma un tipo de catálogo laboral y es ahí donde reflexiona sobre la gran cantidad de trabajos que hay en el mundo, lo entendemos como una reflexión del personaje en donde duda de sí mismo y se plantea de forma breve las múltiples posibilidades económicas. Inmediatamente deshecha la idea y se plantea otra vez así mismo que lo único que tiene es el shogi debido a que no ha completado la preparatoria.

Finalmente se decide a ir a la escuela como un acto en donde trata de reafirmar su camino (que ha sido sacudido por Shimada en una partida), como una expresión en la que trata de actuar en lugar de huir.

**17:50** *“Nada, no noto el sabor, es como comer arena. ¿A esto se le puede llamar no huir? (Recuerdos de lo que dijo a Takahashi en el capítulo#01x14): «Creo que quería saber que no me limité a huir”. ¿Qué hago si solo fingía no estar huyendo? ¿Qué hago? Ya no entiendo nada. Esto no es... no es la vida de estudiante que imaginé. Pensé que sería capaz de sentar cabeza. Al irme de casa, pagar una renta y hacerme mi propia comida, pensaba que me haría adulto. Y al hacerme adulto creía que ya no tendría que llorar más.»”*

Es una expresión muy sentimental donde nos situamos en el contexto de Rei como un estudiante que come solo, un ser alienado en el momento del recreo que no disfruta ni siquiera del sabor de su comida. Bajo el sentimiento de una derrota y de su constante dilema de vivir huyendo, se replantea lo que le dijo al amigo de Hinata capítulos anteriores en otra muestra de una *interacción imaginaria* sobre algo que él mismo afirmó.

Ante estos pensamientos tan constantes y confusos Rei se pregunta cosas así mismo, sobre eso el mismo llega a una respuesta decepcionante, no es la vida que él pretendía vivir, recordando de forma inmediata una de las temáticas más importantes que pueden rondar nuestra cognición, la ansiedad.

Lo que vemos después es una cadena de afirmaciones esbozada en un tipo de silogismo donde Rei pretendía que al vivir solo y mantenerse de forma autónoma equivaldría a madurar de forma inmediata y poder deshacerse de sus pensamientos tan melancólicos, Por supuesto que su afirmación dentro de sus pensamientos inmaduros es erróneo, en primera porque es un ingenuo pensar que la autonomía es una solución inmediata a nuestros

problemas personales y en segunda porque esta autonomía tampoco se afirma como un camino que esté libre del llanto.

De forma compleja Rei se encuentra madurando en cada uno de los capítulos, aunque lo hace de una forma contraria a la de sus afirmaciones o pensamientos del pasado, pasa más el tiempo y en lugar de dejar de llorar cada vez comparte más sus sentimientos con los demás. Es así como concluyen los diálogos internos de este capítulo que muy relevante para la trama, pudimos concluir varias cosas de lo que sería la primera derrota de Rei en la serie.

#### Capítulo #01x16.

Los capítulos que no hemos seleccionado en este análisis se encuentran más que nada en los primeros episodios de la serie, eso lo tomamos en cuenta una vez que habíamos visto una y otra vez el material, concluimos que varios de esos capítulos formaban parte de una introducción muy lenta que se podía pasar por alto en cierta medida, de esta manera es en el medio de la serie es donde encontramos material valioso para nuestra investigación.

Este capítulo comienza con la problemática de que Rei no ha realizado ninguno de los experimentos de sus materias de ciencias porque se han llevado a cabo al mismo tiempo que sus partidas de shogi, se trata de un típico conflicto escolar del anime; Rei le comparte dicha preocupación a su profesor que le ha estado ayudando en toda la serie: Takashi Hayashida. Este personaje aparece en algunos momentos del anime para ayudar al protagonista de forma emocional o mínimo para acompañarlo a la hora del receso.

El profesor Takashi Hayashida ante tal dilema decide contactar a el encargado del club de ciencia, vemos como este club decide ayudar a Rei y él se divierte con ellos haciendo experimentos.

Posteriormente su profesor mantiene una conversación muy significativa con Rei donde le dice que es necesario pedir ayuda cuando no puede arreglar algo él solo, también es importante ofrecer ayuda y así es básicamente como se tejen las relaciones humanas, por lo que Rei inmediatamente reflexiona lo siguiente.

**5:50** *“En ese momento vi las caras de Akari- san y sus hermanas, solo me preocupaba de no aprovecharme demasiado, pero no me di cuenta de que nunca dependieron de mí. Es verdad, ni una sola vez.”*

En estos diálogos cortos estamos encontrando una cantidad de información muy valiosa sobre la comunicación interpersonal de Rei y su consecuente respuesta cognitiva que en este caso tiene la función de hacerlo reflexionar y generar un cambio en él.

Ya habíamos dicho que para este punto de la historia las hermanas Kawamoto pasan desapercibidas en los capítulos y reiteramos que no hay información suficiente de si esto es así por una decisión en la producción de la serie o si se puede relacionar en específico con este último descubrimiento de Rei.

Como sea es un ejemplo que hace alusión a la teoría que revisamos en donde existe una comunicación intrapersonal que responde a temas que tienen que ver con las relaciones humanas y en donde se genera una comunicación verdadera entre Rei y su profesor que finalmente genera un cambio en Rei. La comunicación del personaje del personaje de Takashi Hayashida es muy acertada, tiene comedia, pero frecuentemente le da un consejo a Rei.

**6:50** *“Llegué al salón de shogi como a las 8, no me digas que ya acabaron. ¿Quién? ¿Quién ganó? Ya veo, ganó Shimada Hachidan. La he visto mil veces, la escena después de una partida. El que se ve perdedor se va preparando para lo que dirá después de la partida, pero el ganador se sigue esforzando al máximo para no cometer ningún error hasta el final. Por eso justo después de la partida, el ganador suele estar más abatido que el perdedor. Tanto que incluso ni le sale la voz.”*

Esta es una escena que genera expectativa y posiblemente creamos que el ganador fue Gotou, pero el mismo Rei nos explica por qué la escena se ve así. En este momento reflexionamos sobre la estructura de “Sangatsu no Lion” y nos damos cuenta que una de las funciones del diálogo interno de Rei es explicarnos y narrarnos lo que de hecho estamos viendo.



**Figura 64.** Fragmento del capítulo #01x16.

**10:10** *“Como si la expectación de los otros lo empujara, Shimada-san empezó a hablar lentamente, como si exprimiera cada palabra. ¿Alguna vez me lancé por la victoria sacrificándome tanto? Ahora veo, Shimada-san está en un lugar muy lejano, en un mundo al que no se llega sin heridas. Decía que no tenía motivos para ganar y que aun así me daba rabia perder, mientras apartaba la vista de ese mundo, pero él... tiene sus dos pies clavados ahí. De repente se me encogió el pecho y me empezó a arder la garganta. Puede que no tenga nada que ofrecerte a cambio, pero necesito hacerte esta pregunta.”*

Si no supiéramos ya bastante cosas de la comunicación interna de Rei aunado a su continuo crecimiento seguramente pasaríamos desapercibido este diálogo, pero aquí pasan sucesos muy interesantes, afirmamos que hay un cambio notorio porque en esta serie nos podemos hacer pequeñas hipótesis interpretativas y para nuestra buena fortuna Rei las confirma de forma literal (como cuando Rei menciona que consideró a Shimada como un personaje secundario y eso fue un error p. e.).

Primero que nada, notamos cierta admiración de Shimada por parte de Rei, bajo el contexto de que Shimada Hachidan acaba de ganar una partida clasificatoria y se encuentra completamente agobia, decide dedicarle ciertas palabras a la prensa. Rei sabe qué tan intensa fue su partida y a partir de que Shimada habla y da su esfuerzo por atender a los periodistas que lo entrevistan, se plantea el grado de compromiso que tiene Shimada y el que le falta a él. Es interesante que esto se lo plante cuando Shimada decide hablar, “Sangatsu no Lion”

nos demuestra ser una animación en donde las cosas suceden cuando alguien habla, piensa o se comunica.

Lo que deduce de Shimada es que es un jugador profesional que conoce su lugar y tiene los pies puestos sobre la tierra y lo contrasta con uno de los tantos temas tan confusos que rondan por la mente de Rei, en este caso es su falta de motivación para salir triunfador.

Rei intuye que él no tiene nada que ofrecerle a cambio a Shimada, esto por sí solo es un diálogo perdido, pero a lo que el personaje se refiere evidentemente es que ha decidido ingresar en el grupo de estudio de Shimada Hachidan, pero duda de sí mismo y de su shogi o su misma persona también le pueden dar algo a cambio a Shimada, aquí recordamos lo que le dijo su profesor al principio del capítulo.

La pregunta que Rei le hace es si puede ingresar en su grupo, de hecho, Shimada también le pregunta lo mismo, vemos un diálogo cruzado que lleva a un encuentro interesante. Vimos capítulos donde Rei sufría, donde se quedaba con sus pensamientos oscuros, pero también vimos una conversión, un proceso comunicativo en donde este momento en la vida de Rei llega de la mano de lo que le pudo comunicar su profesor, las hermanas Kawamoto y finalmente lo que él mismo piensa y decide. Se aleja cada vez más del jugador de shogi completamente retraído que vimos en los primeros capítulos, por supuesto lo veremos de forma muy pausada porque esto es un *slice of life*.





**Figuras 65-67.** Fragmentos del capítulo #01x16.

**15:40** *“Su casa estaba en medio de una cuesta de un barrio viejo con buena vista. “*

Brevemente narra la ubicación de este nuevo club de estudio al que pertenece.

**16:10** *“A partir de hoy participaré en el grupo de estudio de Shimada-san, nos reunimos en su casa. Sabía que había grupos como este, pero es la primera vez que participo y estoy nervioso.”*

Este diálogo funciona como una confirmación de lo que señalamos puntualmente en diálogos anteriores, que Rei madura, que él se relaciona con la gente y lo hace participando en este

grupo de estudio de shogi, siendo que no se había dado la oportunidad en ningún otro momento de practicar este deporte tan demandante con otras personas.

**17:20** *“Los profesionales forman grupos de estudio para practicar e investigar, suelen reunirse unos cuatro jugadores una vez al mes. Cada uno tiene media hora, se leen los movimientos en 30 segundos o un minuto y se juegan entre dos o tres partidas al día. Al acabar se repasan las partidas en conjunto para ver los errores. Al hacerlo, se abren caminos sobre el tablero que uno solo jamás vería. Para eso están los grupos de estudio.”*

Rei insiste en describirnos de forma detallada su mundo, nos narra y describe de qué tratan los grupos de estudio de shogi, nos confirma nuevamente cómo estar ahora en este grupo es un paso para él, hace bien al mencionar que los grupos de estudios de shogi sirven para ver jugadas que comúnmente no verías, siendo el juego de shogi una forma para aprender otros puntos de vista en las personas y repasar los errores. Este es el último diálogo interno del capítulo, el resto de los minutos transcurren en conversaciones y debates de los que participa Rei con los otros miembros del grupo.

Capítulo #01x17.

Dentro de la trama de los siguientes capítulos ocurre algo interesante ya que dejamos de ver las partidas de shogi de Rei para concentrarnos específicamente en el torneo Shishiou y en Shimada Hachidan. Al principio de la serie vemos a Rei como un jugador bastante sólido pero este mundo del shogi es altamente competitivo y poco a poco el mismo Rei nos ha ido revelando que él ya no puede ascender de categoría y es eliminado por el mismo Shimada del torneo.

Teniendo eso en cuenta nos ubicamos en una escena dentro del torneo mencionado donde vemos a Nikaido expresándole a Rei su deseo por estar cerca de Shimada en estos momentos tan estresantes, Nikaido dice que su “hermano” se sentirá más cómodo si ve caras conocidas.

**3:00** *“Nikaido, es posible que seas más maduro que yo.”*

Es un diálogo breve, Rei puntualiza lo dicho por Nikaido y lo refleja en sí mismo, hablamos textualmente de un diálogo de la madurez donde Rei no tomó en cuenta ese sencillo valor que es el acompañamiento cuando alguien tendrá un evento tan complicado.

En este torneo del que hemos estado hablando Rei se encuentra con su padre el señor Koda, tiene una conversación en donde llegan al tema de Kyouko, el señor Koda le pregunta a Rei por su hija, si sabe algo de ella, si va a visitarlo. En ese momento y debido a que se muestra un breve fotograma de Kyouko con Gotou deducimos que el pensamiento que se le viene a la mente a Rei cuando su padre lo interroga es sobre la relación entre Kyouko y Gotou.

**6:15** *“¿Qué hago? ¿Debería contárselo? Pero si se entera, ¿qué será de papá? ¿Y qué será de mi hermana? ¿No hay nada que pueda hacer? ¿Por qué no se entenderán? Ni papa ni Kyouko pueden cortar los lazos que los unen. ¿Se puso a llover?”*

Este diálogo nos muestra el carácter reflexivo de Rei en cuanto a su comunicación interpersonal en donde es consciente que ciertos temas o ciertas palabras pueden modificar de forma negativa la relación entre su padre y su hermana. Vemos entonces un carácter responsable en donde Rei primeramente reflexiona consigo si es correcto hablar sobre la aventura amorosa de su hermana, en este momento él mismo decide que no y no le comenta nada a su padre.

**8:10** *“Me quedé sin respiración porque... no sentí su presencia. Al verlo (a Souya), el sonido desapareció del mundo. (Recuerdo de algo que dijo su profesor Takashi Hayashida): «pero no cambió, es como si se hubiera detenido el tiempo.» Recuerdo a alguien susurrarlo (que Souya no parece un humano), en cuanto se fue la lluvia empezó a caer del cielo con más fuerza. ¿Va a enfrentarse a él? Shimada-san.”*

El diálogo anterior se debe leer con contexto, resulta de una escena bastante estética en donde Rei sale un momento del evento y se encuentra en un estanque con peces a Toki Souya, recordemos que la figura de Souya se presenta como alguien de gran admiración para Rei, además de ser el jugador más prestigioso de la serie.



Existe una complejidad literaria notable en este diálogo y nos recuerda a muchos factores que componen la comunicación intrapersonal, existen interacciones imaginarias por parte de un recuerdo de su maestro, también se muestra un letrero con tipografía japonesa que se traduce como “*no parece un humano*” y sobre todo notamos un intento por expresar un diálogo con componentes lingüísticos complejos, como que desaparece por un momento el sonido del mundo para Rei presentando un tiempo que se congela y en el que Rei tiene un instante para apreciar a su ídolo.

Además, este diálogo sirve para que seamos conscientes del próximo rival que tendrá Shimada Hachidan.





**Figuras 68-70.** Fragmentos del capítulo #01x17.

**9:00** *“Es un panorama curioso, cuando entró a la sala el sonido cesó... y la multitud se dividió en dos.”*

Una vez más describiendo a Souya dentro del torneo y refiriéndose a estos momentos como un instante en el que el sonido cesa, que comentamos se interpreta como un momento en el que Rei lo admira.

En la serie hemos visto otros momentos donde Rei piensa en Souya, pero es hasta este arco donde nos encontramos de forma más frecuente a este mítico personaje, nos preguntamos el motivo de tanta admiración y es que para él, Souya es un personaje que ha vencido la adversidad, que no ha huido y ha salido victorioso. Después de su silencio en el salón de shogi Rei piensa en la biografía de Souya.

**9:35** *“Se hizo profesional a los 15 años, a los 21 fue proclamado el maestro más joven de la historia. Luego siguió haciendo historia en el mundo del shogi, obtuvo los siete títulos principales por primera vez. Ya hace diez años de eso y sigue en su trono, su aspecto prácticamente no cambió. Sin desvanecerse, sin cansarse, sin corromperse. Un poder sobrecogedor lo sentó en él y continúa allí en silencio. Por un lado, lo comparan con un dios, pero alguien dijo: seguramente que es así como luciría el rostro de un demonio.”*

Aquí entendemos de manera textual que Souya es un personaje muy importante en este mundo tan competitivo y en la memoria de Rei se muestra de forma simbólica bajo el rostro de un dios, pero también de un demonio.

**11:10** *“Kai Shimada Hachidan. Siete partidas por el título de Shishiou, se rindió en la primera, en el movimiento 114.”*

Esta serie se expresa mucho con sus emociones, sus personajes y pensamientos internos sirviendo a su propia narrativa de crecimiento y esfuerzo, cuando no es así como en este ejemplo se nos narra el suceso, vemos la primera partida de Shimada Hachidan contra Souya en lo que resulta ser la primera derrota de Shimada en el torneo, también se nos explica cuántas partidas se necesitan ganar para aspirar al título.

En el capítulo existe un hueco de minutos en los que no hay diálogo interno ni narración porque se dan varias conversaciones y sucesos que resumiremos rápidamente; se da un encuentro entre Kyouko y Rei donde su hermana lo interroga sobre lo que le dijo o no le dijo a su padre, lo hace de forma agresiva; si en esta serie hay personajes que se comunican de forma muy asertiva, la hermana de Rei es claramente la excepción.

Después de algunos capítulos volvemos a ver a las hermanas Kawamoto que interrumpen la agitada discusión entre Kyouko y Rei, Momo la hermana más pequeña dice que Kyouko tenía el aspecto de una bruja. Finalmente, Kyouko se queda a dormir en el departamento de Rei, ahí los dos hermanos siguen discutiendo y Rei cuestiona a Kyouko sobre su relación con Gotou, un hombre veinte años mayor que ella que de hecho comparte cierta relación con el señor Koda.

Kyouko piensa en lo que le dijo la hermana pequeña (y de forma similar al argumento que vimos de Rei en el capítulo #01x05 sobre ser un pájaro para no sufrir) y expresa que si ella fuera de verdad una bruja no sufriría de forma tan lamentable. Después hay silencio y un pensamiento de Rei.

**19:40** *“Durante esa noche, la luz de la pantalla del cristal líquido del celular iluminaba e iluminaba su silueta de un color azulado y yo la observaba. La habitación se teñía de azul como si estuviéramos en el fondo del mar, hundiéndonos en la noche. Cuando dijo (su*

*hermana Kyouko) «Hasta la próxima», me contuve antes de contestar «sí». El día en que me fui de casa fue como si me partieran en dos. Y mi hermana... al igual que yo no cambié nada. No pudimos cambiar nada. No acabamos de ser hermanos o extraños.»*

Lo que destacamos de su anterior comunicación fue la honestidad con la que ambos exponían sus sentimientos (que a estas alturas de la serie Rei lo hace comúnmente), lo que destacamos del pensamiento de Rei una vez más es su consciencia simbólica en la que compara la habitación con el fondo del mar y su hundimiento en la noche, revelando un sentimiento de letargo en donde ambos se quedan dormidos, pero bajo ese simbolismo.

Kyouko se decide de Rei al día siguiente, él lo cuenta y posteriormente reflexiona sobre la relación con su hermana, existe una inminente fractura entre ambos y finalmente esta relación se basa en la ambigüedad de ser hermanos y amarse o simplemente desconocidos que se han ido lastimando, esas son las conclusiones a las que llega el mismo Rei.

Las últimas escenas del capítulo las vemos en el grupo de estudio de Shimada Hachidan, ahí Nikaido le expresa a Rei que finalmente ha practicado lo necesario para poder ganarle y que espera enfrentarse muy pronto a él.

**22:40** *“La deslumbrante expresión de Nikaido me hizo cerrar los ojos y vi la superficie del río de esa mañana. El mes que viene cumpliré 18 años e iré a segundo un año tarde. Sin que pudiera cambiar nada, llega una nueva primavera.”*

De eso concluimos que las palabras de la gente tienen un efecto interno en Rei, de hecho, si pudiéramos apreciar de forma detallada la animación de muchos de estos momentos veríamos que siguen un patrón en donde por unos segundos Rei se detiene y vemos de forma detallada algunas facciones de su cara, en específico sus ojos y posteriormente sucede su diálogo interno. Lo que nuestro protagonista reflexiona es un poco sobre su adultez y su realidad en la escuela, también vemos cómo ha sido el transcurso del tiempo en la serie pues unos capítulos atrás nos encontrábamos en navidad y ahora se dará paso a la primavera.

Capítulo #01x18.

**7:00** *“(Citando a Shimada): «¿podrías venir otra vez?, pero tú solo». Eso dijo Shimada-san. Al día siguiente...”*

Una vez más vemos las palabras de otra persona en la mente de Rei que en este punto ya se han expuesto en unos cuatro recursos diferentes, ahora es una cita textual de algo que dijo Shimada y es curioso como el espectador no necesita tanta información para entender a qué personaje se refería la cita, pero Rei aun así proporciona esa información.

**9:30** *“No alcancé a oírlo. Pero, me dio la sensación de que dijo «precisamente por eso».”*

Varios minutos del capítulo #01x18 se dan en conversaciones y partidas dentro de la casa de Shimada, él se sigue preparando para sus posteriores partidas con Souya, en uno de estos diálogos Shimada revela lo que sería su notable deseo de ganar mínimo una partida ya que si de las siete del torneo él pierde cuatro seguidas no podrá llegar a la quinta sede que iba a ser en su pueblo natal.

Rei le pregunta sobre este pueblo del que Shimada es originario, él lo describe como un lugar en donde no hay mucha gente o algo de valor.

Rei no alcanza a oír una parte de la conversación, pero la complementa en un esfuerzo por entender a la persona que está sentada junto a él, de ponerse a su nivel. El *“precisamente por eso”* se entiende como un verso de una estrofa que se queda incompleto pero que se complementa con el contexto que ya sabemos, por eso Shimada Hachidan anhela ganar, para que una de las partidas de este torneo se de en ese lugar y así darle algo a su pueblo.

**10:40** *“Siento fluir los pensamientos de Shimada-san, como una presa que deja ir agua. De repente es como si me aplastara.”*

Este diálogo es corto, pero es significativo ya que Rei siente en sí mismo los pensamientos de su rival, se encuentran practicando shogi, pero las jugadas y la estrategia de Shimada son realmente muy buenos aún con el nivel que conocemos de Rei. Demuestra no tanto una señal

de empatía, sino que Rei se encuentra en ese lugar muy conectado con la persona del otro lado del tablero.



**Figuras 71-73.** Fragmentos del capítulo #01x18.

**11:40** *“Bien pensado, es la primera vez que juego durante horas con alguien de clase A, es como nadar por una corriente fangosa. Pero no podía dejar que me arrastrara o me hiciera retroceder, así que me esforcé como pude. Soy... no, nosotros somos profesionales. No puede haber un único jugador que salga ganando. En aquel momento, Shimada-san me invitó al grupo porque podía robarme algo. Yo igual. Pensé que tenía algo que ofrecer por poco que fuera y por eso le pedí que me dejara unirme. Por eso, aquel día un pensamiento me atravesó la mente, quiero preguntarle una cosa. Y debo aguantar hasta que tenga la respuesta. Al día siguiente Shimada-san partió hacia Tokushima. Pronto se alzaría el telón de la tercera partida de la final del Shishiou.”*

Este es un típico diálogo que habla sobre temáticas que hemos repetido en los últimos capítulos comenzando con una comparación entre el juego de Shimada y nadar sobre una corriente fangosa, lo que vemos posteriormente es una declaración que nos muestra la confianza que en este momento se tiene Rei ya que dice que tanto Shimada como él son jugadores profesionales. Siendo un ejemplo muy interesante de los elementos metafóricos que componen la narración del capítulo y de algunos arcos de la serie en particular.

Esta confianza se desarrolla durante todo el diálogo ya que vuelve a hablar sobre lo que él le puede ofrecer a Shimada y lo que el grupo de estudio le ofreció a Rei. Lo que viene después es plantear la interrogante de Rei sobre Shimada, el protagonista quiere obtener una respuesta a algo, obviamente tenemos idea de lo que es si hemos seguido a detalle la estructura de la serie, esta cuestión se vuelve a plantear un par de capítulos más adelante y ahí se da de mejor forma.

En esta parte del capítulo hemos observado un diálogo que en su momento nos pareció irrelevante pero que ahora vemos de otra manera porque se trata de una conversación muy asertiva por parte del profesor Takashi Hayashida, Rei se lo encuentra en la escuela antes de que comenzaran sus vacaciones y en medio de la plática Rei le comenta que él siente que no ha logrado nada con su vida; el profesor le responde que él está en desacuerdo ya que Rei Kiriya es un jugador profesional de shogi de 17 años, que puede pagar un alquiler, vivir solo, limpiar su departamento y que sigue luchando.

**15:35** *“Ojalá no hiciera esto. Siempre igual. Habla sin consideración alguna. Ojalá dejara de hacerlo y menos de repente. De verdad... es un problema. Y así empezaron mis breves vacaciones de primavera. Segundo día de la tercera partida de la final del Shishiou. Shimada-san está en un aprieto, si sigue así, tendrá que perseverar mucho y perdió más tiempo que su rival. (Recuerdo de lo que dijo Shimada)- “Si pierdo una partida más se acabó, al menos me gustaría no perderlas todas.” Por favor Shimada-san... por favor.”*

Vemos una reacción de Rei, en esta parte de la serie él se encuentra motivado, pero aun así apreciamos un decremento en su respuesta consigo mismo que iba creciendo, así como avanzaban los capítulos, en esta parte si bien es asertivo lo que su profesor le dice, lo que Rei se dice así mismo solo es otra muestra de inmadurez y pena como la que presentaba en los primeros capítulos.

Después nos transportamos al torneo de shogi, la segunda partida de Shimada también parece ir mal contra su rival. Existe en este diálogo un recuerdo de las palabras de Shimada, o sea una interacción imaginaria, de hecho, también tiene su simbolismo porque ya dijimos que Shimada tiene una fuerte motivación para ganar mínimo una vez y así poder competir en su distrito.

Como se pudo ir apreciando nosotros interpretamos algunos diálogos que suceden en cierto capítulo porque conocemos el contexto de la serie, la hemos visto varias veces a lo largo de esta investigación y nos hemos percatado que algunas narraciones internas suelen tener en capítulos adelante otro discurso que los complementa. Ejemplos de esto es la pregunta que le quiere hacer Rei a Shimada y nosotros la entendemos bajo una unidad entera de análisis que es toda la serie y no bajo cada capítulo en concreto.

Capítulo #01x19.

**1:50** *“(Diálogo interno de Kai Shimada Hachidan): Desde que era un bebé siempre tuve un tablero de shogi frente a mí. Me crie en un pueblo del noreste donde siempre nieva, un pueblo con más vacas y gallinas que personas, donde prácticamente todos son ancianos. No había ningún otro niño de mi edad y me crie sin poder jugar fútbol o béisbol por falta de gente. Para divertirme podía leer libros, cazar bichos o jugar solo. Pero un invierno que ya me había hartado de eso, unos abuelos del vecindario me enseñaron a jugar shogi. Los*



*videojuegos, las novelas, los mangas acaban enseguida, pero el shogi nunca tenía final. Siempre me entretenía. En segundo de primaria ya vencía a todos los de la aldea. En tercero empecé a tomar un autobús para ir a un pequeño centro de shogi de la ciudad, ahí continué mejorando. Un monitor del centro me presentó al profesor Oouchi y logré entrar en la asociación de Tokio. Para un chico de secundaria, Tokio quedaba muy lejos. Para pagar las dos visitas mensuales a la asociación recolectaba manzanas y duraznos. En otoño ayudaba a recolectar arroz y en invierno cuidaba de todas las vacas del pueblo. Los abuelos del pueblo me apoyaban con de corazón. Gracias al dinero de esos trabajos y al apoyo de toda la gente del pueblo, seguí tomando autobuses nocturnos para ir a la estación. Tengo el estómago fatal desde aquella época. La tercera liga estaba plagada de monstruos como se rumoreaba. Pasé varios años ahí estancado, un mocoso al que llaman genio en un pueblo ahí solo era un mocoso más, aun así, los abuelos del pueblo no dejaron de apoyarme ni un segundo. Los chirridos de los asientos del autobús nocturno, un camino de noche que se hace eterno, al final ya no podía distinguir provenían del asiento o de mi estómago. Tenía miedo de no poder llegar a ninguna parte por mucho que avanzara, pero no podía desperdiciar la esperanza y gratitud de los demás. No quería hacerlo, probablemente todavía hoy... cargo con ese dolor.”*

Este es el primer diálogo interno que presentamos y que no pertenece a Rei, advertimos que tendríamos excepciones y recopilar los diálogos internos de Shimada en estos capítulos es parte de eso. Estamos convencidos que los personajes secundarios tienen mucho que decir en la serie y eso es literal porque el diálogo anterior consume una gran cantidad de minutos en el capítulo #01x19.

Nos alejamos de Rei y ahora vemos la comunicación interna de otro personaje en la serie, aquí nos planteamos ¿qué tan diferente será este diálogo con el de Rei? Shimada comienza contando su historia, es menos trágica que la de Rei Kiriyama y lo que para el protagonista es lo único que le queda en la serie, su principal actividad económica y el motivo de muchas dudas, es para Shimada un juego que no tiene fin y una cuestión de honor.

Shimada nos cuenta sus pasos en el shogi y cómo se quedó atorado durante bastante tiempo en cierto nivel, también nos habla de un dolor que viene de su estómago y que él

adjudica a la presión que sintió en aquel tiempo y que hoy en día lleva consigo. Esto quiere decir que lo que el proceso cognitivo que se lleva a cabo en Shimada tiene una carga simbólica y por ende es una comunicación verdadera consigo mismo.

Y además entendemos de forma concreta el simbolismo de su dolor de estómago en unas escenas de animación bastante estéticas, se trata de las amistades de su pueblo. Shimada piensa en las personas que lo han apoyado aún en momentos difíciles y supera su miedo de no poder avanzar con la gratitud de las personas y su intención de retribuir a los ancianos de su pueblo que lo han apoyado.

**6:40** *“No, hablaba de su padre biológico.”*

Desde que empieza el capítulo entendemos que la narración será guiada por Shimada, ese es un pensamiento de su parte donde él reflexiona sobre el silencio de Rei. Rei le comenta que él sabe preparar comida para gente con el estómago delicado, Shimada le pregunta si el señor Koda sufre de lo mismo, pero ante el aparente silencio de Rei reflexiona que no hablaba de su padre adoptivo.

**14:15** *“No pude negarme a seguir practicando con Shimada-san, pero al ver el rostro pálido de Shimada-san, pensé que quizá debí rehusarme y me arrepentí de no haber dejado que descansara.”*

Este diálogo pertenece a Rei y en él encontramos una evolución de aquel momento del capítulo #01x17 donde Rei admira la empatía de Nikaido, ahora él la muestra. En la mente de Rei se encuentra la figura y compasión hacia Shimada ya que está por enfrentarse a Souya una vez más, pero presenta ciertas complicaciones estomacales.

Aunque en el capítulo anterior vimos cierto retroceso en lo que Rei se dice aquí mismo en esta parte notamos un cambio importante que confirma el cambio de Rei, ahora él es el que piensa en las personas y lo hace de una forma menos egoísta.

**17:30** *“Kioto, eh. No venía desde el viaje de secundaria. ¿Se alegrarán Hina-chan y las demás si les llevo algo? (Recuerdo de sus compañeros de secundaria)- “¿Y Kiriyama? Ni idea, pero podemos hacer lo que queramos, estará haciendo lo que quiere. Seguro.” Volveré al hotel, no sé adónde ir. Llegó la noche y empezó la fiesta de la víspera de la cuarta partida. Shimada-san está rodeado de mucha gente y saluda a todos con una sonrisa, pero sé que no comió nada prácticamente desde anoche. Y pensar que estaba sufriendo tanto hasta hace poco.”*

El diálogo tiene un sentido memorial en donde Rei se da cuenta que está en una ciudad a la que no iba desde hace años, Rei originalmente vive en un barrio de Tokio de hecho es común ver como muchos animes tienen como escenario alguna de estas dos ciudades.

En la mente de Rei vuelven a aparecer las hermanas Kawamoto, ellas se encuentran en su diálogo y se pregunta así mismo si el llevarles algún recuerdo sería un buen detalle. Inmediatamente Rei recuerda su estancia en Kioto y a sus compañeros de secundaria, esta memoria de las palabras de sus compañeros solo nos confirma que Rei en el pasado era una persona muy poco social e indiferente, no se entiende que en ese momento de su vida sufra agresiones de parte de sus compañeros, lo que ha sufrido más bien es que pasa desapercibido y no genera relaciones humanas.

Posteriormente Rei regresa a Shimada, en este momento Shimada Hachidan es una persona importante para Rei, se desempeña como su mentor y ahora los reflectores están en él.

**18:40** *“Tiene razón, pero... me dolía el pecho cada vez que veía el flash de una cámara. Me daba la sensación de que cada fotografía quemaba un poco más de su estómago.”*

Lo que Rei confirma en este pensamiento es que aun ante sus dolores de estómago Shimada se levanta de la cama para enfrentarse una cuarta ocasión a Souya, él le dice a Rei que son jugadores profesionales y deben de dar todo un espectáculo.

Aquí notamos un breve simbolismo, ya en este punto es innegable el uso del lenguaje tan florido que se nos muestran en los pensamientos de Rei Kiriyama, pareciera que el guion de esta serie ha tenido una influencia de los recursos literarios, vemos en ocasiones a

“Sangatsu no Lion” como una escena de teatro y sus diálogos internos son monólogos; en nuestro primer capítulo hicimos una comparación de Hamlet con Rei Kiriyama, una vez más lo reiteramos, son personajes que se hablan así mismos y de esta forma le hablan al público a través de un lenguaje con recursos literarios. Obviamente en Rei es un monólogo más limitado y son simbolismos más accesibles, se desarrolla de forma más humilde, pero es de apreciarse que la animación japonesa genere productos de esta forma.

**22:10** *“Amaneció como si no hubiera pasado nada y empezó la cuarta partida de la final del Shishiou. ¿Podría dormir algo Shimada-san? Esta serio, ¿todavía le dolerá el estómago? ¿Qué debería haber hecho? ¿Debí negarme a practicar con él y obligarlo a descansar? Por mucho que me arrepienta la batalla ya dio comienzo, ahora nadie puede interferir.”*

Este diálogo en Rei cumple la función de presentar otra vez este discurso de empatía que se ha generado en Rei y es que a pesar de todo el escenario de este torneo lo que Kiriyama quiere es que Shimada esté bien, que no tenga que sufrir por su condición física, no obstante, él mismo deja ir ese sentimiento que solo lo ata y le dio vueltas en la cabeza todo el episodio, admite que no es posible que intervenga o ayude a Shimada de otra forma.

En este sentido hay que dar el contexto de que Shimada Hachidan llamó a Rei a su casa porque deseaba practicar con él, conocemos las dudas de Rei de si él le puede ofrecer algo a Shimada o no, pero Shimada le confirma que quiere practicar con él en esos días porque él sabe que el estilo de juego de Souya es similar al de Rei, cuando Rei se da cuenta de esto se queda perplejo pues él idolatra a Souya.

Es curioso y se puede apreciar como el personaje de Souya y el de Rei son físicamente muy similares, de hecho, en los endings de la serie se ve a una persona que camina en la nieve y no se distingue en su totalidad si es Souya o Rei.

Capítulo #01x20.

**2:30** *“(Diálogo interno de Kai Shimada Hachidan): Que, puesta de sol más hermosa, en un abrir y cerrar de ojos tenía una azada en la mano. Me di cuenta de que era un sueño, pero la nostalgia me impulsó a usar la azada. Alguien me habla, ah es mi expareja, la que se fue*

*hace cinco años. Ya veo, aquí podemos seguir juntos. Es verdad, al no superar la tercera liga regresé a mi pueblo. Las luces de la casa, casi se me saltan las lágrimas. Están todos ahí, están todos bien, Tenía muchas ganas de ver a la abuela y a el abuelo.”*

Este es otro capítulo que responde al diálogo interno de Shimada Hachidan, primeramente, se manifiesta como un sueño y aquí la narración de la serie se vuelve compleja porque no se sabe cuál de los patrones desarrollados por la serie es el que se sigue, si estamos dentro del sueño, si es un sueño de Shimada o sí a través del sueño luego él nos sigue contando su historia. Parece un recuerdo, pero también parece un sueño.

Como sea el hecho de no poder clasificarlo no nos impide analizar su texto y darnos cuenta de otra parte de la historia de Shimada; tanto Rei como Shimada son personajes que se desarrollan en base a las personas, en concreto a quienes ellos creen que es su familia.

En este diálogo Shimada recuerda a su expareja, pero también a sus padres y abuelos, recuerda su fracaso y cuando regresó a su pueblo de origen. Posteriormente Shimada Hachidan se convertiría en uno de los jugadores más habilidosos, pero en este punto de su vida Shimada tiene una conversación con su padre donde básicamente se lamenta no haber llegado (aún) a ser profesional su padre le dice que todo está bien si no llega a ser profesional, una respuesta que se manifiesta de forma positiva en el personaje.



**Figura 74.** Fragmento del capítulo #01x20.

**5:20** *“Podría decirles que dejaran de cuchichear, pero sería infantil y tampoco quiero que me pidan perdón. Me duele el estómago, en fin, tendré que irme preparando. Podría haber vuelto a casa sin ser jugador profesional. Y hoy puede que me vaya sin ganar una partida pese a habérmelo jugado todo. Veamos qué opción me sentaría peor.”*

Este diálogo se sigue desarrollando por Shimada y responde a una conversación que tienen otros jugadores de shogi en un pasillo del torneo, seguimos en el mismo evento, aunque se da en sedes distintas, lo que mucha gente murmura es que Shimada perderá cuatro partidas seguidas contra Souya y que no podrá competir en su distrito.

El diálogo en Shimada se siente distinto al de Rei y eso obedece a una buena construcción del personaje, la mayoría del diálogo y la narrativa de la serie se da de la mano de Kiriyama y si se tratan meter algunos capítulos donde también participe Shimada resulta óptimo que piense como una persona de su edad, con mayor madurez y sobriedad.

Luego hace un juego de palabras muy inteligente en el que el contexto de su sueño ya nos ha dado la información de esa opción tan importante que tuvo en un momento de su vida: volver a su casa y no ser jugador profesional o darlo todo. Él ya es adulto, se encuentra en las categorías más altas de shogi y aunque le falten los títulos de maestro que sí tiene Souya sin duda es un deportista consolidado que conoce su camino, escoge no renunciar y ser un jugador profesional. Esto lo compara con su partida con Souya y afirma que lo va a dar todo frente a las posibilidades que se le presentan.

**6:10** *“Segundo día de la cuarta partida de la final del Shishiou. En el primer día el maestro Souya atacó primero con una buena defensa. Shimada-san logró devolverle las jugadas y mantener algo de ventaja. La partida se suspendió cuando Shimada-san comenzó a atacar.”*

Este diálogo pertenece a Rei, funciona de forma descriptiva, narra el torneo y esta cuarta partida tan importante, más adelante veremos el resultado de todo este arco en el que conocimos a fondo a Shimada y el apoyo de Rei con este.

**7:15** *“Desde ayer la sala de espera está llena de gente que opina que ganará Souya. Es cierto que Shimada-san tomó la iniciativa. Pero no está desesperado, yo lo veo como siempre. La guerra psicológica continuó, pero Shimada-san no se echó para atrás. No es tan malo.”*

Este diálogo es de Rei y responde a una situación como la de un par de diálogos anteriores donde el personaje escucha que la gente piensa que Shimada va a perder. Él piensa en argumentos que beneficien a Shimada, notamos su sinceridad, no responde a evidencia totalmente ciega sobre el juego ya que Rei nota cómo se desarrolla el juego de Shimada y confía en sus posibilidades.

La partida continúa y Shimada comienza perdiendo, este es su momento para recuperarse y poder jugar en su pueblo natal en lo que en cualquier otro *spokon* sería un momento de redención y superación es en “Sangatsu no Lion” solo una oportunidad más para que un personaje nos hable. Ante el abrumador juego de Souya, Shimada comienza a perderse en sus pensamientos.

**16:30** *“Es como la nieve, por mucho que te resistas te entierra sin piedad en una oscuridad tan deslumbrante que te ciega. Silenciosa y abrumadora. Tan hermosa que te roba el corazón.”*

Este fragmento parece sacado de un texto teatral, un monólogo que de forma muy diferente a los anteriores en el capítulo en lugar de describirnos un escenario tal cual nos muestra los sentimientos de una persona, las sensaciones que experimenta Shimada cuando juega contra Souya.

Que compare a Souya o su juego con la nieve responde a toda la estética de este personaje, a la descripción que se ha hecho de Souya donde parece un dios y un demonio. Aquí también se contraponen algunos simbolismos, el silencio y lo abrumador, parece como si la derrota de Shimada tuviera una gran bondad en sí.

Ya lo dijimos, Shimada en este punto pierde, no encuentra ese sendero o esa jugada que lo logre sacar del punto en donde lo ha metido Souya. En todo el edificio ya se habla de la inminente derrota de Shimada, pero hay una persona que aún cree en él y ese es Rei.







**Figuras 75-78.** Fragmentos del capítulo #01x20.

**18:35** *“No, se equivocan. En este tablero las piezas de Shimada-san, aún no están muertas. Yo no lo veo así, yo... ¡Shimada-san!”*

Rei termina por no aceptar que el juego de Shimada esté terminado, en este momento Rei corre hacia uno de los televisores donde se está siguiendo la partida, en ese cuarto hay un tablero de shogi que sigue los movimientos de la partida de Shimada, en una animación consecuente se ve como Souya y Rei mueven una pieza en el tablero al mismo tiempo. Esta pieza que ambos mueven confirma que el pensamiento de Rei y Souya es similar pero también es la pieza que hubiera regresado a Shimada al juego y hubiera puesto a Souya en una gran dificultad.

Por supuesto todo esto sucede cuando la partida termina y Souya la repasa con Shimada, el único diálogo que vemos en la primera temporada de Souya es en esta parte donde le dice a Shimada que estaba jugando muy bien, pero al final confió demasiado en Souya y no tanto en él mismo. Por supuesto que, si analizáramos a detalle cada parte de la comunicación interpersonal de la serie encontraríamos fragmentos muy valiosos, pero también sería una unidad de análisis inmensa, que quizá no se pueda seguir de forma textual. Por ende, cumplimos con exponer de forma descriptiva algunas de estas conversaciones que por supuesto dan lugar o vienen de una comunicación intrapersonal de los personajes.

**20:20** *“La oscuridad no siempre se repite en bucle. Con un solo movimiento el mundo se muestra de una forma totalmente distinta. La luz que se supone que ves al morir, era una vía de escape.”*

Este fragmento lo dice Shimada cuando Souya le enseña esta jugada que posiblemente hubiera significado su victoria. El lenguaje que utiliza Shimada corresponde a una semántico muy profunda que de hecho sí se siente distinta a los pensamientos de Rei que hemos observado en todo el análisis, compara a la oscuridad con esta fatiga y ese sentimiento de no hallar la respuesta en los últimos momentos de su partida con Souya, con el movimiento de Souya él pudo apreciar una inmensa cantidad de probabilidades que se le presentaban, lo llega a contrastar con la vida misma en donde la luz que ves al morir también puede ser otra posibilidad.

Aquí hace un juego de palabras en donde esa partida la contrasta con toda su existencia, se le presenta a él como una observación, pero Shimada lo interpreta para sí de una forma profunda, bajo una enseñanza del shogi que es las múltiples posibilidades de la realidad.

Es así como en lugar de ver un espectáculo donde el personaje del anime resulta triunfador vemos un escenario que se adapta más a la complejidad de la vida misma, Shimada Hachidan no resultó ganador, pero a cambio obtuvo una enseñanza muy valiosa que tiene que ver con la confianza en él mismo.

**21:30** *“Así el torneo finalizó con cuatro derrotas de Shimada-san. Shimada-san y yo nos marchamos de Kioto esa noche. Su rostro de perfil me hizo pensar en el camino que había recorrido. Lo sabía desde el principio, lo que hay más allá de la tormenta es una tormenta todavía más violenta. Por muchas veces que caigas, un mundo donde recoges tus pedazos y te levantas una y otra vez. Un rugido sin fin. Entonces ¿por qué? La respuesta no debía pedírsela a ese rostro, la respuesta debe buscarla cada uno por sí mismo, dentro de la tormenta.”*

Vemos una descripción de Rei que nos ofrece muchas cosas, este es el momento en donde básicamente termina la primera temporada de “Sangatsu no Lion”, faltan aún dos capítulos,

nosotros analizaremos el episodio final pero esos capítulos responden a otra parte de la historia.

Por eso decimos que la primera temporada en su forma de narrativa termina aquí, este *slice of life* no tiene un final de temporada completamente explícito, que contenga algún otro triunfo o incluso algún otro indicio de la siguiente temporada o línea en el manga.

Rei describe cómo se retiran de Kioto, él ve el rostro cansado de Shimada Hachidan y le es imposible no pensar en él. En el recorrido de vida que tiene Shimada y en el esfuerzo que le implicó llegar a donde se encuentra. En algún episodio de este arco Nikaido le llama por teléfono a Rei para reclamarle por qué no le avisó que su “hermano” estaba enfermo del estómago, eso no se da por el egoísmo de Rei sino porque Shimada así se lo pide, Nikaido le pide a Rei que cuide a Shimada y mencionamos esto para ser más conscientes de la relación que se ha desenvuelto entre Rei y Shimada. Capítulos atrás eran rivales o más aún Shimada solo era un personaje secundario, pero ahora se relacionan como un maestro y su estudiante.

Cuando Rei menciona a la tormenta está mencionando las adversidades de la vida, esa podría ser una lectura muy directa y la forma en la que explica que lo que hay después de la tormenta (en lugar del viejo refrán que menciona la calma) es otra tormenta nos pone a pensar, que se plantea tal pensamiento tan simbólico al ver a Shimada derrotado; este jugador que lleva años dedicándose a lo mismo ese día fracasó, no ganó el torneo y ni siquiera se completó su objetivo de jugar en su pueblo.

Rei plantea que después de las adversidades solo continúan más desafíos, tal vez Shimada perdió para que entendiéramos esto y le encontraremos sentido a esta búsqueda de Rei Kiriyama por su bienestar, por el sentido de su vida. Este mundo te hace pedazos y tú lo que haces es recogerlos y luego levantarte, es un pensamiento similar al de la tormenta. Rei ha caído en pedazos porque su familia fallece, destroza la familia donde lo adoptan, vive solo y finalmente tiene problemas en sus relaciones humanas, además de que fracasa en cierto nivel del shogi.

Rei sabe todo esto, recoge sus pedazos y aun así ha madurado y se ha vuelto un adulto funcional pero no piensa en su pasado y se lo plantea como un triunfo absoluto que ahora viva solo y siga siendo un jugador profesional de shogi, ha madurado y se ha vuelto un adulto,

se esfuerza, pero le duele y en este punto no le cuesta admitir que la vida para él es dura y luego seguirá siendo dura, no es un pensamiento obvio o exageradamente optimista.

Finalmente regresamos a la pregunta que quería hacerle a Shimada, concluye que no es una cuestión que se la deba preguntar a alguien más. En este punto hemos visto que los diálogos de Rei a veces son inmaduros y caen en egoísmo, los personajes de la serie le han ayudado mucho, han tenido conversaciones verdaderas y honestas con él, en donde la voz del corazón es la que mueve ciertos diálogos y momentos pero aquí Rei nos da una respuesta significativa, que la respuesta a su inquietud solo la encontrará en él mismo, no en un sentido de monólogo, el diálogo interno de Rei lo ha ayudado a crecer y él piensa que en un futuro encontrará una respuesta a sus dudas, Rei confirma de manera textual que esta serie le puede aportar a esa conversación, a esa teoría que ha sido olvidada, la de la comunicación intrapersonal.

Capítulo #01x22.

Este es el capítulo final de la primera temporada y el último de nuestro análisis, esta serie tiene muchas particularidades en su estilo de narración y todo el capítulo es muestra de ello, no nos interesa ahondar totalmente en su narrativa como en sus personajes y sus diálogos, pero es preciso comentar las rarezas del episodio para su entendimiento.

Se irán narrando varias temáticas, en los 24 minutos del episodio veremos muchos temas, memorias y momentos; dando lugar a algo que se parece más a una introducción en lugar de a una conclusión por parte de los personajes.

**1:40** *“Tal y como me temía, Hayashida-sensei dejó de ser mi tutor al cambiar de clase en segundo.”*

Este es un pensamiento de Rei en donde nos damos cuenta de que la primera temporada se desarrolla a lo largo de un año, en este momento Rei cambió de curso y le entristece que su tutor ya no sea el profesor Hayashida, hemos visto los diálogos desarrollados entre estos personajes y al igual que con Shimada se han ido tejiendo en una relación muy especial.

**3:20** *“Ya me imaginaba que pasaría esto, tendré que seguir comiendo y pasando el rato solo. Dos años, solo dos años. Lo que importa ahora son las partidas de novatos y las clasificatorias de junio.”*

Este es un pensamiento de Rei en donde se ve a futuro en la soledad de su vida estudiantil, para él es una pena que ya no tenga a ese maestro que resultaba ser su mayor amistad en la escuela, inmediatamente piensa en el shogi pero de repente el profesor Hayashida aparece y acompaña a Rei en su recreo, como ya vimos en otros capítulos la conversación que mantiene Hayashida con Rei se mueve entre la comedia y en una comunicación verdadera, en este ejemplo se le pregunta a Rei el motivo por el que sigue yendo a la escuela; es aquí donde el profesor tiene la idea de fundar un club de shogi donde Rei y él sean los encargados, se abre entonces un mini trama que podría tener alguna secuencia en las siguientes temporadas.

**8:10** *“¿De verdad no estoy huyendo? ¿o solo finjo no huir? En realidad, esa pregunta me pesaba en mi corazón y la verdad es que ya lo sabía. Si sigo así, solo sufriré más. En aquel momento pensé, que, si pudiera integrarme con ellos, sería tan tan feliz.”*

La respuesta interna sobre el club de shogi propuesto por su profesor es una de las grandes virtudes de este capítulo. En primer lugar, volvemos a una pregunta que Rei se hace así mismo, es el cuestionamiento que hemos visto en repetidas veces sobre el huir de sus adversidades, de sus relaciones humanas y demás temas que lo atormentan, la doble pregunta que se hace es si en realidad huye o simplemente está fingiendo y por los siguientes diálogos que él finja huir se entiende como ese estilo de vida que llevaba al principio de la serie en donde tenía una personalidad nocivamente introvertida.

Rei conoce la respuesta de esa pregunta, pero antes menciona de manera acertada que son temas que influyen en sus emociones, que para él el estar huyendo ha sido una temática que lo atormenta en lo más profundo de su ser. Lo que él se dice es que si sigue así solo sufrirá más, cuando Rei menciona esto vemos en la animación momentos de su vida donde se encontraba solo, esta es una confirmación de la hipótesis que hemos sostenido por varios capítulos sobre ese crecimiento en Rei, la búsqueda por mejorar sus relaciones humanas.

En la última parte del texto vemos animaciones donde rememora algunas escenas del capítulo anterior. En el episodio anterior vemos a Shimada convivir con sus amigos, él piensa

que los ha decepcionado, pero no es así, se trata de un capítulo muy folclórico que no hemos incluido porque gracias a este diálogo podemos recordar aspectos de dicho capítulo.

Entonces cuando Rei afirma que si se pudiera integrar con ellos sería feliz lo que recuerda son fragmentos del capítulo #01x21 donde Shimada, Nikaido y él mismo se disponen a enseñarles shogi a la comunidad de ancianos que apoya a Shimada Hachidan; ese es el recuerdo de Rei y él confiesa en una declaración que viene desde una voz del corazón que se sentiría feliz si tuviera amigos, más aún si pudiera integrarse con esa comunidad que es la del shogi. Rei no solo ha madurado como joven sino como jugador, pasando de practicar en solitario a formar parte de un grupo de estudio y ahora al tener un deseo de integrarse por completo en la comunidad de shogi, demostrando de forma directa el mensaje que tiene la serie con las relaciones humanas.



**Figuras 79 y 80.** Fragmentos del capítulo #01x22.

**13:30** “Y de esta forma, el círculo de ciencia día a día pasó a ser el círculo de ciencia y shogi día a día o circienschō. Y tras decir eso el profesor sonrió.”

Aquí volvemos a la realidad y es donde se consolida esta posible mini trama en la que ahora Rei forma parte de otro grupo humano, se trata de un club de shogi que se funda con los miembros que ya existían en el club de ciencia. Funciona para reforzar el mensaje en el que ya hablamos en el diálogo anterior, ahora podremos ver a Rei jugando shogi en su escuela, conviviendo con jugadores inexpertos y él desempeñando el papel de maestro de todo el club, es un cambio asombroso el que sucede en estos momentos en la vida de Rei, solo bajo el detalle de su texto podemos apreciarlo porque en ningún momento la serie ha renunciado a su calma y la expresión tan pausada del *slice of life*.

**14:10** “*El asiento junto al mío siempre estaba vacío.*”

Ahora nos transportaremos a un episodio en la infancia de Rei, no se contempla como un recuerdo o una interacción imaginaria en las variantes de la serie, aquí revivimos ese momento en su vida; lo afirmamos de tal manera porque la voz que narra los siguientes diálogos internos es la voz de Rei niño y además la estructura de los diálogos de forma muy sutil no presenta la complejidad de su mente durante su adolescencia, son diálogos más simples y afirmaciones que no tienen demasiada profundidad. La razón de esto puede ser el mismo diseño del personaje que también vimos en Shimada, es decir que el diálogo interno del personaje va acorde a todo lo demás en él.

En este fragmento Rei de niño se afirma que nadie lo quiere acompañar cuando viaja en el autobús escolar, él mismo nos platicó al principio de la serie que se le discriminaba cuando era niño.

**14:50** “*En momentos así siempre pienso que no me importa que no te caigan bien, pero al menos podrían no gritar y no llamar tanto la atención. Cuando el autobús se puso en marcha me sentí aliviado, porque es preferible estar solo a que haya alguien a tu lado a desgana.*”

Esta es la reacción del joven Rei cuando un niño grita en medio de todo el autobús que él no desea sentarse con Kiriyama. Este es el mayor ejemplo de cómo el diálogo interno de Rei va acorde a su edad, ya en este momento conocemos su semántica y sabemos que la estructura de su diálogo se basa en una descripción de la situación, del ambiente seguido de la respuesta explicativa del porqué se siente así, solo que aquí no usa un lenguaje muy retórico sino una simple lección que le fue dada a Rei ese día y que aun así es admirable para su edad el haber preferido la soledad que una mala compañía.



**Figura 81.** Fragmento del capítulo #01x22.

**15:40** *“Oh no, ¿qué hago ahora? Estamos en campo abierto, no tengo escapatoria. Si me pongo a comer solo en un sitio tan amplio llamaré tanto la atención que me moriré. Y si el profesor me ve... (diálogo imaginado de su profesor): “¿Qué haces comiendo solo Kiriyama? Muy mal”. ya tengo bastante con caerles mal si encima me humilla para no solucionar nada será como echar leña al fuego, tengo que evitarlo. Está un poco lejos, pero iré ahí. Estoy bien, estoy bien. Sigilosamente, sin correr.”*

Este es un diálogo bastante florido, no nos detenemos tanto en la profundidad de sus oraciones porque son muy comprensibles, pero nos quedamos con la cantidad de recursos que se utilizaron para conformarlo. Primeramente, vemos una de las muchas interrogantes que Rei se hace así mismo, en este momento se pregunta cómo reaccionar pues el personaje se encuentra en una excursión escolar y se decide que comerán en un pequeño campo.



Vemos una cierta exageración en las emociones de Rei, pero es comprensible que sea un escenario demasiado humillante para este, después vemos otro recurso que es una interacción imaginaria que hasta este momento no habíamos visto ya que los otros ejemplos partían de recuerdos sobre conversaciones, pero aquí Rei se plantea un escenario completo en donde la reacción de su profesor lo podría humillar aún más. Ante esta situación Rei decide correr hacia unos arbustos y comer ahí en su soledad.



**Figura 82.** Fragmento del capítulo #01x22.

**18:00** *“Un problema de 117 movimientos de un libro de papá. (Recuerdo conversación con el señor Koda): “¿Resolviste un problema de 85 movimientos? Es impresionante Rei, la primera vez que yo resolví uno fue en secundaria”. mi padre adoptivo era jugador de shogi, se convirtió en profesional a los 19 años. Si resuelvo este problema, ¿se pondrá contento otra vez?”*

Este es otro diálogo sencillo en la mente del joven Rei, en medio de su soledad este personaje se entretiene resolviendo un problema de shogi de una gran cantidad de movimientos, lo que lo lleva de forma simbólica a pensar en su padre adoptivo.

Aquí volvemos a las típicas interacciones imaginarias de la serie, recordar una conversación que en el pasado fue muy significativa para él y eso es claro ya que para Rei es importante la aprobación y el orgullo que le pueda hacer sentir a su padre adoptivo.

Posteriormente sucede una expresión bastante curiosa, la temporada está a punto de terminar y Rei nos sigue exponiendo la vida de los personajes, como si fuera una introducción.



**Figura 83.** Fragmento del capítulo #01x22.

La excursión termina y el profesor pregunta si ya todos están en el autobús, al ver el asiento vacío al lado de Rei le pregunta sobre el paradero de su compañero, pero Rei responde que a su lado no había nadie; esta es la última participación de Rei de niño, lo que escucharemos más adelante son diálogos de Rei del presente.

**19:40** *“No había nadie”, cuando lo dije sentí un vacío en el pecho. Sensei, ¿nunca habrá nadie sentado a mi lado?*

Es un diálogo melancólico, funciona como una expresión sincera de sus emociones, Rei tiene una pregunta hacia su maestro pero es en realidad una pregunta que se hace así mismo, el cuestionamiento nos lleva a pensar en la soledad y la alienación de Rei; esto pasa en su infancia y nosotros podríamos deducir que sí hubo gente que se sentó a su lado porque en su adolescencia hizo amigos pero el mismo Rei nos muestra este recuerdo como una interrogante y en los siguientes diálogos nos responde de forma textual para así finalizar esta temporada.

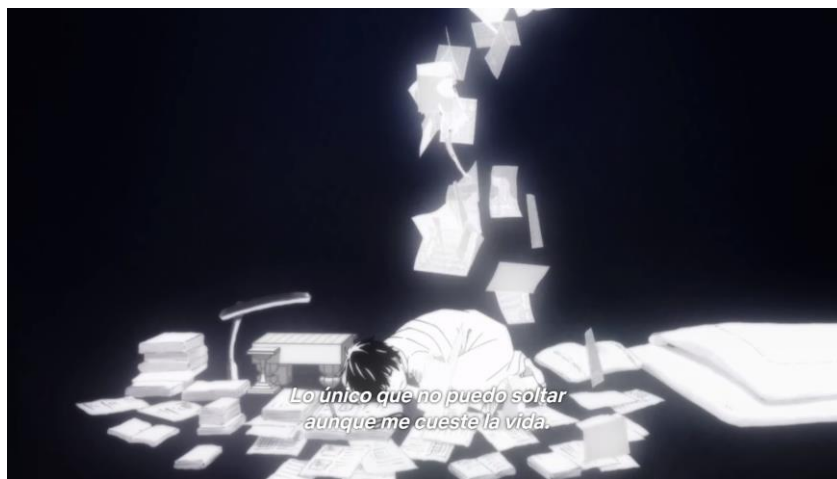


**Figura 84.** Fragmento del capítulo #01x22.

En la siguiente animación veremos a Rei recibiendo un boleto que le indica su próxima partida en el shogi, este boleto tiene una gran connotación para el personaje,

**19:50** *“Para mí aquello era como un boleto mágico. Con ese boleto, siempre, automáticamente alguien se sentaba frente a mí. Conocí a muchos tipos de personas. Gente amable y también gente a la que le caía mal. Pero siempre que siguiera jugando había alguien sentado frente a mí. Esto es un boleto, mientras lo tenga perteneceré a alguna parte. Era mi cuerda de salvamento. No importa que no lleve a ninguna parte, poder subir al tren, eso es lo que cuenta. Porque si me bajo no tendré un lugar al que ir. Este boleto es lo único que me lleva a mi futuro, lo único que no puedo soltar, aunque me cueste la vida, debo protegerlo, cueste lo que cueste.”*

Aquí la connotación del boleto surge como una respuesta ante la pregunta de Rei en su excursión, Gracias al shogi es que él pudo relacionarse con las personas, no solo lo acompañaron, vemos en toda la serie cómo se comunica y cómo se expresa a través de este deporte. Pero es la respuesta que necesitaba cuando era niño, jugó shogi y compartía el mismo interés por ganar, por competir y participar en ese juego al que Shimada describe en los recuentos de su infancia como un juego que no tenía fin.



**Figuras 85 y 86.** Fragmentos del capítulo #01x22.

**22:30** *“No es que haya cambiado, tampoco es que cambiaran los demás. Pero mientras jugaba tanto como para enloquecer. Jugué y jugué hasta que un día sin darme cuenta, me di cuenta de que viajaba con gente que se dirigía hacia el mismo foco de luz que yo. Y hoy también tengo a alguien frente a mí. Empieza una nueva historia. Nuestro viaje hacia la luz continúa.”*

El último diálogo de la temporada es una confirmación de muchas cosas, en general este capítulo se debe ver también bajo los fragmentos de su animación.

Primero afirma que él no ha cambiado y los demás tampoco, lo que cambió fue su relación con la gente que lo rodea. Rei ve el mismo de la misma manera, pero en este punto hemos recorrido una parte de su historia personal y vemos sus cambios.

Luego surge en él una declaración, el hecho de que hay gente que comparte sus mismos intereses, su misma afición y le tenga tal respeto a un juego con tales posibilidades como las que del el shogi.

Cuando Rei menciona a alguien frente a él se refiere ni más ni menos que a Souya, la figura de su admiración que va pasos al frente de él, ese ente mítico de la serie al que Rei aspira conocer y poder resolver aún más de sus dudas.

Finalmente cierra la serie como si fuera una introducción diciendo que lo que está a punto de comenzar es una nueva historia y lo complementa con una afirmación en donde viaja en un mismo tren con estas personas que comparten sus experiencias hacia cierta luz.

De cierta forma nos está diciendo que esto finalmente es un *slice of life*, que no tiene un fin concreto, sino que fue una rebanada de su vida a través de su diálogo y que sus historias pueden continuar; pero por otro lado también es un final confuso para alguna temporada porque parece que Rei se ha acercado a mucha gente en la serie, pero en los últimos capítulos se ha alejado de las hermanas Kawamoto, ni siquiera las menciona en estos momentos.

En cuestión narrativa solo nos gustaría señalar que estos puntos de la serie tanto pueden ser fundamentos de su misma trama como detalles de una narrativa incompleta que tiene sus huecos.

A nosotros nos interesa más que nada el diálogo, lo que hace con este último es darle un sentido a uno de los muchos aspectos de su vida, el shogi, una forma de relacionarse con las personas, de compartir un objetivo con alguien más y de formar parte de un mismo tren, siguiendo los pasos de Shimada o de Souya, Rei se dice así y nos dice a nosotros que él quiere ser feliz, quiere relacionarse con la gente y quiere llegar a la luz. La comunicación intrapersonal de Rei, lo que él se dice no es que fuera el fin de todo, era un medio para obtenerlo.





Figuras 87- 91. Fragmentos del capítulo #01x22 y ending de la serie.

## Conclusiones.

Esta investigación se ha gestado en una situación global donde es fundamental que volvamos a hablar de la comunicación intrapersonal como todo un campo del conocimiento dentro del área de la comunicación que a su vez limita con ciertos enfoques de la psicología humana.

El anime también es un tema muy trascendental en nuestra actualidad donde nos encontramos rodeados de una gran cantidad de historias, es destacable el éxito que esta industria ha tenido.

Nosotros hemos tenido la intención de ofrecer una investigación que aporte, que sume y que construya un diálogo humano que en este curioso caso no lo ha dado una animación, por supuesto que hay personas bastante creativas en todos los ámbitos de la comunicación, que un producto se presente en cierto formato no limita a sus creadores a usar recursos lingüísticos y narrativos que sean de la más alta complejidad.

El anime es un medio más, una forma de contar historias, esperemos que algunos prejuicios que aun rondan sobre su historia y su seriedad pronto desaparezcan para que podamos contar con información a nivel América Latina en donde comprendamos más dicho medio.

Teniendo en cuenta lo anterior procederemos a enunciar nuestras reflexiones finales sobre este trabajo, los resultados a los que nos ha llevado nuestro análisis y responderemos a los objetivos que nos hemos planteado al comienzo de la investigación. Para ello hablaremos primeramente de estos objetivos y ver cómo los podemos contrastar.

### Desde un enfoque intrapersonal ¿qué aprendimos de la serie “Sangatsu no Lion”?

Un objetivo que en su principio parecía muy particular, pero en sus conclusiones se puede explicar de una forma muy basta; primeramente, resaltamos que la serie no es como que reviva un tema que haya sido olvidado o se le haya nombrado de forma diferente en los últimos tiempos como es el diálogo interno, no es como que se revele un tema que este olvidado porque de hecho “Sangatsu no Lion” en su gran esencia no trata solamente de la



comunicación intrapersonal de sus personajes; es un elemento que interactúa con la comedia, el espíritu del *spokon*, etc.

Esta serie basa su narrativa en sus géneros, es decir, por ser un *spokon* habla sobre deportes y por ser un *slice of life* habla sobre la vida íntima de las personas; bajo esta premisa hubiera resultado complicado realizar un análisis exhaustivo de un tema que quizá no exista en la serie como es el diálogo humano, en ningún momento algún personaje reflexiona sobre la importancia de hablar con la gente y de comunicarse consigo mismo de forma textual.

Desde esta perspectiva, la comunicación intrapersonal no es un tema que en la generalidad de la serie se explique cómo se hace con el mundo del *shogi*; pero este es el medio para desenvolver la mayor parte de su narrativa, sus momentos más emotivos e incluso desde un aspecto cuantitativo, la mayoría de sus minutos. Pero nosotros nos enfocamos en el valor, “Sangatsu no Lion” presenta a la comunicación intrapersonal como una forma de contar historias, una manera de presentar un mensaje de forma contundente porque al igual que en una obra de teatro nosotros tenemos un mensaje visual pero también textual.

De forma general aprendimos que el hecho de que esta serie sea un *slice of life* le ha dado muchas herramientas para que se cuente de esta manera. Ya que vemos detalles y el día a día de una persona, es una decisión acertada que lo que se nos cuente sea a través de un diálogo interno, le ha dado sentido. De esta forma el recurso de lo que nos decimos a nosotros mismos ha sido una gran herramienta para que la serie confirme el crecimiento de sus personajes, sus actitudes y cambios. De forma muy abstracta es la manera en la que comprendemos a fondo a un personaje, siendo una especie de evolución de la narrativa literaria, en este sentido nuestro protagonista Rei Kiriyama también es similar a un Hamlet.

“Sangatsu no Lion” no lleva en sí a la comunicación intrapersonal solo porque su diálogo sea interno, es evidente que las narraciones de la serie se dan dentro de la cabeza de Rei o de Shimada, eso es muy entendible; la serie se enfoca en dar un mensaje didáctico y sentimental, sobre nuestras emociones y crecimiento y en ese sentido ha caído sin ser consciente en las principales características de: la comunicación intrapersonal, la comunicación verdadera, el diálogo y la voz del corazón.

Términos que en un principio desarrollamos y que no éramos conscientes más que por nuestra propia intuición si los encontraríamos en la serie; pero que los hemos encontrado

en repetidos casos y de forma significativa pasando por características como un individuo que tiene una alta consciencia simbólica, representaciones con simbolismos y asociaciones, un diálogo con una semántica profunda, un ejercicio que iba construyendo al individuo en este caso fueron nuestros personajes: Rei Kiriya y Kai Shimada Hachidan, una comunicación verdadera consigo mismo y con los demás, los ejemplos más notables y variados de una representación de la comunicación interpersonal o interacciones imaginarias, una narrativa donde el corazón del individuo iba siendo la guía.

De esta forma el lenguaje de la serie retrata en una metáfora a la misma comunicación del individuo y sus relaciones interpersonales, por supuesto brindando un mensaje lleno de significado y de reflexión.

¿Cómo influyó la comunicación intrapersonal de los personajes en sus relaciones humanas?

La pregunta nos dirige a ver a Rei porque de él trata más que nada el análisis en cuanto a este enfoque; teniendo en cuenta la pregunta anterior en que concluimos en que existe una verdadera comunicación intrapersonal en la serie, esta pregunta nos pone a ver los momentos.

En el primer arco de la serie la comunicación intrapersonal de Rei se enfoca en los personajes que a su vez vamos conociendo, su relación con las hermanas Kawamoto es muy noble; atendiendo diferentes asuntos con Hinata o con Akari siempre vemos un diálogo interno que está presente en Rei. Con estos personajes lo que Rei demuestra es una profunda empatía, las hermanas constantemente están en su mente, pero también vemos diálogos en los que Rei habla desde sus emociones y expresa cómo ellas son seres muy especiales para él.

Otro de estos momentos en donde interviene la comunicación intrapersonal es en esos momentos tan emotivos donde Rei se vio comprendido por otros personajes, fue el caso de su profesor que tuvo un impacto positivo en él y existen diálogos donde Rei tiene una reacción inmediata a las lecciones que le trata de dar ese personaje. Pero en este sentido la serie también tiene cierta oscuridad porque no todas las relaciones humanas de Rei son armoniosas, el caso más concreto de esto son las conversaciones con su hermana Kyouko

que comúnmente terminan en una relación agresiva, de hecho, la serie comienza con palabras de Kyouko donde trata de humillar a Rei. Estas palabras se quedan muy grabadas en nuestro personaje y de eso ya describimos algunos ejemplos.

Por ende, concluimos que la comunicación intrapersonal es algo que vemos en todas las relaciones humanas de Rei, por supuesto las significativas para su narración, pero lo más relevante es que lo que sucede dentro de Rei da paso a que se tenga una comunicación asertiva con ese otro personaje, pero también encontramos ejemplos donde hay caos, donde la relación con su hermana se presenta como algo tormentoso. En este sentido la comunicación intrapersonal de la serie se plantea como un medio de crecimiento con las demás personas, pero también como un medio en el que Rei es lastimado y él se lastima así mismo, aun así, hemos determinado que el mensaje de la serie se enfoca más en un diálogo constructivo.

¿Qué relación existió entre la comunicación intrapersonal de los personajes y su desarrollo individual en la serie?

Afirmamos en este punto que el objetivo se concretó porque identificamos una relación entre los diálogos del personaje y su desarrollo individual en la serie, de hecho, no sabemos si lo que tiene más peso sea el crecimiento individual o la relación con otros personajes. Probablemente estos temas sean igual de importantes y esa es una enseñanza que nos deja la serie, si recordamos el último capítulo de la temporada comprenderemos que el diálogo de Rei tanto nos habla de su crecimiento e historia personal como de compartir un mismo objetivo con muchas otras personas.

Si pensamos en los ejemplos de Shimada no es que se haya encontrado un crecimiento como tal, él de cierta forma ya era un personaje maduro y desarrollado, más que nada lo que pudimos ver en sus memorias fue su propio desarrollo. Pero en Rei sí lo vimos y lo desarrollamos porque capítulo con capítulo pudimos apreciar un ligero cambio. Por ejemplo, en cuanto a la forma en la que él expresa sus sentimientos, preguntándose a sí mismo el motivo por el que no llora, después veremos cierta transformación en su persona ya que finalmente lo hace y expone sus sentimientos de forma continua.

Otro ejemplo lo encontramos en el último arco de la serie donde Rei cambia un aspecto de su personalidad ya que deja de ser un jugador de shogi en solitario para introducirse en un grupo de estudio y tener aún más nexos con la comunidad de jugadores. Esto se da porque Rei reflexiona consigo mismo sobre muchas cosas en esos capítulos, inclusive se llega a cuestionar si realmente quiere jugar shogi o si puede mantenerse económicamente de otra actividad. El resultado lo vemos, termina en el grupo de estudio de Shimada Hachidan y esto es otro mensaje que nos deja en concreto la serie y que resulta ser una premisa de la comunicación intrapersonal: lo que nos comunicamos a nosotros mismos tiene sus efectos, finalmente nuestras relaciones interpersonales también resultan ser una manifestación de lo que nos decimos a nosotros mismos.

El mayor ejemplo de la comunicación intrapersonal en el crecimiento de Rei lo vemos desenvolverse bajo la temática de si Rei se encuentra huyendo de algo, de su constante pregunta sobre las adversidades de la vida. En este sentido lo que “Sangatsu no Lion” nos dice como contenido es que, si se quiere hablar de temas tan profundos y abstractos como el mismo sentido de la vida en un personaje, el diálogo interno de este puede ser una manera muy adecuada de contar la historia.

Que importante resulta que Rei hable consigo mismo del sentido de su vida y sus preocupaciones sobre las adversidades, quizá el punto clave de esto se da en el capítulo #01x20, ahí se da una conclusión pero es un tema que se desarrolla desde el principio, lo que Rei se hace son preguntas así mismo, lo que él buscaba era que alguien le diera la respuesta a esas preguntas, se le presentan conversaciones de las que aprende, provienen de Akari o quizá de su profesor pero en ese capítulo Rei finalmente concluye que ante tales preguntas la respuesta más acertada será la que él mismo se dé, la que viva en su propia experiencia.

En nuestro segundo capítulo hablamos brevemente sobre la focalización de un personaje en el anime y en general dentro de un guion destacando que resulta de gran complejidad realizar una historia donde el enfoque sea siempre el de un personaje, en la serie se compartió un poco de ese escenario con Shimada Hachidan y aunque los personajes secundarios sean muy relevantes finalmente la serie trata la historia de Rei y lo hace de forma exhaustiva, creando un contenido de alto valor y complejidad.

## Reflexiones sobre nuestra propuesta teórica.

Quizá uno de los más grandes desafíos de los temas que hemos escogido es la falta de información, pero a su vez se puede ver como toda un área de oportunidad. Insistimos en la relevancia de analizar el texto del anime porque es de ahí donde podemos encontrar su verdadera esencia, pero hay que decir que si bien el recurso del análisis textual resulta ser algo muy preciso y revelador este tiene sus limitaciones pues nos encontramos con muchos significados que no se podían entender sin contemplar a la cultura japonesa, más que nada en su forma de comunicar y de contar historias.

En el proceso notamos la relevancia de realizar un análisis contemplando en cada momento su cuerpo, esto es notorio cuando se escogen ciertos fragmentos que sin su debido contexto pueden tener una interpretación más sesgada y por ende se puede caer más fácilmente en falacias.

Aquí concluimos que no es totalmente factible realizar un análisis de una animación japonesa si no se contrasta con ciertos puntos además de la teoría que se escoge (en nuestro caso fue la comunicación intrapersonal), en la experiencia de este trabajo lo que sugerimos cuando se quiera crear un trabajo sobre un texto de animación es que se contraste con el mismo contexto del anime, con su actualidad, su cultura, su pasado y futuro o con la audiencia a la que va dirigido; es así como un trabajo de investigación del anime puede contemplarse como una fuente muy valioso de la ciencia social y por supuesto esto fomenta a que la misma imagen del anime se tome con mayor seriedad.

## Reflexiones generales.

Aquí queremos hablar primeramente de la serie en función de que algunos de los diálogos que analizamos no pertenecen formalmente a un proceso de comunicación intrapersonal y más que un fallo esta fue una revelación muy interesante, para este momento ya argumentamos sobre la forma en que el anime nos contó el día a día de un personaje, en el verdadero texto de la mente hemos concluido que lo que se quiso hacer con Rei fue dotar a un personaje de un pensamiento activo, nosotros lo escuchamos y lo vemos. Muchas cosas que suceden en este diálogo han caído en la teoría de la comunicación intrapersonal, los

ejemplos que no se dieron de esta manera también responden de forma paradójica a esta teoría la cual hemos documentado en el primer capítulo respecto a que no todo proceso cognitivo es un producto de este diálogo con nosotros mismos, lo que pasa en el personaje Rei es que siempre parte de un proceso cognitivo y de hecho este hallazgo es muy positivo ya que nos refleja la complejidad con la que se diseñó el personaje. Si todo lo que dijera Rei hubiera servido en función de nuestra teoría hubiera resultado demasiado conveniente.

También hay que comentar que muchos de los diálogos en analizamos presentan su mensaje en combinación con sus animaciones. Esto es fácil de entender, pero lo que concluimos es que fue una buena decisión hablar del texto en esta serie porque hay mucho y se presenta de forma muy literal, pero un análisis exhaustivo nos hubiera requerido adjuntarlo con los momentos de la animación esta. Desde la experiencia de nuestro trabajo, “Sangatsu no Lion” es un producto excepcional y que no se ve tan seguido en la animación japonesa en cuanto a su diálogo exhaustivo, si se quiere analizar cualquier otra serie de anime que no tenga esta característica es indispensable que se tome en cuenta cada fragmento de su animación.

Finalmente concluimos de forma satisfactoria con nuestros resultados presentando un trabajo que ha sido para nosotros un camino muy enriquecedor y personal, presentando una nueva teoría que respondió a nuestros intereses y con algunos fallos que también son importantes para formular una futura investigación de los productos de la animación japonesa y la teoría de la comunicación intrapersonal.

## BIBLIOGRAFÍA.

1. ADN Radio. (29 de septiembre de 2016). Chile figura entre los 10 países que más buscan anime en internet. Obtenido de ADN: <https://www.adnradio.cl/tiempo-libre/2016/09/29/chile-figura-entre-los-10-paises-que-mas-buscan-anime-en-internet-3260733.html>
2. Aladro, E. (2004). Comunicación como proceso simpático. Cuadernos de información y comunicación, 117-128.
3. Angulo Ruíz, M. (2010). La conquista de América Latina por el anime. Obtenido de Jspotpanama: <http://jspotpanama.hyperiondev-quattromd.com/mundo-geek/anime-manga/493/la-conquista-de-america-latina-por-el-anime-1ra-parte/>
4. Anime News Network. (2020). Animation Video (OAV/OVA). Obtenido de Original Anime News Network: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=35>
5. Anime News Network. (2020). *Makoto Shinkai*. Obtenido de Anime News Network: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=3487>
6. Anime News Network. (2020). *Mamoru Hosoda*. Obtenido de Anime News Network: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=4068>
7. Anime News network. (2020). March comes in like a lion (TV). Obtenido de Anime news network: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=18166>
8. Anime News Network. (2020). *Masaaki Yuasa*. Obtenido de Anime News Network: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=6940>
9. Aranda, N. (19 de julio de 2015). El anime en México. Obtenido de MUGS Noticias: <https://www.mugsnoticias.com.mx/cultura/el-anime-en-mexico/>
10. Azuma, H. (2009). Otaku, japan's database animals. Minnesota: University of Minnesota Press.

11. Baeza, R. H. (2001). Valores y comunicación. Ética del cuidado. Medicina general, 113-120. Obtenido de Valores y comunicación. ética del cuidado.
12. Barthes, R. (1993). La aventura semiológica. Barcelona: Paidós.
13. Beck, J. (2004). Animation art: from pencil to pixel, the history of cartoon, anime. Fulham: Flame Tree.
14. Bertochi, B., & Bertochi, A. (2018). Devilman crybaby: ¿qué nos puede decir de la relación entre Netflix y el anime? Ventana indiscreta, Universidad de Lima, 42-47. Obtenido de Scribd.
15. Bisquerra, R., & Fillela, G. (2003). Educación emocional y medios de comunicación. Revista Científica de Comunicación y Educación, 63-67. Obtenido de Dialnet.
16. Blautoothdmand. (17 de diciembre de 2017). The appeal of slice of life. Obtenido de The artifice: <https://the-artifice.com/slice-of-life-anime/>
17. Bloom, H. (1994). El canon occidental. Barcelona: Anagrama.
18. Bogarín Quintana, M. J. (2008). La estética otaku y el imaginario manga/anime. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2597385>
19. Brenner, R. (1977). Understanding manga and anime. Estados Unidos: Unlimited libraries.
20. Britez, D. (10 de agosto de 2015). 10 animes sobre el Japón antiguo. Obtenido de Mirando hacia Japón: <https://mirandohaciajapon.com/10-animes-sobre-el-japon-antiguo/>
21. Café anime lair. (19 de julio de 2013). Slice of Life. Obtenido de Café anime lair: <https://cafeanimelair.com/2013/07/19/slice-of-life/>
22. Castelli Olvera, S. I. (30 de mayo de 2016). La introducción e influencia del manga en México: El caso de Lorena Velasco Terán y DREM. Obtenido de cuadernos de comic: [http://cuadernosdecomic.com/docs/revista8/La\\_introduccion\\_e\\_influencia\\_del\\_manga\\_en\\_Mexico\\_El\\_caso\\_de\\_Lorena\\_Velasco\\_Teran\\_y\\_DREM.pdf](http://cuadernosdecomic.com/docs/revista8/La_introduccion_e_influencia_del_manga_en_Mexico_El_caso_de_Lorena_Velasco_Teran_y_DREM.pdf)



23. Cavallaro, D. (2012). CLAMP in context, a critical study of manga and anime. Estados Unidos: McFarland and Company Inc., Publishers.
24. Chesire, M., Wolman, A., Voelkert, G., & Levy, H. (2001). Measurement and analysis of a streaming-Media workload. Obtenido de usenix: <https://www.usenix.org/legacy/publications/library/proceedings/usits01/chesire/chesire.pdf>
25. Clemens, J. (11 de septiembre de 2019). Market capitalization of the biggest internet companies worldwide as of June 2019. Obtenido de Statista: <https://www.statista.com/statistics/277483/market-value-of-the-largest-internet-companies-worldwide/>
26. Clements, J. (2013). Anime: A History. Londres: BFI & Palgrave Macmillan.
27. Cobos, T. L. (2012). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en américa latina. Razón y palabra.
28. Cooper, L. M. (2020). The history of anime. Obtenido de Rightstuf: <https://www.rightstufanime.com/anime-resources-global-history-of-anime>
29. Costello, S. (20 de abril de 2020). Internet streaming: What it is and how it works. Obtenido de Lifewire: <https://www.lifewire.com/internet-streaming-how-it-works-1999513>
30. Crunchyroll. (2020). Nosotros somos Crunchyroll. Obtenido de Crunchyroll: <https://www.crunchyroll.com/about/es/index.html>
31. Cuenca Molina, A. (1999). Ética de la comunicación. Anales de documentación, 9-19.
32. Don W. Stacks, P. A. (noviembre de 1987). Toward a holistic neurophysiological understanding of intrapersonal communication. Obtenido de ERIC: <https://eric.ed.gov/?id=ED289181>
33. Fernández Labastida, F. (2006). Conversación, diálogo y lenguaje en el pensamiento de Hans-Georg Gadamer. Obtenido de Depósito académico digital de la Universidad de Navarra: <https://dadun.unav.edu/handle/10171/15946>

34. Flores Salcedo, D. E. (2013). El impacto de la serie y anime japonés "Naruto" en las representaciones estéticas, simbólicas y discursivas. Quito: Universidad Central del Ecuador.
35. Friedman, M. S. (2003). Martin Buber: The life of dialogue. Estados Unidos: Routledge.
36. Furriss, M. (2007). Art in motion: animathic aesthetics. Eastleigh: John Libbey Publishing.
37. Gadamer, H. G. (1999). Verdad y método. Salamanca: Ediciones Sígueme.
38. García Núñez, R., & García Huerta, D. (2014). Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de cómics, anime y cosplay. Revista de Tecnología y Sociedad, "innovación y difusión de la tecnología".
39. Gómez, C. (diciembre de 2015). The Netflix recommender system: Algorithms, business value, and innovation. Obtenido de ACM Digital Library: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2843948>
40. González Cuesta, B., & Larragaña Zulueta, M. (2007). Análisis comparado de la construcción visual del tiempo: cine documental e imagen románica en su representación del tiempo presente. En J. Marzal Felici, & F. J. Gómez Tarín, Metodologías de análisis del film (págs. 631-639). Madrid: Edipo.
41. Hernández Pérez, M. (2017). Manga, anime y videojuegos: narrativa cross media japonesa. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
42. Hernández, C. (09 de agosto de 2009). Nacimiento de la cultura Otaku en México. Obtenido de Slideshare: <https://es.slideshare.net/torukajin/el-nacimiento-de-la-cultura-otaku-en-mxico>
43. Hills, M. (2002). Transcultural otaku: Japanese representations of fandom and representations of Japan in anime/manga fan cultures. Obtenido de Semantic Scholar: <https://www.semanticscholar.org/paper/Transcultural-otaku%3A-Japanese-representations-of-of-Hills-McGregor/d62ff6eb6025b29ab22dddf60ee0bfbf5bea2bda>

44. Honeycutt, J. M. (noviembre de 1987). Intrapersonal communication and imagined interaction. Obtenido de academia.edu: [https://www.academia.edu/685589/Intrapersonal\\_communication\\_and\\_imagined\\_interaction](https://www.academia.edu/685589/Intrapersonal_communication_and_imagined_interaction)
45. Horno López, A. (2012). Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés. Obtenido de Universidad Politécnica de Valencia: <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/1055>
46. Horno López, A. (2013). Animación japonesa: análisis de series actuales. Granada, España: Universidad de Granada "Dibujo-Diseño y Nuevas Tecnologías".
47. Horno López, A. (2018). La estética anime: un estilo especial a ojos del público. En C. E. Daza Orozco, A. Míguez Santa Cruz, & A. L. Meo, Narrativas visuales: Perspectivas y análisis desde Iberoamérica (págs. 45-68). Bogotá: Fundación universitaria San Mateo.
48. Hyatt, K. S. (marzo de 1992). Creativity through intrapersonal communication dialog. Obtenido de Wiley Online Library: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/j.2162-6057.1992.tb01158.x>
49. Iglesias, S. (1981). Principios del método de la investigación científica. Ciudad de México: Tiempo y obra.
50. Japanese with anime and kanji with manga. (25 de julio de 2016). Shounen, shoujo, seinen, josei. Obtenido de Japanese with anime and kanji with manga: <https://www.japanesewithanime.com/2016/07/shounen-shoujo-seinen-josei.html>
51. Japanese with anime and kanji. (25 de marzo de 2019). Slice of Life. Obtenido de Japanese with anime and kanji: <https://www.japanesewithanime.com/2019/03/slice-of-life.html>
52. Knobel, S. G. (2011). La comunicación pública de contenido complejo. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
53. Labastida, F. F. (2006). Conversación, diálogo y lenguaje en el pensamiento de Hans-Georg Gadamer. Obtenido de Depósito académico digital de la Universidad de Navarra: <https://dadun.unav.edu/handle/10171/15946>

54. Lamrichs, N. (mayo de 2013). The cultural dynamic of doujinshi and cosplay: Participations: journal of audience and reception studies, 154 - 176. Obtenido de Participations: Journal of audience and reception studies.
55. Loo, E. (16 de Octubre de 2012). Cowboy Bebop Helmer Shinichiro Watanabe, BONES Plan New TV Anime. Obtenido de Anime News Network : <https://www.animenewsnetwork.com/news/2012-10-16/cowboy-bebop-helmer-shinichiro-watanabe-bones-plan-new-tv-anime>
56. López, P. (1 de mayo de 2018). La industria del anime creció un 171% a nivel mundial. SDP Noticias.
57. López- Loringuillo, A. (2018). La narración compleja en el anime postclásico: la ambigüedad narrativa en la animación japonesa comercial. España: Universitat Jaume.
58. Mancillas Orozco, E. A. (2007). Análisis de la estructura narrativa del manga “CLOVER” de CLAMP. Cholula, Puebla: Universidad de las Américas de Puebla.
59. Manga México. (26 de enero de 2020). Los Mangas más vendidos de México en 2019. Obtenido de Qué anime: <https://queanime.com/los-mangas-mas-vendidos-de-mexico-en-2019/>
60. Martínez Alonso, G. (2015). Tres momentos de la circulación del anime y manga en Argentina. Question.
61. McCarthy, H. (2014). A brief history of manga: The essential pocket guide to the japanese pop culture phenomenon. Reino Unido: Ilex.
62. McDonald, K., & Smith-Rowsey, D. (2016). The Netflix effect, technology and entertainment in the 21st century. Nueva York: Bloomsbury academic.
63. Mckee, R. (1997). El guión. España: Alba Editoriales.
64. Meo, A. L. (2016). Aproximaciones al anime: producción, circulación y consumo en el siglo XXI. Question, revista especializada de periodismo y comunicación, 251-265. Metropolitan Museum of Art: [https://www.metmuseum.org/toah/hd/jilh/hd\\_jilh.htm](https://www.metmuseum.org/toah/hd/jilh/hd_jilh.htm)

65. Molina, A. C. (1999). Ética de la comunicación. *Anales de documentación*, 9-19.
66. Monje Álvarez, C. A. (2011). *Metodología de la investigación cualitativa y cuantitativa: una guía didáctica*. Neiva: Universidad Surcolombiana.
67. Moreno Cardenal, L. (2007). El baile de pareja en dos momentos del cine norteamericano. En J. Marzal Felici, & F. J. Gómez Tarín, *Metodología de análisis del film* (págs. 657-666). Madrid: Edipo.
68. Napier, S. (2000). *Anime: from Akira to princess mononoke*. Estados Unidos: Palgrave.
69. Newitz, A. (2002). *Anime otaku: japanese animation fans outside Japan*. Bad subjects, political education for everyday life.
70. O'Callaghan, P. (10 de Mayo de 2018). *10 great anime films of the 21st century*. Obtenido de BFI.org: <https://www.bfi.org.uk/news-opinion/news-bfi/lists/10-great-anime-films-21st-century>
71. Oberholzer, C. (2013). *The role of neuro linguistic programming in improving organisational leadership through intrapersonal communication development*. Pretoria: Universidad de Pretoria.
72. Okuno, T. (2014). *Roots of Cool Japan: From the Japanese*. Kwansei Gakuin University social sciences.
73. Pérez Hernández, M. (11 de abril de 2019). Looking into the “Anime Global Popular” and the “Manga Media”: Reflections on the Scholarship of a Transnational and Transmedia Industry. Obtenido de MDPI: <https://www.mdpi.com/2076-0752/8/2/57>
74. Rafael Bisquerra y Gemma Fillela. (2003). *Educacion emocional y medios de comunicacion*. *Revista Científica de Comunicación y Educación*, 63-67. Obtenido de Dialnet.
75. Ramírez, H. (10 de octubre de 2019). *Crunchyroll reveals the 20 most popular anime in the world*. Obtenido de CBR: <https://www.cbr.com/crunchyroll-20-most-popular-anime-fall-2019/>

76. Ristola, J. (5 de marzo de 2016). From piracy to legitimacy: The rise of Crunchyroll and the exploitation of digital labour. Obtenido de Academia.edu: [https://www.academia.edu/22865763/From Piracy to Legitimacy The Rise of Crunchyroll and the Exploitation of Digital Labour](https://www.academia.edu/22865763/From_Piracy_to_Legitimacy_The_Rise_of_Crunchyroll_and_the_Exploitation_of_Digital_Labour)
77. Rizzo, B. (6 de junio de 2017). Ojos rasgados: breve historia del animé en argentina y latinoamérica. Obtenido de Tecnovortex: <https://tecnovortex.com/historia-del-anime-argentina-latinoamerica/>
78. Roberts, C. V. (noviembre de 1983). The definition and delimitation of intrapersonal communication: A Physiological Perspective. Obtenido de ERIC: <https://eric.ed.gov/?id=ED240634>
79. Rodríguez Fernández, I. (2014). El realismo en el anime: Una perspectiva occidental a través de sus obras populares. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
80. Rojas Soriano, R. (1976). Guía para realizar investigaciones sociales. México: Plaza y Valdes editores.
81. Romero Quiroz, J. (2012). Influencia cultural del anime y manga japonés en México. Toluca, Estado de México: Universidad Autónoma del Estado de México.
82. Rule, P. N. (2015). Dialogue and boundary learning. Sudáfrica: Sense Publishers.
83. Sampieri Hernández, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación. Ciudad de México: Mc Graw Hill.
84. Sánchez Barrera, E. R. (2016). El anime como elemento de transculturalización e interculturalización en la construcción de identidades y sentidos en los Jóvenes de Chilpancingo, Guerrero. Revista Tlamati.
85. Shedletsky, L. (noviembre de 1989). Meaning and mind: An intrapersonal approach to human communication. Obtenido de ERIC: <https://eric.ed.gov/?id=ED308566>
86. Shōji, K. (27 de julio de 2010). Japanese culture takes on the world. Obtenido de Discuss Japan: Japan Foreign Policy Forum: <https://www.japanpolicyforum.jp/culture/pt20100727115644.html>

87. Silva de Figueiredo, D. (2019). Serviços de streaming e a popularização de dramas asiáticos por fãs brasileiros. *Acta Scientia*, 40-49.
88. Simbo, K. O. (Dirección). (2016). *Sangatsu no Lion* [Película].
89. Stacks, D. W. (noviembre de 1987). Toward a holistic neurophysiological understanding of intrapersonal communication. Obtenido de ERIC.: <https://eric.ed.gov/?id=ED289181>
90. Stephenson, B. (26 de diciembre de 2019). Crunchyroll: What it is and how to watch anime on it. Obtenido de Lifewire: <https://www.lifewire.com/what-is-crunchyroll-how-to-watch-anime-on-it-4775757>
91. Tanaka, M. (29 de julio de 2014). Trends of fiction in 2000s Japanese Pop Culture. Obtenido de ejcjs: <http://www.japanesestudies.org.uk/ejcjs/vol14/iss2/tanaka.html>
92. Terasaki, K. (s.f.). *Igo to shogi*. Igo to shogi. Japón.
93. Torrents, A. (2015). Animated potentiality: temporality and the limits of narrative in anime. Obtenido de Kyoto-seika: [https://www.kyoto-seika.ac.jp/researchlab/wp/wp-content/uploads/no\\_alba\\_torrents.pdf](https://www.kyoto-seika.ac.jp/researchlab/wp/wp-content/uploads/no_alba_torrents.pdf)
94. Trejo Estrada, M. G. (2014). El discurso del nuevo comunismo en México y sus aportaciones para la construcción de una sociedad de la comunicación. análisis crítico de aprender a escuchar de Carlos Lenkersdorf. Morelia: Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.
95. Umai Cha. (2017). Género y tipos de anime: ¿conoces los más representativos? Obtenido de Umai Blog: <https://blog.umaicha.com/tipos-anime-conoce-los-mas-representativos/>
96. Urrutia Aldrete, C. (13 de julio de 2016). Los 6 animes más extensos. Obtenido de IGN Latam: <https://latam.ign.com/anime/28146/news/los-6-animes-mas-extensos>
97. Vico, E. A. (2004). Comunicación como proceso simpático. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1075815>

98. Vilar, M. (20 de diciembre de 2018). *El anime en la taquilla mundial*. Obtenido de Industrias del cine: <http://industriadelcine.com/2018/12/20/anime-la-taquilla-mundial/>
99. Villa Gracia, D. (2015). Relaciones formales entre el cómic japonés contemporáneo y su adaptación audiovisual animada. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
100. Villegas, M. (1993). Las disciplinas del discurso: hermenéutica, semiótica y análisis textual. Anuario de psicología, Universitat de Barcelona, 19-59.
101. Vocate, D. R. (1994). Intrapersonal communication. Nueva Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
102. Watson, A. (14 de febrero de 2020). Netflix's annual revenue from 2002 to 2019. Obtenido de Statista: <https://www.statista.com/statistics/272545/annual-revenue-of-netflix/>
103. Watson, A. (9 de agosto de 2019). Number of Crunchyroll paying subscribers worldwide as of November 2018. Obtenido de Statista: <https://www.statista.com/statistics/594952/crunchyroll-users/>
104. Wells, P. (2002). Understanding animation. Reino Unido: Routledge.
105. Willmann, A. (noviembre de 2012). Japanese illustrated handscrolls. Obtenido de Metropolitan Museum of Art.
106. Yasuo, Y. (24 de enero de 2014). El sendero del anime japonés. Obtenido de Nippon, una ventana a Japón: <https://www.nippon.com/es/features/h00043/>
107. Zayas Agüero, P. M. (2011). La comunicación interpersonal. España: Editorial Académica Española.
108. Zorrilla Arena, S. (1996). Introducción a la metodología de la investigación científica. México: Aguilar León.
109. Zúñiga, E. (2018). Selección 2018: El manga regresa (con éxito) al mercado mexicano. Forbes.



## Apéndice de animes mencionados

### Series de animación.

“Ajin (2014)”

“Alps no Shojo Heide/ Heidi (1974)”.

“Bishojo Senshi Sera Mun/ Sailor Moon (1992)”

“Desu Noto/ Death Note (2006)”

“Devilman Crybaby (2018)”

“Doraemon (1973)”

“Doragon Boru /Dragon Ball (1986)”

“Hagane no Renkinjutsushi Furumetaru Arukemisuto/ Fullmetal Alchemist Brotherhood (2010)”

“Herusingu / Hellsing (2001)”

“Kādokyaputā Sakura/ Sakura card captor (1998)”

“Kaubōi Bibappu/ Cowboy Bebop (1998)”

“Kōkaku Kidōtai/ Ghost in the shell (1995)”

“Kuranado Afuta Sutōri/ Clannad After Story (2008)”

“Kureyon Shin-chan/ Shin-chan (1992)”

“Kyandi Kyandi/ Candy Candy (1976)”

“Kyaroru & Chūzudei/ Carol y Tuesday (2019)”

“Le naki ko/ Remi (1977)”

“Mahha gō gō gō/ Meteoro (1967)”

“Majikku Naito Reiāsu/ Magic Knight Rayearth (1994)”

“Majinga Zetto/ Mazinger Z (1972)”

“Meitantei Konan/ Detective Konan (1996)”

“Nanatsu no Taizai/ Los siete pecados capitales (2016)”

“Naruto (2002)”

“Pokemon (1997)”

“Puella Magi Madoka Magica (2011)”

“Ranma Nibun no Ichi/ Ranma 1/2 (1989)”

“Rurouni Kenshin/ Samurai X (1996)”

“Saint Seiya/ Los caballeros del zodiaco (1986)”

“Samurai Chanpurū/ Samurai Champloo (2004)”

“Sangatsu no Lion / March Comes in Like a Lion (2016)”.

“Sengoku Otogizōshi InuYasha / Inuyasha (2000)”

“Shin Seiki Evangerion/ Neon Genesis Evangelion (1995)”

“Shōjo Kakumei Utena/ Revolutionary girl Utena (1997)”

“Suzumiya Haruhi no Yuutsu/ La melancolía de Haruhi Suzumiya (2006)”

“Tetsuwan Atomu/ Astroboy (1963)”

“Uchū senkan Yamato/ Crucero espacial Yamato (1974)”

“Yojōhan Shinwa Taikei/ The Tatami Galaxy (2010)”

“Zankyō no Teroru/ Terror in resonance (2014)”

## Filmografía.

“Akira (1988)”

“Black-Jack (1973)”

“Buddha (1973)”

“Byōsoku Go Senchimētoru/ 5 centímetros por segundo (2007)”

“Dejimon Adobenchā/ Digimon Adventure (1999)”

“Doodling Kitty (1957)”

“Hauru no Uguko Shiro/ El castillo ambulante (2004)”

“Hi no Tori (1954)”

“Hoshi wo Ou Kodomo/ Viaje a Agartha (2011)”

“Hotaru no Haka / La tumba de las luciérnagas (1988)”

“Imokawa Mukuzō Genkanban no Maki (1917)”

“Kaguya-hime no Monogatari / El cuento de la princesa Kaguya (2013)”

“Kaze no Tani no Nausicaa/ Nausicaa del valle del viento (1984)”

“Kimi no Na wa/ Your Name (2018)”

“Kōkaku Kidōtai/ Ghost in the shell (1995)”

“Kono Sekai no Katasumi ni/ En este rincón del mundo (2016)”

“Kotonoha no Niwa/ El jardín de las palabras (2013)”

“Maindo Gēmu/ Mind Game (2004)”

“Majo no Takkyūbin/ Kiki entregas a domicilio (1989)”

“Millenium actress (2001)”

“Mirai no Mirai/ Mirai mi hermana pequeña (2018)”

“Mitsu no Hannashi (1960)”

“Mononoke Hime / La princesa Mononoke (1997)”

“Ōkami Kodomo no Ame to Yuki/ Los niños lobo (2012)”  
“Otogi Manga Calender / Instant History (1961)”  
“Perfect Blue (1997)”  
“Rurouni Kenshin Tsuiokuhen (1999)”  
“Sen Chihiro no Kamikakuzhi/ El viaje de Chihiro (2001)”  
“Taijou no Ouji Horusu no Daibouken/ Hols, el príncipe del sol (1968)”  
“Toki wo Kakeru Shōjo/ La chica que saltaba a través del tiempo (2006)”  
“Tonari no Yamada/ Mis vecinos los Yamada (1999)”

## Manga.

“Boku no hero / My hero Academy (2014)”  
“Doragon Bōru Sūpā/ Dragon ball super (2015)”  
“Kuroba/ Clover (1997)”  
“Meido in Abisu / Made in abyss (2012)”  
“Overlord (2012)”  
“Saint seiya / Los caballeros del zodiaco (1985)”  
“Shingeki no kyojin/ Ataque a los titanes (2009)”  
“Suramu Danku / Slam dunk (1990)”  
“Wanpanman /One punch man (2012)”  
“Wotakoi (2014)”  
“Yakusoku no Nebārando/ The promise neverland (2016)”