

HÉROES MEDIÁTICOS Y REPRESENTACIONES SOCIALES DE JUSTICIA Y
DEL IDEAL DE MORAL EN LA FORMACIÓN CIUDADANA DE LOS JÓVENES
ANÁLISIS DEL CASO DE UNA COMUNIDAD DE FANS DEL ANIME EN UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE BOGOTÁ (COLEGIO IED SAN RAFAEL)

JAVIER FERNANDO HERRERA FERNÁNDEZ

UNIVERSIDAD DISTRITAL “FRANCISCO JOSE DE CALDAS”
MAESTRIA EN COMUNICACIÓN - EDUCACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN
BOGOTA 2016

HÉROES MEDIÁTICOS Y REPRESENTACIONES SOCIALES DE JUSTICIA Y
DEL IDEAL DE MORAL EN LA FORMACIÓN CIUDADANA DE LOS JÓVENES
ANÁLISIS DEL CASO DE UNA COMUNIDAD DE FANS DEL ANIME EN UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA PÚBLICA DE BOGOTÁ (COLEGIO IED SAN RAFAEL)

JAVIER FERNANDO HERRERA FERNÁNDEZ

Trabajo de grado para obtener el título de Magister en Comunicación-Educación, línea de
investigación en Cultura Política.

Director: FERNANDO ARANGUREN DÍAZ

UNIVERSIDAD DISTRITAL “FRANCISCO JOSE DE CALDAS”
MAESTRIA EN COMUNICACIÓN - EDUCACIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS Y EDUCACIÓN
BOGOTA 2016

*Cresta de nubes.
una hormiga ha escalado
mi bandeja de tinta.
Masaoka Shiki*

*A mi madre, quien con su
paciencia y esfuerzo labró lo mejor de mí
como ser humano; y que ahora pongo al
servicio del tejido de estas ideas que
componen este sencillo trabajo.*

*A mi padre, a quien desde niño
admire en secreto su apasionada e
inquietante labor de armar y desarmar
artefactos, como si se tratara de un
antiguo bricoleur. Sin que se lo
propusiera me enseñó el carácter
artesanal de mi oficio.*

*A Santino, quien con sus
inesperadas visitas me devolvió la mirada
de la niñez.*

AGRADECIMIENTOS

Al profesor Fernando Aranguren por su continuo apoyo, sus valiosos aportes y observaciones teóricas y metodológicas en el proceso de investigación.

A los estudiantes del Colegio IED San Rafael: Javier, Brayan, Diana, Jefferson, Olga, Andrés, Valentina, Carolina, Sofía, Brandon, Julián y Samy, por su generosa disposición a compartir conmigo sus saberes y perspectivas de vida que han edificado mediante su afición al anime.

A mis compañeros de maestría, Edgar Ballén y Katherin Villalobos, con quienes en cada proyecto académico que compartimos forjamos un saber y una amistad de la cual aprendí afilar el sentido crítico y la imaginación.

A Mary, quien en los últimos años, pese a la clandestinidad, la confusión y el miedo, acompañó cariñosamente mi camino y alentó mis esfuerzos.

A la Mojita, por las estimulantes conversaciones que vivimos, en las que fecundaron otras lecturas de la vida y de sí mismo. La muestra de gratitud por estos intercambios es indecible.

TABLA DE CONTENIDO

| | |
|--|----|
| INTRODUCCIÓN | 1 |
| TEMA | 5 |
| JUSTIFICACIÓN | 5 |
| OBJETIVO GENERAL..... | 6 |
| OBJETIVOS ESPECÍFICOS | 6 |
| FORMULACIÓN DEL PROBLEMA | 7 |
| CAPITULO 1..... | 10 |
| SER FAN DEL ANIME. APROXIMACIONES ENTRE LA ESCUELA Y EL CONSUMO CULTURAL..... | 10 |
| 1.1 (Des) encuentros entre escuela y culturas mediáticas..... | 10 |
| 1.2 El consumo cultural desde la perspectiva de los estudios culturales | 17 |
| 1.3 Fans del anime. Expresión juvenil, sociabilidad y construcción de identidades .. | 25 |
| CAPITULO 2..... | 36 |
| EL FENOMENO ANIME. BREVE RECORRIDO POR LA ANIMACION JAPONESA | 36 |
| 2.1 Rasgos del discurso del anime | 36 |
| 2.2 Breve Historia del anime-manga..... | 39 |
| 2.3 Focos temáticos en la producción anime | 46 |
| CAPITULO 3..... | 50 |
| EN BUSQUEDA DEL HEROE MEDIATICO: AVATARES DE LA FIGURA HEROICA | 50 |
| 3.1 El culto al héroe | 50 |
| 3.2 Rostros y trayectorias de la figura heroica..... | 53 |
| 3.3 El héroe mediático. De héroes monolíticos a héroes complejos..... | 58 |

| | |
|---|-----|
| 3.4 Aproximaciones al héroe en el Anime | 63 |
| CAPITULO 4..... | 67 |
| DISEÑO METODOLOGICO DE LA INVESTIGACIÓN | 67 |
| 4.1 La investigación cualitativa | 67 |
| 4.2 Representaciones sociales como categoría de análisis en la investigación..... | 70 |
| 4.3 Estrategias y técnicas de investigación | 73 |
| 4.4 Desarrollo del trabajo de campo. | 79 |
| 4.4.1 Características de la población..... | 80 |
| 4.4.2 Instrumentos de recolección y análisis de datos..... | 82 |
| CAPITULO 5..... | 85 |
| RESULTADOS Y HALLAZGOS | 85 |
| 5.1 Resultados | 85 |
| 5.1.1. Cuestionario A (gustos, preferencias y actividades fanáticas) | 85 |
| 5.1.2. Cuestionario B (noción de justicia)..... | 87 |
| 5.1.3 Entrevistas | 88 |
| 5.1.4. Taller (cartas de fans)..... | 90 |
| 5.1.5. Taller creación fan fiction | 91 |
| 5.1.6 Grupo de discusión..... | 94 |
| 5.2 Hallazgos..... | 94 |
| 5.2.1. Dimensión extratextual..... | 95 |
| 5.2.1. Dimensión textual..... | 98 |
| CAPITULO 6..... | 110 |
| CONCLUSIONES..... | 110 |
| 6.1 El consumo del anime como signo de distinción y marca de pertenencia social del fan | 110 |

| | |
|--|-----|
| 6.2 La sociabilidad del fan se despliega entre escenarios virtuales y presenciales.. | 111 |
| 6.3 Los héroes del anime son referentes simbólicos desde los cuales los fans construyen identidad, sentidos y metáforas de vida..... | 112 |
| 6.4 La figura heroica del anime: entre el héroe virtuoso y el antihéroe..... | 112 |
| 6.5. El héroe justiciero viene al rescate de la justicia institucional..... | 113 |
| CAPITULO 7..... | 115 |
| APRENDIENDO DEL ANIME: IDEAS PARA EL DESARROLLO DE UNA PROPUESTA PEDAGOGICA EN EL CAMPO DEL PENSAMIENTO SOCIAL | 115 |
| BIBLIOGRAFÍA | 128 |
| ANEXOS | 137 |

INTRODUCCIÓN

*Enseño porque busco, porque indagué,
porque indago y me indago.*

Paulo Freire

Si algo propicia el ejercicio de la investigación en la experiencia docente, no es una simple acumulación de un conocimiento extrínseco a su oficio; sino la amplitud y complejización de la mirada con que se piensa - y se piensa así mismo - los fenómenos educativos en el marco de la cotidianidad. Es por esto que, en este oficio de la enseñanza, indagar un conjunto de problemas es, como lo plantea Freire, indagarse también a uno mismo.

Por ello, en esta introducción me voy a referir a esta investigación no como un producto final sino como un proceso. Un proceso que recoge viejas (y nuevas) inquietudes y malestares personales en torno a la educación ciudadana, así como la re-elaboración - biográfica e inacabada - de un mapa teórico que guíe su comprensión y el trazo de nuevos itinerarios para la acción transformadora.

Si bien es cierto que la ciudadanía es una categoría que emana de un status jurídico, no se agota ni termina en la normatividad. Pensarla de esta manera, aunque haya sido el enfoque dominante, es desterrar de la ciudadanía sus vínculos con el mundo de la vida, las interacciones cotidianas y la construcción de identidades, en la que toma forma. Por el contrario, este proyecto de investigación parte de la idea de que la ciudadanía no es equivalente al grado de apego a las normas que define su ejercicio, establecidas en la constitución política o en los manuales de convivencia; sino que asistimos a su reconfiguración gracias a una ampliación y diversificación de las mediaciones de lo político y de los escenarios de aprendizaje ciudadano.

Inmersa en una ciudadanía letrada (Caruso y Dussel, 2001; Barbero, 2005), la escuela no ha sabido apreciar y reconocer otras formas implícitas de ciudadanía y otros escenarios sociales de formación de subjetividades políticas en los que se gestan las identidades juveniles. Y precisamente, uno de esos espacios vitales, en un contexto de mundialización de la cultura y de nuevos regímenes comunicativos en torno a la imagen e internet, es el consumo cultural. Así pues, las industrias culturales se vienen constituyendo en poderosas estrategias de socialización

e interpelación ideológica y simbólica de los jóvenes. Dichas industrias se instalan en la cotidianidad como nuevos actores transnacionales que están redefiniendo tanto la política cultural como la cultura política de los jóvenes (Herrera, M, 2009).

Y quizá no habido en las últimas décadas caso más representativo de estas transformaciones y reconfiguración de lo político asociadas con el consumo cultural (y más allá de la esfera estatal) que las comunidades de fans (Jenkins, 2009). Esas audiencias que cobraron mucha fuerza con el auge del entretenimiento, las industrias culturales y las ciberculturas, muestran el estrecho vínculo identitario que construyen los jóvenes – no exento de tensiones y contradicciones - con las narrativas de las culturas mediáticas.

Es en este sentido, que explorar las comunidades de fans (sus actividades, motivaciones y representaciones de mundo), y más precisamente las del anime (objeto de esta investigación), es buscar algunos indicios de cómo se manifiestan estas nuevas formas de ciudadanía y ciudadanización.

Se comprende entonces, que el anime -y esta ha sido la apuesta interpretativa de la investigación - en tanto cultura mediática, ofrece con sus narrativas un repertorio de recursos simbólicos - a través de los personajes como la figura heroica y las prácticas de consumo – que median en la construcción de horizontes axiológicos, ideales de moralidad y sentidos de justicia, como componentes en la constitución de subjetividad política en un grupo de fans.

Con estas premisas se adelantó este proceso de investigación, que he estructurado de la siguiente manera:

En primer lugar se delimita el problema de investigación y los alcances de la misma. En la descripción del problema se interroga por el repertorio de representaciones sociales relacionadas con el significado de la justicia y el ideal moral, gestadas desde las relaciones de las audiencias juveniles – en este caso, un grupo de fans del colegio IED San Rafael - con la narrativa anime, y más específicamente con la figura heroica, desde las cuales construyen visión del mundo e identidad.

A continuación se desarrolla el marco teórico (cap. 1, 2. Y 3) en el que se establecen diferentes líneas argumentativas que fundamenta y encuadran conceptualmente la exploración de esta investigación. Las relaciones de la escuela con las culturas mediáticas y el consumo

cultural; la actividad fanática en torno al anime como medio de expresión y sociabilidad juvenil; las características e historia de este producto mediático; y un rastreo teórico a la figura del héroe mediático en general, y en particular en el anime; fueron objeto de análisis en estos tres capítulos.

Luego, en el capítulo cuatro, dedicado a la metodología de la investigación, se identifican las estrategias metodológicas, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y de análisis de información que fundamentan, guían y apoyan el proceso del trabajo de campo. De acuerdo con esto, se utiliza como categoría de análisis las *representaciones sociales*; indagadas a partir del diseño de una «caja de herramientas», en la que confluyen y se complementa para el análisis de este estudio de caso, varios principios metodológicos, tales como la etnografía, los métodos narrativos-biográficos y la investigación-acción.

El Capítulo cinco, se centra en el análisis de resultados y su interpretación. Los hallazgos de la investigación fueron categorizados en el marco de las dos dimensiones que caracterizan a la actividad fanática (Aranda, 2013): la *extratextual* (lo que hacen los fans por fuera del texto) y la *textual* (o lo que hacen los fans con el texto). Enfocando de este modo la indagación, por un lado, al reconocimiento de los procesos de consumo (percepciones, socialidades y ritualidades) implicados en el grupo de fans estudiado, y por el otro, en la identificación de las representaciones de justicia y del ideal moral (horizontes axiológicos, figura heroica y sentidos de justicia), construidas por los sujetos de la investigación, a partir de cuestionarios, entrevistas y talleres de creación narrativa.

El capítulo seis expone de manera concisa, las conclusiones de la sistematización del trabajo de campo, poniendo en relación – conforme a las categorías de análisis formuladas - y contrastando los hallazgos a la luz de los planteamientos teóricos.

Finalmente, el capítulo siete, quizá el más ensayístico de los que estructuran la investigación, pretende esbozar en líneas generales un conjunto de ideas que fundamente una propuesta pedagógica orientada al desarrollo del pensamiento social y de ciudadanía en la escuela, a partir de las narrativas, marcos de referencia y competencias culturales asociadas con la cultura anime. Desde una perspectiva pedagógica inscrita en el marco del diálogo de saberes y negociación cultural, se ofrecen algunas ideas-fuerza que sirvan de sustento a ulteriores

proyectos didácticos que vinculen la narrativa anime, encaminados al desarrollo de una comprensión crítica de los conflictos y relaciones de poder de nuestra sociedad.

TEMA

Los héroes mediáticos, representaciones sociales y formación ciudadana de los jóvenes.
El caso de una comunidad de fans del anime.

JUSTIFICACIÓN

La formación ciudadana en el contexto escolar ha cobrado fuerza en la primera década de este siglo. La política pública ha definido una serie de estrategias educativas que van desde los estándares en formación ciudadana hasta la más reciente política de la Secretaría de Educación alrededor de los llamados Planes Integrales para la Educación Ciudadana y la Convivencia (PIECC). En la práctica educativa, este énfasis en el discurso de la ciudadanía, atendiendo al llamado de la renovación, ha puesto en la escena los múltiples sentidos con que los actores escolares invisten esta categoría. Desde el reencauche de los civismos de corte tradicional, pasando por la llamada cultura ciudadana, hasta la -todavía muy tímida - articulación de la formación política de los jóvenes con las esferas del arte y los medios de comunicación.

A pesar de esta diversidad de modos de entender la formación ciudadana que se abren en el horizonte de la educación, todavía los planteamientos normativos-institucionales predominan. Los ideales axiológicos, las prescripciones, los canales formales de participación, el saber ciudadano como saber declarativo de los mecanismos estatales para la protección de los derechos humanos, entre otros aspectos de la práctica de formación ciudadana, son las líneas de trabajo pedagógico más comunes. Sin embargo, a diferencia de lo que ocurre dentro de la reflexión predominante en educación, que apunta más hacia los requerimientos de los emisores de la política educativa, en este proyecto de investigación nos interrogamos por los sentidos de lo político desde sus destinatarios; es decir, nos interesa indagar sobre los aprendizajes, y modos de constituirse ciudadanía en los jóvenes, desde las esferas de la vida cotidiana por donde transita, tales como son el consumo cultural, las culturas mediáticas y las cultura juveniles.

Por tanto, explorar y reconocer las modalidades de narración y comunicación características de diversas culturas mediáticas como matrices desde donde los jóvenes valoran los conflictos de la sociedad y construyen subjetividad política, nos permitiría comprender - o

aproximarnos – a estos sentidos de lo político que estos confieren, a partir de su cultura experiencial, al mundo social.

Es así que, las concepciones del mundo y las representaciones culturales de los jóvenes están cada vez más mediatizadas por sus interacciones con los productos y narrativas audiovisuales de la cultura popular, al modo de una «pedagogía perpetua» gestadas desde las industrias culturales. Son estas representaciones y los universos axiológicos que contienen, los lugares desde donde los jóvenes valoran y se posicionan frente al mundo social y sus problemáticas. En términos más amplios, son estos sentidos de ciudadanía y universos axiológicos que se constituyen desde el consumo cultural juvenil – como es el caso del Anime - lo que nos interesa indagar en este proyecto de investigación.

Ahora bien, no se trata de pensar la relación medios-escuela desde perspectivas simplificadoras y moralistas, al modo de una influencia que hay que contrarrestar desde la educación, con las que se suele atender dicha relación en ciertos discursos pedagógicos. Por el contrario, entender los saberes y concepciones del mundo de los jóvenes como capitales culturales, se nos impone en el marco del campo de la Comunicación-Educación, como una condición necesaria para reconstruir una pedagogía de la ciudadanía basada en diálogo de saberes, en la que se abran horizontes a la discusión, a la reflexión crítica, a la re-creación de una voz propia, frente a los dilemas del mundo social.

OBJETIVO GENERAL

Identificar como inciden las representaciones de la justicia y el ideal de moral de héroes mediáticos en la formación ciudadana de un grupo de jóvenes fanáticos al Anime del colegio IED San Rafael.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Reconocer diferentes procesos de consumo de parte de la comunidad de fans análisis del estudio.

Identificar los sentidos de justicia e ideal moral encarnados en los héroes mediáticos propuestos por las narrativas del Anime.

Describir las representaciones sociales de la justicia y el ideal de moral construidas por una comunidad de fans a partir del consumo cultural del Anime.

Establecer, a partir de los sentidos de lo político identificados en una comunidad de fans del anime, principios pedagógicos para la definición de una estrategia educativa orientada a la formación ciudadana.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

“¿Qué es lo que estás viendo?, me preguntó extrañado. Despegué los ojos de la pantalla y le respondí molesta por la interrupción, Inu Yasha. Él me miró con cara de no entender nada y volvió a preguntarme ¿y qué le ves a esos muñecos?”

Lucy Saotome.

La anterior anécdota ilustra el desconcierto - cuando no la desconfianza - que genera en el mundo adulto esos «muñequitos» que desfilan en los dibujos animados, a propósito de una serie popular de anime; pero que tanto seduce a millones de jóvenes seguidores de este tipo de narrativa audiovisual. Mejor aún, estos relatos que giran alrededor de los personajes de ficción nutren la imaginación e imaginarios de sus aficionados.

Por lo que se refiere a la escuela, dichos personajes de ficción provenientes de diversas culturas mediáticas y expresiones juveniles, despierta reacciones que suelen ser de desdén, pues a menudo son entendidos de manera descalificativa. Asociados con la cultura de masas, a estos seres producto de la creación imaginativa de las industrias culturales, se les considera automáticamente nocivos, proclives a generar comportamientos patológicos en sus seguidores o simplemente distractores y amenazantes del saber escolarizado. De esta suerte, la pregunta sobre los valores depositarios en los personajes de ficción, y en particular los considerados héroes en las narrativas de preferencia juvenil, es valorada con frecuencia en el contexto escolar, dentro de la perspectiva que varios investigadores denominan «pánico moral».

Esta descontextualización y moralización que ha caracterizado la visión escolar sobre las audiencias infantiles y juveniles, han llevado a subestimar en el entramado de su acción educativa el lugar estratégico que puede ocupar las prácticas del consumo cultural de los estudiantes. De este modo, se acentúa más la brecha entre escuela y los mundos juveniles, al desconocer que es a partir de la relación que establecen los jóvenes con los productos culturales y con los nuevos escenarios de las culturas mediáticas, en donde se despliega, hoy en día, su visibilidad como actores sociales y la construcción de sus sentidos de vida.

Por el contrario, explorar los consumos culturales juveniles, se convierte en una labor significativa en el contexto de las sociedades contemporáneas, si lo que se quiere es aproximar, sintonizar y/o articular las prácticas de enseñanza-aprendizaje con las sensibilidades, gustos y placeres de los jóvenes. Precisamente, la categoría de consumo cultural nos posibilita, en primer lugar, acceder a los universos juveniles, en un contexto social signado por nuevos regímenes comunicativos y de visualidad. Y en segundo lugar, nos permite comprender los modos como éstos conciben y perciben el mundo desde sus prácticas y anclajes de pertenencia identitaria y cultural, como es el caso de las comunidades de fans del anime.

Desde hace tres décadas, hemos presenciado con la expansión del anime (o animación japonesa) a un fenómeno mediático, alrededor del cual se ha gestado tanto una industria como una subcultura de alcance global. En torno al anime se ha creado un mercado cultural, en el que circulan mensajes que re-producen modelos mentales o marcos de representación que mueven e interpelan a sus audiencias, principalmente a sus más apasionados seguidores. En este sentido, los héroes generados por las culturas audiovisuales como el anime, le proponen al espectador en sus narrativas, unos ideales morales y de felicidad, que son defendidos por su acción. A la vez, las audiencias de fans interpretan los comportamientos heroicos, aprendiendo así de la identidad y de las relaciones de poder de la sociedad. Es así que, podemos decir que los héroes mediáticos, y principalmente las representaciones sociales de los ideales morales, justicia y orden social, que construyen las audiencias adolescentes a partir de la lectura de sus historias, son un escenario de socialización política y un generador de creencias constitutivas de culturas políticas (Cf. López de la Roche, M, 2004).

Es en este conjunto de creencias o representaciones sociales relacionadas con el significado de la justicia y el ideal moral, gestadas desde las relaciones de las audiencias

juveniles con los productos culturales, y más específicamente respecto al héroe mediático, en donde encontraremos nuevos sentidos de lo político y de la ciudadanía de los jóvenes (Morduchowicz, 2011); toda vez que se sirven de las culturas mediáticas, como en este caso del anime, para construir visión del mundo e identidad.

Por tanto, no es de extrañar, que algunos jóvenes seguidores del anime, como la referida Lucy Saotome en el epígrafe, o como aquellos adolescentes aficionados con los que he tenido la oportunidad de trabajar en el colegio donde laboro, expresen una inmensa deuda respecto a la enseñanza de valores a través de sus universos ficcionales, tramas y personajes. Una posición que se contrapone con los debilitados relatos civilista y decaídos héroes patrios que pueblan las lecciones y discursos de la ciudadanía escolar, que cada vez les interpela menos.

En este orden de ideas, y con el ánimo de repensar los enfoques educativos en la formación ciudadana, que posibiliten la generación de encuentros y diálogos con la cultura experiencial de los jóvenes, a partir del reconocimiento de sus modalidades de consumo, nos planteamos la siguiente pregunta de investigación, basada en un estudio de un caso particular:

¿Cómo inciden las representaciones sociales de la justicia y el ideal de moral de los héroes mediáticos en la formación ciudadana de los jóvenes?

Análisis del caso de una comunidad de fans del Anime en una Institución Educativa Pública de Bogotá (Colegio IED San Rafael)

CAPITULO 1

SER FAN DEL ANIME. APROXIMACIONES ENTRE LA ESCUELA Y EL CONSUMO CULTURAL

1.1 (Des) encuentros entre escuela y culturas mediáticas

Una de las tesis centrales que describen las difíciles relaciones entre escuela y los jóvenes, es la de fractura, desajuste o incompatibilidad entre ambos mundos. Paula Sibilía (2012) considera que la escuela, en tanto dispositivo socio-técnico configurado dentro del proyecto civilizador de la modernidad (S. XIX y XX), es incompatible con los nuevos modos de ser y estar en el mundo de los jóvenes, atravesados por nuevos vectores sociales como los medios, la tecnociencia y el mercado, en los que florecen nuevas subjetividades. Entre el *universo escolar*, con sus sujetos disciplinados, normalizados y moralizados en el orden de lo civilizado, y el *universo mediático* desde los cuales los jóvenes configuran hoy en día nuevas subjetividades, se abre una inmensa brecha: una serie de discrepancias y divergencias, que dan lugar a fuertes conflictos y dilemas, que nos lleva a pensar y experimentar a la escuela como malestar, como una institución social con una fuerte crisis de autoridad y con poca capacidad de interpelación a las nuevas generaciones. De este modo, “el alumnado actual es refractario a las tecnologías pedagógicas que pretender inculcarles su anticuada catequesis.” (Sibilía, 2012, p. 58).

Desde finales del siglo XX, el orden escolar moderno, orientado a la formación de sujetos disciplinados y dóciles para su integración en las cadenas de la industria, así como a la uniformización de las identidades nacionales en torno mitos fundadores de la “conciencia nacional” y del “orgullo patrio”, se ha venido cuestionado y desgastando a causa de diversas transformaciones, emergencias y reordenamientos de la sociedad industrial (Caruso y Dussel, 2001), merced el desarrollo de los medios masivos y las tecnologías de información, la pluralización de los movimientos sociales, y la reorganización y flexibilización de los modos del trabajo (posfordismo). Así que, el “optimismo pedagógico”, (Caruso y Dussel, 2001) con el cual se invistió a la escuela desde sus inicios, con el firme propósito de “civilizar la barbarie” y difundir las “luces de la razón” -, y en últimas, fundamento de su autoridad y legitimidad social -, se ha desvanecido por la irrupción de nuevos regímenes de comunicación y la descentración de los saberes, (que dará lugar a las llamadas culturas mediáticas), llevándola a

una suerte de *esquizofrenia cultural*, que le resta posibilidades de conectarse con dimensiones vitales de los mundos juveniles. (Barbero, 2005).

Ciertamente, la escuela como maquina o dispositivo de disciplinamiento (Huerdo, 1998) se ha constituido históricamente en una institución de encierro, monolítica y cerrada frente a sus contornos. En ella ha predominado un modelo de pedagogía que “tiende a cerrarse sobre ella misma, a construir un espacio denso y aislado del exterior: una escuela clausurada y centrípeta” (Trilla, J, p. 216). Sin embargo, también se ha venido tensionando en sus funciones, entre las atribuidas al dispositivo de disciplinamiento y las que le corresponde como microesfera publica (Huerdo, 1998); escenario en donde emergen y se hacen visibles con mayor fuerza las expresiones del mundo juvenil, que la problematizan.

En este sentido, la escuela, en el contexto de la sociedad contemporánea, en donde la tecnicidad mediática constituye una de sus dimensiones estratégicas, se configura en/por las disputas y pugnas por el sentido de la reproducción social y sus prácticas cotidianas, en tres ámbitos: *Los saberes, los lenguajes y los sujetos* (Cf. Caruso y Dussel, 2001). En cada uno de ellos, se identifican tensiones, disonancias y conflictos medulares entre el universo escolar y las llamadas *subjetividades mediáticas* (Sibilia, 2012) que los jóvenes construyen al hacer habitables las culturas mediáticas; lo cual significa, de acuerdo con Omar Rincón (2008), en una inmersión en experiencias estéticas y modos de sensibilidad que propician las maquinas narrativas de los medios, “hechas de narraciones y afectividades [más] que de contenidos y argumentos” (p.18).

En relación con los *saberes*, nos plantea Jesús Martín Barbero (2005), que la hegemonía de la experiencia audiovisual en las sociedades contemporáneas ha instaurado un nuevo régimen comunicativo. Este régimen de visualidad ha generado una *descentración* y una *deslocalización* de los saberes, otrora resguardados en los muros de los centros académicos y del mundo libresco. Visualidades que trituran el aura de la idea ilustrada de cultura, que la restringía al arte culto y al conocimiento monolítico de la enciclopedia; produciendo nuevos regímenes de sentir y del pensar, en donde los medios electrónicos más que con aparatos se asocian con un *modo de sensibilidad* o *sensorium*, mediante el cual se gestan nuevas formas de sentir, nuevas figuras de sociabilidad y de razón.

Dicha deslocalización de los saberes, como se ha mencionado, implica un descentramiento frente a la cultura letrada (escuela y el libro), pues los medios audiovisuales (cine, televisión y computador) amplían y diversifican los modos de conocer y leer, revalorizando las prácticas y las experiencias; “alumbrando [así] un saber mosaico: hecho de objetos móviles y fronteras difusas. Las nuevas generaciones que habitan ahora en flujos constituidos por la aceleración y volatilidad de las imágenes e informaciones, son interpeladas por producciones que les propone un goce estético”. (Barbero, 2005, p. 71). Por consiguiente, la fragmentación, aceleración y fluidez característicos de este nuevo ecosistema comunicativo asociado a la emergencia de un régimen de visualidad, entra en conflicto con los modelos letrados enquistados en la escuela; que con una actitud defensiva se atrincheran frente a esos saberes mosaicos, a esas otras formas de leer y aprender el mundo. Al respecto dice Barbero (2005):

En la manera como se aferra al libro, la escuela desconoce todo lo que de cultura se produce y circula por el mundo de la imagen y de la cultura oral: dos mundos que viven justamente de la hibridación y el mestizaje, de la revoltura de memorias territoriales con imaginarios des-localizados. (p. 75).

Precisamente, una dualidad del pensamiento, que oponía lo culto a lo popular, se ha instalado históricamente en la escuela latinoamericana (Huergo, 1998), y que explica su atrincheramiento frente a diversas formas de saber, provenientes de otras matrices culturales que no sea de corte enciclopédico. De acuerdo con esta dualidad, a las expresiones populares se le señalaba de inferiores, bárbaras o sucias (cuando no una amenaza)¹, siendo menospreciadas desde el currículo oficial. De tal manera, que las diversas configuraciones culturales habían permanecido relativamente separadas de la escuela moderna. Sin embargo, la implosión de los medios masivos, las tecnologías de la información y comunicación, y la globalización de la economía, ha permeabilizado sus fronteras, haciéndolas más porosas a diversos influjos

¹ De acuerdo con Kush (citado por Huergo, 1998), en la cultura latinoamericana se ha instalado históricamente una dualidad del sujeto y el pensamiento, entre el hedor y la pulcritud. “Por un lado, lo deseable: el progresismo civilizatorio, lo racional, lo fundante; por el otro, lo indeseable, el primitivismo bárbaro, lo irracional, lo arcaico, lo demoníaco.” (p 53).

culturales; desdibujando así, los límites de la oposición binaria entre alta cultura y cultura popular (Busquet, 2007). Si bien es cierto que la comunicación masiva ha ejercido un especie de “fuerza centrípeta que homogeneiza y unifica” (Caruso y Dussel, 2001, p. 21) estableciendo amplios marcos culturales de referencia; asistimos a fenómenos de hibridación, que contienen confluencias, tensiones e intercambios entre diversas expresiones y formas culturales (lo popular, lo culto, lo masivo).

Respecto a los *lenguajes*, Huergo (1998) distingue varios campos de juego propios de los ámbitos educativos, en donde se hace patente, de manera amplia, la pugna entre la alfabetización moderna, emblema de la cultura escolar, y las alfabetizaciones posmodernas, que se generan con las culturas mediáticas. Esta diversificación y/o ampliación de modos y escenarios de alfabetización, al margen de los espacios oficiales (familia y escuela), supone un polimorfismo de las alfabetizaciones (Huergo, 1998), con su lógica hipertextual, su gramática audiovisual y su navegabilidad; frente a la escritura lineal y normativa de la ciudad letrada en la que se inscribe la escuela moderna. Los aprendizajes se fundan, más que en la difusión unidireccional - centrada en el libro - del legado de los viejos a las nuevas generaciones, en las exploraciones que hacen los jóvenes del mundo de la imagen a través de los dispositivos tecnológicos de información, en el contexto de una sociedad del entretenimiento en expansión (Rincón, 2006). “Vivimos – como dice Morduchowicz (2013) - en una sociedad multicultural en la que estos lenguajes y escrituras se entrecruzan, integran y convergen”. (p 53). Sin embargo, el auge del lenguaje audiovisual “fue para muchos [docentes], el inicio de una *degradación cultural*” (Morduchowicz, 2010, p. 19), o una amenaza para la cultura, encarnada en las pantallas.

Al transitar los jóvenes por los círculos comerciales de la producción simbólica, observamos, en lo concerniente con las alfabetizaciones posmodernas insertas en los procesos y prácticas de consumo cultural, el afianzamiento de una suerte de, como la llama McLaren, pedagogía perpetua (Cf. Huergo, 1998). En consecuencia, los chicos - como lo plantea Cristina Corea (Citada por Sibilia, 2013) – “que hoy mira cartoon ya no habita las condiciones estables y solidas del Estado sino que transita por la fluidez mercantil, la velocidad vertiginosa de la información” (p. 81). De esta manera, se imponen nuevos condicionamientos socioculturales a las prácticas de alfabetización, que con frecuencia son objeto de desvalorización o

instrumentalización en la escuela, desconociendo que, como dice Ferres (Citado por Morduchowicz, Roxana. 2008b)

frente al maestro hay un alumno que absorbe diariamente otros lenguajes, discursos y escrituras que circulan en la sociedad. Los jóvenes (y los adultos) viven en una cultura de lo simultáneo. Pero las nuevas generaciones sufren intensamente una escisión: reciben informaciones de una cultura mosaico, pero en la escuela deben enfrentarse con una cultura oficial que se caracteriza por la linealidad y la secuencialidad, por lo verbal y lo abstracto, por lo analítico y lo racional.” (p.20).

En cuanto a los *sujetos*, asistimos a una ruptura de la primacía escolar en la definición de las identidades sociales (Caruso, M y Dussel, I, 2001). Las identidades normalizadas, constituidas en las coordenadas del disciplinamiento escolar, darán paso a identidades deslocalizadas, cambiantes, diversas y efímeras (Huergo, 1998), que se gestan en la experiencia audiovisual y del mundo digital - en esa revuelta de imágenes, palabras y sonidos de la que habla Barbero (2005) - de los jóvenes.

Encerrados en estereotipos, y a partir de la lógica del positivismo, el sujeto juvenil se aprecia en el discurso escolarizante, desde una perspectiva pobre y restringida, que lo reduce a una mera ubicación psico-evolutiva en un determinado rango de edades, y que gracias a la acción socializadora de la escolarización se espera acceda a la luz de la razón (o de lo contrario, quedar condenado a la oscuridad de la ignorancia). Sin embargo, desde las llamadas sociologías de la cotidianidad juvenil y las perspectivas simbólicas, se ha venido superando esa visión esencialista, ahistórica y legaliforme (Martínez, J. 2013). A consecuencia de ello, el reconocimiento de las expresiones de la cultura juvenil como espacios vitales de construcción de identidades y producción de significados, lleva a reconsiderar al sujeto juvenil no como algo dado de antemano, sino una construcción social, que se constituye; un sujeto concreto, inmerso en las tramas de vida social, que se va “produciendo cuando organiza sus experiencias” (Caruso, M y Dussel, I. 2001. p. 38), otorgándoles sentido. Las identidades juveniles se gestan en esa red - múltiple y diversa - de experiencias en los escenarios de lo mediático, de las subculturas juveniles y/o de las ciberculturas, convirtiéndole en un actor social, que interactúa con determinados bienes simbólicos y pautas consumo, haciendo de las mediaciones comunicativas un privilegiado modo de relación con el mundo.

Estos nuevos modelos de subjetividad, o modos de ser y estar en el mundo, trae consigo reconfiguraciones en el cuerpo, la sensibilidad y la cognición, que experimenta los jóvenes al transitar por nuevos y diferentes ecosistemas comunicativos, al hacer habitables las culturas mediáticas, que en tanto máquinas narrativas (Rincón, Omar. 2006), se sirven de ellas para producir sentidos de vida. En un mundo líquido saturado de estímulos e imágenes, de creciente fluidez, los jóvenes intentan “capturar lo que ocurre para convertirlo en experiencia e incluso en pensamiento” (Sibilia. 2013, p. 56)

La comunicación mediática abre a los jóvenes a nuevos campo de experiencia, en los que se articulan tecnologías, sujetos y prácticas, en la producción de sus sentidos de vida. Es, por tanto, “un dispositivo de producción de nuevas experiencias de subjetividad, ciudadanía y comunidad” (Rincón, 2006, p. 17), desde el cual se producen culturas mediáticas; o, como diría Rincón (2006), “modos de significar, vincular y ritualizar el mundo de la vida” (p. 14).
Los medios de comunicación

producen culturas porque son *máquinas narrativas* que socializan una variedad de relatos, visibilizan una diversidad de sujetos, extienden las escenas del sentido e intervienen simbólicamente en la sociedad contemporánea. (...) [Actúan] como artefactos a través de los cuales nos conectamos con otros; como dispositivos con los que llenamos de significado las acciones de la vida”. (Rincón, 2006, p. 20)

En suma, la informatización de la sociedad, la superfluidez y volatilidad de los crecientes flujos de imágenes y estímulos de la cultura audiovisual, junto con el desgaste de la institución escolar como dispositivo disciplinario a expensas del mercado y la sociedad del entretenimiento, han conducido a un “agotamiento del paradigma de significación y producción de subjetividad” (Sibilia, P. 2013. p. 63) característico del proyecto modernizador. Las culturas mediáticas, la hiperconectividad y las redes interactivas, han erosionando hoy la utopía de la ciudadanía letrada; y en consecuencia, las subjetividades disciplinadas le abren paso a las subjetividades mediáticas (Sibilia, 2013). Subjetividades que se constituye, siguiendo con Sibilia (2013), en la “interface entre distintos soportes”, dando lugar a procesos de lectura transmediática.

La categoría de subjetividad mediática, aplicada a los mundos juveniles, nos revela que los jóvenes, siguiendo a Muñoz (2010), son sujetos activos, con posibilidad de agenciamientos,

que se insertan en los escenarios y prácticas comunicativas, a nivel informacional, visual, corporal o urbano. Agenciamientos que se traducen en formas de autocreación, de producción de subjetividades, y en la generación de otros - y múltiples - modos de interacción, comunicación y discurso. En los usos e interacciones con los productos simbólicos y la oferta cultural, los jóvenes configuran otras y variadas formas de expresión, de interacción y lenguajes; en fin, otras formas de sociabilidad (subculturas o tribus) donde los acuerdos y vínculos establecidos se definen más por los afectos, las emociones y el goce, que como producto de argumentaciones formales y racionales.

En el contexto de las culturas mediáticas, y en consonancia con la conceptualización de Rincón (2006) antes mencionada, las mediaciones comunicativas no se reduce a los artefactos y su uso instrumental, sino, de acuerdo con Germán Muñoz (2010), a las narrativas (expresiones y productos mediáticos), a las ritualidades (prácticas hedonistas, afectación mutua de cuerpos), y los modos de interactuar (socialidades, encuentros comunicativos, usos cotidianos de las TIC), “donde cobra protagonismo la ética en tanto ligazón colectiva, fundamentalmente empática”. (Muñoz, 2010, p. 314). Mediaciones que son atravesadas también por dimensiones estéticas y políticas, a través de las cuales los jóvenes revisten al territorio que transita de afectos y de expresiones lúdicas, más que impulsados por requerimientos normativos-institucional. Dimensión política de la subjetividad juvenil que, inserta en las culturas mediática, puede llegar a manifiesta ciertos grados de ambivalencia; pero que de todos modos, estará inscrita antes que nada, en un horizonte estético asociado con un sistema de valores o matriz cultural propio de cada época, propiciándole experiencias que va más allá de la búsqueda del placer por sí mismo, al implicar un actividad interpretativa en búsqueda del sentido. En palabras de Muñoz (2010):

Explorar lo que significa la política en su cotidianidad sugiere adentrarse en sus formas de ‘participación estética’, en sus actos que expresan a la vez cierta alienación y cierta resistencia, cierta connivencia con el poder y cierto olfato para enfrentarlo. Una mezcla de banalidad y excepción, de morosidad y excitación, de efervescencia y distensión. Y esto resulta particularmente sensible en lo lúdico, que puede ser a la vez "mercancía" y lugar de un sentimiento colectivo real de reapropiación de la existencia. (...) De entrada lo que aparece en muchos de ellos es el rechazo y la toma de distancia en relación con la política. (p. 317).

En síntesis, las culturas mediáticas están constituidas por otras narrativas y ritualidades (Rincón, 2006) diferentes, e incluso opuestas, que las que propone el dispositivo escolar, anclado en los ideales del proyecto civilizatorio de la modernidad y la cultura letrada. Se agota la potencia instituyente de la escuela, que poco interpela a los estudiantes con sus narrativas de corte civilista, patriótica y moralizante. Y en cambio la habitabilidad y experiencia de los jóvenes en el horizonte de las estéticas de las culturas mediáticas y de las redes digitales, les lleva a constituir subjetividades mediáticas, buscando escapar del aburrimiento y las rutinas normativas de las instituciones modernas; pero prioritariamente, servirse de estos nuevos dispositivos como formas expresión y escenarios de subjetivación. (Sibilia, 2013)

En este sentido, las comunidades de fans del Anime, con sus prácticas de consumo, construcción de identidades y socialidades (subcultura Otaku) es un claro ejemplo de estos nuevos escenarios de subjetivación y agenciamiento juvenil. Las comunidades de fans forjan un estilo de vida, mediante la apropiación y usos de sus partícipes de los recursos simbólicos/narrativos característicos de la oferta del Anime y la subcultura Otaku; haciendo de ellos, productores de sentidos e identidades, mediante los cuales definen unos rasgos o signos de distinción frente a otras expresiones juveniles u otros estilos de vida.

1.2 El consumo cultural desde la perspectiva de los estudios culturales

Como ya se hizo notar, entre la cultura escolar y los consumos culturales de los jóvenes hay un desencuentro. La escuela propugna una pedagogía paternalista y defensiva frente a los medios, considerando la cultura popular una influencia negativa y amenazante de la “gran cultura” que pretende representar. Desconociendo así, los aprendizajes y el capital cultural producido y acumulado en los espacios mediáticos en los que se gestan los consumos culturales de los jóvenes.

Dicha desvalorización responde, entre muchos factores, a una visión reduccionista, descontextualizada y moralizante del consumo cultural, que ha predominado en los debates cotidianos, la cual oscila entre la posición del pánico moral y la del marketing; o en otras palabras, entre su condena como una amenaza de ideologías nocivas, proclives a generar comportamientos patológicos, o como simple expresión personal de búsqueda hedonista.

(Buckingham, 2013). Por ende, ambas orientaciones niegan la posibilidad de pensar el consumo como un lugar desde donde los jóvenes construyen saberes.

Dicha descontextualización y moralización que ha caracterizado al debate social alrededor del consumo en niños y jóvenes, ha tenido también su correlato de forma más refinada (y si se quiere un poco más matizada) en las discusiones académicas, como lo han señalado tanto Buckingham (2013) como Roxana Morduchowicz (2008). Siguiendo a estos autores, podemos identificar a grandes rasgos dos enfoques en el estudio del consumo mediático, a saber: el de los *efectos*, basado en el productor (consumismo), que se pregunta por lo que hacen los medios con las personas; y el de *usos y gratificaciones*, basados en el consumidor, que se interroga sobre qué le hacen las personas a los medios. Uno enfatiza el carácter impositivo y omnicompreensivo de los productos del mercado y sus estilos de vida como preceptos de la vida cotidiana; mientras que el otro, recalca la idea, más bien descontextualizada e individualista, de que los “consumidores son aquí individuos activos y autónomos, y se consideran que los bienes de consumo tienen muchos significados posibles que los consumidores pueden seleccionar, usar y reutilizar para sus propios fines”. (Buckingham, David. 2013. p 43)

Otro tanto podría decirse de las prácticas educativas de la escuela, en las que ha predominado, frente al consumo mediático de los jóvenes, el enfoque de los efectos (o mediocéntrico) en sus dos versiones. Ya sea en su versión negativa (o apocalíptica), ejemplificada en los planteamientos como los de Postman (Morduchowicz, 2008a), quien hablará de la desaparición de la infancia y su introducción al mundo de los adultos de la mano de los medios audiovisuales sin ningún control e injerencia de parte de estos. O desde su versión positiva (los integrados de Eco), los efectos sociales de la exposición de los jóvenes a los medios sólo pueden ser favorables, puesto que “transforma en excelentes alumnos a quienes tienen dificultades en el aprendizaje, promueve la comunicación en las familias comunicadas y ofrece nuevas oportunidades para la enseñanza de los docentes” (Morduchowicz, 2008b, p 12). En consecuencia, se simplifica la relación entre cultura mediática y jóvenes, enmarcándola en una visión dualista, de tal manera que “o bien se desvaloriza las pantallas declarándolas enemigas de la cultura, o se les exalta calificándolas como la salvación de la personas”. (Morduchowicz, 2008b, p 12)

Hemos desembocado, pues, en un planteamiento dicotómico, entre estructura (la imposición ideológica mediante los textos) y la agencia (audiencias omnipotentes y aisladas de sus contextos), que ha de superarse para el que consumo no sea entendido como un “añadido” o una “invasión” de la juventud (o de la infancia), y un acto aislado de las relaciones interpersonales cotidiana y sus contextos. (Buckingham, 2013.)

De acuerdo con los autores arriba mencionados, los Estudios Culturales del consumo ofrece una perspectiva teórica, que permite superar ese carácter mecanicista de la teoría de los efectos y el carácter fuertemente individualista de los estudios de los usos y gratificaciones (Morduchowicz, 2008a), haciendo énfasis en el consumo – adquisición, exhibición, circulación y usos – como prácticas que expresan unos procesos más generales de comunicación social y de construcción de la identidad. Conviene subrayar entonces, a diferencia de las concepciones dicotomas mencionadas, que desde la perspectiva de los estudios culturales, entre la estructura y la agencia hay tensiones y relaciones dialécticas. De acuerdo con Morduchowicz (2008a), el estudio en torno al consumo mediático, desde la perspectiva de los estudios culturales, se relaciona con el hecho de que:

En estos estudios, el análisis del consumo cultural de los jóvenes tiene, en la formación y la construcción de su identidad, un eje esencial. Esta corriente supone un cambio respecto a las anteriores porque otorga a los sujetos un lugar epistemológico central. La experiencia de las personas es importante, más allá de las relaciones con los medios. Su historia concreta tiene un peso relevante, y también lo tiene el contexto social en el cual éstas se desarrollan. Una de las líneas principales de los estudios culturales propone observar como los sujetos integran en su vida el uso de los medios y cómo tal uso se encuentra afectado por las distintas dimensiones de la estructura social (Matilla *et al.*, 2004) (Morduchowicz, 2008a, p 21)

En este sentido, conviene hablar cuando nos referimos al consumo cultural, como nos plantea García Canclini (2006), más que de necesidades satisfechas, de usos y apropiaciones de los bienes (cada vez más investidos de valor simbólico)² que se inscriben en procesos

² “Por tanto, es posible definir la particularidad del consumo cultural como el conjunto de procesos de apropiación y usos de productos en los que el valor simbólico prevalece sobre los

sociopolíticos de comunicación, dominación, conflicto y negociación entre los agentes económicos; es decir, en la interacción entre productores (industrias culturales) y consumidores (usuarios/audiencias). El consumo deja de ser visto como un mecanismo unilateral de estímulo-respuesta, para ser analizado en su complejidad, como una práctica sociocultural atravesada por múltiples racionalidades, en las que confluyen diversos aspectos. De acuerdo con lo dicho, en el consumo cultural se articulan procesos de producción y circulación, con los procesos de comunicación y recepción de bienes simbólicos; así como también, las diferentes disputas generadas en la sociedad por los usos y apropiaciones de dichos bienes. Sunkel (2006) nos ofrece en un texto introductorio sobre el consumo cultural en América Latina, una síntesis de los *seis modelos para pensar el consumo cultural* que propone García Canclini para su estudio:

“En el mismo artículo García Canclini considera otras conceptualizaciones del consumo: como el lugar donde las clases y los grupos compiten por la apropiación del producto social; como lugar de diferenciación social y de distinción simbólica entre los grupos; como sistema de integración y comunicación; como proceso de objetivación de deseos; y como proceso ritual. Concluye que si bien cada uno de estos modelos es necesario para explicar aspectos del consumo, sin embargo ninguno de ellos es autosuficiente”. (p, 25)

En líneas generales, el estudio del consumo cultural desde una perspectiva sociocultural (Canclini, 2006; Morduchowicz, 2008 y Buckingham, 2013) alude a un conjunto de prácticas que definen la interacción - en los círculos de la producción cultural - de los sujetos con los bienes simbólicos, mediante las cuales interpretamos, interactuamos y ritualizamos con/el mundo.

El consumo, como práctica simbólica, supone una actividad interpretadora de parte de los usuarios, permitiéndoles a estos fijar un significado o un sentido a sus relaciones con los bienes y ofertas culturales, a la vez que domesticar la incertidumbre de los deseos. Citando a Mary Douglas y Barón Isherwood, plantea García Canclini (2005), que el consumo es “un proceso ritual cuya función primaria consiste en darle sentido al rudimentario flujo de

valores de uso y de cambio, o donde al menos estos últimos se configuren subordinados a la dimensión simbólica”. (García, Canclini, 2006, p. 89).

acontecimientos” (p. 87). En consecuencia, el “consumo sirve para pensar”, puesto que “además de satisfacer necesidades o deseos, apropiarse de los objetos es cargarlos de significados” (p. 87).

Los públicos, que ahora se pluralizan en la llamada sociedad red (Castells), se constituyen en productores de interpretaciones, poniendo en juego procesos en los que “intervienen «esquemas» o «guiones» construidos, a partir de las experiencias previas tanto con los medios como con el mundo en general” (Propper, 2007, p. 37). Siendo por esta razón, más apropiado hablar de comunidades de interpretación (la comunidad de fans del Anime, sería un ejemplo), que de audiencias uniformes y homogéneas. Comunidades plurales y audiencias activas, que entablan interacciones y negociaciones por el sentido, con y/o frente a lo que los emisores (industrias culturales) le proponen. Al respecto dice García Canclini (2006):

En el consumo, contrariamente a las connotaciones pasivas que esa fórmula aún tiene para muchos, ocurren movimientos de asimilación, rechazo, negociación y refuncionalización de aquello que los emisores proponen. Entre los programas de televisión, los discursos políticos o los diseños impresos por lo fabricantes en los productos, y lo que los consumidores leen y usan de ellos, intervienen escenarios decodificadores y reinterpretaciones: la familia, la escuela barrial o grupal y otras instancias microsociales. Cada objeto destinado a ser consumido es un texto abierto, que exige la cooperación del lector, del espectador, del usuario, para ser completado y significado. Todo bien es un estímulo para pensar y al mismo tiempo un lugar impensado, parcialmente en blanco, en el cual los consumidores, cuando lo insertan en sus redes cotidianas, engendran sentidos inesperados. Es sabido que los bienes se producen con instrucciones más o menos veladas, dispositivos prácticos y retóricos, que inducen lecturas y restringen la actividad del usuario. El consumidor nunca es un creador puro, pero tampoco el emisor es omnipotente. (pp. 91 – 92)

Por otra parte, observamos que la negociación es un proceso inherente a las prácticas de consumo, que también se relaciona estrechamente con la construcción identitaria. Buckingham (2013) refiriéndose a la identidad, insiste que esta ni es fija ni predeterminada, puesto que se define en la negociación entre los significados ofrecidos por los bienes de consumo y las

capacidades de las personas para relacionarse de manera compartida con los bienes simbólicos. Se trata de “una negociación social compleja y en curso, cuyos resultados no pueden preverse de antemano”. (Buckingham, 2013, p. 51). De esta manera, el análisis de los jóvenes y su relación con los bienes simbólicos provenientes de la cultura popular (audiovisual/mediática)³, ha de realizarse en el marco de las investigaciones en torno a los procesos socioculturales de configuración de las identidades juveniles y de su posicionamiento como actor sociocultural. En este aspecto, se reconoce a partir de Morduchowicz (2008) dos dimensiones estructurantes de la identidad juvenil en sus relaciones con la cultura popular: las nuevas sensibilidades y las nuevas formas de sociabilidad.

Como se mencionó anteriormente, es en el contexto de la cultura global de la imagen, en la experiencia audiovisual y en las redes digitales, donde se gestan hoy en día las subjetividades juveniles. En este escenario, donde se abre paso la percepción simultánea por encima de las formas lineales de lectura, los jóvenes modelan sus identidades. De acuerdo con Ferres (citado por Morduchowicz, 2008b):

“Los jóvenes (...) se mueven en universo diferente, de múltiples lenguajes, dinámico, fragmentado y de continua estimulación. El *zapping* ha dejado de ser – para ellos - una actitud ante el televisor para convertirse en una actitud ante la vida. Los medios de comunicación y las nuevas tecnologías han desarrollado una atención flotante, discontinua y dispersa, que genera cierta incapacidad de mantenerse mucho tiempo concentrado en una misma realidad” (p. 18)

De acuerdo con lo anterior, y en relación con la sociabilidad juvenil, las reuniones entre pares, giran entonces, en torno de los contenidos y consumos de la cultura de la imagen y la cultura digital. En este sentido, es pertinente, para el análisis y exploración conceptual de la sociabilidad juvenil, la categoría de cultura juvenil, la cual nos propone pensar a los jóvenes

³ De acuerdo con Morduchowicz (2008), se entiende por cultura popular en el contexto del siglo XXI, a la cultura audiovisual y mediática en general. “Los adolescentes moldean en ella sus identidades individuales y colectivas y aprenden a hablar de sí mismos en relación con los otros”. (p. 9)

como creadores (y no simples reproductores pasivos) de una cultura. En un sentido amplio – nos dice Feixa (citado por Martínez; J, 2013) - las culturas juveniles:

hacen referencia a la manera en que las experiencias sociales de los jóvenes y de las jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintivos, localizados fundamentalmente en tiempo libre, o en espacios intersticiales de la vida institucional. En un sentido más restringido, define la aparición de "microsociedades juveniles", con grados significativos de autonomía respecto de las "instituciones adultas", que se dotan de espacios y tiempos específicos, y que se configuran históricamente en los países occidentales tras la segunda guerra mundial, coincidiendo con grandes procesos de cambio social en el terreno económico, educativo, laboral e ideológico" (Feixa, 1999, p. 84).

Por tanto, las culturas juveniles se constituyen en relación con el consumo; siendo en cierta medida, producto de las prácticas y rituales que se gestan en las esferas del ocio y el entretenimiento. Sin embargo, a partir de los estudios culturales se efectuará un desplazamiento epistemológico, mediante el cual los jóvenes dejan de pensarse como un grupo pasivo, plenamente controlado y arrastrado por las estrategias comerciales de los medios; para ser asumidos, por el contrario, como sujetos con capacidad de agenciamiento, de resistencias parciales y tangenciales, generadores de un repertorio de usos y apropiaciones de los textos mediático (bricolage)⁴, de productores de sentido de vida y de sí mismo, configuradores de identidades tribales (homología)⁵, en medio de esferas de consumo cultural signadas por la fluidez, lo fragmentario y la volatilidad. (Muñoz, G, 2008). Se desprende de lo dicho, que el

⁴ “Bricolage se refiere a la forma en que se transforman los significados de objetos particulares y textos mediáticos al ser adoptados y recontextualizados por grupos subculturales (por ejemplo, la moto scooter, respetable medio de transporte convertido en arma y símbolo de solidaridad por los mods)”. (Muñoz, G, 2008, p. 65)

⁵ “Homología connota la forma en que dispares elementos estilísticos – música, ropa y actividades de ocio – coexisten formando una expresión simbólica coherente de grupos de identidad subcultural”. (Muñoz, G, 2008, p. 65)

consumo cultural juvenil es también, un proceso mediante el cual los deseos se inviste de rituales y de signos, que rebasan la simple búsqueda de un bien material.

En definitiva, las prácticas de apropiación simbólica en las que se entrecruzan el consumo cultural y las culturas juveniles son los nuevos escenarios donde se agencia la subjetividad juvenil y se entrevé formas de performatividad, es decir, de puestas de escena mediante la cual los jóvenes crean sentido, identidad y diferencia. Como señala Muñoz (2008), es en la interacción de los jóvenes con los medios en donde se debe ubicar la comprensión de las (sub)culturas juveniles, en esa especie de “explotación mutua” que se efectúa entre ellos; puesto que es en dichas interacciones con los textos mediáticos donde las culturas juveniles adquieren y producen su “capital subcultural” que les sirve no solo para definir “las jerarquías internas y el estatus, sino que también las distingue colectivamente de los foráneos”. (p. 67) Al respecto nos dice Muñoz (2008), apoyándose en los estudios culturales, que los jóvenes:

todo el tiempo están tratando de expresar algo acerca de su actual o potencial significación cultural; revelan elementos de su capacidad de agencia cotidiana a través de consumos y prácticas mediáticos. Se trata de una “estética fundada” mediante la cual rearticulan producciones significativas de su autocreación y formas de representación. En consecuencia, el consumo de bienes y el uso de medios no son pasivos e indiscriminados, sino prácticas de creatividad simbólica. Los productos mediáticos y las industrias culturales no tienen entero control sobre los jóvenes, quienes se apropian, reinterpretan y subvierten los significados de los textos No se trata ni de borregos ni de víctimas.”. (p. 67)

Bajo esta perspectiva, esta intersección de los medios, el lenguaje audiovisual y los bienes de consumo, harán de la cultura popular un escenario privilegiado, donde los jóvenes se definen a sí mismos, le da sentido a su identidad, se relacionan con los otros y configuran nuevas (otras) formas de sociabilidad (Morduchowicz, 2008b). Por ello, desde los aportes de los estudios culturales del consumo juvenil, expresiones como la actividad fanática dejan de entenderse como ese lugar de manipulaciones ideológicas verticales de las industrias del entretenimiento a la cual se adhieren hipnóticamente sus seguidores (revelando así, un comportamiento patológico); para permitirnos explorarla como una práctica en la que se despliegan y ponen en juego formas de participación, de interacción y de producción de sentidos

de lo político, que resulta apropiada para pensar y proyectar la ciudadanía juvenil. Como lo plantea Muñoz y Muñoz (2008):

Los consumidores, por su lado, se apropian los textos, los convierten en sitios de auto-representación, los construyen en diálogo con los objetos al inscribir en ellos sus propias significaciones, valores e identidades. Reconocer estas formas de inventar lo cotidiano por parte de los jóvenes es reivindicar su capacidad de crear realidades culturales, sociales y políticas, trascender su reducción unidimensional a ser reproductores sociales o autómatas culturales. Esta idea está en la base de la defensa de una manifestación concreta de la ciudadanía juvenil”. (p 222 – 223)

En conclusión, el consumo cultural además de entretenimiento y simple goce, es especialmente, primero, un lugar/práctica sociocultural de satisfacción de necesidades identitarias, de sociabilidad y comunicación; y segundo, una forma de ciudadanización, es decir, de acceso y participación en el universo cultural y simbólico de la sociedad, como fuente de formación de sensibilidad, expresividad, convivencia y cultura política (Mantecón, R, 2010). Aspectos que, como veremos a continuación, caracterizan de manera particular los procesos de sociabilidad y subjetivación de las comunidades de fans del Anime.

1.3 Fans del anime. Expresión juvenil, sociabilidad y construcción de identidades

Los fans no han tenido un lugar en la reflexión pedagógica. En el discurso educativo dominante de la escuela ha hecho eco la ideología de masas que los rotula de personas aisladas, pasionales, exaltadas e entusiastas irracionales. De esta manera, los fans, estereotipo del obsesivo, alienado y pasivo frente a los productos mediáticos, han sido objeto de condenas morales y políticas, bajo la que algunos autores (Cf. Busquet, 2012 y Aranda, 2013) denominan teoría patología de las audiencias. Enmarcada en la lucha social por el prestigio y la legitimación social del gusto, en sí, por la definición del capital cultural y simbólico que determinaría la “calidad cultural” de la sociedad, la teoría patología se erige en el respaldo académico de la cultura oficial; que en tanto dominante, demuestra un rechazo y aversión por la cultura popular, haciendo del fan un estigma social.

Alejándose un poco de esta patologización y menosprecio, la sociología empezó a ver a los fans como un fenómeno social (fandom) más bien estructurado y complejo, como una comunidad que comparte normas y valores, que se relacionan con expresiones de la cultura popular, mediática, e incluso, de la alta cultura (Busquet, 2013). De este modo, el contacto habitual con los productos mediáticos de la televisión, el cine o internet, que nos lleva a mantener ciertos grados de familiaridad con personajes e ídolos mediáticos, se constituye en un signo del mundo contemporáneo que está socialmente estructurado. Entonces, ser fan no es un comportamiento individual, aislado e irracional, sino que es una actividad mediante la cual se convoca a personas que comparten afinidades y gustos regidos por pautas y convenciones sociales. Desde esta perspectiva, ser fan es, según Thompson (citado por Busquet y Medina, 2014) “una forma de organizar su yo y su conducta diaria” (p. 252) en relación con una actividad o producto mediático.

Ampliando este encuadre teórico, la perspectiva hermenéutica sociocultural, ofrece una «teoría fanática» (Aranda, 2012) que permite analizar la actividad de los fans, como practica sociocultural densa, relacionada - como ya se analizó en el apartado anterior - con el consumo y la participación cultural. “Desde esta óptica, los miembros de la audiencia no son simples consumidores pasivos, sino productores activos de sentido, ya que descodifican los textos mediáticos en función de las circunstancias sociales y culturales muy particulares”. (Busquet y Medina, p. 253). Por ello, desde esta perspectiva, la actividad fanática se define en los intercambios, las apropiaciones y producción de significados, interpretaciones y fantasías de sus partícipes frente a los productos (discursos, personajes o ídolos) de las culturas mediáticas.

De acuerdo con Jenkins, las comunidades de fans “definen desde hace tiempo su pertenencia mediante afinidades más que ubicaciones” (p 164), haciendo de ellas espacios simbólicos de encuentros, interacciones y creación compartida de sentidos de pertenencia e identidad, que las aproxima a las denominadas *comunidades imaginadas*⁶, adscritas en el

⁶ Refiriéndose al concepto de nación como comunidad imaginada, dice Benedict Anderson (citado por Aranda, 2013) “Es *imaginada* porque aun los miembros de la nación más pequeña no conocerán jamás a la mayoría de sus compatriotas, no los verán ni oirán siquiera hablar de ellos, pero en la mente de cada uno vive la imagen de su comunión”.

contexto de la sociedad red, principalmente (no exclusivamente) en entornos digitales, con los que ha ganado en visibilidad y difusión.

Así mismo, se ha destacado en diversas investigaciones sobre las comunidades de fans provenientes del mundo anglosajón (Aranda, 2013), los usos y apropiaciones de los mensajes mediáticos con los que interactúan. Prácticas mediante las cuales sus participantes atribuyen significado y generan diversas lecturas (sujeto-texto), desde sus experiencias, trayectorias de vida, saberes o prejuicios, que bien pueden sintonizar con los códigos culturales inscritos en los textos-objetos, o pueden ser motivo de negociaciones y/o resistencias frente a estos; constituyéndose de esta manera en *comunidades interpretativas*. Dicho de otra manera, los fans propician escenarios sociales en donde interpretan, negocian y discuten sobre su relación con los artefactos de la cultura mediática, generando y compartiendo lecturas en donde confluyen sus experiencias, la memoria social, sus competencias y sus universos culturales. De acuerdo con este planteamiento, y en relación con el ejercicio de la interpretación, Aranda (2013) sostiene, a partir de Morley, que

“el sentido de un texto o de un mensaje debe entenderse como el producto de la interacción entre los códigos introducidos en el texto y los códigos con los que conviven los diferentes sectores de la audiencia. Se hace referencia no tanto a los códigos que activan en el momento de la interacción, en el contexto del consumo (texto-objeto), sino a los que activan en los contextos comunicativos (texto-sujeto) donde se llevan a cabo discusiones sobre el texto. (p. 26)

En definitiva, los fans - siguiendo a Fiske (Aranda, 2013) - no sólo son consumidores, sino también productores o espectadores que participan, cada vez que interpretan, comentan y crean en torno a los productos de su afición.

Desde los aportes de teóricos como Fiske y Jenkins (Aranda, 2013), podemos reconocer algunos componentes conceptuales que permiten definir algunos de los rasgos más prominentes e los fans como audiencias activas e interactivas que construyen y ponen a circular significados textuales.

El primer componente es la discriminación textual (Fiske, citado por Aranda, 2013), mediante la cual se hace distinciones entre bienes de mala o buena calidad, y que además son

objeto de aprecio y de intercambio social y emocional entre los fans. “Esta selección y discriminación de textos, sigue Fiske, dan la oportunidad a los fans de crear y renegociar significados sobre la propia identidad en unos contextos donde sus gustos no son negados ni censurados.” (Aranda, p. 29)

Un segundo componente está relacionado con la productividad y la participación. Fiske (Aranda, 2013) distingue tres tipos de producción/participación dentro de las comunidades de fans, a saber: semiótica, enunciativa y textual. La producción semiótica, que es algo propio de la cultura popular, alude a “la creación de significados en referencia a la identidad y la experiencia social a partir de determinados recursos semióticos (productos mediáticos en nuestro caso) de la producción cultural”. (p. 29). La producción enunciativa, a diferencia del carácter privado e individual de la anterior, “implica una actividad pública de esta «re-creación» de identidades y experiencias sociales. La conversación entre fans es, pues, la característica más distintiva” (p. 30). Y en cuanto a la producción textual, se refiere a los textos que producen y distribuyen, tales como “comentarios, juegos e incluso canciones y videos musicales entre su comunidad. El resultado es el aumento de prestigio en su comunidad y la acumulación de capital cultural” (p. 31)

Un tercer componente, nos lo sugiere Jenkins, uno de los estudiosos más importantes en esta materia, quien aborda las comunidades de fans como consumidores activos que desarrollan – gracias al impulso de las redes sociales – alguna forma de inteligencia colectiva, en donde se desdibuja, muchas veces la fronteras que separa la creación de la recepción. De acuerdo con las investigaciones de Jenkins, los fans actúan como «cazadores furtivos»⁷, en una suerte de activismo que expresa una “especie de lucha para apropiarse del texto y para el control de los significados” (Busquet, 2014, p. 254). Dicho activismo supone tres factores: La re-visión, el gossip o cotilleo y las prácticas críticas e interpretativas. (Aranda Daniel, 2013, pp. 33 – 37).

⁷ Jenkins establece esta analogía tomado prestada la metáfora de De Certeau. Al respecto nos dice Busquet (2014) que “lo específico de la cultura fan es que los miembros del público son como una especie de cazadores furtivos que «cazan» determinados fragmentos de texto del que hacen una lectura particular, e incluso, en algunos casos, una (re) escritura al servicio de los intereses de la comunidad.” (pp. 254 – 255)

Mediante estos tres factores, los fans se constituyen en expertos en el campo de la cultura popular, en toda una institución de teoría y crítica en las que desarrollan un alto grado de competencia en la lectura y actualización de los textos y universos ficcionales. A través del proceso de revisión o de visionado múltiple los fans encuentran una aproximación emocional a la vez que una distancia crítica de los textos objeto de lectura. Dado que las comunidades de fans se definen en el ejercicio cotidiano de la conversación, se sirven del cotilleo (o chisme) en torno a los tópicos de los universos ficcionales de referencia, para hablar de sí mismos y compartir la experiencia individual de lectura. Y como ya se mencionó, las continuas discusiones y re-interpretaciones no sólo actualiza el texto, sino que crean un metatexto “necesario para evaluar nuevas situaciones, tramas y personajes” (p. 37)

En este sentido, los comunidades de fans harían parte de lo que Jenkins (2009) denomina una cultura del conocimiento, “motivados por la epistemefilia, no simplemente [por] el placer de saber, sino [por] el placer de intercambiar conocimientos” (p 167). Así que, en la actividad fanática de estas comunidades, se anudan la información, la opinión, los deseos y el placer. De tal manera que:

Cuando los fans hablan de encuentros significativos con los textos, están describiendo lo que sienten tanto como lo que piensan [...] A primera vista, las especulaciones de los fans pueden parecer simplemente un desciframiento de los materiales emitidos, pero la especulación implica progresivamente a los fans en la producción de nuevas fantasías, ampliando el espectro de significados que circulan alrededor del texto primario”. (Jenkins, 2009, p. 168)

Dichos componentes se pueden apreciar en varios rasgos del fan occidental del anime⁸, que de manera genérica se puede concebir como aquel individuo fascinado por un producto

⁸ A diferencia de la idea convencional del fan japonés, al que se le atribuye un ensimismamiento y una obsesión que los asila del mundo social, el fan occidental al anime se distanciará por su cariz social, dada por su apropiación histórica de esta narrativa conectada a otras subculturas, que hace de su gusto por el anime un signo de distinción y una marca de pertenencia social. (Cf. Santiago, 2012; Sánchez-Navarro, J 2013)

cultural que es lejano y extraño a su propia cultura (Japón), pero que a la vez lo utiliza como recurso simbólico para la construcción de su propia identidad y comprensión del mundo. “Ser fan del anime, es por tanto, - nos dice Sánchez-Navarro (2013, p. 47) - rendir culto a una alteridad extrema.”

Los fans al anime comparten gustos e intereses por la cultura pop japonesa, especificando una serie de rasgos y prácticas, tales como el cosplay, el fanzine⁹, el estudio del idioma japonés, la subtitulación y distribución de series, que los identifica y distingue de otras manifestaciones culturales juveniles. Por tanto, hablamos de una subcultura, conocida como otaku, que se define por las prácticas de consumo en torno al Anime en cuanto objeto de culto, más que por una ideología particular definida previamente.

En este culto por el Anime y la cultura pop japonesa, se desarrolla un consumo creativo, en el que el fandom adquiere mayor grado de autoconciencia de su consumo cultural, y realiza una lectura particular de dicho consumo “de las que extraen conclusiones sobre su vida cotidiana y su lugar en el mundo” (Sánchez-Navarro, Jordi, 2013, p. 45).

La apropiación de lo que ofrece el anime, suscita una multiplicidad de lecturas culturales de sus productos y narrativas que, aunque enmarcadas en una visión de un mundo lejano o extraño, que les posibilita expandir la imaginación de sus fanáticos, serían de difícil clasificación. Sin embargo, Sánchez-Navarro (2013) nos brinda algunas claves para la interpretación de la actividad de los fans del anime, que, de acuerdo con este autor, se desenvuelve en dos territorios: “el textual – o lo que se extrae del consumo de los productos - y el extratextual – o lo que se hace fuera del texto con el objeto de expandir y compartir el goce” (p. 55). Desde Ambas dimensiones se puede aproximar una caracterización de los fans del Anime.

⁹ El cosplay contracción de *costume play* (juego de disfraz) es un tipo de moda representativa, donde los participantes usan disfraces, accesorios y trajes que representan un sujeto específico o una idea. Tomado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Cosplay>. Un fanzine (abreviatura en inglés de *fan's magazine*, revista para fanáticos) es una publicación temática realizada por y para aficionados. Tomado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Fanzine>

Desde la dimensión textual, la subcultura otaku como un fenómeno cultural global que encarna formas de sociabilidad juvenil posmodernas¹⁰, ha convertido al anime-manga, en el universo simbólico en el cual sus aficionados buscan “puntos de referencia” y/o elementos narrativos para conformar identidad y enfrentar el malestar existencial. (Menkes, 2012). La narrativa del Anime, por consiguiente, se constituye para sus seguidores, “en una forma de encontrar sentimientos, valores e identificaciones en un personaje animado que les habla directamente a su mundo interno, o si se quiere a su psiquismo”. (Parada, 2012, p 162). Es a partir de la interacción de los seguidores - inscriptos en comunidades o lazos sociales definidos por compartir un gusto - con estos objetos/imágenes/significantes que estos se subjetivizan como otakus. En otras palabras, la narrativa del Anime obra como una mediación cultural de la cual se sirven sus fanáticos para simbolizar la realidad, construir sentidos de vida y modos de relacionarse. “Sus textos predilectos - dice Jenkins – son tanto herramientas para la reflexión como espacios para la exploración emocional”. (p. 14)

Conviene, sin embargo, advertir que el mayor obstáculo para la lectura de la narrativa anime ha residido en el hecho de que este producto cultural extraído de un entorno cultural lejano llegaba desprovisto de un manual de instrucciones que brindara una teoría de interpretación. Manual de instrucciones que se ha venido construyendo de parte de la comunidad de fanáticos. Al respecto dice Sánchez-Navarro (2013):

Sin embargo, el anime se ha usado para edificar identidades culturales; de un modo u otro se ha interpretado. En muchos puntos del planeta, los jóvenes se identifican con los héroes y heroínas adolescentes de la animación japonesa, con su variedad social, cultural y étnica, con sus poderes más allá de lo humano, con sus experiencias corporales y su misticismo, con su relación naturalizada con la tecnología, con su peculiar código de honor. Todos estos temas parecen esbozar algo así como una teoría general de la

¹⁰ Menkes señala una serie de características estructurales de las sociedades posmodernas, entre ellas: el lugar de las industrias culturales en los procesos de globalización, la sociedad del consumo y el simulacro, la hiperrealidad, la desconfianza por los relatos unitarios, la pérdida del autor como fundamento de una obra o el sentido de las cosas como producto de las perspectivas locales.

interpretación del anime, así que, ¿Quién dijo que no exista manual de instrucciones? No sólo existe sino que, además, son los propios fans los que lo han creado.

En este sentido, Sánchez-Navarro (2013) plantea algunas claves que nos permite abordar las formas de interpretación del anime de parte de los fans en occidente, y que esbozarían dicho manual de instrucciones - o esos “puntos de referencia” que se buscan en la narrativa Anime, de los que habla Menkes (2012) -, que no se puede desligar de una política de la identidad. De manera sumaria, siguiendo a Sánchez-Navarro (2013), dicho manual contendría algunos valores y temas que “forman parte esencial de la construcción social de significado de la subcultura otaku” (p. 58), a saber:

Primero, se destaca una fascinación por lo oriental, por narrativas con estructuras complejas y la hibridación de géneros (tanto literarios como sexuales). Los fans “señalan que los que más le atraen del anime es, además de sus estilo y tono emocional, sus estructuras narrativas, que, muchas veces, privilegian la complejidad sobre la clausura fácil” (p. 57). Segundo, es recurrente en la tematización de sus relatos e interpretaciones la imagen de Japón como una cybersociedad; o una sociedad del futuro, con escenarios sociales permeados por una estética *cyberpunk* propio de la sociedad de la información, donde coexiste y se mezcla “la alta tecnología con paisajes casi en ruinas” (p. 59). Tercero, esa fascinación por oriente esta permeada por una mirada tecno-orientalista, pero de carácter inverso al orientalismo en que se basó el colonialismo occidental. Con el tecno-orientalismo se imagina oriente - de parte de occidente - como paradigma de la sociedad tecnológica, que en vez de sugerirlo como la contraparte negativa de occidente, se le propone como un sociedad “más acorde con el futuro que nos espera y más útil para desarrollarse en él” (p. 60). Cuarto, muchas de las claves de la lectura del anime se deben a un repertorio mitológico proveniente del sintoísmo, con sus millones de dioses, fantasmas y seres mitológicos que se “diseminan, se cruzan y se hibridan en el manga, en el anime y el videojuego” (p. 61). Y en quinto lugar, el anime propone a sus consumidores una política de integración racial y sexual, “en una suerte de política cultural popular, [a través del cual] caracterizan a los personajes de sus historias con extraños colores de pelo y peinados extremos, formas de ojos variadas y diversas extensiones corporales”. (p. 61)

La dimensión extratextual hace referencia básicamente a la difusión y ampliación del anime. Si bien es cierto, que con el auge de las industrias culturales asistimos a una creciente

mundialización de la cultura, la labor de los fans en la popularización del anime desde la década de los 90 ha sido esencial, no menos que la de los actores transnacionales. Efectivamente, fenómenos como la revolución digital, la convergencia mediática y la globalización, han convertido al mundo en una red de relaciones y de flujos de significados, productos y personas, que facilitan a las comunidades de fans del Anime de ambos lados del océano, en una suerte de - como la llama Jenkins (2009) - «solidaridad semiótica», la creación y el intercambio de nuevos contenidos culturales, haciendo posible una interacción mucho más viva, intensa y continuada. (Busquet, 2012).

La comunidad de fans del Anime comparte, difunde y crea entornos para un consumo activo de los productos que les apasiona; constituyéndose de este modo, en intermediarios populares, que facilitan la distribución y contribuyen en la configuración de la recepción y lectura de los productos importados. Los fans hallan en las redes digitales la posibilidad de intervenir en los círculos culturales del consumo del Anime, experimentando una tensión con el sector industrial alrededor de los derechos de distribución, la creatividad fan y la piratería. Después de todo, los fans del anime (otaku) son una clara expresión de «cosmopolitas pop» (Jenkins, 2009) puesto que “abrazan la diferencia cultural, buscando escapar de la atracción gravitatoria de sus comunidades locales con el fin de entrar en una esfera más amplia de experiencias culturales” (Jenkins, 2009, p. 187). Experiencias enmarcadas dentro de los flujos transculturales de la cultura pop japonesa, que inspiran “nuevas formas de conciencia global y competencia cultural” (Jenkins, 2009, p. 187). Esta interacción/tensión entre las dinámicas de recepción y las estrategias comerciales de las industrias, se aprecia mejor en la siguiente descripción de la actividad fanática del otaku:

Las comunidades online de fans del anime pueden ser vistas como entornos de aprendizaje de lenguas y como ejemplos perfectos de distribución de capital cultural basado en la meritocracia, pero también como nidos de piratería que la industria se vería obligado a combatir. Al mismo tiempo, los fans actúan a menudo como dinamizadores de la industria de distribución, dado que sus publicaciones o foros online son inmejorables estudios de mercado, al tiempo que actúan como vigilantes activos de las condiciones de distribución, como la calidad de los subtítulos profesionales o el diseño

de los productos, y de las propias políticas empresariales y estrategias comerciales de las compañías del sector.” (Sánchez-Navarro, Jordi, 2013, p. 56)

Como vemos, la subcultura otaku, se perfilará a nivel global, antes que nada como un modo de sociabilidad (y ritualidad) juvenil ligada con la producción masiva de productos culturales relacionados con el Anime y con la interacción/participación en los flujos de comunicación en el ciberespacio. Los fans el Anime son jóvenes con identidades móviles, que se gestan en entornos virtuales digitales (ciberculturas) o en culturas participativas (Jenkins, 2009), propiciadas por la convergencia mediática; transitando así, entre las esferas de vida “real” y la virtual, entre lo social y lo técnico¹¹. De ahí que podemos pensar al otaku, de acuerdo con Méndez, Gabriela (2010), como un “sujeto cibercultural, que es simétricamente construido, porque explícitamente está configurado por lo técnico y por lo social” (p 2). La vida del Otaku se desplaza y traslapa entre los intersticios de las categorías de lo real y lo virtual. Es así que, en su interactividad con las “ventanas” - en las que se entremezcla, convergen y hasta se disuelven las categorías de lo real y lo virtual - se constituyen las identidades del otaku como avatar. Al respecto nos dice Méndez, Gabriela. (2010):

Considero que la materialización de ese Otaku cyborg es el Avatar, el mismo que es utilizado por el Otaku para representarse a sí mismo en la realidad y en la virtualidad. En el caso del fan del animé el avatar tiene una trascendencia fundamental porque es el que materializa a la identidad y construcción simbólica real y virtual del Otaku. (p 18)

De lo dicho hasta aquí sobre los fans del anime y la subcultura otaku, se entenderá, no desde una lógica binaria (como se les representaría en el imaginario escolar) que los relegaría al extremo de lo anormal, lo raro o extraño, sino como una forma de sociabilidad juvenil basada

¹¹ Sin embargo, conviene observar, que el Otaku comparte el gusto por las narrativas y objetos del Anime también en escenarios urbanos, como encuentros y celebraciones de eventos en puntos de la ciudad, con el fin de compartir material, dibujos o realizar cosplay, e incluso realizan eventos en pro de alguna causa social en casas culturales de la ciudad de Bogotá (cfr. Parada. 2010).

en una modalidad de consumo cultural, en la que productos mediáticos como el Anime, se convierte en recurso para la producción de significado e identidad (Jenkins, 2009 y Aranda, 2013).

En fin, el Anime como cultura mediática, ofrece con sus narrativas un repertorio de recursos simbólicos (a través de tramas, personajes y prácticas de recepción) que median en la construcción de horizontes axiológicos (valores e ideales morales), así como en las concepciones del mundo, del orden y el conflicto social, de en un grupo de fans. Esta constelación de significados y representaciones del mundo social hacen parte de su capital cultural. Son componentes que constituyen su subjetividad política, pero que quedan ocultos o se convierten en objeto de desprecio en las políticas culturales escolarizantes de las instituciones educativas.

CAPITULO 2

EL FENOMENO ANIME. BREVE RECORRIDO POR LA ANIMACION JAPONESA

2.1 Rasgos del discurso del anime

El Anime como producto mediático ha experimentado una expansión global en los últimas tres décadas. En términos generales el animé “es una combinación entre un arte visual y un entramado denso de narrativas, que tiene como resultado un complejo conjunto de géneros” (Goldenstein, y Meo, 2010, p. 6). De acuerdo con Papalini (2006), el Anime corresponde con un discurso ficcional producido por la industria cultural japonesa, que con su repertorio de universos ficcionales, nos ofrece un «modo de decir» y «narrar el mundo», poniendo a nuestra disposición formas de la imaginación.

El discurso del Anime no se le puede desligar de su antecedente inmediato e inspiración creativa: el Manga o historieta japonesa. En Japón la producción de manga es colosal, siendo un artículo presente en las rutinas de la vida de sus ciudadanos, en el transporte, las escuelas o las empresas. Cada año las cifras en ventas se cuentan en millones ejemplares vendidos, llegando a superar con creces las ventas del comic en el mercado europeo y norteamericano (Gravett, P, 2004).

Una de las especificaciones del manga como lenguaje, en tanto antecedente del anime, es su manera icónica de narrar (Berndt, 1996), en la que convergen la imagen con la palabra, o lo visual con la narración, en una exposición simultanea de sucesos diacrónicos, en las que “sobre un mismo fondo se van desarrollando las acciones sucesivas de un personaje, con la que la sucesión «una al lado de la otra» remplaza narrativamente la secuencia temporal «una después de la otra». “(Berndt, Jaqueline, 1996, p. 86). Por tanto, el manga en cuanto texto, como han

sostenido algunos mangakas¹², es sencillamente “palabra vista, imagen leída”. (Berndt, 1996, p. 86).

Justamente, uno de los aportes de Tezuka, considerado el Dios del Manga, en el arte del comic japonés, fue el desarrollo de una composición visual próxima al lenguaje cinematográfico, en donde cantidades páginas están saturadas de imágenes, acompañadas por un juego de líneas y viñetas, que expresan la dinámica y el movimiento de la narración. Al respecto, nos dice Scolari (1998):

Los *manga* son historietas en sintonía con el ritmo de vida de los habitantes de las grandes metrópolis japonesas. Sus páginas presentan una explosión de viñetas verticales, horizontales y oblicuas, muy cinematográficas en sus encuadres y desbordantes de dinamismo y movimiento. Los textos son mínimos, breves, casi telegráficos, para no frenar la lectura. A veces ni siquiera es necesario conocer la lengua japonesa para seguir la trama de una historia. Las *manga* son un tipo de comic mucho menos *literario* que el occidental y con una mayor dimensión visual del relato. Las onomatopeyas ocupan un lugar importante en la narración y se integran a la perfección con la gráfica de las viñetas, creando también en este caso nuevos problemas a los traductores. (p. 111)

En resumidas cuentas, el manga no sólo antecede, históricamente hablando, al anime, sino que lo anticipa y establece en gran parte, el lenguaje, los rasgos estilísticos y las temáticas de sus producciones; como lo prueba el hecho de que dentro de la inmensa oferta de manga surgen la mayoría de los personajes e historias objeto de la adaptación animada. Y aunque en sus inicios, el manga no fue concebido como un producto de exportación, sino una manifestación cultural dirigida al público japonés, paulatinamente fue encontrando, pese a las particularidades de su modo de lectura¹³ e idioma, alguna (aunque difícil) recepción en occidente.

¹² Mangaka (漫画家?) es la palabra japonesa designada para referirse al creador de una historieta o comic. Tomado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Mangaka>

¹³ El manga se lee en sentido inverso a occidente, de derecha a izquierda, lo cual exigía un nuevo montaje al reescribir las viñetas para adecuarlas al modo de lectura convencional de occidente.

Serán, sin embargo, las versiones animadas, las que a partir de la década de los 90, se van difundir más fácilmente en occidente. La exportación del anime, con el propósito de llenar de manera económica la programación televisiva de la franja infantil, enfrentaba menos problemas de adaptabilidad al mercado occidental, puesto que “requería una serie de cambios relativamente reducidos y sencillos: cambio de títulos, de doblaje y quizás el corte de algunas escenas de violencia para adaptarlos a los códigos de contenido del país en cuestión”. (Gravett, P, 2004, p 152). La expansión del anime en occidente, a su vez, va a favorecer y preparar una mejor apropiación del manga en estos países. Efectivamente, con el desarrollo de la industria del manga- anime, se fue experimentado una sinergia entre ambos tipos de producción, en donde el lenguaje cinematográfico sirvió de punto de referencia para la convergencia entre las dos narrativas. Luego, se le sumaron los videojuegos, la música y el internet, en una estrategia comercial de las industrias culturales japonesas apoyada en la familiaridad y conocimiento de los universos ficcionales del manga.

Por tanto, el manga, no solo se reduce a un homologo oriental del comic, sino que remite a un soporte tecnológico con manifestaciones diversas (entre ellas, pero principalmente, el anime), mediante las cuales se configuran sensibilidades, modos de ver el mundo y de lectura visual.

“Así, los vasos que comunican los diferentes productos son tales que permite considerarlos como totalidad, como partes articuladas de un mismo fenómeno. Utilizamos el término *manga*, entonces, no como sustituto de “historieta” sino para referirse al *conjunto de producciones* asociadas por una diégesis narrativa común”. (Papalini, 2002, p. 111)

Es en este sentido que podemos pensar el fenómeno anime, como una narrativa imbricada con el manga, tanto en su producción como en su consumo. Si bien es cierto que “el *anime* y el manga son dos lenguajes diferentes, la mayor parte de la producción del primero es una transposición al lenguaje audiovisual del segundo” (Muschiatti, 2014)¹⁴. De este modo, los animes conservan y usan elementos narrativos del manga, a nivel de sus tramas, del diseño de personajes, de las referencias culturales y los espacios que tejen la narración (cfr. Cobos, 2010).

¹⁴ Tomado de <http://dinle.usal.es/searchword.php?valor=Anime.Manga>

La narrativa del manga, y por extensión en el anime también, se caracteriza por crear espacios ficticios y proponer relatos que se desarrollan en otros – o en ruptura con otros - órdenes diferentes al cotidiano (Cf. Berndt, J, 1996), como recreaciones del Japón medieval, mundos fantásticos y míticos o post apocalípticos. Siguiendo a Muschietti (s.f), se puede señalar varios recursos que comparten el manga y el anime, tales como:

el predominio del lenguaje visual sobre el verbal, el espacio narrativo dedicado a la vida cotidiana de los personajes, incluso en los géneros fantásticos o de ciencia ficción, la construcción de (súper)héroes grupales y la concepción del héroe como una persona común, variable e imperfecta, a la que pueden sucederle hechos extraordinarios.

En el anime, en tanto creación cinematográfica, sobresalen el uso de varios narradores, la simultaneidad o narración alterna, el manejo vectorial (lineal) y no vectorial del tiempo (flash-back), el recurso de aceleración o rallentado (ralentizar, o disminución de la velocidad), las características físicas de los personajes, entre otras (Dietris, 1999). La mayoría de los Anime desarrollan narrativas que los asemejan a los videojuegos, es decir, que se presentan como “una serie de episodios conectados entre sí (a modo de diferentes niveles), en los cuales deben ser superados ciertos obstáculos por parte de los protagonistas; esto permite que dicha estructura obtenga la posibilidad de ser infinita gracias a la incorporación indefinida de situaciones” (Dietris, p. 116)

En líneas generales, el anime es un discurso ficcional en el cual la visualidad, la dinámica cinematográfica vertiginosa, las tramas argumentales profundas y complejas, la obsesiva segmentación temática en géneros y subgéneros, la variedad de referencias culturales y escenarios narrativos, son algunas de las características principales de este médium o producto cultural del mundo globalizado. (Scolari, 1998 y Cobos, 2010).

2.2 Breve Historia del anime-manga

A causa de su expansión geográfica, el anime como producto mediático de un mundo globalizado, responde tanto a especificaciones culturales propias del Japón, como a su “estatus global dentro de las corrientes transnacionales que marcan nuestro tiempo” (Montero, 2014, p. 14). Así que, el anime está atravesado por diversos niveles de influencia, de apropiaciones y de

intercambios de diversos mundos culturales y de tramas narrativas. En él confluyen, por ejemplo, las tradiciones artísticas y religiosas del Japón antiguo, elementos visuales del comic occidental o las estéticas del mundo urbano tecnificado (Goldenstein y Meo, 2010). Por consiguiente, hay que entender este producto estético y mediático como una síntesis o mezcla de diversas tradiciones, tanto propias como ajenas; así como una expresión que ha logrado articular formas, motivos e historias de diversas partes del mundo, principalmente del lejano oriente y de occidente (en menor medida encontramos la presencia de tradiciones amerindias o africanas).

En otras palabras, estos fenómenos de transnacionalización, han significado el establecimiento, gracias a los flujos de comunicación transmediática, de una dialéctica entre lo nacional y lo foráneo, apoyada en una gran habilidad de la industria japonesa del anime, para asimilar, reinterpretar y “sincretizar lo autóctono con elementos culturales ajenos” (Montero, 2014, p. 15). Dando lugar, de esta manera, como sostienen algunos teóricos (Cf. Montero, 2004) a una forma narrativa posmoderna (o híbrida), en donde confluyen diferentes expresiones, haciendo del anime un texto mosaico configurado por diferentes estilos culturales.

En este sentido, la industria del anime ha venido redefiniendo, desde su creación, tanto sus formas narrativas como sus estrategias comerciales de conquista de los mercados occidentales; generando, de este modo, un circuito comercial en la que convergen diversos artículos asociados a las series, como historieta, indumentaria o videojuegos, entre otros productos. Para entender como se ha constituido el anime en producto mediático del capitalismo globalizado, se trazará - a grandes rasgos – un recorrido histórico, en el que se destaquen algunos vectores sociales, económicos y culturales que le han venido dando forma.

En términos generales, podemos identificar tres momentos en el desarrollo histórico del anime-manga, a saber: finales del siglo XIX y primera mitad del siglo XX (1900 – 1945); El periodo de posguerra (1945 – 1970); y desde la década de los 80 a la actualidad, en la que se expande globalmente.

Respecto al primer periodo, encontramos que las formas narrativas antecedentes del manga, y que serán la base del desarrollo del anime, son difíciles de situar. Incluso se puede remontar a tradiciones pictóricas más ancestrales de Japón, así como a los primeros influjos de

occidente que se dan en el contexto del intercambio cultural que experimenta la nación japonesa desde finales del siglo XIX. En este sentido, Autores como Rojas (2008) y Guerra (2008), coinciden en términos generales con los planteamientos de Papalini (2006), en relación con la importancia de ubicar la historia del manga en las coordenadas de los intercambios culturales de Japón con occidente, el cual – según ellos - revitalizaría las tradiciones artísticas antecedentes del Manga, como el *ukiyo-e* y el *emonogatari*. En este sentido plantea Rojas (2008):

“El manga, término con el que se conoce la historieta japonesa, es un ejemplo de como se ha dado el intercambio cultural en Japón a partir de 1853. Su historia, de hecho, es clara muestra de lo enriquecedor que puede ser para una manifestación artística adoptar otras miradas y métodos para enriquecer aquellos que le son propios” (p 18)

Dicho planteamiento llevará a investigadores como Papalini (2006) a reconocer diversas versiones y teorías sobre el origen del manga, que oscilan entre la originalidad (lo propio) y los influjos de occidente (lo ajeno). De este modo, Papalini (2006) distingue tres antecedentes diferentes, en los que se resaltan tanto las prácticas propias de Japón (aparentada con el dibujo monocromático denominado Shojo Giga del S XII, y la escritura ideográfica), como las apropiaciones del humor gráfico de occidente - por ejemplo la publicación *Japan Punch*, fundada por el inglés Charles Wirgman en 1862 - desde la óptica visual japonesa (principalmente la obra de Kitazawa, considerado el primer mangaka), y las apropiaciones de la industria del comic norteamericano mediante la creación en 1932 de sociedades de estudio del comic norteamericano como la Nihon Manga Ka Kyokai.

Complementando lo dicho sobre las tradiciones antecedentes del manga expuestos por Papalini (2006), se destaca los *ukiyo-e*, una “técnica de grabado creada por Hishikawa Monorubo en la década de 1670, sumamente característica de Japón, tanto en su gráfica como en sus temáticas donde, por medio de paisajes, imágenes de teatro y situaciones cotidianas, pretendían retratar la vida diaria del país”. (Rojas, 2008. p 19). En dichas expresiones pictóricas se incorporará nuevas temáticas asociados con la situación histórica y política de Japón, como la militarización, el afán expansionista y el afianzamiento de un nacionalismo, que caracterizarían al país entre 1930 a 1945. Igualmente, cabe resaltar el arte del *emonogatari* o relatos ilustrados, que se convertirán en las primeras manifestaciones del comic japoneses.

“Estos relatos, que adoptaron la constante búsqueda de armonía en la composición de los ukiyo-e, incluían pequeños textos de pie de página”. (Rojas, 2008. p 19)

En un segundo momento, el periodo de posguerra implicó la reconstrucción de la nación japonesa, y las consecuencias de su participación en la segunda guerra mundial se reflejaron en las preocupaciones y temáticas de las historias del manga, siendo el tema de los desastres nucleares y las posibilidades destructivas de la tecnología los que llevaría, en no pocas ocasiones, a retratar historias post-apocalípticas. Al respecto nos dice (Rojas, M, 2008):

La posguerra llevó también a nuevos relatos, pues en su principal propósito de retratar la cotidianidad, los mangas comenzaron a contar secuencias históricas de naciones inmersas en conflictos o que han sufrido el flagelo de la guerra, así como historias que para nadie más en el mundo serían tan reales como para el pueblo japonés: aquellas post-apocalípticas, las que tienen lugar luego de una explosión nuclear. (p 21)

En 1945 se publica la obra pionera del manga contemporáneo: la *isla del tesoro* de Tezuka; que establecería la forma y estilo particular de los personajes y de su narrativa, donde predomina lo visual y manejo cinematográfico de las viñetas. La obra de Tezuka es considerada central en el desarrollo actual del manga, pues a partir de ella se define el estilo contemporáneo de esta narrativa: la caracterización física y trazos de los personajes con sus ojos grandes y el estilo cinematográfico, que mediante el uso de diferentes perspectivas y efectos visuales, “permitió dar hondura a los personajes y; describir con detalle sus emociones y sus pensamientos, algo bastante novedoso frente a la comicidad simple o el predominio de la acción de sus contrapartes norteamericanas”. (Papalini, 2006. p 33).

Para la década de los 60, el manga es todo un suceso comercial, en el que se editan revistas a un ritmo vertiginoso, diversificándose los temas y los públicos (que para esta época se hacían más adultos). Los cambios en la mentalidad de los 60 se verán reflejados en nuevas temáticas e historias, que a la fecha se han multiplicado ampliamente. Al lado de las producciones de aventuras que poseían la impronta de la obra de Tezuka, se desarrollarán otras (comics, series, cortos o largometrajes) de corte épico, deportivo y de ciencia ficción (Cf. Scolari, 1998 y Galbraith, 2006). Para finales de la década siguiente, Japón será testigo de una gran diversificación y auge de subgéneros, que varían de acuerdo a las edades de los públicos y

las temáticas. Nos referimos, entonces, a géneros como el *shonen* (aventuras dirigidas a varones adolescentes); el *Shojo* o «*magical girls*», (aventuras, fantasías o dramas dirigidos al público femenino adolescente); *Mecha* (robots gigantes y alta tecnología); *cyberpunk* (historias post-apocalípticas); *Kodomo* (dirigido a público infantil, donde niños y/o sus mascotas son protagonistas); *Hentai* (público adulto, sexualmente explícitos); entre otros.

Si en los 70 el manga se convirtió en un elemento distintivo de la cultura japonesa, la década de los 80 significará el inicio de su expansión, atravesando fronteras, gracias – principalmente - a las adaptaciones de anime de versiones de mangas exitosas, como Dragón Ball Z.

La decadencia en la creatividad de las industrias del comic norteamericano, que buscarán en los influjos externos nuevos recursos para nutrir la imaginación de sus relatos; junto con el desarrollo tecnológico y el posicionamiento económico de Japón en la economía global (el llamado milagro japonés), serán durante la década de los 80, factores que impulsará el consumo del anime-manga a nivel global. Desde ese entonces, la complementariedad y simbiosis creativa entre el manga y el anime, se constituirá en una estrategia comercial y creativa de esta industrial cultural. (Santiago, 2012).

La expansión del anime en occidente, a través de las primeras series televisivas, como por ejemplo *Battle of the planets* o *Comando G*, propusieron algunos cambios significativos en relación a la narrativa del comic de superhéroe norteamericano. Los logros en esta materia radicaron, según Santiago (2012), en dos novedades respecto a las producciones animadas norteamericanas: por un lado, una “compleja psicología de sus protagonistas, frágiles, imperfectos y moralmente cuestionables, alejados del estereotipo de superhéroe estoico, noble e infalible al que estaba acostumbrada la sociedad estadounidense” (p.14); y por el otro, nos ofrecían historias que “sorprendía por el grado de violencia y velada sexualidad mostradas en pantalla, que para muchos ciudadanos norteamericanos resultaban impensables en una serie de dibujos animados” (p 14).

Con todo esto, dicha apertura de la cultura pop japonesa al mercado norteamericano, también ha traído consigo la incorporación en sus narrativas de sonoridades modernas, el uso del idioma inglés y motivos propios del mundo occidental.

Por otra parte, desde los 90, al lado de este exponencial crecimiento del mercado del anime - manga en occidente, se afianzará una subcultura juvenil asociada al consumo de estos productos: los denominados otakus. Por lo tanto, el anime no solo es un acontecimiento comercial sino, además, un fenómeno cultural global, que busca satisfacer muchas demandas identitarias y psicológicas de las nuevas generaciones de diferentes partes del mundo. Es decir, en el anime, el aficionado encuentra en su objeto de devoción “una narración, unas imágenes, un clima en donde puede reconocerse.” (Papalini, 2006, p. 15) Esta dimensión cultural de la globalización que se expresa con el consumo del anime ha sido descrita, en términos generales, por Menkes (2012) de la siguiente manera:

Reducir esta cultura al Japón sería un error pues existen otakus entre muchos jóvenes del resto del mundo. Además de la gran actividad económica generada por el manga y sus derivados, constituye un medio de satisfacción de las necesidades psicológicas fundamentales como lo afirma Allison (2006), ya que una de sus características más notables es su diversidad y su segmentación. Si el anime encuentra tanto éxito popular en el mundo entre los jóvenes es porque, además de las estrategias de mercado implementadas, satisface sus ganas de evadirse en un mundo cada vez más individualista y competitivo, y les permite pensar que pertenecen a un grupo de pares que comparten una pasión hermética para el mundo de los adultos con los que ya no se sienten identificados. En un mundo en crisis económica, donde los valores y relaciones entre las generaciones y entre los géneros son cuestionados, estos productos culturales parecieran ser instrumentos de socialización y vehículos de crítica social.

La década de los 90 fue testigo del impacto de series televisivas del anime que se convirtieron en producciones de culto en América Latina, como por ejemplo *Dragón Ball Z*, *Saint Seiya*, *Ghost in the Shell* o *Supercampeones*, gracias al desarrollo de canales de televisión especializados en Anime como *Animax* y *Magic Kids*. Esta latinización del anime y el manga, implica procesos de desterritorialización-reterritorialización, que muestran que las tendencias de la globalización no son homogéneas ni uniformes, pues supone apropiaciones de productos simbólicos desde las comunidades locales, permeándolas con culturas propias. Al respecto dice Cobos (2010):

Estos postulados [desterritorialización-reterritorialización] son evidentes en lo que se ha llamado la latinización del *anime* y el *manga*. Estos productos culturales japoneses son importados, adaptados y liberados en el contexto latinoamericano donde permean otras estructuras sociales y culturales, que pueden no recibirlos con agrado ya que son evaluados desde la visión de la cultura propia, sin tener en cuenta que estos fueron concebidos bajo otros parámetros con los cuales no se ha tenido contacto previo. Esto genera un choque cultural donde los medios de comunicación juegan un papel relevante. (p 16)

En este sentido, la relocalización de la cultura anime en las sociedades latinoamericanas se realiza – de acuerdo con Cobos (2010) – a partir de tres elementos: El doblaje, la alteración del video y los criterios de audiencia. Aspectos que de alguna manera se van a instalar en los debates nacionales sobre la presencia, adaptación y fascinación del anime en estos países, atravesados – no pocas veces – por el discurso del pánico moral. En cuanto al doblaje, la mayoría de las traducciones se hacen del idioma inglés (distribuidas por productores norteamericanos), se modifican los diálogos usando expresiones que sirvan de referente común al mundo latinoamericano, y se apoyan en “la capacidad actoral del dobladista para crear y darle «sabor» a un personaje, y la esencia del ser latino” (Cobos, 2010, p. 16). Con referencia a la alteración del video, tenemos principalmente la censura que ejercen las distribuidoras, según la cual, por ejemplo, “las escenas de desnudos, sangre y de violencia pueden ser alteradas (la sangre roja pasa a ser de un color oscuro casi negro o a los pechos femeninos al desnudo les son dibujados un corsé) o ser simplemente eliminadas”. (Cobos, 2010, p. 18). Y finalmente, en cuanto a los criterios de audiencia, sin tener en cuenta la variedad de públicos que orienta la oferta nipona de anime, se aceptó sin más que su audiencia fuera infantil, de acuerdo a la creencia que prevalece en la región de que las animaciones son cosa para niños, lo cual provoco fuertes discusiones morales y choque culturales.

A inicios del siglo XXI, internet abrió posibilidades de distribución de series, filmes, OVAs¹⁵ y ONAs¹⁶ del anime, más allá de los canales televisivos (como fue característico en los 80 y 90), y se han creado paginas especializadas y plataformas para acceder a diversas series de animación, que giran en torno al consumo del anime de parte de comunidades de fans (otakus). En estos entornos virtuales se desmaterializa los intercambios sociales, en los que los sujetos son interpelados no de manera directa por otros, sino mediados por las redes sociales virtuales. En estos nuevos escenarios, los fanáticos no solo se exponen a los mensajes difundidos por las industrias culturales del anime, sino que tienen la posibilidad de comentar, discutir y compartir alrededor de ellos; e incluso crear o recrear (fanfiction) las tramas propias de las series de culto.

2.3 Focos temáticos en la producción anime

Como se mencionó antes, los géneros en el anime – manga se han venido multiplicando y segmentado cada vez más, de modo que el repertorio de temáticas es amplio y diverso. Sin embargo, en medio de esa vorágine de tramas, varios analistas (Cf. Scolari, 1998; Papalini, 2006; Goldenstein y Meo, 2010) han resaltado algunos focos o núcleos temáticos comunes. Al respecto sostiene Scolari, refiriéndose al manga:

Pese a esta compleja diversidad, algunas situaciones narrativas atraviesan los diversos géneros y se repiten a menudo, creando núcleos temáticos comunes: el culto al héroe, al *self made man*, al personaje que se destaca en su actividad (deportiva y laboral) gracias a la voluntad y la autodisciplina, están presentes en casi todas las historietas. El fantasma de la tradición de los samuráis sobrevuela los *manga*.

De manera similar sucede en muchas series y películas de anime, en las que ocupa un lugar prominente en sus tramas, la inquietud por la tecnología en la sociedad contemporánea y su interpelación (cfr. Papalini, 2006; Meo y Goldenstein, 2010). Es decir, son recurrentes

¹⁵ OVA, siglas de *original video animation*, como su nombre lo indica, son producciones animadas destinadas para su consumo en video, donde comenzaba el auge de los reproductores Beta y posteriormente el VHS. Tomado de <https://es.wikipedia.org/wiki/OVA>

¹⁶ ONA siglas que aluden a la frase en inglés «*Original Net Anime*» conocido en Japón como Web Anime, es un término acuñado en [Japón](#) para referirse al [anime](#) creado para ser lanzado directamente en [Internet](#). Tomado de https://es.wikipedia.org/wiki/Original_Net_Anime.

tópicos que giran en torno al cuestionamiento y las posibilidades de los avances tecnológicos, la forma como altera nuestra relación con la naturaleza, los modos de relación entre humanos y la máquina, y el control del cuerpo gracias al uso de dispositivos en nuestro organismo.

A sí mismo, las historias suelen estar atravesadas por contrastes (y/o mezclas) entre los valores tradicionales japoneses (conducta grupal y moral confuciana) y la carga de miedo, violencia, consumismo e hípererotismo que pueblan las metrópolis contemporáneas (cfr. Scolari, 1998). Sin perder de vista que en muchas pesan la impronta del espíritu de combate samurái o de los guerreros ninja.

De manera sumaria, y en líneas generales, se identifican a continuación una serie de motivos e inquietudes que han atravesado gran parte de las producciones de Anime, tales como:

- Las historias de samuráis que habían poblado las revistas para jóvenes desde la época de la II guerra mundial, cambiaban ahora de tono; pues se pasaba de personajes que encarnaban ideales patrióticos y militaristas (Gravett, 2004), a forajidos, que actuaban por fuera de la ley y combatían a sablazos en una suerte de “remake oriental del genero western” (Scolari, 1998, p. 112).
- Los temas bélicos, que resultaban ser muy sensibles debido al antecedente de la bomba nuclear en Hiroshima, se expondrán a través de relatos de ficción, en donde sus protagonistas formarán parte de una galería de robots, androides y ciborgs (Cf. Papalini, 2006). Los prodigios de la tecnología serán vistos, más que como armas para luchar por el dominio y derrotar al enemigo, como medios para “mantener la paz, empleando sus poderes para frustrar las intenciones de los diversos criminales y extraterrestres” (Gravett, P, 2004, p. 57). Estos seres mecanizados con rasgos humanos, no estarán exentos de dilemas existenciales. De acuerdo con Paul Gravett (2004) estas “fantasías, o las historias afines que describen a humanos convertidos en ciborgs, o androides que toman forma humana, se aventuran a tratar el tema de la interdependencia y la fusión entre humanos y maquinas” (p. 58). Al respecto, Meo y Goldenstein (2010), plantean dos situaciones: o estos seres se vuelven en contra, ya sea por superar su condición de esclavitud, porque se salen de control o amenazan acabar con la raza humana; o también pueden demostrar mayor sentido de humanidad que los humanos mismos, incluso mostrándose en ocasiones más cooperativos.

- En géneros como shojo o manga–anime para chicas, inicialmente la creación de personajes femeninos estuvo a cargo de autores masculinos, que a través de figuras femeninas como madres sabias e hijas hacendosas, reforzarían valores patriarcales. Posteriormente, en una evolución lenta, fue dando forma las chicas mágicas, que ocuparán un lugar central en el género, enfatizando en la contienda cotidiana con los problemas típicos de su adolescencia, a la vez que se embarcan en una misión para salvar o proteger el mundo. De igual modo, la incursión de mujeres mangaka en la creación de historias y guiones, permitió abordar temas como la identidad y el mundo emocional femenino, así como la ambigüedad sexual (Gravett, P, 2004).
- Otra gran temática, hace alusión a las relaciones del hombre con la naturaleza, según la cual la tecnologización del mundo ha sumido a la naturaleza a un estado de dependencia y de destrucción sin límites, vulnerando así su equilibrio. La destrucción del medio ambiente, la explotación indiscriminada y la manipulación de los recursos naturales hace parte de los discursos de ambas producciones (occidental y anime), al igual que el discurso de alarma y el deseo-conciencia de autoprotección de la naturaleza. En diversos relatos se plantea que la destrucción de la naturaleza conlleva la autodestrucción del hombre, física y espiritualmente; y la necesidad de buscar una relación más cooperativa y armoniosa – por ejemplo, en La princesa Mononoke - con la naturaleza, sin que sea necesario renunciar al desarrollo tecnológico. (Cf. Meo y Goldenstein 2010)
- Algunos aspectos contemplados son la obsesión por la perfección y la eliminación/control de las emociones. En la primera se refiere sobre todo a la manipulación tecnológica y la modificación genética para mejorar la especie humana. Mientras la segunda se refiere al control de la corporalidad y sus emociones mediante sustancias. (cfr. Papalini, 2006)
- Finalmente, otra temática de las producciones contemporáneas – occidentales y anime – es la que se refiere a las consecuencias negativas que genera la relación de la sociedad con la tecnología, principalmente con los usos del poder para controlar y disciplinar a las personas. En muchas series “nos encontramos con el control completo de los cuerpos, ya no desde una institución particular sino desde la propia sociedad, imponiendo restricciones que sólo aquellos que contienen el poder tienen la decisión de modificarlas”. (Meo y Goldenstein, 2010p 7)

En resumidas cuentas, la inquietud por las relaciones sociedad-tecnología-cuerpo-naturaleza atraviesa muchas de las tramas, de los personajes y, por supuesto, de las figuras heroicas del anime. A través de sus ficciones se interpela el discurso tecnologista, se recrea creencias sobre el orden social y se proponen ideales morales más acorde con la experiencia juvenil en una sociedad líquida. A veces en un tono apocalíptico, distópico u oscuro, hace que la relación de los personajes del anime con la tecnología y el poder – a diferencia de los superhéroes monolíticos de la llamada edad de oro del comic norteamericano, para quienes la tecnología encarnaba la promesa de salvación - sea experimentará de manera más problemática.

CAPITULO 3

EN BUSQUEDA DEL HEROE MEDIATICO: AVATARES DE LA FIGURA HEROICA

3.1 El culto al héroe

El culto al héroe ha sido un rasgo esencial en la cohesión de las comunidades y en la construcción de su identidad. Admirados e idolatrados como figuras excepcionales, cada comunidad ha edificado su propio olimpo heroico, con su correspondiente mitología. Ya sea que les rodeemos con una areola de sacralidad, les atribuyamos dones especiales o les apreciemos como seres extraordinarios, los héroes siempre han estado presentes en nuestra experiencia cotidiana.

Así, por ejemplo, en nuestra memoria escolar la presencia de lo heroico ha estado estrechamente ligado con el proceso de formación de las naciones modernas. Más específicamente, con la difusión de un sentimiento patriótico, buscando de este modo, forjar vínculos de lealtad y cohesión entre sus conciudadanos. La historia patria, que antaño se sirve de la imagen de los héroes, no solo pretende explicar a su estilo el pasado, sino ante todo, como dice De Roux (2000), prefigurarlo. Es decir, inventa una memoria que legitime la ascensión de una elite al poder, mediante un panteón de héroes, que en cumplimiento de su “papel ejemplar, unificador y estabilizador” (De Roux, p. 39) marque el destino de la nación.

Este arraigo por el héroe patrio en nuestro país ha sido facilitado por una pedagogía cívica: toda una liturgia plagada de actos cívico, conmemoraciones, monumentos y “catecismos republicanos” en torno a la imagen del héroe como paladín militar de la libertad y el orden nacional (De Roux, R, 2000). Desde la independencia a la fecha ha perdurado – aunque con variaciones y actualizaciones – este culto al héroe patriótico en la escuela, pero ahora ostensiblemente debilitado. Estas figuras heroicas, con sus valores *criollos* y su visión maniquea del bien y el mal (De Roux, R, 2000), ya “no generan elevadas temperaturas emocionales” (Pomer, 2005, p. 7) en los estudiantes; quedando reducidas, cada vez más, a imágenes acartonadas, que se evaporan bajo el abanico de ídolos e imágenes heroicas que se extiende con el cine, la televisión, la música y el deporte.

De este manera, los héroes de la pantalla han sustituido a los viejos héroes de la patria como referentes axiológicos de las nuevas generaciones. A través de ellos se difunden modas estéticas y visiones morales, y se proyectan deseos juveniles. En consecuencia, las culturas audiovisuales, entre ellas el Anime, amplían el horizonte heroico de niños y jóvenes, ofreciéndoles un repertorio múltiple de modelos humanos (reales o ficticiales) estimados como héroes por diversos segmentos de estas audiencias, quienes le atribuyen virtudes estéticas, eróticas, éticas, sentimentales o bélicas, como parte de sus procesos de identificación. (Torres, E; Conde, E y Ruiz, C. 2002)

Por tanto, el héroe es una categoría mudable, ya sea que se vehicule a través de catecismos patrios, epopeyas, relatos de aventuras o films, que se conecta con las transformaciones sociales, y con la sensibilidad y mentalidad prevaleciente en cada contexto histórico.

Sin embargo, en medio de sus múltiples manifestaciones, la categoría del héroe alude a una representación arquetípica, como se ha sostenido desde el psicoanálisis y los estudios comparativos de mitología realizados por Josep Campbell (1988). De acuerdo con dichos estudios, el héroe es una especie de modelo o tipo ideal, con pautas invariables, pero que se manifiesta de múltiples maneras, de acuerdo con cada sociedad y época. En otras palabras, el héroe en cuanto arquetipo presenta unas estructuras profundas que subyacen a su personificación como referente cultural, pero sus manifestaciones y lo que él representa varía o se transforma con el devenir histórico y los cambios culturales (Cardona, P, 2006)

En este sentido, aunque inscritos en las tramas de la cultura, de la historia y del repertorio mitológico que les da una configuración particular, el héroe es un personaje arquetípico, que tiene como nota distintiva o común denominador, que “el móvil ético de su acción [esta] orientada siempre a construir un mundo mejor” (Bauza, citado por Ruiz, M, 2007). Por ello, emprende un viaje y un camino de transformación, que será materia de la narración mítica. Y sus hazañas, objeto de admiración que los entronizan como héroes, serán las que determinen el sentido de lo heroico.

Dado que el héroe es un invento cultural, integrado al entramado simbólico y ritual de cada comunidad, “que pasa por procesos de rememoración, narración y personificación que guardan relación con los tejidos de la memoria cultural” (Cardona, P, 2006, p. 52), estamos

frente una manifestación social muy compleja, difícil de analizar de manera unívoca. En torno a su culto se desarrollan diversos procesos y funciones que se anudan e interrelacionan. Para facilitar su explicación, con fines metodológicos, se han distinguido tres dimensiones básicas del culto al héroe, a saber: moral, simbólica y psicológica.

El héroe es justamente una categoría moral (Loeb, J y Morris, T, 2010). Los retratos de lo heroico y del héroe poseen una fuerza moral tal, que se erigen en modelos de comportamiento que encarna los valores apreciados por cada comunidad. El héroe “es depositario de valores sociales que lo convierten en una construcción ideal, en un deber ser moral para la comunidad” (Cardona, P, 2006, p. 61). Desde las primeras mitologías hasta las narrativas mediáticas contemporáneas, los héroes son representaciones que personifican los órdenes de moralidad hegemónicos en un contexto cultural determinado. “El héroe encarna la quintaesencia de los valores dominantes en una cultura determinada y satisface las definiciones de lo que se considera bueno y noble en un momento dado.” (Busquet, 2012, p. 14) Por todo esto, trascendiendo límites, los héroes, - seres de naturaleza intermedia entre lo divino y lo humano, de acuerdo con la mitología -, se destacan, más que por su procedencia y sus poderes extraordinarios, por su ética y conducta, que los hace dignos de emular. En fin, desde su dimensión moral, el arquetipo heroico personifica los ideales de excelencia humana, que se transforman de acuerdo al momento histórico y a la sociedad, constituyéndose así en un factor moralizante, es decir, en figuras que representa un determinado sistema de valores.

Desde su dimensión simbólica, el héroe es una personificación de una cosmovisión del mundo que simboliza una respuesta a la búsqueda del sentido de la existencia. Su historia y acciones están inscritas en una red de significados (mitos, leyendas, novelas, historietas o films), que orienta la experiencia cotidiana de comprensión del mundo. Por tanto, el héroe “es un mecanismo de transmisión de conocimientos, de interpretación del mundo (físico y espiritual), que facilita a los hombres la comprensión de diversos acontecimientos hundidos en el pasado, los que revive mediante la remembranza y la constante transformación narrativa de los hechos” (Cardona, P. 2006, p. 56). Así, pues, el relato del héroe corresponde con formas narrativas de la sociedad mediante las cuales se interpretan los problemas asociados al orden social y los dilemas morales de la existencia. Los mitos del héroe, antiguos o contemporáneos, difundidos en las tradiciones orales o en los medios audiovisuales, “en tanto que artefactos culturales y

representaciones populares reflejan en definitiva una cosmovisión, e incluyen implícitamente reflexiones morales, filosóficas, sociales, etc.”. (Ruiz del Olmo, 2011, p. 28). A través de las representaciones del héroe, se cristalizan unos imaginarios sociales en torno a la construcción del orden político y moral. Sus relatos simbolizan la manera como se crea, define, padece, problematiza o recompone un orden social y su universo axiológico.

Y finalmente, desde su dimensión psicológica, la figura heroica se constituye en fuente de proyecciones identitarias. En los héroes, proyectamos nuestros anhelos, miedos, frustraciones y ensoñaciones. Como sostienen Loeb, J y Morris, T (2010), los héroes y superhéroes aluden a nosotros: “Nos presenta algo a lo que aspirar en nuestras propias vidas. [...] ofrecen imágenes grandiosas, ficticias pero muy vividas, de lo heroico y, a un tiempo, sirven de inspiración y valen como aspiración.” (p 40). Al lado de esto, la aventura del héroe traza un camino que puede provocar una experiencia de autoconocimiento y autodescubrimiento, de tal manera que “confrontan al sujeto consigo mismo y [le] muestra cual es el significado de su vida. (Ruiz del Olmo, 2011, p. 28).

Por todo esto, podemos decir que la figura heroica – y su culto - es una fuente de aprendizaje moral, ético y estético, que nos brinda recursos simbólicos de los que se sirven sus audiencias para construir identidad.

3.2 Rostros y trayectorias de la figura heroica

La representación de héroe se recrea en narraciones que van desde el mito primigenio hasta los relatos cinematográficos. Las significaciones culturales del héroe – como ya se ha señalado - varían a través de la historia y de acuerdo a la configuración simbólica de cada sociedad. Sin embargo, en relación con el héroe contemporáneo, subsisten diversos sustratos simbólicos de antiguas tradiciones míticas y literarias, que han sido acogidos, adaptados e incluidos en las nuevas narrativas (Ruiz de Olmo, F, 2011). Varios rasgos heroicos de corte épico, romántico, nocturno, tecnológico o trágico conviven en muchas sagas fantásticas y en relatos de superhéroes y animación, que pueblan los mitos contemporáneos del héroe. “Por tanto, aunque nace con vocación de continuidad con respecto a otras figuras, su reencarnación cinematográfica, por ejemplo, permite matizar, rechazar o incorporar nuevas significaciones al mito propuesto por generaciones pasadas.”(Ruiz de Olmo, F, 2011, p. 30)

Planteada así la cuestión, indagar sobre los significados culturales del héroe mediático requiere una búsqueda en diálogo con las diversas tradiciones míticas del héroe (de otras épocas y latitudes) de las que se nutre. La construcción de los personajes heroicos en las pantallas responde a una amalgama (cfr. Ruiz de Olmo, 2001; Goldenstein y Meo, 2010; Orozco, 2010) de elementos y caracteres provenientes de diversas figuras heroicas y tradiciones mitológicas. Se comprende así que hablemos de múltiples rostros del héroe, que responden a las trayectorias y mutaciones históricas de los significados de lo heroico, y que alimentan las representaciones mediáticas del héroe.

Aunque son diversas las tipologías históricas del héroe, lo cual nos puede llevar a una ardua labor taxonómica, por demás muy compleja (que no es el propósito de esta investigación), se puede identificar, a grandes rasgos, algunas perspectivas históricas.

Comencemos por el héroe clásico, protagonista de los primeros mitos y epopeyas de la antigüedad. Seres de naturaleza intermedia (Bauza, 2007; Cardona, 2006), entre los dioses y los humanos (semidivinos), que buscan la inmortalidad y la gloria, sobretodo en el combate. En ellos “se percibe un sentido de mediación entre lo divino y lo humano, entre el orden y el desorden, entre lo civilizado y lo salvaje” (Bauza, 2007, p. 62). En función de esta acción mediadora, Cardona, P (2006) distingue básicamente dos tipos de héroe antiguo: el mítico y el épico. El héroe mítico (civilizador), que en su hazaña de combatir contra el caos y la oscuridad, es el creador de un orden y fundador de la civilización; y luego, el héroe épico (trágico), quien tras la instauración de la ley, defiende las jerarquías establecidas y el sentido de justicia que encarna, con el fin de preservar dicho orden de las fuerzas negativas de la anarquía social. “El héroe mítico funda la ley, el héroe trágico defiende y padece la justicia que encarna la ley”. (Cardona, 2006, p 62). Sin embargo, ambos comparten la condición de un incesante vagabundear, de ser protagonistas centrales de aventuras, en las que el viaje es “prueba y acción” y “la exploración del mundo es la gloria del héroe” (Cardona, 2006, p 61)

En consonancia con lo anterior, Hugo Bauza (2007) destaca varios rasgos formales y funcionales del mito del héroe antiguo, entre ellos: el culto heroico, la muerte involuntaria y el combate. Con el primero se refiere a un ritual público, (a diferencia del resto de los mortales que era privado), haciendo de él una figura digna de ser admirada por demostrar areté (excelencia), y de erigirse para la comarca en benefactores y en modelos de virtud. El segundo,

corresponde en el relato mítico al evento de matar por error (sin saberlo) a otra persona. Esta muerte involuntaria es más por causas externas que internas, por lo general en estados de inconsciencia, de locura o enajenación inducidos por decisiones de dioses. Y el tercero, apunta al combate como experiencia agónica a través de la cual se heroizan los héroes, enfrentando y superando pruebas esenciales de su existencia, para luego ser honrados en cultos de torneos y competencia celebrados en su nombre. De ahí la grandeza del héroe, que queda bien representada en la figura de Aquiles.

A Aquiles, hijo de la diosa Tetis y del mortal Peleo, se le ofrece la opción entre una vida honrosa, pero fugaz, y una larga, pero opaca; y el héroe escoge la primera. Por esa circunstancia va a la guerra de Troya donde, prematuramente, encuentra la muerte. Le resta, en cambio, la vida de fama, que es también una suerte de *sobrevida*.” (Bauza, 2007. p 31)

Buscando trascender la condición de mortales a través de sus gestas y hazañas, conjugan la virtudes tanto del alma como las del cuerpo (Buelvas y Benedetti, C, 2012). Es decir, en sus combates y fatigas, el héroe pone en juego tanto la sabiduría como la fuerza, la prudencia como la destreza, la astucia como la táctica. De este modo, “hace que sus acciones se erijan como paradigma del comportamiento de los humanos” (Bauza, 2007, p. 29).

En segundo lugar, estas figuras heroicas asociadas con los ideales caballeresco y cortesanos, que se van a consolidar desde el medioevo hasta la ilustración. De acuerdo con Curtius [citado por Buelvas y Benedetti C, (2012)], es con la *Eneida* de Virgilio que se va dar un giro en la concepción del héroe que va influir en antigüedad tardía y en la edad media, según la cual el “héroe Eneas encarna el ideal heroico de la “virtud moral”, pero sin dejar de destacarse como un buen guerrero. La virtud moral vendría a sustituir la sabiduría, creándose otro equilibrio” (Buelvas y Benedetti C, 2012, p. 119). Este elemento arquetípico del héroe se concretará en plena edad media con los ideales caballerescos y cortesanos, que encarnan las virtudes asociadas a la destreza con las letras (por ejemplo conversar) y con las armas. Ya en los siglos XVI al XVIII, bajo el influjo de la ilustración, la ascendente burguesía reivindicará como virtud heroica el esfuerzo personal, la nobleza de alma antes que la de cuna.

Por otra parte, en este contexto histórico, pero en otras áreas culturales distintas de occidente, el sentido del arquetipo del héroe guarda algunas diferencias y similitudes frente a su

homólogo europeo. Es el caso del arquetipo de héroe en el mundo prehispánico, el cual se desarrollará básicamente – según Rochas Vivas (citado por Buelvas y Benedetti, C, 2012) - en torno a dos figuras: el chamán y el guerrero. El primero, como guardián del equilibrio de la sociedad con la naturaleza; y el segundo, como defensor de la tradición frente a la imposición cultural hispánica. En palabras de Buelvas y Benedetti C (2012):

Se puede observar que el valor de lo heroico en la configuración de los pueblos nativos americanos se centra en dos posibles momentos. El primero, antes del contacto europeo, donde el héroe es casi dios, o colaborador estrecho de éste: puede controlar la naturaleza y sin él, no hay caza, ni alimentación. El segundo momento, centrado en la conservación, en defender unos valores frente al choque de la visión europea que se imponía violentamente. Este héroe, en cierto sentido, tiene rasgos parecidos al modelo griego: su procedencia o linaje es sagrado, además de ser un hombre-estado. Es decir, arrastra la entidad de todo un pueblo que se reconoce en él. (p 121)

En otras latitudes, desde el siglo X hasta el XIX, aparece el samurái, un arquetipo que en nuestro imaginario lo hemos asociado con los caballeros medievales; y quien, precisamente, será la matriz cultural de varios personajes de series de Anime-Manga. Será bajo la influencia del sintoísmo, que en el Japón imperial se va a consolidar el héroe samurái, el cual encarna los valores de respeto, lealtad y honor propios del código del guerrero, “representados en el *Heike Monogatari*, o *El cantar de Heike*, escrito a principios del siglo XIII, el cual relata historias de los clanes en lucha por el poder, muertes trágicas y guerreros valientes.” (Buelvas y Benedetti, 2012, p. 122):

En términos generales pasamos, históricamente hablando, de la concepción de un héroe primigenio, propio de la mitología clásica, de esa especie de guerrero semidiós protector y salvador, a una profesionalización del héroe (Mondelo, 2013) a través de los relatos de aventuras medievales o de los guerreros samuráis en oriente, que establecieron unos códigos de honor y valentía, como señas de identidad de lo heroico. Al respecto sostiene Mondelo (2013)

Si cada sociedad en cada momento va definiendo qué es un comportamiento heroico, parece que está claro qué es lo que hay que hacer para ser un héroe. Y, así, el héroe se profesionaliza. Esto podemos comprobarlo a lo largo de la tradición narrativa occidental;

pero es en la Edad Media donde cristaliza uno de nuestros grandes relatos, que hallaremos en la base de multitud de historias posteriores: el rey Arturo y sus caballeros se lanzan a recorrer el mundo respondiendo a un código que define estrictamente cuál debe ser el comportamiento en cada momento de los paladines, de los héroes, que salvan doncellas en apuros, aldeas sojuzgadas por tiranos, e incluso la tierra entera aquejada de terribles males que sólo la recuperación del Grial puede sanar. El código del honor y la valentía son la base de la conducta del héroe (en la cultura occidental tanto como en otras, tan aparentemente alejadas como la japonesa donde los samuráis, también héroes profesionales, siguen estrictamente las reglas del *bushido*).

(...) Y esta forma de vida, de héroe profesional, está generalmente asociada al nomadismo, a la libertad, al movimiento por espacios abiertos, al tránsito por largos caminos de los que se desconoce el final, aunque no siempre se desconozca el objetivo que se persigue. (pp. 10 -11).

En tercer lugar, en el contexto de la modernidad (S XVI – XIX) surge el héroe novelado, para el cual “el viaje que emprende es hacia sí mismo, hacia la exploración de su propio ser”. (Cardona. 2006, p 61). Nos plantea Cardona (2006) que con la novela emerge en la modernidad una nueva figura heroica con fuertes rasgos psicologizados, que desplaza la lucha sobre todo al interior del propio ser, tan problemático y laberíntico como el mundo externo; el héroe surge como una narrativa contestaría frente a un poder institucionalizado y a una sociedad que les resulta de difícil adaptación; y pugna por diferenciarse, por distinguirse como individualidad y alteridad. Al respecto nos dice Patricia Cardona (2006):

“El héroe novelesco se mueve en un mundo que está más allá de la ley, en la que afirma constantemente su propio ser enfrentando un mundo que produce vértigo y desencanto. La ley en la novela se insinúa como una estructura que no necesariamente es justa, y el empeño del héroe novelesco consiste en develar esas inconsistencias y lo paradójico de la relación ley- justicia, pues en la ley se ocultan oscuras injusticias, crueles manifestaciones de la cultura humana, y un afán autoritario que busca controlarlo todo, lo que el héroe fisura en el realce, en la lucha sin tregua por mantener la individualidad”. (p 62)

Algo semejante sucede con la actitud romántica del héroe, que cobrara fuerza a finales del siglo XIX. Actitud que implica una rebeldía o resistencia frente a los valores utilitarios de la mentalidad burguesa. Solitario y trágico, este tipo de héroe, libra una batalla contra la opresión social y la del espíritu, en búsqueda de libertad y justicia (Meo, & Goldenstein, 2011). Sus ideales antes que el deber, prevalece en la actitud romántica del héroe, en búsqueda una propia existencia. Su deseo de aventura, de perfeccionamiento, de conocimiento o de curiosidad, excede el realismo pragmático, que se le antoja amargo e insuficiente. Precisamente, es en esta brecha entre ideales y la realidad, que se manifiesta la existencia trágica del héroe romántico. De acuerdo con Argullol (citado por Meo, & Goldenstein, 2011):

... [Los héroes son] seres solitarios, asociales. Incluso cuando participan en acciones nacionales o sociales, la colectividad es un mero escenario en el que deambulan sin ninguna esperanza de objetivo compartido. Como héroes trágicos se hallan en guerra perpetua contra el universo carcelario que les rodea y que advierten también en su interior. Su pasión por la libertad y por la justicia emana exclusivamente de la atención prioritaria que otorgan a su dictamen de conciencia. La libertad y la justicia por las que abogan son abstractamente grandes que devienen puramente subjetivas, cósmicas. (p. 76)

Tales son, en síntesis, algunos rostros y trayectorias de la figura heroica, que sirven de referentes arquetípicos en la construcción de personajes heroicos en las nuevas narrativas mediáticas, dando paso así a los héroes contemporáneos, en donde escucharemos sus ecos.

3.3 El héroe mediático. De héroes monolíticos a héroes complejos

En el siglo XX, con la emergencia de la llamada cultura de masas, pasamos de un sistema religioso y político de representación del héroe, a un sistema en el que las industrias culturales construyen las imágenes de lo heroico (Buelvas y Benedetti, C, 2012). Es en los nuevos escenarios mediáticos, como el cine, la música, la televisión, el comic, el deporte y los videojuegos, donde se recrea la figura del héroe. “Se trata de una puesta en escena a escala nunca antes vista, por la diversidad de medios para transmitir historias, filosofías y modos de vida”. (Buelvas y Benedetti, C, 2012, p. 122)

Un caso típico de estos, son los superhéroes: productos ficcionales del comic y el cine, que van a conformar el universo mítico de la cultura de masas, mediante los cuales representan los sueños, miedos e ideales de las sociedades contemporáneas. Surgidos de accidentes científicos y del desarrollo tecnológico - antes que de descendencia divina -, los superhéroes encarnan los arquetipos míticos en la actualidad, que “mediante algún sortilegio tecnológico, conjuren las fuerzas destructoras que ponen en peligro la existencia humana y el orden cósmico” (Cardona, P. 2006, p 65). Sin embargo, ya no serán creadores de órdenes sociales primigenios, sino de evitar su apocalipsis. De acuerdo con Cardona, P (2006):

En el superhéroe se invierte el modelo mítico del héroe. Mientras éste guarda relación con el origen, es descendiente de dioses y funda la ley, el superhéroe anuncia el Apocalipsis, los inicios de la destrucción, la soberbia y el error de la ciencia que se pretende exacta y perfecta, pero que se equivoca por error de cálculo condenando un ser a la alteridad, a la condición de doble ser: hombre-superhombre.

Como resultado hallaremos en las ficciones del superhéroe dos aspectos. Por un lado, una tematización recurrente de la relación sociedad-tecnología, en las que éste aparece como figura salvífica ante las fuerzas destructoras que la misma sociedad ha desencadenado. Siendo el superhéroe producto del desarrollo científico, alrededor suyo se ha re-creado una mitología que concibe a la tecnociencia como una fuerza que engendra progreso o destrucción. No obstante que, en ocasiones se le proponga como una manera de problematizar nuestra relación con la tecnología y las ilusiones que abrigamos en torno a ella. Por otro lado, la personificación del superhéroe, corresponde con un ser “doble”. Es decir, un personaje con una vida normal y anónima, como la de cualquiera de nosotros; y a la vez con unos superpoderes que le permite irrumpir en la sociedad como un ser diferente y especial, pero en últimas defensor de un orden moral dominante. (Cardona, P, 2006).

Dicho arquetipo de lo heroico, tomara forma y contenido, tanto en el cine como en el comic, durante gran parte del siglo XX. La industria del entretenimiento norteamericana, en el contexto de la guerra fría, delinearé un personaje compacto: un héroe luminoso, sin defectos que lo ensombreciera; enfatizando sus virtudes morales, su nobleza de espíritu, la defensa de los ideales del “sueño americano” frente a cualquier amenaza o mal (encarnado en sus archienemigos). “El superhéroe aparece así como el agente restabilizador de la normalidad

social después de un momento de crisis, que puede ser causada por una gente externo (una invasión alienígena) o por una disfunción interna”. (Scolari, C, 1998, p. 207). En consecuencia, estos superhéroes “clásicos”, responden a

arquetipos de héroe absoluto, monolítico, desprovisto de matices y dudas sobre su personalidad o su función en la sociedad. Aunque no se desprenden del todo de referencias míticas, su iconografía evoluciona y éstas quedan solapadas a menudo por un entorno puritano y orgulloso de una nación victoriosa en lo militar y optimista en su desarrollo pujante en lo técnico y lo económico. Por tanto, en este contexto sus habilidades extraordinarias quedan reservadas a eliminar cualquier amenaza que provoque la ruptura de ese orden social, por encima de intereses, deseos y sentimientos personales. (Ruiz del Olmo, F, 2011, p. 35).

Será a finales de la década de los 60, que esta imagen del superhéroe “sin fisuras, invencible, capaz de resolverlo todo y de tener, además, una vida normal,” (Lascano, E, 2010, p. 5) empieza a sufrir importantes transformaciones. De la mano de Stan Lee, la Marvel, propiciaría la “gran revolución copernicana” – como la denomina Scolari (1998) – del comic de superhéroes, hacia la creación de universos ficcionales en los que sus protagonistas “vivirán en manera contradictoria su doble personalidad” (Scolari, C, 1998, p. 209). Los superhéroes creados por Stan Lee (p. ej. Spiderman o Hulk), se internan en tramas donde se pone en juego temas existenciales de la adolescencia y sus conflictos internos; “radicalizan en sus historias el descenso, sin retorno, a los dilemas tortuosos y profundo de la doble identidad” (Frezza. Citado por Scolari, C, 1998, p. 211). Posteriormente, en esa estrategia por renovar el imaginario del superhéroe, las dos grandes industrias norteamericanas (Marvel y DC), se abren en la década de los 80, a otras influencias y corrientes estéticas, principalmente de origen británico, como es el caso del Batman de Frank Miller, en *The Dark Knight Returns*, entre otros; proponiendo así, a los seguidores de los superhéroes, un modelo distante del estereotipo del héroe monolítico, forjado en los años 30. “En los `80, los superhéroes fueron cada vez menos *súper*. Comenzaron a ver con menos nitidez la diferencia entre el Bien y el Mal (BATMAN), conocieron la muerte (SUPERMAN) y abandonaron su tradicional asexualidad.” (Scolari, C, 1998, p.231)

Es por esto que algunos estudiosos del tema han distinguido una ruptura o transición en las representaciones del superhéroe del cine y del comic. Por ejemplo, Mondelo (2013), diferencia entre héroes diurnos y nocturnos, indisolubles de los espacios en los que transcurren sus historias: “Héroes diurnos, acrobáticos, en espacios libres frente a héroes nocturnos, oscuros, en espacios cerrados, opresivos, urbanos”. (p 11). Los piratas y los vaqueros son dos ejemplos prototípicos de la primera clase de héroes; mientras que, las figuras paradigmáticas del segundo tipo, son el gánster, el detective y el policía justiciero. Personajes característicos del cine negro, que refleja en su estética particular ese aspecto lóbrego, angustioso, inseguro y oscuro. Por otra parte, Ruiz del Olmo (2011), formula una ruptura entre unos superhéroes cinematográficos de primera generación, más bien monolíticos y luminosos (incluso maniqueos frente a las nociones del bien y el mal), que viven (y otorgan) en un mundo de certezas y estabilidad, hacia una diversificación, mayor grado de complejidad y de profundidad psicológica en sus personajes, que sufren fuertes crisis de identidad. Trastocando, de igual modo, las estructuras narrativas, haciéndolas menos lineales y más intertextuales. En palabras de Ruiz del Olmo (2011):

La competencia editorial entre compañías como DC Comics y Marvel había venido diversificando las historias e introduciendo en los héroes dudas, esperanzas y sentimientos muy humanos. Por ejemplo, el *Spider man* Stan Lee e ilustrado por Steve Ditko en 1962 se basa menos en la fuerza y más en la inteligencia; y su reverso humano (Peter Parker) está lleno de inseguridades juveniles. También la recreación del Batman de Nela Adams cuestiona los rasgos heroicos pétreos, sin fisuras, arquetípicos, del personaje introduciendo una psicología más compleja y ambivalente, incluyendo por ejemplo una turbia historia familiar o los problemas psicológicos y existenciales del héroe; a su vez, en X-Men (1963) se introduce la diversidad en la tipología de los personajes. Todos estos procesos e innovaciones en los relatos se acentúan en la década siguiente, incidiendo en los elementos de inestabilidad de los héroes y su propio cuestionamiento, en la complejidad y la mezcla de historias y narraciones, en la intensificación de la intervención del espectador o en proponer finales abiertos. (p. 41)

En el contexto de esta ruptura de la imagen del héroe, con el desarrollo de personajes conflictuados, con universos morales y emotivos ambivalentes, emerge con fuerza la figura del

antihéroe. Éste no es sinónimo de villano o su némesis, sino un tipo de héroe distinto al modelo tradicional establecido (Cf. Gil, 2014; Toledo y Sánchez, 2000). Digamos que el antihéroe es la versión sombría del arquetipo heroico que asume el protagonismo en el relato, echando mano de recursos poco convencionales e ilícitos (tal como lo haría un villano) para ajusticiar o para alcanzar objetivos individuales. Su misión, que aspira a la consecución de bien personal, pero que bien puede tener resonancias en lo colectivo, está motivada, sobre todo, por una experiencia vicaria que le afectó, lo marginó y aisló del mundo, enfrentándose a él, muchas veces en inferioridad de condiciones, “con su punto de vista retorcido de la sociedad” (Gil, 2014, p. 158). El dramatismo del antihéroe, debe mucho a esa contraposición entre su personal mapa de valores, y los valores hegemónicos predominantes en un sistema moral determinado. “Su victoria es más el triunfo del coraje humano y las ansias de supervivencia, que la de la victoria real contra un enemigo definido”. (Toledo y Sánchez, 2000, p. 179).

En conclusión, la imagen del héroe mediático, en el cine o en el comic, se ha venido diversificado y complejizado, adaptándose y transformándose para incluir nuevos elementos que manifiesten los cambios y nuevas problemáticas sociales. Por un lado, la variedad de ejemplos de superhéroes que la cultura de masas ofrece, evidencia procesos de convergencia, en donde se conjugan diferentes sustratos o tradiciones míticas, narrativas y arquetípicas del héroe, gracias a procesos de globalización, que difunden y ponen en contacto, o subsume diversas tradiciones culturales a la visión occidental (Buelvas y Benedetti C, 2012). De ahí, que algunos autores se refieran estas figuras heroicas como mestizas (Ruiz del Olmo, F. 2011) o híbridas (Goldenstein, B y Meo, Analía. 2011). Por otro lado, asistimos a la transformación de héroes monolíticos a complejos, asociada con el desarrollo de las grandes urbes, “ciudades claustrofóbicas que oprimen a los personajes” (Mondelo González, 2013, p. 24) y con los dilemas morales del desarrollo tecnocientífico, que reflejarán esas atmósferas oscuras, angustiosas y lóbregas en su identidad (o mejor, en la búsqueda de identidad). Esa línea que va del héroe diurno al nocturno, nos permite una categorización amplia, en la que se podría ubicar punto intermedios, mixturas, o la presencia sutil de un carácter en el otro.

3.4 Aproximaciones al héroe en el Anime

Autores como Scolari (1998) y Papalini (2006) consideran que el auge del anime a nivel global tuvo como contrapartida un desgaste de la imaginación y la creatividad en la narrativa de la industria del comic norteamericano que se experimentó a finales del siglo XX, manifestándose en el agotamiento de la figura del superhéroe, caracterizado por su intachable e incorruptible moralidad. Desde la década de los 80 asistimos – como ya se analizó en el anterior acápite – a la muerte del superhéroe: ese personaje predecible, puro e íntegro, que sólo generan en las nuevos públicos “el mismo desinterés que una prédica moralizante” (Papalini, 2006, p 43). Precisamente, con la expansión del anime, la industria del entretenimiento japonesa se convertirá, desde la década de los 70, en un foco de la producción cultural que traerá una nueva propuesta narrativa, testimonio de una transformación de la figura heroica en un contexto posmoderno.

La posmodernidad se ha definido por la disolución de los horizontes de sentido, a causa de un derrumbamiento de los metarelatos que guiaron la modernidad, llevándonos una “era del vacío”, en donde ante la ausencia de grandes ideales, la figura del héroe, con sus grandes gestas, se diluye (cfr. Papalini, 2006). Desde esta perspectiva, se ha llegado a proclamar la muerte del héroe o la banalización de sus figuras en esta era del entretenimiento. Sin embargo, en las ficciones como el anime, se ha venido recreando la figura heroica, que si bien no sigue al pie de la letra a la estirpe de los héroes de grandes ideales, ha encarnado, así sea de manera frágil, nuevos valores en sintonía con nuestro mundo actual; tales como la ambigüedad moral y sexual, el valor de la diferencia, y el sentido de lo humano, en un mundo saturado de máquinas.

Frágiles, imperfectos y contradictorios, los héroes del Anime no se presentan como modelos de grandes ideales, sino como «héroes de situaciones», que resuelven conflictos puntuales (Propper, F, 2007). La narrativa anime es, entonces, precursora de un nuevo personaje heroico, a saber: personas comunes, casi siempre niños y adolescentes, con una compleja psicología y moralidad (en la que se difuminan los límites entre el bien y el mal), actuando en un marco imaginativo, fantástico o extraordinario. En relación con la emergencia de este tipo de personajes en el Anime, nos plantea Papalini (2006):

Los grandes relatos pierden popularidad, mientras la ganan las historias momentáneas, con personajes de ánimos variables e imperfectos, inclusive insoportablemente caprichosos como el de Sailor Moon. El personaje frío y sin contradicciones es muy poco valorado, prefiriéndose la emotividad, la fantasía, la acción inesperada y un héroe capaz de cometer errores. (p. 43)

Y aunque se reconoce la capacidad que ha tenido la industria del anime en adoptar elementos provenientes de otras culturas fuera de Japón, de tal manera que hallamos en sus narrativas referencias cruzadas, también han consolidado un personaje heroico con sus señas particularidades, que lo diferencian y singularizan respecto a otros. Dada la multiplicidad de géneros y públicos a los que se dirige, es difícil determinar una fisonomía certera y pormenorizada de la figura heroica en el anime. Por esta razón, mediante un rastreo bibliográfico sobre el tema, se ha identificado – sin ser exhaustivos - algunas pistas para su caracterización, que nos permiten hacer una aproximación de sus rasgos.

En primer lugar, a diferencia de los superhéroes del comic norteamericano, en el anime sobresale una especie héroe colectivo, Es decir, la dinámica grupal - aunque se reconozcan personajes principales - ocupa un lugar destacado en la consecución de la misión de sus héroes y en su proceso de crecimiento personal (Bellucci; Donaldson y Varnerin, 2009). Un ejemplo claro de esto, es la popular serie de Naruto, en la que éste emprende tareas, batallas, aventuras y enfrenta a sus rivales junto con sus amigos de aldea oculta de la hoja, conformando el denominado equipo 7. De acuerdo con Bellucci, et al. (2009), en el Anime:

El grupo es más que la suma de sus integrantes, y sería imposible para el protagonista principal cumplir su misión sin la participación de sus compañeros. El que lucha es el grupo, ya sea que sus miembros se unan en cada batalla, que hagan ataque coordinados o que operen como relevos. Es esto lo que permite hablar de un superhéroe colectivo antes que de un protagonista con ayudantes. (p. 5)

Un segundo rasgo que se puede identificar tiene que ver con el hecho de que las historias de los héroes en el anime son ante todo dramas de maduración personal. Envueltos en diversas líneas argumentales, los héroes del anime emprenden su camino motivados no sólo por los

propósitos explícitos encomendados por la sociedad (salvar la aldea o el planeta); sino que, por debajo este pretexto, se despliegan motivaciones e impulso inconscientes, que ponen en juego la construcción de su propia identidad y maduración emocional, en su tránsito por la adolescencia. Estas dos líneas argumentales generales a veces se entrecruzan y complementa, imbricándose así su función social y su vida privada; pero también pueden llegar a desencadenar tensiones, en las que sus protagonistas se conflictúan o escinde entre sus misiones sociales y sus dramas cotidianos, manifestando cierta dualidad y ambivalencia. (Bellucci; et al. 2009). Sirva de ejemplo de lo anterior, la serie Sailor Moon:

Serena, la protagonista, no tiene el más mínimo deseo de convertirse en superheroína, sino que esta misión le es impuesta por un mandato externo, personificado en la gata Luna, que la aconseja, orienta e incluso da órdenes. Este mandato asume la forma de defensa de la Tierra y los seres humanos, pero en realidad se trata de la maduración personal, de la maduración hacia la adultez o hacia una forma de adolescencia menos infantil, en la cual entran a jugar responsabilidades asumidas y nuevos intereses y relaciones (Sailor Moon tematiza fuertemente el despertar amoroso y las relaciones de sus personajes)". (Bellucci; et al. 2009, p. 7)

Para finalizar, un tercer rasgo del héroe en el Anime, estará asociado con las relaciones problemáticas entre sociedad y tecnología; una temática recurrente en gran parte de sus tramas. En el anime, en tanto producto mediático de una cultura globalizada, es esperable que sus personajes e historias representen significados hegemónicos del mundo capitalista, como por ejemplo cierto fetichismo de la tecnología, naturalizada como un bien que promete novedad, verdad, felicidad y progreso. Sin embargo, como lo demuestra la investigación de Papalini (2002) al respecto, el fenómeno anime puede alojar otras lecturas que se distancien de esta significación instituida de la tecnología, al crear mediante sus universos ficcionales, un espacio simbólico en donde se interroguen (se advierte y duda) por nuestra relación vital con ella, así como frente a sus usos y peligros. Al respecto nos dice a partir de un corpus de producciones de Anime analizadas en su investigación¹⁷:

¹⁷ Las series analizadas en sus investigaciones sobre los significados de la tecnología en el Anime son: Macross, Neón Genesis Evangelion, Ghost in the Shell y Serial Experiments Lain.

En las series analizadas, las nuevas tecnologías ha dejado de ser auxiliares, para pasar a ser el escenario, el conflicto y el modo de relacionarse, la zona de contacto entre lo que es y lo que no es, el modo de transponer la muerte. Esto, sin duda, entraña peligros. Uno, planteado en las series, es perder la condición humana. Un mundo producido maquínicamente, la única singularidad que nos resta, como le sucede a Marlon es “brillar con luz propia”. (Papalini, V, 2002, pp. 121 – 122)

Por tanto, el camino o aventura del héroe (o la heroína) está, muchas veces, enmarcado en una misión: la de contener el uso desmedido e instrumental de la tecnología y de los oscuros anhelos de control de la humanidad de parte de ciertos poderes mediante el uso apropiado está. (Cf. Goldenstein y Meo, 2010)

Estos rasgos nos ofrecen algunas ideas interpretativas para comprender la condición heroica del Anime. Por un lado, aun siendo personajes inscritos en mundos fantásticos, mágicos o de ciencia ficción, son próximos, por sus dramas personales, a los mundos cotidianos de los jóvenes, haciendo de ellos seres verosímiles; puesto que revelan, después de todo, el carácter imperfecto, emotivo y humanizado de su tránsito por la adolescencia (Bellucci, et al. 2009). Por otra parte, se desprende de lo anterior, que el Anime al poner mayor énfasis en la cotidianidad, los dilemas personales y proceso de crecimiento de los adolescentes, se le proponga a sus seguidores como una suerte de literatura de crecimiento juvenil, desde la cual pueden sus fanáticos habilitar otros modelos de héroes, que - al despertar su admiración y generar vínculos de identificación con ellos - sirvan de mecanismo de transmisión de saberes e interpretación del mundo social, en relación tanto con las problemáticas sociales (en torno a la justicia, la guerra, el poder, la tecnología, etc.), como con sus conflictos biográficos.

Marlon es el protagonista de la serie *Macross*, o más conocida en América Latina como *Robotech*. Véase Papalini, Vanina (2002). Significación de la tecnología en los manga. En *VERSIÓN*. No 12, UAM, México, pp. 103 – 123. Y, Papalini, Vanina (2006). *Anime. Mundos tecnológicos, animación Japonesa e imaginario social*. La Crujía Ediciones. Buenos Aires.

CAPITULO 4

DISEÑO METODOLOGICO DE LA INVESTIGACIÓN

El presente proyecto se enmarca dentro de la investigación social cualitativa. Desde dicha perspectiva teórico-metodológica se explorará el problema formulado en la pregunta *¿Cómo inciden las representaciones de la justicia y el ideal de moral de los héroes mediáticos en la formación ciudadana de los jóvenes? Análisis del caso de una comunidad de fans del Anime en una Institución Educativa Pública de Bogotá.* Para tal fin, en este diseño metodológico, se identifican las estrategias metodológicas, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y de análisis de información, que fundamentan, guían y apoyan el proceso del trabajo de campo de la investigación.

4.1 La investigación cualitativa

La investigación cualitativa es una actividad científica, que integra una disciplina y una práctica, fundamentada en presupuestos fenomenológicos y hermenéuticos. A diferencia de las investigaciones de corte cuantitativo, que enfatizan en la medición de variables cuantificables y sus relaciones causales; la investigación cualitativa aborda, describe y analiza los sentidos, significados y representaciones de los otros, a partir de una sistematización de información obtenida mediante un trabajo de campo. Como sostienen Norman & Yvonna (2012), la investigación cualitativa:

Consiste en una serie de prácticas materiales e interpretativas que hacen visible al mundo y lo transforman, lo convierten en una serie de representaciones que incluye las notas de campo, las entrevistas, las conversaciones, las fotografías, las grabaciones y la notas para el investigador. En este nivel, la investigación cualitativa implica un enfoque interpretativo y naturalista del mundo, lo cual significa que los investigadores cualitativos estudian las cosas en sus escenarios naturales, tratando de entender o interpretar los fenómenos en función de los significados de las personas. (p. 49)

Por ende, la investigación cualitativa afronta su análisis de la realidad y del problema formulado, desde la perspectiva del actor social, buscando comprender los valores y significados atribuidos por este a la experiencia, en conexión con su contexto y el horizonte del mundo de la vida. De acuerdo con Torres (1999) una investigación cualitativa “aborda a profundidad experiencias, interacciones, creencias y pensamientos presentes en una situación específica y la manera como son expresadas en – por vía del lenguaje – los actores involucrados” (p. 64)

Resaltemos, pues, de manera genérica, algunos rasgos característicos de esta perspectiva de la investigación.

En primer lugar, estas investigaciones parten de una concepción relativista del conocimiento, toda vez que se considera a la realidad como una construcción social, hecha de múltiples perspectivas y significados sociales. Por tanto, este tipo de investigación requiere “la valoración e intento por descubrir la perspectiva de los participantes sobre sus propios mundos.” (Vasilachis, 2006, p. 26)

En segundo lugar, esta tipo de investigación implica prácticas interpretativas. Al pretender captar el punto de vista de los individuos, los estudios cualitativos despliegan diversas técnicas y realizan una serie de procedimientos, que les permita “acercarse más a la perspectiva del actor a través de entrevistas y observaciones minuciosas” (Norma & Yvonna, 2012, p. 65). Al tiempo que examinan los procesos objeto de estudio, sitúan sus hallazgos en los contextos de estudio, elaboran relatos con descripciones detalladas, en las cuales se combinan las voces del investigado y el investigador. Por tanto, en los informes de sus hallazgos -, ya sea descripción etnográfica, crónica, entrevistas, historias de vida o creaciones ficcionalizadas - se presenta cierto carácter dialógico, polifónico o intertextual. (Cf. Norma & Yvonna, 2012)

Un tercer rasgo de la investigación cualitativa, es su proceder inductivo. Como sostienen Bonilla y Rodríguez (citadas por Torres, 1999), “la investigación cualitativa intenta hacer una aproximación global de las situaciones sociales para explorarlas, describirlas y comprenderlas de manera inductiva; es decir, a partir de los conocimientos que tienen las diferentes personas involucradas en ellas y no con base en hipótesis externas”. (p 64)

Un cuarto lugar, la investigación cualitativa es ideográfica. Es decir, que estudia a los sujetos no como variables en búsqueda de generalizaciones, sino inmersos en procesos y

contextos sociales, que luego detallará en descripciones. En su proceder “busca las nociones, las ideas compartidas que dan sentido al comportamiento social. Trabaja con la palabra, el argumento, supuestos, imágenes visuales, gestos, representaciones, los rastros de cultura material y traduce y presenta sus comprensiones en textos escritos, visuales o audiovisuales”. (Galeano, 2003, p. 22).

Por ende, los estudios de caso, como la presente investigación, toman como objeto de análisis a un individuo, un grupo o una institución. Caso que puede abordarse desde diversos niveles o haciendo énfasis en distintos aspectos, que pueden ser

de carácter descriptivo, si pretende identificar y caracterizar los distintos factores que ejercen influencia en el fenómeno estudiado; o explicativo si pretende un acercamiento entre las teorías revisadas en el marco teórico y la realidad del fenómeno bajo estudio, con el fin de contrastarlas; sin olvidar que sirve igualmente para generar teoría (George & Bennett, 2005), lo que ocurre cuando el estudio el fenómeno da lugar a conceptos y categorías que pretenden explicar el fenómeno estudiado y otros casos similares” (Paramo, 2013, p. 311)

En realidad los estudios de caso no llegan formular teorías abstractas, de alcance general; proporcionando más bien, una teoría de la situación. Es decir, “una teoría naturalista presentada en forma de narrativa, en lugar de una teoría formal presentada de forma proporcional”. (Elliot, Citado por Parra, 2013, p. 284).

Y por último, en tanto campo de estudio, en la investigación cualitativa concurren diversas tradiciones y perspectivas epistemológicas y metodológicas. No es un universo homogéneo ni unidimensional, pues ha tenido un desarrollo histórico en el que coexisten diferentes paradigmas, técnicas y métodos. La investigación cualitativa no corresponde con una visión unitaria o monolítica (Amegeidas, Aldo. 2006); sino más bien, con un conjunto diverso de enfoques y estrategias de investigación confluyentes, “que se combinan, se confrontan y se complementan, imprimiéndole al proceso de investigación flexibilidad y creatividad” (Galeano, 2004, p 20).

Este carácter multimetodológico, requiere que el investigador defina y desarrolle su propia «caja de herramientas» o artesanía metodológica, conforme a la naturaleza del problema,

las categorías conceptuales y las dinámicas de la investigación, según el contexto y las condiciones en las que se desarrolle. De análoga manera, como trabaja un bricoleur (cfr. Norma & Yvonna, 2012), el investigador cualitativo, arma un rompecabezas, trabaja “adaptando los retazos del mundo” (De Certeau. Citado por Norma & Yvonna, 2012). “El bricolage es definido como el arte de crear una pintura juntando partes de otras. [...]El que hace bricolage arma un rompecabezas, un tejido de prácticas que provee la solución a un problema en una situación concreta”. (Galeano, 2003, p 20). O como plantean Norma e Yvonna (2012): “«La solución (bricolage), el resultado de método del bricoleur, es una construcción» (Weinstein y Weinstein, 1991, p. 161) emergente que cambia y toma nuevas formas a medida que el bricoleur incorpora diferentes herramientas, métodos, técnicas para representar e interpretar el problema”. (p. 50). En este sentido, en la presente investigación se desarrolla y se pone en escena principios metodológicos provenientes de cuatro estrategias, a saber: La etnografía, los métodos narrativo-biográficos y la investigación acción educativa.

Pero antes de seguir adelante consideremos el lugar que ocupa en la investigación las representaciones sociales como “herramientas comprensivas de los social” (López de la Roche, M, 2004) y como una forma de aborda los modos de construcción de significados sobre el mundo social.

4.2 Representaciones sociales como categoría de análisis en la investigación

Para la comprensión de las diversas lógicas o sentidos de mundo que construyen los sujetos de la investigación, se recurre a las *representaciones sociales* como categoría de análisis. Aproximarse al conocimiento o marcos de referencia desde donde los individuos interpretan y otorgan significado al mundo, requiere partir de “categorías teóricas preliminares, o de «conceptos sensibilizadores» que proveen un sentido general de referencia y orientación para aproximarse a las instancias empíricas”. (Galeano, 2003, p 19)

En este sentido, en la presente investigación la pregunta por los valores sociales no se plantea desde concepciones esencialistas, ni mucho menos moralistas. Más bien, harían referencia, siguiendo a Durkheim (cfr. López de la Roche, M, 2004) a un conjunto de ideales

construidos, mediante la cual la sociedad se crea y recrea permanentemente, como una parte más amplia de las prácticas de significación.

Las representaciones sociales es una categoría teórica poliédrica, puesto que ha sido abordada por diversas tendencias o perspectivas que marcan diferentes caminos metodológicos. En ella coexisten distintas corrientes disciplinares como la sociología del conocimiento, el interaccionismo simbólico, la antropología estructural, la psicología social, entre otras. Sin embargo, un común denominador a todas estos abordajes disciplinares, es que - epistemológicamente hablando - se plantea mediante esta categoría una “visión performativa de la realidad”; o en otros términos, una construcción intersubjetiva y comunicativa de la realidad. (Cf. Alvarado, Botero y Gutiérrez, 2008).

Las representaciones conjugan percepciones, afectividades, creencias, memoria, pensamiento y lenguajes. Mediante su estudio podemos emprender la labor investigativa de desentrañar los sentidos que la gente le atribuye a la realidad y comprender los marcos de referencia que los individuos y/o colectivos construye, para orientar sus acciones y comportamientos en el mundo. De acuerdo con Moscovici:

En tanto que fenómenos, las representaciones sociales se presentan bajo formas variadas, más o menos complejas. Imágenes que condensan un conjunto de significados; sistemas de referencia que nos permite interpretar los que nos sucede, e incluso dar sentido a lo inesperado: categorías que sirven para clasificar circunstancias, fenómenos e individuos con quienes tenemos algo que ver; teorías que permiten establecer hechos sobre ellos. Y a menudo, cuando se les comprende dentro de la realidad concreta de nuestra vida social son todo ello junto. (Citado por Alvarado, et al, 2008, p. 45)

Como vemos, las representaciones sociales son una forma de aproximarnos al pensamiento social desarrollado en contextos cotidianos específicos, y del cual se desprende categorías o nociones históricamente adquiridas, con las que los sujetos clasifican y ordenan el mundo. O en otras palabras, familiarizan lo extraño. Sin embargo, ya sea que los entendamos como imágenes, modelos explicativos, esquemas, teorías implícitas o conocimientos de sentido común; las representaciones trazan un nexo o puente entre la subjetividad y la cultura, entre lo biográfico y lo contextual. (Cf. Alvarado, et al, 2008; López de la Roche, M, 2004).

Es así que, podemos pensar que las representaciones sociales trazan mapas de significados que orientan el comportamiento y los diversos intercambios comunicativos. De este modo, no podemos desligar las representaciones de la acción, ni reducirlas a contenidos exentos de afectividad; puesto que, en las representaciones sociales, mediante los procesos de objetivación y anclaje, se sintetizan o articulan procesos cognitivos y sociales, adquiriendo un gran valor en la comprensión de los procesos de socialización y comunicación. De ahí que el análisis de las representaciones sociales – como sostienen varios analistas - implica poner en relación comunicación, cognición y sociabilidad. (cfr. López de la Roche, M, 2004)

En este orden de ideas, los medios ocupan un lugar central en los aprendizajes sociales, en la construcción de identidad y en la socialización política. E incluso, productos mediáticos explícitamente “no políticos” (como puede percibirse desprevenidamente al anime) en torno a los cuales las audiencias construyen sentido, son esenciales para analizar distintas formas de cultura política.

De acuerdo a Maritza López de la Roche (2004) las representaciones sociales, en tanto mapa de significados, se construyen a partir de dos procesos socioculturales: la *mediación* y la *recepción*. Basada en Martin Barbero, Maritza López de la Roche reconoce como mediaciones a los diversos factores, procesos socioculturales e instancias sociales que intervienen en las lecturas y respuestas que los sujetos realizan de los mensajes de los medios, “precisando que no se da una relación causa-efecto entre el medio y el espectador o usuario, y que el lector construye sus lecturas desde su particular ubicación sociohistórica y cultural”. (p. 157).

Lejos de la teoría de los efectos que reducen al sujeto como reproductor pasivo de ideologías, las mediaciones ponen en juego los procesos de recepción situándolos “en un campo de interacciones, o negociación del sentido que se establece entre sujeto-texto-medio y otros actores e instituciones sociales; teniendo en cuenta que es en la circulación social de discursos donde se construyen los significados que un mensaje o programa tiene para un grupo determinado”. (López de la Roche, M, 2000, p 25)

En esas lecturas que niños y jóvenes - inscritos en diferentes comunidades de interpretativas - hacen de los medios, se configuran representaciones sociales sobre lo que piensan y expresan del mundo. De esta forma, las subculturas juveniles (otaku) y las

comunidades de fans, como matrices culturales suponen sistemas de significación y modos de expresión, desde los cuales sus partícipes construyen dichas representaciones; posicionándose así, frente a los discursos de los medios: ya sea negociando, discrepando o resistiéndose a ellos. De modo que al interior de las representaciones sociales se puede dar una pugna entre discursos hegemónicos y contrapuestos.

En resumidas cuentas, las representaciones sociales se construyen mediante múltiples redes de significación que se tejen entre los entornos mediáticos, los sujetos, los textos y las instancias sociales.

4.3 Estrategias y técnicas de investigación

En lo que concierne a las estrategias de investigación se consideran diversos paradigmas o tradiciones metodológicas orientadas a “comprender los significados que los actores dan a sus acciones, vidas y experiencia y a los sucesos y situaciones en los que participan” (Maxwell. Citado por Vasilachis, 2006, p. 31). Por ello, se busca mediante procedimientos interpretativos explorar los significados, las creencias, las concepciones e ideas; en sí, el conocimiento cultural de un grupo o comunidad de jóvenes en torno a su relación con un producto mediático como es el anime.

Para tal efecto, como plantean Denzin & Yvonna (2012), se deben enlazar las estrategias de investigación y los principios metodológicos que estas suponen, con distintos métodos de recolección y análisis de material empírico.

Bajo esta perspectiva, en este acápite se expondrá los principios metodológicos que guiaron la definición de estrategias de la presente investigación. Posteriormente, se describirán las técnicas y/o herramientas de recolección y análisis de datos relacionados con estas estrategias, que se emplearon en el trabajo de campo.

En primer lugar tenemos la etnografía. Este enfoque, inscrito dentro de la lógica de la investigación hermenéutica, busca la comprensión (más que la explicación) de un fenómeno social, y la manera como lo viven y piensan - fenomenológicamente hablando - sus implicados. Por consiguiente, es una forma de conocimiento (con sus técnicas e itinerarios) sobre el otro. Lo

cual conlleva involucrarse en una «gran conversación» (Bloch. Citado por Uribe, 2013) en la que se conjugan las perspectivas de los informantes y la del investigador. Dicho de otra manera, el trabajo etnográfico consiste, como sostiene Uribe (2013), en “la articulación de una observación en tercera persona por parte del etnógrafo, con la perspectiva del otro, su propia voz, eso es, de la perspectiva en primera persona del «nativo»”. (p. 131)

Este carácter dialógico e interactivo del trabajo y del documento etnográfico es una impronta característica de este tipo de investigación. Al decir de Ameigeiras (2006), “más que “estudiar a la gente”, la etnografía significa “aprender de la gente” (p 114). Es así que, el encuentro etnográfico, en cuanto práctica de investigación, suscita una colaboración entre los participantes, que supone:

la explicitación de una verdadera “artesanía intelectual” en cuanto se produce en la misma una profunda articulación entre la experiencia personal y los conocimientos adquiridos, entre los “saberes del sentido común” y los “saberes profesionales.” Una instancia en la que se genera un tipo saber especial, el saber etnográfico, que se construye a partir de un especial “posicionamiento en el campo” y de un dialogo entre teorías académicas y nativas. (Ameigeiras, 2006, p. 118)

Por otra parte, la etnografía además de describir prácticas sociales, busca “ubicar y descifrar las representaciones culturales desde los cuales sus protagonistas les dan sentido” (Torres, 1999, p 73). Mediante ésta se “intenta producir, representar y re-presentar el conocimiento de otro(s) que son nuestros interlocutores”. (Fabián, J. Citado por Milstein; Clemente & Dantas, 2011, p 15). Por tanto, a través del uso de entrevistas y la observación participante, dos componentes medulares del trabajo de campo, se busca captar el significado de la experiencia cultural de los actores sociales de la investigación. En lo que atañe a esta investigación se explorará dicho conocimiento o saber cotidiano, a través de las representaciones sociales que construye una comunidad de jóvenes fans del Anime, alrededor de la justicia y el ideal de moral, a partir de sus relaciones con las narrativas y héroes representativos de una comunidad de fans.

Al lado de la entrevista y la observación participante, se ha incluido como parte de la serie de estrategias interactivas de investigación los llamados grupos de discusión. Esta técnica

funciona al modo de un dispositivo conversacional, que simula formas sociales o naturales de conversación (Russi, 1998), mediante la cual se posibilita “desentrañar lógicas, prácticas, percepciones, emociones, vivencias, modos de vida, opiniones, significados” (Galeano, 2003, p. 16). Según Alonso (citado por Bonafé, 2003), los grupos de discusión “se inscriben en los procesos metacomunicativos de lo social, y por ello es un espacio de reconstrucción y polarización de discursos ideológicos y de representaciones simbólicas que se asocian a cualquier fenómeno social” (p 68). Por tanto, esta estrategia nos permite, en ese juego de la conversación, desentrañar diversos sentidos y significaciones, y explorar los horizontes simbólicos e ideológicos desde los cuales se interpretan las figuras heroicas y como aprenden a valorar el mundo social desde su relación y admiración por ellas.

En este diseño metodológico, confluyen junto al enfoque etnográfico, algunos principios metodológicos de las estrategias de los métodos narrativos-biográficos y la investigación-educativa.

En relación con las metodologías de corte biográfico-narrativo, vemos que estas enfatizan en el lenguaje como «estructura estructurante» de la mente y la experiencia humana, mediante narraciones (Carretero y Atorresi, 2004). Asociado al giro hermenéutico de las ciencias sociales, este enfoque destaca la emergencia de la palabra del sujeto como constituyente de un conocimiento práctico personal, recuperando la voz e identidad de los sujetos en la comprensión de los procesos socioculturales. Así que, narrar “las propias vivencias, y “leer” (es decir, “interpretar”) dichos hechos/acciones, a la luz de las historias que los agentes narran, se ha convertido en un *perspectiva* peculiar de investigación”. (Bolívar, 2010, 203)

Desde esta perspectiva, una de las premisas epistemológicas de los métodos biográficos-narrativos, es su reconocimiento de los fenómenos sociales como textos, “cuyo valor y significado viene dado por la autointerpretación que de ellos dan los actores.” (Bolívar, 2010, 204). Estos juegos de interpretación implican una segunda premisa epistemológica de estas metodologías, a saber: los sujetos organizan y dan sentido a la experiencia de vida y al mundo humano mediante relatos, en una modalidad de conocimiento social, que Jerome Bruner (1996) denomino pensamiento narrativo; la cual “se organiza en torno a estados de intención, creencias, deseos, expectativas, y todas sus interacciones en el ámbito de la vida humana”. (p. 141).

Los relatos, por tanto, son la forma en que la experiencia humana cobra inteligibilidad (Carretero y Atorresi, 2004). Mediante estos estructuramos nuestras comprensiones del mundo social, nos apropiamos de la experiencia cultural y atribuimos sentido a partir de una serie de componentes - como agentes, escenarios, intencionalidades, conflictos y acciones – que constituyen la trama narrativa. Después de todo, la narratividad organiza nuestra experiencia en el mundo social, nos saca de lo caótico que puede ser el mundo, para sentirlo de una manera específica; y para ello elabora «entramados» en los cuales se «enmarcan» los acontecimientos del mundo, sin los cuales no tendría continuidad y permanencia. Estos entramados se urden en la intercesión entre las trayectorias biográficas y los sistemas simbólicos de la cultura en los que participan los sujetos.

Así pues, sí las concepciones del mundo de los sujetos están atravesadas por una dimensión biográfica, los relatos sobre sí mismos y de sus experiencias (en torno a un aspecto específico de indagación) son relevantes. Dentro de ese amplio abanico de estrategias de recolección - en una situación de diálogo interactivo - de datos biográficos que ofrece esta metodología (Cf. Bolívar, 2010), se acudió a las entrevistas abiertas y semiestructuradas alrededor de diversas dimensiones y/o aspectos de las prácticas de consumo del anime de parte de una comunidad de fans.

Por otra parte, el enfoque narrativo de la investigación sugiere trabajar, no sólo con relatos testimoniales, de carácter autobiográfico, sino en general con la capacidad humana de crear sentido a través del lenguaje. O sea, desentrañar los significados que le otorgamos al mundo, requiere trabajar con una variedad de registros narrativos como el argumento, el relato o la imagen. Es así que, las narraciones además de vehicular información sobre hechos acaecidos (en la experiencia vivida o dentro del universo ficcional), es ante todo una búsqueda de significación; haciendo del ejercicio narrativo, principalmente, una tarea de producción de sentido (Cf. Rodríguez, 2004).

Sí, como lo plantea Rivas (2010), la “comprensión del mundo por parte de cada sujeto, está en definitiva, en función de los relatos a los que tiene acceso y con los que interactúa, construyendo su propia interpretación a partir de las prácticas que desarrolla”; entonces, la actividad creadora de ficciones, sobre todo tratándose de una comunidad como la de fans del

anime, que construye identidad a partir las apropiaciones y reelaboraciones de fantasías, es un itinerario para rastrear sus imaginarios y representaciones del mundo.

El relato ficcional implica un acto comunicativo. Ya sea como lector y/o autor, el relato propone un pacto de lectura o interpretación, entre ambos. Y en este juego comunicativo, el relato en cuanto mimesis de la acción humana, establece «la posibilidad de vivir en analogía», como una de sus condiciones de su creación. Respecto a este principio de alteridad, por el cual el lector se involucra intensamente en el relato, buscando algún tipo de identificación con los personajes o la trama, nos plantea Rodríguez (2004):

Ahora, el relato es también la confrontación con el otro, con ese otro que enseña o con ese otro que escucha lo que se cuenta para apropiarse de la historia y expresar por ella. El relato es la posibilidad de vivir en analogía: ésa es su condición de alteridad. Es lo que algunos llaman el efecto de identificación, que nos lleva no sólo a creer los que nos está contando, sino a sentirnos reconocido en la historia, a sentir que en algo nos toca, ya sea porque nos ha pasado algo similar o porque estamos de acuerdo con lo que nos cuentan o, al contrario, porque quisiéramos debatir sus planteamientos, pero no por la fuerza de la lógica y de la razón, sino más por la fuerza de la emoción y del afecto que despierta en nosotros el relato.

La creación de relatos, despliega entonces, un saber narrativo. Es decir, un hacer-saber, un saber-hacer y un saber ser, que caracteriza a los relatos, dado que éstos, “«cuentan» formaciones positivas o negativas; es decir, porque informan sobre modelos de vida. Esa es su manera de crear el lazo social: a través del recuento de ejemplos de lo que se debe y de lo que no se debe hacer.” (Rodríguez, 2004, p. 69) De esta manera, gracias a la creación de relatos, los sujetos de la investigación toman conciencia e interpretan los conflictos que se vivencia en la sociedad, explicando las vaivenes de la acción, a partir de los estados intencionales y la funcionalidad de los personajes en la trama.

En este sentido, los análisis funcionales de los personajes o análisis «actancial», nos permite aproximar una lectura de los relatos producidos mediante talleres de expresión y creación, por el grupo de estudiantes, sujetos de la investigación. Los personajes, o actantes inscritos en la trama creada, se analizan teniendo en cuenta una serie de parejas de opuestos,

que definen – según Greimas (citado por Rodríguez, 2004) - los tres ejes de acción: el eje del deseo (Sujeto/Objeto); el eje del Saber (Donante/Destinataria); y el eje del poder (Ayudante/Oponente). A propósito de esta forma de análisis del relato, Pampillo y Sarchione definen el esquema actancial, en los siguientes términos:

En *semántica estructural*, Algirdas Julien Greimas propone la categoría de los «actantes», cuyo origen son los esquemas que había desarrollado Vladimir Propp en su *Morfología del cuento*, de 1928. Greimas clasifica a los personajes por lo que hacen, por las acciones que realizan, no por lo que son, tal como lo hace Propp. Diferentes personajes pueden realizar acciones posibles de ser agrupadas en un conjunto: los actantes son los agentes que realizan esos grupos o redes de acciones que se denominan «actancias». Las actancias pueden definirse, entonces, como generalizaciones que engloban acciones realizadas por personajes a partir de los objetivos que éstos persiguen, como el fraude, el deseo, la seducción y otras.

Recapitulando, desde la perspectiva de los métodos biográficos-narrativos, se busca, por un lado, mediante entrevistas abiertas y semiestructuradas, darle paso a la «voz propia» de los sujetos de investigación, resaltando el componente biográfico con relación a su experiencia y trayectoria como fans del anime. Y por el otro, en su componente epistemológico, como modo de comprensión del mundo, se pretende mediante talleres de expresión y producción de relatos de ficción, aproximar a las representaciones y significados atribuidos a los ideales morales y la justicia en torno a sus relaciones con los personajes del anime, más precisamente con los que considera héroes.

Por último, tenemos la investigación acción educativa, que brinda desde una dimensión práctica, algunos componentes en el diseño de investigación. De acuerdo con Parra (2013), uno de los propósitos de esta estrategia, es analizar “las acciones humanas y las situaciones educativas experimentadas por los profesores como problemáticas o susceptible de mejora” (p. 277), con el fin de adquirir una mayor comprensión de éstas. Por consiguiente, la labor docente requiere una constante reflexión para “seleccionar y encaminar todas sus acciones hacia el objetivo propuesto” (Parra, 2013, p. 277). De ahí que, en este tipo de investigaciones se configure un conocimiento más bien práctico, antes que teórico.

Desde este punto de vista, y aunque el trabajo de campo desarrollado se suscribió más en una intencionalidad etnográfica, se desplegó una serie de actividades de producción textual al modo fanfiction¹⁸, que implicaron procesos y acciones educativas. De hecho se formularon a modo de talleres de expresión y creación, que posibilitaran a través de los relatos creados, algún rastreo de significados y representaciones sociales de sus partícipes, pero que en el proceso se constituyen en instancias pedagógicas “para hacer ver, hacer hablar, hacer recuperar, para hacer recrear, para hacer análisis, –o sea para hacer visible e invisible elementos, relaciones, y saberes–, para hacer deconstrucciones y construcciones.” (Ghiso, 1999, p 142)

Y aunque en términos rigurosos la investigación acción se traduce en una reflexión sistemática sobre la práctica pedagógica, en la que se soporta el desarrollo de una práctica curricular (Cf. Parra, 2013), en este caso conviene observar que el taller se definió antes que nada como dispositivo mediante el cual se propicia la interacción y la producción de sentido, en donde además, se pone en juego la creatividad. Convirtiéndolo de este modo, en un espacio tanto comunicativo como educativo (Cf. Fernández, 2008), desde el cual se puede diseñar y reconstruir propuestas curriculares, en sentido prospectivo.

4.4 Desarrollo del trabajo de campo.

De acuerdo con las estrategias metodológicas ya mencionadas, se diseñaron instrumentos o técnicas de recolección de datos en correspondencia con los intereses y objetivos de esta investigación.

A continuación se señalan diferentes aspectos del trabajo de campo, tales como las características de la población, su contexto socioeconómico y escolar. Enseguida se describirán

¹⁸ “Se puede decir que [un fanfiction] es un movimiento de recreación de los textos de universos de ficción que cobran fama entre los jóvenes y son objeto pues de veneración, esto es, se convierten en *universos compartidos*. Son, pues, textos *a-propiados*, *revisitados* por los jóvenes, que actualizan sus tramas y discursos conforme a sus propias preferencias”. (Martos y Martos, 2013, p .4),

cada uno de los instrumentos de recolección y análisis de datos que se emplearon en el proceso del trabajo.

4.4.1 Características de la población

El grupo de jóvenes seleccionados como población de investigación corresponden a estudiantes, con edades 16 a 19 años, del colegio IED San Rafael, institución educativa pública de Bogotá, de la jornada de la tarde. Son 8 hombres y 5 mujeres, predominantemente del grado undécimo, que desde hace cinco años participan activamente en prácticas relacionadas con el consumo del anime. Viven en Barrios de estratos 2 y 3 de la localidad de Kennedy, en la UPZ de Kennedy central (47), de Abastos (80) y Gran Britalia (81). Todos ellos se consideran fans del anime, aunque sólo el 40 % se reconoce plenamente como Otaku, puesto que extiende su gusto a otras prácticas de la subcultura, como son el aprendizaje del idioma japonés o la preferencia por la culinaria nipona, por ejemplo.

En lo que se refiere al equipamiento tecnológico, disponen de diferentes dispositivos como celulares y computadoras. Las computadoras son más de uso compartido con la familia, y se emplean principalmente en actividades escolares, o de acuerdo a la exigencia de los programas en videojuegos (junto a las consolas, quien dispone de ellas). El Smartphone (gama media) lo usan de manera individualizada, conectándose a redes vía wifi, principalmente para redes sociales, y algunos aplicativos para ver series de anime y escuchar música, entre ellos los opening y ending de las series.

La Institución Educativa Distrital Colegio San Rafael se encuentra ubicada en la localidad octava (Kennedy). Fundada como una escuela de primaria desde hace 43 años, luego de la visita del presidente norteamericano John F Kennedy a Bogotá, dentro de la política de alianza para el progreso, que llevo a la urbanización de estos terrenos mediante el proyecto de vivienda popular Techo. Desde el 2001 se crea la secundaria, y a partir del 2008 se gradúa la primera promoción. Desde ese entonces se formuló el énfasis del PEI en medios de comunicación, siendo remplazado en la actualidad por el proyecto de Educación media fortalecida encaminada a la enseñanza del inglés. Su población de estudiantes pertenece a los estratos 1, 2 y 3.

En la zona en donde se ubica el colegio se desarrolla una amplia actividad comercial (zona de Kennedy centro y Corabastos) e institucional (numerosos colegios público y privados, SENA, y Alcaldía menor). Los estudiantes residen en su gran mayoría en zonas aledañas como Britalia, El amparo, Patio Bonito, Catalina, Palenque, Giraldilla o el Socorro. Kennedy es una de las localidades que pese a la mejoría de la situación socioeconómica de los habitantes en años recientes, las condiciones de la zona siguen siendo muy precarias, siendo una de las zonas con mayores índices de pobreza, micro-tráfico de drogas, inseguridad y violencia, con fenómenos sociales como desempleo, delincuencia organizada o barras bravas. Aspectos que influyen significativamente en el desarrollo de los jóvenes (una de las poblaciones más numerosas de la ciudad) que habitan la localidad, haciéndolos vulnerables a situaciones violentas.

En el caso particular de los jóvenes sujetos de la investigación, no pertenecen a ninguna pandilla o grupo juvenil de similar naturaleza, pero a diario viven y se exponen a una cotidianidad juvenil atravesada por eventos violentos; haciendo de la ciudad, en su percepción, un territorio inseguro. Sin embargo, esta situación no impide que recorran la ciudad y vaya al encuentro con pares que comparten su afición, reuniéndose en parques, zonas comerciales, tiendas de anime, en eventos locales o en el SOFA (Salón del Ocio y la Fantasía, celebrado cada año en Corferias), para disfrutar de presentaciones de videojuegos, karaoke y cosplayers (personas que usan los trajes de sus personajes favoritos). En medio de esta percepción de inseguridad y de miedo que afecta a los pobladores de la zona, estos jóvenes ven en sus prácticas un modo sano de vivir, ajenos a vicios, que no implica amenaza alguna, aunque admiten que se les señala a menudo de «raros».

La afición por el anime se ha intensificado en los jóvenes Bogotanos en la última década, en gran parte por el acceso a redes sociales virtuales, desde las cuales difunden y se masifican el consumo de los productos asociados con esta expresión cultural. Los grupos de Facebook y las páginas especializadas son los nuevos entornos en donde interactúan y comparten en torno a sus gustos por el anime. Igualmente, gracias al internet hacen descargas de productos (series, películas, manga) que en sus versiones originales son costosos, o adquieren copias baratas en las tiendas de la localidad, principalmente en Ciudad Roma.

4.4.2 Instrumentos de recolección y análisis de datos

Según Alfonso Torres Carrillo (1999) en las investigaciones cualitativas “se privilegian técnicas que aporten descripciones densas de la situación y que permitan conocer las percepciones, apreciaciones y reflexiones de los actores” (p. 70). De acuerdo con esto, se diseñaron varios instrumentos, a modo de dispositivos interaccionales y conversacionales, tales como *observación directa*, *cuestionarios*, *entrevistas*, *talleres* y *grupo de discusión*.

En primer lugar, tenemos la *observación directa o participativa*, que como técnica de investigación social “se refiere a la recolección de información que realizan los observadores implicados, como investigadores, durante un periodo de tiempo extenso en el campo, suficiente para observar un grupo: sus acciones, comportamientos, ritmos, cotidianidades”. (María, Galeano. 2004, p 34). En lo relativo a esta técnica, se asistió conjuntamente con el grupo a dos eventos de anime: uno en mayo de 2015, en la casa de la cultura de Ciudad Bolívar; y el otro, el SOFA en octubre de 2015 en Corferias. De estos encuentros se realizó una breve relación personal de aspectos que llamaron la atención sobre las prácticas de consumo y modos de encuentro.

En segundo lugar, se aplicaron dos *cuestionarios* con preguntas cerradas y abiertas. El *cuestionario A* (Anexo 1), aplicado a los 13 estudiantes, estaba orientado a identificar, de manera general, aspectos relacionados con gustos, preferencias, valoraciones en torno al anime, y las formas de participación en actividades fanáticas propias de la subcultura otaku. Y el *cuestionario B* (Anexo 2), en el cual se aplicó y adaptó la técnica de asociación libre, empleada a menudo, en investigaciones sobre representaciones sociales (Cf. Alvarado et al, 2008; Barreiro, Gaudio, Mayor, Morgana, Fernández y Sarti, 2012), con el fin de aproximar a la definición de un campo o red semántica sobre la noción de justicia. Mediante esta técnica se les solicita a los sujetos de la investigación que en 30 segundos escriban un listado de palabras que asocian con la noción de justicia; y luego en un tiempo similar, las jerarquicen de acuerdo a la importancia o proximidad que tienen con relación a la palabra justicia. Ambos cuestionarios fueron sistematizados en una matriz de análisis de resultados (Anexo 3 y 4, respectivamente).

En tercer lugar, se realizaron *entrevistas semiestructuradas* (Anexo 5), de manera individual a 7 estudiantes, cada una con una duración promedio dos horas. Organizada mediante

interrogantes abiertos, de carácter exploratorio y flexible, se combinaron preguntas de opinión, de expresión de sentimientos y de conocimiento, alrededor de aspectos como las modalidades de consumo, de comunicación y participación en torno al anime; así como también, sobre sus trayectorias biográficas con el anime, sus gustos y preferencias e identificación con personajes. Las entrevistas se registraron de manera digital, y fueron transcritas en fichas temáticas, ubicando y organizando las apreciaciones y testimonios en torno aspectos o puntos temáticos. En la fichas (Anexo 6) se insertan notas y/o comentarios de textos, a modos de interpretaciones iniciales.

En cuarto lugar, se desarrollaron dos *talleres de expresión y creación*. A través del *primer taller* (Anexo 7) se buscaba facilitar la creación de narrativas, mediante la redacción de una carta dirigida a los personajes del Anime que consideran sus héroes/heroínas, exponiendo lo que han aprendido de él/ella/ellos y por qué los admiran. En efecto, mediante estas producciones textuales se intenta evidenciar representaciones sobre los valores y sentidos atribuidos a los héroes mediáticos del anime, vinculados con la subjetividad de sus seguidores. El *segundo Taller*, (Anexo 9) consistió en la creación de narrativas en las que se exploren los significados y las formas de administración de justicia que les atribuyen a sus personajes favoritos, en formato fanfiction. El término fanfiction se emplea para denominar una “práctica emergente de recreación activa y de culto entusiasta a determinados paracosmos o universos de ficción (por ejemplo, *El Señor de los Anillos* o *Harry Potter*) por parte de grupos de la cultura *fan* (fandom), normalmente adolescentes” (Martos, 2014.) En este sentido se les solicitó escribir una breve historia (One shot) a través de la cual ubiquen a su personaje favorito del anime (que considere héroe o heroína) en una situación “real” de nuestro entorno social que considere injusta, y cómo éste la enfrentaría. A partir de estos relatos en los que se entrecruzan las apreciaciones sobre los héroes con las situaciones del mundo que les parecen injustas, se pretende explorar aspectos como la escala de valores y funciones atribuidas a los héroes mediáticos, así como las nociones de justicia y los modos de administrarla. Los resultados de ambos talleres fueron sistematizados en matrices de análisis de resultados (Anexo 8, 9 y 11)

Por último, se realizó un *grupo de discusión* (Anexo 12) con cinco de sus miembros con mayor grado de identificación con el anime. Con la técnica del grupo de discusión se procura facilitar la generación de significaciones y representaciones mediante el intercambio de

opiniones y puntos de vista de los fanáticos al Anime en torno a la construcción del héroe y sus relaciones con los valores sociales y la justicia. Reunidos en un salón se conversó de acuerdo con el plan de discusión, haciendo más énfasis en algunas temáticas sobre otras, de acuerdo con la dinámica de la conversación. Las temáticas que sirvieron a modo de plan de discusión fueron:

- Los héroes presentados y descritos en los relatos de sus compañeros, en que se parecen y se diferencia, así como de los valores y principios morales que encarnan y representan.

- Lo que les impulsa y motiva a intervenir frente a una situación de injusticia, y de la manera que lo hace tanto en sus relatos, como en las series de anime.

- La posibilidad de que vivamos en mundo justo y de qué manera. La definición de una situación injusta y la manera que tiene la sociedad para resolverlo.

- El lugar de las instituciones gubernamentales en la administración de la justicia en los relatos propios y los del anime.

La conversación del grupo de discusión fue transcrita y sistematizada en una ficha donde se organizó los tópicos de la conversación en categorías.

CAPITULO 5

RESULTADOS Y HALLAZGOS

En este capítulo se presenta, inicialmente, los resultados de las actividades diseñadas en el trabajo de campo, de acuerdo con lo dicho en el diseño de instrumentos de investigación. Posteriormente se agrupan y organizan por categorías, los hallazgos y las conclusiones, a partir de en un ejercicio interpretativo de los resultados obtenidos en el proceso de investigación.

5.1 Resultados

Para el análisis de resultados se diseñaron fichas y matrices que permiten sistematizar la información obtenida a través de la aplicación de los instrumentos de investigación. A continuación se presentan una descripción de resultados por cada actividad realizada en el trabajo de campo, en la que se destacan diferentes aspectos y temáticas abordados con la aplicación del instrumento en cuestión.

5.1.1. Cuestionario A (gustos, preferencias y actividades fanáticas)

Aplicado a los 13 estudiantes, mediante este instrumento se buscaba identificar, de manera general, aspectos relacionados con gustos, preferencias, valoraciones en torno al anime, y las formas de participación en actividades fanáticas propias de la subcultura otaku. Tenemos:

- El 100% se consideran fans del Anime. 40 % se consideran Otakus.
- El 90% les gusta el anime porque es divertido y entretenido, son historias que despiertan emociones. 50 % les gusta porque es una fuente de aprendizaje de la condición humana y de valores sociales. Al 30 % les gusta porque ofrecen mundos posibles, diferentes a la realidad.
- En el colegio piensan que a los Otakus son vistos como jóvenes raros (90%). O como jóvenes inmaduros (50%). Pocos consideran que son percibidos de manera especial, aunque ninguno considera que sus compañeros del colegio los vean como una amenaza o un peligro para los demás.

- En la ciudad los Otakus son percibidos como jóvenes raros (50%). O como jóvenes inmaduros (40 %). Aumenta en relación al colegio de manera significativa la percepción de indiferencia (30 %) y de amenaza (15 %), en la que se hace mención a puntos de vista de adultos que demuestran fanatismo religioso, asociándolos con “cosas del demonio”.
- Dentro de sus gustos y preferencias, la series que más seguidores tiene son la de Naruto (40 %), Dragón Ball (30 %), Inayashi (20%), Death Note (20%). Las preferencias están diseminadas en diversa series de diferentes estilos y géneros (predominantemente de aventuras/ Shonen y horror/Gore). Pocas referencias a las películas (30%), pero principalmente citan a al director japonés Miyazaki o los estudios Glibi.
- Las razones que apoya sus preferencias son dispares, entre ellas se alude al aprendizaje de valores para la vida, principalmente la amistad, el sacrificio y la perseverancia (56%); la atracción por los tramas y los personajes (su psicología) capaz de despertar emociones y sentimientos (17%); la identificación con los personajes (10%) y que las historias los han acompañan en sus proceso de crecimiento de la infancia a la adolescencia (17%).
- Dentro de los rasgos atribuidos a los héroes, figuran de manera general los siguientes:
a) son fantásticos (Cyborg, aliens, maquinas o mutantes); b) son emotivos; humanos corrientes, seres que les sucedió algo maravillosos, o seres con virtudes y defectos; y c) son inteligentes, habilidosos y estratégicos resolviendo problemas.
- Entre las razones por las que les gusta un personaje aluden a diferentes modos de identificación con este: algunos por su parecido físico (8%); otros porque son un ejemplo u modelo de virtud a seguir, en los que depositan valores como la amistad, la inteligencia y la perseverancia (55%); otros encarnan los que ellos son, sus experiencias de vida y su forma de ver el mundo (20%); y a otros les parece encantadores, bonitos o tiernos (11%).
- Los valores que consideran enseñan el Anime están referidos, en orden de importancia, a la amistad (amor, lealtad, compañerismo); perseverancia (superación, apoyo, lucha); liderazgo (inteligencia, fuerza, protección); y respeto (orgullo,

reconocimiento, obediencia). Aparecen dos menciones en las que se valoran la diferencia y/o diversidad.

- Las actividades relacionadas con la práctica fanática del anime que realizan con mayor frecuencia son las conversaciones y actividades con grupos de amigos, elaboración de dibujos y videojuegos. Ocasionalmente participan con comentarios en comunidades/foros virtuales, en eventos o convenciones del anime y cuando se reúnen a ver películas o series de anime con amigos. Nunca o muy rara vez han participado en la creación de fanfiction (versiones propias de los relatos de la series) y en cosplay (disfrazarse de personajes de series).
- El 70% consideran muy importantes e importantes las prácticas fanáticas que se realizan de manera presencial, en encuentros cara a cara. Y el 76% piensa lo mismo de las relaciones virtuales a través del ciberespacio.

5.1.2. Cuestionario B (noción de justicia)

Mediante el cuestionario se aplicó y adaptó la técnica de asociación libre con el fin de aproximar a la definición de un campo o red semántica sobre la noción de justicia. Los resultados obtenidos fueron:

- Los campos semánticos en torno a la noción de justicia con mayor recurrencia son: a) *Ley* [Orden, condena, juicio, autoridad, derecho] (16 veces); b) *Igualdad* [equilibrio y equidad] (12 veces); c) *Verdad* [Honestidad e imparcialidad] (10 veces); d) *Fantasia e ilusión* (4 veces); y e) *Venganza* [merecido y rencor] (4 veces).
- Entre las situaciones que figuran como injustas en la sociedad aparecen: Las desigualdades socioeconómicas (4), asociadas con la mala distribución de los recursos (concentración de riquezas) y la no accesibilidad de extensas franjas de población a unas condiciones mínimas de vida. La vulneración de los derechos de los civiles (2) de manera arbitraria de parte de las autoridades, como detenciones y agresión a manifestantes. Las exclusiones por diferentes condiciones sociales y discriminación (2). Los actos delictivos o criminales (2) que ponen en juego el orden social, la seguridad y la confianza. Y el maltrato de animales, como seres indefensos que requieren de nuestra protección (1).

5.1.3 Entrevistas

Las entrevistas semiestructuradas se realizaron de manera individual a 7 estudiantes (cuatro hombres y tres mujeres), con edades entre los 16 a 20 años, del grado undécimo. Mediante éstas se exploraron aspectos como las modalidades de consumo, de comunicación y participación en torno al anime; así como también las trayectorias biográficas de los entrevistados con el anime, sus gustos y preferencias, e identificación con personajes. Los resultados son:

- En general la percepción que tienen de la ciudad es de inseguridad, pero pese a eso los jóvenes se pueden reunir en sus barrios para actividades deportivas o lúdicas; y aunque los Otakus nos son una expresión juvenil mayoritaria en la zona, consideran que no son percibidos como una amenaza, sino más bien, como un ambiente sano, ajenas a los vicios.
- En el equipamiento tecnológico disponen de diferentes dispositivos como celulares y computadoras. Las computadoras son más de uso compartido con la familia, y se emplean principalmente en actividades escolares, o de acuerdo a la exigencia de los programas en videojuegos (junto a las consolas quien dispone de ellas). El Smartphone (gama media) lo usan de manera individualizada, conectándose a redes vía wifi, principalmente para redes sociales, y algunos aplicativos para ver series de anime y escuchar música (opening y ending. Sólo uno de los entrevistados no dispone por ahora de la posibilidad de conexión a internet.
- Les gusta el anime porque le produce placer, diversión y entretenimiento, sacándolos del aburrimiento con sus diversas y fantásticas historias, que les permite conocer otros puntos de vista y les ofrece una “guía para la vida”.
- Son conscientes de su gusto y afición por el Anime desde los 12 años aproximadamente (inicio de la secundaria), pero desde antes, desde más pequeños, las series más populares y comerciales (Dragon Ball y Naruto) vista por televisión, hacen parte de sus rutinas de infancia. Con los amigos del colegio y del barrio, junto con las redes sociales han expandido e intensificado su afición por el anime y la cultura por japonesa. Manifiestan los entrevistados alguna relación entre su actividad fanática y experiencias difíciles de la vida, entre ellas el Bullying.

- Entre las preferencias de series predominan aquellas que combinan aventuras (shonen/Seinen/ **Spokon**) horror (gore) los cómico y lo erótico (ecchi). Entre ellas: Dragón Ball, Naruto, Inuhasya, Death Note, Yu-Gi-OH, High school of the dead, Elfen Lied, Slam Dunk, Supercampeones, Lucy, diario del futuro, Caballeros de Zodiaco, Sword of the art, etc. Muy pocas menciones de géneros de Robots (Mechas). En relación con las películas, se refieren a ellas en menor medida, pero principalmente hablan de algunas de las obras de Hayao Miyazaki o los estudios Glibi.
- Los valores que más destacan en el Anime, que sirven de guía para la vida, son: *amistad y compañerismo* (lealtad, trabajo en equipo y protección mutua, haciendo una analogía con la familia) *inteligencia* (sus personajes son metódicos, estrategas, que usan de sus habilidades, ya sea para el bien como para el mal), *perseverancia* (lucha y esfuerzo) *el sacrificio* (entrega por el bien común, y actúan desinteresadamente).
- Son diversos los personajes que más admiran y aprecian. Destacan algunos rasgos tales como: moralmente ambivalentes, pues pueden tener un carácter contradictorio (Yandere y Tsundere); pueden ser marginales e incomprensidos, que aparentemente son villanos, pero obran buscando un bien; buscan el entendimiento o una sociedad mejor evitando recurrir a la violencia, sólo en caso de ser necesaria; o pueden verse motivados por la venganza (“el agredido se vuelve agresor”), gracias a episodios trágicos acontecidos en sus vidas.
- Demuestran diferentes grados de identificación con los personajes. Ellos pueden ser a) modelo o ejemplo inspirador; b) compañeros en situaciones difíciles de la vida o de aburrimiento; o c) avatar, que encarnan rasgos de la personalidad del fan, o que el fan aspira tener e incorporar en su propia vida. Sin embargo las apropiaciones identitarias de los personajes y héroes responden a las singularidades de sus trayectorias biográficas.
- Consideran la subcultura Otaku (2 de ellos se consideran Otakus, 4 son fanáticos al anime) como una expresión juvenil que traspasa el gusto por el Anime, para incorporar el gusto por la cultura japonesa (comida, idioma, ropa, etc.). Reconocen que: a) esta manifestación juvenil propicia un ambiente sano, lejos de vicios, que

mediante fantasías nutren sus propias identidades; b) quienes hacen parte de ella son raros (o percibidos como tal), haciendo de ellos personas más tolerantes, que aprecian mejor las diferencias (sin miedos); c) son asumidos desde el punto de vista adulto como inmaduros, que no quieren crecer, o los asocian desde el fanatismo religioso con lo demoníaco; d) su fanatismo puede oscilar entre la moda (algo superficial) y la obsesión o exageración de su actividad fanática, hasta llegar a ser desquiciado.

- Valoran mucho las relaciones de sociabilidad presenciales, en las que un grupo de amigos fanáticos comparten en convenciones y eventos (compran artículos, aprecian o participan en cosplay o se inscriben en videojuegos), o simplemente se reúnen a ver y conversar sobre anime y manga en casas o en parques del barrio. Le asigna una calidez a los encuentros cara a cara, que no se puede experimentar en el chat.
- Las redes virtuales son un soporte importante, sobre todo como medio de difusión e intercambio de opiniones y material, pero también como una forma de extender los lazos sociales presenciales. Sólo dos de los entrevistados, sin desconocer la importancia de los encuentros presenciales, consideran que los entornos sociales de las redes virtuales pueden ofrecer mayor confianza y libertad de expresión, de juntarse quienes coinciden en gustos.

5.1.4. Taller (cartas de fans)

Mediante la creación de cartas dirigidas a los personajes del Anime que los fans consideran héroe/heroína y/o que despiertan su admiración, se buscaba facilitar la creación de narrativas en las que se evidencien representaciones sobre los valores y sentidos atribuidos a los héroes mediáticos del Anime, vinculados a la subjetividad de sus seguidores. Los siguientes son los resultados:

- Participan 5 mujeres y 7 hombres. Los personajes destinatarios de la carta son masculinos (11); y femeninos (1), escrito por un hombre.
- Seis (6) de los personajes corresponde a la serie de Naruto. Los otros hacen parte de diversas series de Anime, como Death Note, High School Death, Supercampeones, Goku, Samurái X, entre otras.

- El tipo de identificación con los personajes: Seis (6) lo siguen como ejemplo (modelo a seguir) o inspiración. Cuatro (4) como avatar y espejo de su propia identidad. Y dos (2) como compañía durante el procesos de crecimiento.
- Los valores depositados en los personajes corresponden: *Inteligencia* [sabiduría, perfeccionismo, astucia, prudencia] (7 veces); *Perseverancia* [búsqueda de sueños, lucha, esfuerzo, superación] (6), *Amistad* [compañerismo, amor y solidaridad] (6); *Sacrificio* (2); *Humildad y arrepentimiento* (2); y *Alegría* (1).
- Los rasgos psicológicos destacados en los personajes destinatarios de las cartas que cobran significado en las vidas de los remitentes son, en general: ejemplos superación personal, emprenden un camino de crecimiento, modelo de luchador y combativo, maestro “sensei”, bondadosos y virtuosos, marginales, ambivalentes, duales.

5.1.5. Taller creación fan fiction

A través de un One Shot¹⁹, se les solicita a los partícipes de la investigación crear una historia en la que dispongan a su personaje favorito (que considere héroe y heroína) en una situación de nuestro entorno “real” que ellos consideran injusta, y como esté la enfrentaría. Los resultados de este trabajo son:

- Los tópicos de las historias creadas corresponden con: a) Control del poder político: pugnas, corrupción, autoritarismo y dictaduras. (5), b) Bullying: Discriminación, intimidación y exclusión (3), c) Desigualdades económicas. (1), d) Violencia de género (1) e) Maltrato de animales (1), f) Desgracias e infortunios de la vida (1).
- La mayoría de los relatos están ubicados en el presente (8); dos hacen alusiones a otras épocas (medieval y II guerra mundial (virtual)); y uno está ubicado en una época indeterminada, aludiendo a tiempo mitológico, donde se conjugan seres fantásticos con los humanos. El manejo del tiempo responde a un esquema lineal prototípico de la

¹⁹ One-shot es un término, utilizado tanto en las historietas estadounidenses como en el manga, para designar una historieta de un solo capítulo. En <https://es.wikipedia.org/wiki/One-shot>

narración, que va del inicio, pasando por el nudo, al desenlace; en donde los eventos progresan en el tiempo hasta encontrar algún cierre a la historia.

- Los escenarios de los relatos corresponden: a) Tres (3) se desarrollan en el colegio, b) siete (7) en ciudades, poblados o barrios, d) tres (3) desarrollan acciones importantes de la trama en los escenarios mediáticos (Cámaras, TV, videojuegos).
- Frente a las situaciones de injusticia planteadas en la situación inicial de los relatos los protagonistas (héroes) intervienen emprendiendo diversas acciones, en las que predominan la puesta en marcha - sólo a acompañado - de un plan o estrategia (7); en otros el héroe intercede por las partes, y respalda aquella que es más débil (2); otros buscan eliminar a los victimarios (3); y hacer evidente la culpa o falta de los victimarios, dándoles alguna lección (3). En cuanto a los desenlaces, tenemos que en los relatos, tras la complicación de la situación inicial se busca revertirla, o restaurar un bien o derecho perdido (6); en otros relatos se soluciona el conflicto exponiendo a los victimarios ante las autoridades para que estos los sancionen o poniéndoles en vergüenza pública (3), a veces acompañado de una lección moral (moralaja); y hay dos (2) cierres con un final apocalíptico, en el que se establecen dictaduras (La dictadura), y en otros dos (2) se abre un círculo de la venganza (Pueblo pobres, con reyes lujuriosos, y Kan: dos almas). En sólo uno de los relatos se deja abierto el misterio de quien está detrás del conflicto, solucionándose parcialmente (El legado).
- En relación al análisis funcional o actancial de los personajes, siguiendo el planteamiento del semiólogo Greimas, podemos distinguir tres ejes, para aproximarnos a las funciones del personaje protagónico, en este caso el rol del héroe. En el *eje del deseo*, aquel que traza la trayectoria de la búsqueda del héroe, encontramos en los relatos que definen como objetos del deseo a alcanzar, los siguientes: amistad y reconocimiento de parte de su comunidad próxima (4); derechos (3); ajusticiar (3); poder político (2); resolver casos delictivos y de corrupción; y combatir el mal (1). En el *eje de la comunicación* se definen los valores y motivaciones ideológicas que mueve a los personajes. En este caso tenemos, que a los héroes de los relatos los mueve: la búsqueda de reconocimiento ante las exclusiones o la integración a una comunidad de pertenencia (4); el respeto de la libertades y la indignación frente a las desigualdades o arbitrariedades (4); hacer efectiva la justicia mediante la aplicación de una sanción (3); la búsqueda de un bien común (3);

repartir justicia (3); la restauración de un orden social (1) o la imposición de uno nuevo (1). Y finalmente, en el *eje de la participación*, el héroe es apoyado por fuerzas internas, que provienen de sí mismo, como son en primera medida una serie de emociones (entre ellas el amor, la compasión, la indignación) y de habilidades (inteligencia, astucia, experticia, destrezas); y de otros agentes externos como los amigos y familiares, las víctimas a quienes defiende, y en menor medida autoridades como profesores y policías. Entre los agentes que se oponen encontramos los intimidadores (bravucones), políticos corruptos, autoridades policivas, bandos enemigos; situaciones como la falta de recursos; o actitudes de otros como la intolerancia, el rencor, la incompreensión (ignorancia).

- En el repertorio de héroes que aparecen en el relato diez son hombres adolescentes; uno es un ser fantástico (shinigami) y uno es mujer adolescente. Uno de los rasgos psicológicos más sobresalientes de los personajes heroicos es la inteligencia (perfeccionista, hábil y astuto); fuerza de voluntad (combativo, valiente, protector y perseverante) y la alegría y la bondad. Junto a estos rasgos, digamos positivos, se encuentran otros atributos que los hace misteriosos y oscuros, tales como: solitarios y silenciosos, raros o excéntricos, tercos y compulsivos, vagabundos y rencorosos. Entre los valores que definen su horizonte axiológico encontramos: el respeto a las diferencias, defensa del bien común y de los indefensos, la indignación y rabia que produce los abusos del poder (que los puede conducir a la venganza), la amistad, la honestidad y la verdad.
- Aldabejo (citado por Gemma Lluch, 2003), plantea la siguiente clasificación de los relatos de acuerdo a los mundos posibles que estos proponen, desde la cual se analiza las relaciones entre fantasía y realidad de las creaciones de los fans:

El tipo I corresponde a los mundos cuyas reglas son del mundo real que existe objetivamente. El autor elabora una unas estructuras que son parte del mundo real aunque sean falsas; entran los relatos no ficcionales, de carácter histórico, periodístico o científico. El tipo II es el ficcional verosímil: los mundos creados tienden a parecerse al mundo objetivo porque, aunque las reglas que lo rigen no son de él, se han construido de acuerdo a ellas y por tanto se parecen; entrarían la mayoría de las producciones literarias. El tipo III es el ficcional no verosímil

y se trata de mundos cuya existencia sólo es posible en el ámbito mental, en el de la fantasía; corresponde a modelos de mundo cuyas reglas no son del mundo objetivo ni similares”. (p. 111)

En este sentido, en los relatos creados por los fans, observamos que ocho (8) de ellos corresponde al Tipo II o ficcional verosímil y cuatro (4) al Tipo III ficcional no verosímil o fantasioso. Ninguno corresponde al relato no ficcional.

5.1.6 Grupo de discusión

Se realizó un grupo de discusión con seis (6) estudiantes que demostraron un mayor grado de fanatismo (conocimiento y participación) frente a la cultura del Anime, con el propósito de facilitar la generación de significaciones y representaciones mediante el intercambio de opiniones y puntos de vista de los fanáticos al Anime en torno a la construcción del héroe y sus relaciones con los valores sociales y la justicia. Como observación general del proceso de conversación y discusión se identificó que el grupo analizado:

- Establece conexiones y ejemplificaciones con el universo de personajes del Anime, principalmente los que hicieron parte de sus creaciones.
- Se hace reflexiones con niveles de abstracción, que los lleva a discutir alrededor de hipótesis y nociones planteadas por ellos alrededor del tema de la justicia.
- Le dan un lugar preponderante a los aspectos afectivos y emocionales tanto de los personajes (héroes) como en las formas de administración de justicia.
- Apelan a la experiencia personal y a la visión que tienen del país, en torno a temas como la guerra, la paz, los abusos de autoridad y las desigualdades económicas.

5.2 Hallazgos

A partir de los resultados obtenidos en cada uno de los instrumentos aplicados se procedió a su análisis, configuraron de este modo los hallazgos del trabajo de campo. Con el fin de organizarlos y categorizarlos se tuvo en cuenta las dos dimensiones de la actividad fanática definidas por Sánchez-Navarro (Cf. 2014), referidas en el marco teórico, a saber: a) *La dimensión extratextual* y b) *La dimensión textual*.

Con la dimensión intratextual (lo que se hace por fuera del texto) nos referimos a la creación y/o participación en entornos y/o prácticas sociales mediante las cuales los fanáticos difunden, comparten y expande su placer y/o gusto por el anime. En esta dimensión se distinguen dos categorías: a) *Percepciones de la subcultura Otaku*, y b) *Ritualidades y socialidades*.

Mientras que la dimensión textual (o lo que se hace con el texto) hace hincapié en lo que los fans extraen y producen a partir del consumo de los productos del Anime; en particular, en lo que atañe a esta investigación, con la construcción de ideales morales y representaciones de justicia, relacionados con sus personajes e historias. Se observan, entonces, tres categorías en esta dimensión: a) *Construcción de horizontes axiológicos*, b) *Fisonomía de la figura heroica*, y c) *Sentidos de justicia*.

5.2.1. Dimensión extratextual.

5.2.1.1 Percepciones de la subcultura Otaku.

Para el grupo de fans, el otaku es visto por otros, principalmente como chicos raros e inmaduros. Rara vez son percibidos como una amenaza. Sin embargo en las entrevistas hacen referencias al temor que genera en nuestra sociedad quien parece raro, extraño o diferente. Quienes hacen parte de la subcultura Otaku son percibidos como raros; pero que precisamente, esta condición hace de ellos personas más tolerantes, que aprecian mejor las diferencias (sin miedos). Al respecto dicen:

[Los adultos ven] a los Otaku como algo infantil e inmaduro. Es la visión general de los adultos frente a los fanáticos. Los adultos dicen que esos muñequitos no enseñan nada, que debemos hacer algo productivo. Sin embargo es preferible que estén en la casa viendo eso, que en la calle cogiendo vicios. (*Entrevista Olga, ficha 6*)

La diferencia es que en Japón la gente no lo mira como un bicho raro, porque allá todos son bichos raros (risas). Allá uno puedo ir como quiera, y la gente no le va a criticar, no le va a decir nada. Antes si va hacer algo agradable. (*Entrevista Diana, ficha 2*)

Y agrega Brayan, haciendo referencia a los otakus como el «club de los raros», que les permite hacer frente a diferentes experiencias de intimidación escolar (Bullying) que manifiestan haber sufrido en sus trayectorias biográficas:

Hay un dicho: lo diferente da miedo. Y entonces, yo digo, ¿Por qué da miedo lo diferente? Yo quiero ser diferente y quiero ver cosas diferentes, no siempre lo mismo. Ser diferente no es fácil porque le dicen ¡que niño tan raro! Entonces uno se siente como atacado, como si me estuvieran diciendo eche pa allá, yo no quiero nada con usted. Pero hay veces que dicen: ¿Usted es raro?, usted dice sí. Ah, bienvenido a mi mundo, bienvenido a mi club, yo también soy raro. (*Entrevista Brayan, ficha 3*)

En otras ocasiones los otakus son asumidos desde el punto de vista adulto como inmaduros, que no quieren crecer, o los asocian desde el fanatismo religioso con lo demoniaco. Nos dice Javier:

Los adultos ven a los otakus como infantiles. ¡Tan grande todavía viendo muñequitos! ¡Que eso de Naruto es para niños! Yo no puedo creer que un niño pudiera entender tantas rivalidades, como tantos enredos entre las historias. A pesar de que sea apto para niños, pues los niños nunca van a entender todo, siempre hay palabras en doble sentido que los niños no entienden. (*Entrevista Javier, ficha 4*)

Por otra parte, consideran la subcultura otaku como una expresión juvenil que traspasa el gusto por el Anime, para incorporar el gusto por la cultura japonesa (comida, idioma, ropa, etc.). De ahí que distingan entre diferentes tipos de fanatismo de acuerdo al grado de implicación, participación y conocimiento de la cultura. En todo caso, observan que el fanatismo puede oscilar entre la moda (algo superficial) y la obsesión o exageración de su actividad fanática, hasta llegar a considerársele al fan un ser desquiciado.

5.2.1.2 Ritualidades y socialidades.

Podemos destacar varios aspectos que nos aproximan a las actividades que realizan los fans en sus prácticas de socialización, y las valoraciones que hacen de éstas.

A diferencia de lo que se suele plantear en los estudios de la subcultura otaku, que la ven como un ejemplo claro de cibercultura, el grupo de los sujetos de la investigación consideran

tan importantes las prácticas fanáticas que se realizan de manera presencial, en encuentros cara a cara, como las virtuales. De ahí que las actividades que realizan con mayor frecuencia sean las conversaciones y el compartir directamente con el grupo de amigos en eventos o convenciones locales de anime, así como también en torno a videojuegos. Actividades que se complementan con sus participaciones en comunidades/foros virtuales.

Bryan representa un buen ejemplo de lo anterior. Como aprendiz de otaku, nos describe diversas actividades que realiza. Se reúne en casas o parques del barrio con un grupo de amigos a ver películas, a hablar de las series, y a veces, hacer pequeñas dramatizaciones de escenas de episodios; las cuales graban con celulares, les ponen efecto de sonido y las comparte entre ellos (no siempre en redes virtuales).

Para la mayoría de ellos los encuentros cara a cara, tienen una calidez, que no se puede experimentar en un chat. Considera, más bien, las redes virtuales como un soporte importante en cuanto permiten difundir e intercambiar opiniones y material, así como una forma de extender los lazos sociales presenciales. Sólo dos de los entrevistados, sin desconocer la importancia de los encuentros presenciales, consideran que los entornos sociales de las redes virtuales pueden ofrecer mayor confianza y libertad de expresión, de juntarse quienes coinciden en gustos.

En otras palabras, aunque las redes sociales virtuales han cumplido una labor significativa en la expansión de la subcultura Otaku, en el caso particular de la comunidad estudiada, los vínculos y los ritualidades presenciales son tan o más importante que los ofrecidas en el ciberespacio. Podemos hablar, entonces, de convergencia mediática (no sólo por la multimodalidad de los lenguajes y soportes en que se vehicula la cultura pop japonesa) en el sentido de que los fanáticos transitan o se desplazan entre la vida *on line* y la vida *off line*, trazando líneas de continuidad, complementariedad y convergencia entre esos dos escenarios de sociabilidad: entre los redes sociales del mundo digital y las que establecen con la comunidad de amigos que comparten cara a cara. (Cf. Winocur, R. 2009). Digamos que son dos escenarios que se constituyen en extensiones uno del otro, en donde puede prevalecer según sea el caso, uno más que otro; pero nunca la sustitución de uno por otro.

Por último, conviene observar que en el grupo rara vez o nunca hayan participado en la creación de fanfiction (versiones propias y/o alternativas de los relatos de la series) y en cosplay (disfrazarse de personajes de series). En consecuencia, el tipo de participación en la actividad

fanática del grupo pone mayor énfasis en su labor de espectador e interprete, que de creador. Algo que se manifiesta y evidencia en el proceso de creación de talleres de fanfiction.

5.2.1. Dimensión textual

5.2.1.1 Construcción de horizontes axiológicos.

El Anime resulta una fuente de placer y entretenimiento que despierta emociones, y ofrece mundos posibles diferentes a la realidad. Ha sido también una fuente de conocimiento y aprendizaje sobre la condición humana, que funciona como una «guía para la vida», toda vez que sus diversas y fantásticas historias les permiten conocer otros puntos de vistas, acompañándoles en su tránsito de la infancia a la juventud.

Los valores que más destacan en el anime, que sirven de guía para la vida, son: *amistad y compañerismo* (lealtad, trabajo en equipo y protección mutua, en analógica con las relaciones familiares) *inteligencia* (son metódicos, estratégicos, que usan sus habilidades, ya sea el bien como para el mal), *perseverancia* (lucha y esfuerzo) *el sacrificio* (entrega por el bien común, y actuar desinteresadamente).

En cuanto a los personajes, principalmente los que admiran como héroes, el grupo los consideran seres normales, fantasiosos, híbridos, con poderes mágicos y/o tecnológicos, al que les atribuyen valores y/o virtudes como la *amistad* (amor/lealtad); *la perseverancia* (valentía/compromiso/lucha); *la inteligencia* (astucia/habilidad); *protección* (sacrificio) y el *respeto por la diferencia* (tolerancia). Sin embargo, a su vez, destacan el carácter emotivo de los personajes en general, quienes junto con sus virtudes manifiestan defectos o debilidades, que lucha por un pasado oscuro. En relación con ese carácter ambivalente de los personajes dicen:

Algunos animes enseñan los valores de la vida, de la amistad y del compañerismo. Otros, incluso muestran lo contrario: qué sucedería si no tengo compañerismo, si siempre estoy solo. Ósea, muestra los valores o lo antivalores por así decirlo. E incluso hay personajes que pueden vivir las dos situaciones. El personaje que le hablé, Saeko Bushina, la de la catana, pues ella es muy seria y todo. Sin embargo, empieza uno a conocer la protagonista y resulta que, pues, es tierna; ósea, solo buscaba a alguien que la protegiera de sí misma, por así decirlo. [...] Ella es seria, pero en el fondo, ella solo

quiere buscar a alguien que la proteja. Como todos veían que era buena con las artes marciales, con la catana, creían que ella debía buscar a alguien a quien proteger. Pero descubrimos que tenía algunas debilidades, algunas inseguridades. Como el Yandere y el Tsundere²⁰: son de una manera, pero terminan siendo de otra. Sin que tengan que ser bipolares, por así decirlo, tienen doble personalidad, se contradicen. (*Entrevista Javier, ficha 4*)

De Death Note, me gustan los personajes principales, que serían L y Kira. Ellos son muy inteligentes. Kira, es un personaje que, coge la Death Note, y dice que voy a cambiar el mundo, va a eliminar la gente mala de este mundo. Pero como siempre pasa, el poder corrompe, y el termina enloqueciéndose, termina siendo una persona que se llena de ambición, y se olvida de su propósito principal, por eso me agrada. Por eso le digo, los personajes son muy humanos. ¡Si, tan bonito Kira!: quiere cambiar al mundo, pero se corrompió. Y una persona también lo hace. Ese es otro factor del Anime. A veces, el personaje puede ser el más desquiciado, el más malvado, y hace que lo admire, que se enamore de él. O veces tienen historias en la que uno entiende a los personajes, como que a él lo abandonaron de niño, entonces uno como que: «Ah pobrecito». A uno le llama la atención eso. (*Entrevista Jefferson, ficha 5*)

En términos generales, el perfil moral de los héroes del anime que trazan los jóvenes corresponde a un ser combativo, perseverante, que armado con su inteligencia (estrategia, habilidad y astucia), y su capacidad para amar y brindar amistad busca superar situaciones adversas en las que se ve envuelto él y sus amigos. Son precisamente esos valores - perseverancia, inteligencia, amistad y sacrificio - asociados a este perfil, los que más destacan y admiran los autores de las cartas (taller 1), en los personajes que reconocen como héroes. Este

²⁰ “Yandere es un término japonés para referirse a una personalidad que es dulce por fuera pero que abriga tendencias agresivas en su interior que a veces salen a flote. Y Tsundere, de acuerdo a la Wikipedia, es “una persona cuyo comportamiento es frío y hostil hacia otra persona, pero que después de un tiempo muestra su lado cálido, sensible y amigable”.

perfil sirve, ya sea como modelo inspirador en sus propias vidas, o como modo de interpretación de la propia identidad, pues se reconocen en él (avatar), en su forma de pensar y ver el mundo. Veamos algunos fragmentos de las cartas en ese sentido:

Dirigida a Minato: Significo mucho para mí en mi vida. Desde que lo conocí me ha enseñado mucho. Ha sido mi «sensei», mi maestro. He cambiado mucho, me ha enseñado mucho a darme paz y tranquilidad interior. Usted es mi mentor ideal. Que tengo que ser como usted, o mejor. Ahora seguiré superándome y cambiando día a día, para ser el mejor sin presumir. Antes era presumido, peleón y subestimaba mucho a las personas, pero gracias a usted cambie mucho. (*Brandon, carta No 6*)

Saludo cordial: Itachi de Naruto eres con quien más me identifico, tanto así que mi alias es en honor a tu nombre, incluso mi Nick en los videojuegos. Y me has enseñado demasiado, y por lo que más te admiro es porque aun después de muerto ayudabas a los que quieres, y también por esa forma en que te sacrificaste por el bien común sin importar quedar como un «villano». (*Javier, carta No 4*)

Querido Kenshin Himura: [...] Admiro como después de ese pasado que tuviste, en el cual mataste a mucha gente decidiste no volver a matar gente así fuera mala, admiro como decidiste cambiar tu espada ensangrentada por una espada que solo protege... [Enseñaste] que no hay que rendirse y que si se pierde se vuelve a intentar y como es de humanos equivocarnos, es de humanos rectificar nuestros errores. (*Sofía, carta No 7*)

A Kakashi Hatake: Nosotros de alguna forma somos similares en la forma como protegemos a nuestros amigos y los ayudamos, aunque guardemos mucho dolor en el fondo. También me identifico contigo, porque ambos tenemos una tragedia en nuestro pasado que nos marcó y la cual soportamos en el presente. Yo al igual que usted, honro los regalos del pasado. También [me identifico con usted] por la forma de actuar al modo «iceberg», que es esconder nuestra personalidad detrás de una máscara. [...] Tendría que usar una máscara porque lo que más me identifica es una sonrisa, así se guarde mucho dolor en el fondo. (*Brayan, carta No 10*)

Como podemos observar, los modos de identificación con los personajes corresponden predominantemente al ejemplo o *modelo a seguir*, del cual aprenden un carácter o los ideales

antes mencionados. En cuanto “guía de vida”, los personajes les ayudan a interpretar sus procesos de crecimiento, conectando sus lecturas personales de estos con sus propias experiencias y trayectorias biográficas. Para aquellos con mayor grado de implicación biográfica con el anime, los héroes se constituyen en una especie de espejo donde se ven reflejados, porque sienten que ellos representan los dramas que vivieron y sus sueños. Un vivo ejemplo de esto corresponde con el avatar de Brayan, Fubuki, su personaje favorito:

Fubuki tiene algo que es muy raro, que es como una bipolaridad, pero causada por así decirlo. Él es una persona culta, callada, como un poco alejada, silenciosa, como fría, por así decirlo. Pero resulta de que, hay momentos en que ¡Booom!, explota y cambia de personalidad totalmente. Ósea, es la persona contraria que era antes. Ahora es agresivo, es más comunicativo, las palabras las grita, es más veloz. Y lo chistoso es que, él tiene un peinado raro, con dos mechones hacia la cara, y el pelo es una forma de campana, y cuando se transforma, eso se levanta y pareciera como si tuviera cuernos a los lados, como si fuera malo, es como si se cambiara de bueno a malo. Entonces, a mí me pusieron ese apodo, porque yo soy así. Yo soy una persona que me pueden ver calmada, pero si me sacan la piedra, me la sacan en serio. (...) Además tiene otra cosa que es algo parecido, porque tiene un pasado que nadie conoce, y es algo que me caracteriza también a mí, porque las personas que me rodean casi no conocen como fue mi pasado. No conocen quien era yo antes. Yo le había contado que mi vida se divide en dos partes: la que soy ahora y el que era antes. La de Fubuki es prácticamente igual (...) El chiste es que él le traumatiza recordar esa experiencia; entonces, es lo mismo que a mí me pasó. Ósea, si yo recuerdo lo que me pasó esa vez, empiezo a llorar, me empieza a dar desespero, insomnio. Es algo de que Fubuki nació para ser yo; y yo para ser Fubuki. *(Entrevista Brayan, Ficha No 3)*

5.2.1.2 Fisonomía de la figura heroica.

En el grueso de las producciones y en los relatos de las entrevistas, sobresalen como héroes de preferencia las figuras masculinas. En líneas generales, para el grupo, el héroe es una persona o personaje que se admira (e incluso idolatra) pues se sacrifica por los demás y los salva

de ciertas situaciones, siendo determinantes y perseverantes. Además de la combatividad, se les asigna una habilidad y experiencia (capacidad mental) que los hace inteligentes y sabios.

Diana: Los valores que encarna el héroe son la justicia, la verdad, la socialización, etc., etc., etc... Un héroe no es el que tiene una capa, pero si el que salva personas, y se mete a cualquier lugar sin importar lo que pase con él, con tal que los demás estén bien. (Grupo de discusión)

Javier: Mi héroe depende a mi gusto, tiene esas características, como el sacrificio, pero además es inteligente, audaz y calculador. Es una persona determinante. (*Grupo de discusión*)

Sin embargo algunos matizan el modelo heroico de salvador, al formular que emprende su misión pero llevando consigo defectos y/o problemas psicológicos. El héroe es un personaje que puede verse desde una ambigüedad moral. Se relativizan sus cualidades; siendo éste, más bien, una combinación de cualidades y defectos. No es clara la línea divisoria entre héroe y villano. Un caso que discuten, que lo ven paradigmático, es el de Light Yagami, de la serie *Death Note* (2003). Éste personaje protagónico, por azar se encuentra una libreta con poderes sobrenaturales proveniente del submundo shinigami (dios de la muerte), con la cual puede matar a las personas con sólo escribir su nombre en ella. Buscando un mundo perfecto y justo, libre de criminalidad, Light ejecuta a muerte a través de la *Death Note* a varios ciudadanos de Tokio, justificándose bajo la idea de que “*el mundo está podrido, y la gente podrida, merece morir.*”

Así pues, dentro del grupo de fans de la investigación se destaca el carácter ambivalente y moralmente contradictorio de sus héroes, que a veces pueden ser marginales e incomprensidos (un forajido); a veces ser (aparentemente) villanos, pero que obran buscando un bien; a veces buscan el entendimiento o una sociedad mejor evitando recurrir a la violencia, sólo en caso de ser necesaria; o a veces pueden estar motivados por la venganza («el agredido se vuelve agresor»), gracias a episodios trágicos acontecidos en sus vidas.

De ahí que, en esa galería de personajes que pueblan sus propios relatos aparezca un joven detective (Itachi, de *Naruto*) que pese a su corta visión supo desenmascarar una mafia que compra elecciones, pero que debe demostrar su inocencia ante las autoridades que lo juzgan de hostigamiento e intimidación violenta de personajes “ilustres” de la sociedad. También una bella

joven colegiala (Winner, la justiciera) que asesina a violadores y maltratadores de mujeres para defenderlas con sus espada ante la ineficacia de los aparatos de justicia, que la persiguen por asesina. O un desgraciado joven (Kan, dos almas), al quien la rueda de la fortuna le trae calamidad tras calamidad a su vida, perdiendo seres queridos por la violencia o por la irresponsabilidad de las calles; resolviendo entonces, después de una serie de sucesos fantásticos, convertirse en una especie de justiciero, eliminado el mal de la faz de la tierra, pero cargando con sus angustias, rabia y rencor del pasado. En lo que respecta a la figura del héroe, nos cuentan, entonces, los fans:

- *Diana*: Si todos pintamos al héroe como lo más maravilloso, pues ese héroe, tarde que temprano, va cometer algún error. Ósea el héroe esta por acá (señala a lo alto) y comete algo malo, y ya va estar por el piso. Lo que pasa es que nuestra sociedad es así. Uno puede tener todo perfecto, y un solo error y lo baja todo. Entonces es mejor que alguien empiece desde lo más profundo, y empiece a subir poquito a poquito, cometiendo errores, resbalándose, cayéndose. Entonces, yo lo tomo de esa forma, por eso tomamos al héroe malo que tiene un pasado oscuro.

- *Jefferson*: Sí el héroe va ser humano debe ser una persona con defectos y virtudes, no solamente que fuera virtuoso. Obviamente uno no puede colocar al héroe como en el pedestal, porque también va a ser humano. Va a tener defectos, va a tener sus problemas. *(Grupo de discusión)*

Siempre se ve esa ideología del héroe perfecto, el que es bueno. En cambio en el anime, no. A veces el más loco es el mejor héroe para uno. [En la escuela el tipo de héroe que enseña] es el que siempre tiene que ayudar a la comunidad, el que, son como policías, el que es bueno, el más inteligente, el perfecto, el que puede ser todo en todo momento, es el héroe que muestran. El que da orgullo a su nación. Obviamente, en el anime tiene todo esos aspectos, pero no sólo se centra en esos: También puede ser el más malo y puede ser un héroe. *(Jefferson, entrevista 5)*

Sesshomaru, ese es un villano. El prácticamente se cree superior a todos, porque viene por así decirlo de una raza pura. Hay otros que no son de raza pura, porque son mitad demonios y mitad humanos. Él era un demonio puro. Al principio él es una persona seria,

que no le importa nada, ¿sí? Pero luego conoce a una niña, que se llama Rin, y esta niña cambia la forma en que lo vemos a él. Porque intenta defenderla, que no esté en peligro, intenta enseñarle cosas. Entonces, cambia la forma de verlo uno a él, que en realidad él sí se estaba preocupado por las demás personas. No es tan villano. Al principio se hace ver como un villano ¿sí?, que solo se interesa en él, Después ya..., pues no sólo se interesa por él, sino también por otras personas. (*Javier, entrevista No 4*)

Por ejemplo, en el Elfen Lied, si no hay un entendimiento recurren a la violencia. Dependiendo el anime, porque también hay animes que son pasivos, ósea, cero violencia. Ósea, si usted me maltrata yo lo intento alejar, hago lo posible por alejarlo. O si no me cambio, no vuelvo al colegio. Pero en Elfen Lied, la muchacha que era maltratada, tenía un perrito. Los muchachos en vez de pegarle a ella, le pegaron tanto al perrito que lo terminaron matando. Entonces para ella eso fue un golpe tan letal como si le hubieran pegado una puñalada en el corazón. Entonces lo que ella hizo fue desatar toda su furia, y como era diferente, (la serie trata de una nueva raza de humanoides), que ellos tienen como unas manos invisibles, que cortan todo al tacto, y entonces los que hizo fue atravesarlos, los corto, ¡se hizo un reguero de sangre! (*Brayan, entrevista No 3*)

Light Yagami, que resulta ser Kira en la historia es muy frío, muy calculador y muy inteligente. Me parece la persona más inteligente en toda la historia. No obra bien, pero su inteligencia y su carácter, crea un personaje que para mí sería ideal. Es el mejor personaje que tiene la historia, por lo mismo, fue tan inteligente, tan perfecto en sus cosas, y esa perfección, pues yo me imagino, no sé, que en la vida real no existe. Una persona tan perfecta, así obre mal, esa perfección se tiene que adorar, venerar, admirar. Yo no lo estoy justificando, porque igual él es un asesino y eso demuestra en toda la serie. Es una persona admirable, así sea un asesino, por la inteligencia y el transcurso que tiene. Ósea, a pesar de tener muchos detectives, muchas cosas detrás, es una persona tan inteligente, como para meterse dentro de los detectives, e ir manejando todo desde adentro, es impresionante. (*Olga, entrevista No 6*)

Se discutieron también las motivaciones de los héroes tanto en sus creaciones como en el Anime, enfocándose en el héroe como *buscador de paz*, pero que en sus misiones puede confrontarse con otras aspiraciones e ideales de paz. Una segunda motivación que identifican es

su *búsqueda de reconocimiento, demostrando sus capacidades y habilidades*. En tercer lugar, los mueve la *búsqueda de un beneficio personal*, en la medida que se ven implicados en situaciones que les provocaron un daño. Y finalmente, reconocen en los héroes una aversión frente a la injusticia que proviene de su capacidad de *empatía y compasión* (“Sentir dolor ajeno”) y el aprendizaje de valores familiares o de experiencias dolorosas de la vida.

En medio de este repertorio de motivaciones, cobra mucha fuerza la idea del héroe como *justiciero*, - algo que se ve en la construcción de varios relatos - como aquel individuo que, movido por la sed de venganza, aspira a la búsqueda de un bien común y cambiar al mundo; ayudando y protegiendo a los demás, ante ese vacío que deja la justicia oficial, al dejar en estado de indefensión a los débiles. Nos cuenta Brayan, uno de los más vehementes fanáticos al anime, sobre la imagen del vengador, la cual atravesó sus variadas producciones en los talleres de creación:

Entonces, la maldad no nace, la maldad se crea. (..) El que es héroe, se va forjando como héroe, él va construyendo como valores que lo hacen ser un héroe; por ejemplo, la justicia, pues los más fuertes se aprovechan del más débil. A veces, los héroes se convierten en asesinos de malos. Haga de cuenta que usted es el héroe, y digamos que yo soy el malo. Y digamos que yo empiezo asesinar a los miembros de su familia, porque se me da la gana. ¿Usted qué hará, si yo lo intento matar a usted y a su familia? La única forma de acabar con el enemigo es matándolo, porque él puede regresar más fuerte, que sea capaz de matarlo a usted. Si no tiene un motivo, yo diría que no es justificable. Pero si hay un motivo, sí. Ósea, la venganza tiene un propósito o un motivo. Lo que me refiero con un motivo, es que si el malo empezó a matar a la familia, porque al malo le hicieron un daño catastrófico; no sé, que también le mataron a la familia, y él se quiere vengar, pues entonces yo haría lo necesario, pero tampoco así de terminar matándolo. Pero si el malo, lo está matando porque se le da la gana, y puede; pues ahí sí no es justificable. Sería un psicópata. (*Brayan, entrevista No 3*)

Expresan estos jóvenes una desconfianza por autoridades y funcionarios gubernamentales señalándolos de corruptos y considerando que la ley no es garantía de justicia, pues se diseña conforme a los intereses de los poderosos. Los héroes se ven, entonces, muchas veces impulsados hacia la venganza por emociones asociados a experiencias dolorosas o de

perdida, como el rencor. El sentido de la justicia aparecen en el Anime sobre todo en los ideales encarnados por los héroes, más que en los aparatos de justicia; los cuales se constituyen muchas veces en los antagonistas u oponentes que persiguen al héroe.

5.2.1.3 Sentidos de justicia.

La aplicación de la técnica de asociación libre, nos permite aproximar un campo semántico alrededor de la noción de justicia, identificando varios significados que le atribuyen en tanto ideal social.

Primero, la justicia se equipara a *ley*. Se refieren, desde este punto de vista, al orden normativo de un gobierno y a las autoridades encargadas de impartir sanciones (prisión) y responsabilidades (penas) a quien quebranta la ley. El sistema judicial (que lo asocian sobre todo con fuerzas punitivas, como la policía) debería ser garantía y facilitador de decisiones justas.

Segundo, la justicia corresponde con *igualdad*. Básicamente se refieren a la búsqueda de equilibrio, a la repartición de deberes y derechos en la sociedad, así como a obrar y decidir «sin excesos ni carencias», «sin inclinarse más de un lado que de otro».

Tercero, la justicia vela por la *verdad*. Se entiende, de este modo, a la verdad como la condición para impartir justicia, algo que “sale a luz cuando se imparte justicia adecuadamente”. Se le busca mediante la investigación y aclaración de hechos al emitir juicios y sanciones, donde el engaño y la mentira la distorsionan. Es sinónimo de transparencia.

Cuarto, la justicia aspira a la *paz*. Con esto quieren dar a entender que la justicia equivale a felicidad. Se refieren, pues, a la definición de acuerdos, de “llegar a un punto estable” entre las partes en disputa, favoreciendo la convivencia; a la búsqueda de libertad como producto de la justicia (nada de opresiones e imposiciones); y a preservar la bondad frente a las manifestaciones de maldad en la sociedad.

Quinto, la justicia no es más que una *fantasía o ilusión*. Es decir, un ideal utópico e inalcanzable, pues «siempre va haber injusticias». La perciben como el ideal de sociedad feliz, cada vez más distante e inaplicable en la realidad; declarando así, de parte de algunos, la

imposibilidad de un mundo justo, pues siempre anida en el ser humano la posibilidad de hacer el mal o daño a otros movido por sus intereses personales.

Y sexto, la *venganza* es básicamente asumida como una forma de hacer justicia, de compensación y restablecimiento de un equilibrio por cuenta propia. Puede estar motivada por el rencor o por la necesidad de darle un merecido a quien se considera hizo un daño.

De acuerdo a lo anterior se puede esbozar dos rasgos o facetas de las nociones del ideal de justicia implícitas en sus respuestas, a saber:

La justicia es sinónimo de equilibrio. Se razona apelando al principio de igualdad y la idea de que un mundo justo es un orden social en el que prevalece la bondad. Los privilegios, los abusos de poder, las exclusiones y las disparidades económicas vulneran dicho orden social. Y también se le asocia con un *procedimiento normativo-institucional*, orientado a resolver reclamos, buscar la verdad y la definición de castigos y sanciones. La corrupción, la deshonestidad, la arbitrariedad y el abuso de las autoridades deterioran dicho procedimiento.

En los relatos creados por ellos, aunque confluyen varios de los rasgos antes mencionados, la idea de un mundo justo que figura en éstos, corresponde, en sí, con la definición de un orden social en el que las diversas personas logran convivir en tolerancia, solidaridad y compasión. Orden social que debería ser amparado y restablecido por las autoridades cuando éste es vulnerado por agentes delictivos y maliciosos (fuerzas del mal). Y que sin embargo, cuando las autoridades (y las instancias institucionales de justicia) no se destacan precisamente por su honestidad y transparencia en el uso del poder, es decir, no garantizan la protección de los débiles; los más fuertes (inteligentes y hábiles) deben protegerlos.

Por ello, aunque precisen en sus relatos un ideal de mundo justo, y les den un desenlace afortunado en la mayoría de los casos, merced a la acción del héroe; consideran que no es posible vivir en ellos, y que más bien – en el mejor de los casos –, se podrían minimizar la injusticias.

Entre sus argumentos, aparecen las rivalidades que provocan los mismos ideales de paz, dispares e incluso opuestos. La acumulación de riquezas que generan desigualdades socioeconómicas y los abusos de poder. O la naturaleza humana (al modo de un programa genético, un chip) predispuesta a la injusticia, por sus inclinaciones egoístas, en el que siempre

se antepone el beneficio personal sobre el general. Así lo han expresado en el grupo de discusión:

- *Brayan*: Dejemos aparte todo los problemas que tenemos para vivir en un mundo justo. Digamos, tenemos un mundo justo para todos, lleno de paz y toda esa cosa. A lo que voy, es que siempre va haber algo que se va pudrir, siempre el humano es imperfecto, podemos tener una sociedad justa y siempre va haber alguien que se va a torcer, alguien que va acabar eso.

- *Javier*: Que va a querer más que los demás.

- *Olga*: Yo digo que hablar de injusticias a esta alturas es muy complicado porque ya todo se ha avanzado, por decirlo así las garras han avanzado. Entonces ahora sería estúpido, algo así como los procesos de paz, las cosas se hacen para minimizar, no para quitarse; que hacer un mundo justo sería estúpido. Ya no se puede hacer, porque ya, así dijéramos que se podría lograr quitando las clases sociales, eso ya no se puede, porque nosotros ya crecimos con cierto conocimiento de la sociedad, sabiendo que se clasifica así, que esto se maneja así, que hay guerras, que todo eso afecta. Ósea, ahora sería imposible, por decirlo así.

- *Javier*: Yo estoy de acuerdo con Olga, porque eso está básicamente en los humanos, eso está en nuestra naturaleza, en la cadena evolutiva, donde digamos los carnívoros se comen a los herbívoros, entonces hay una injusticia para cada especie.

- *Jefferson*: La injusticia es como un chip que llevamos los seres humanos.

- *Olga*: Estamos viviendo en una sociedad injusta, y no podemos hacer nada por la justicia. Sí, es exactamente eso.

- *Javier*: Como decía Olga, hacemos cosas para disminuirla y no quitarla. No la podemos quitar por completo.

- *Jefferson*: Antes de la justicia hay que alcanzar la paz. ¿Y cómo se alcanza la paz?

(Grupo de discusión)

Por otra parte, entre las formas de reducir las injusticias de la sociedad esbozan varios mecanismos o maneras de aplicar justicia, entre ellas: Primero, la redistribución de bienes y recursos para disminuir los niveles de injusticia, que lo consideran algo deseable pero ideal (que lo emparentan con el ideal del socialismo). Segundo, la resolución de casos específicos de

manera racional mediante un dialogo y toma de conciencia. Tercero, el desmantelamiento de corruptos y malos para que reciban las sanciones preestablecidas por la sociedad, apelando a una especie de control social. Cuarto, eliminación de los injustos (que dada su teoría de la naturaleza humana tendiente a la injusticia, seríamos prácticamente todos) para dar inicio a una nueva sociedad. En esta discusión se pone un poco en tensión la idea de utopía (es posible un nuevo comienzo) y de distopía (estamos condenados a vivir así, cada vez peor). Quinto, replanteando la ley del más apto, donde el más fuerte proteja a los más débiles, en vez de pisotearlos. La venganza sería, entonces, una especie de mecanismos para restablecer esa asimetría y restaurar por mano propia un daño infligido a un indefenso y débil. Sexto, siempre tener en cuenta la parcialidad de la justicia («cuando algo me conviene y me hace bien es justo y cuando no, es injusto»), pues siendo subjetiva, está sujeta al grado de implicación de cada persona con una situación que lo perjudica o beneficia. Un juicio justo debe ser ponderado, evitando ir del lado egoísta («sólo me duele lo que me afecta»), y acentuando el sentimiento de compasión («aun sin sentirlo directamente puede ponerme en los zapatos de otros»). Finalmente, se menciona de manera marginal, la necesidad de una educación en valores que forme a los niños – más que en palabras – en un carácter o actitud tendiente a la justicia.

CAPITULO 6

CONCLUSIONES

La presente investigación intentó analizar el lugar del anime como expresión juvenil y cultura mediática en la construcción de sentidos de lo político y de horizontes axiológicos en un grupo de fans pertenecientes al colegio IED San Rafael, de la localidad de Kennedy. Al hacerlo se exploraron las prácticas, representaciones y formas de apropiación de este grupo de jóvenes en torno a los personajes, principalmente de la figura heroica, de las narrativas de la oferta anime y de la subcultura otaku. A lo largo de este trabajo vimos como el culto al héroe forma parte de un entramado de significaciones sociales y culturales, en las que se anudan dimensiones morales, simbólicas y psicológicas, desde las cuales los fans construyen identidad y producen sentidos de vida.

Recogiendo los hallazgos de la investigación, en relación con las prácticas de consumo de las narrativas que median en la formación de subjetividad política de este grupo de fans del anime, más concretamente en la construcción de sus ideales de moralidad y representaciones sociales de justicia, podemos formular a modo de conclusión, lo siguiente:

6.1 El consumo del anime como signo de distinción y marca de pertenencia social del fan

Los fanáticos del Anime expresan una inquietud por la etiqueta de raros y de diferentes con que los señalan otros. En este sentido, el consumo de este producto simbólico les permite delimitar su propio mundo, buscando desmarcarse de estereotipos sociales y reivindicar su diferencia.

Es así que, el consumo del anime les sirve como signo de distinción frente a manifestaciones adultocéntricas y del mundo escolar, que ven en su «afición por los muñequitos» cosas de niños, extravagante e inadecuada para su edad. Del mismo modo, el compartir este gusto por la cultura anime en grupos o comunidades les sirve de marca de pertenencia social frente a otras expresiones juveniles, recalcando su extrema diferencia al admirar y pretender apropiarse de una cultura tan lejana de la nuestra, como es la japonesa. Y, además, por sus trayectorias de vida en las que figuran episodios de intimidación escolar, el anime les ha servido como estrategia de contención del bullying, pues encuentran en sus gustos

– por extravagantes que a otros les parezca – una red de amistad y solidaridad, y un sentido de pertenencia a ese «club de los raros».

En definitiva, en los jóvenes que incursionan en el mundo del anime y en la subcultura otaku, como el grupo de fans de la investigación, se puede apreciar un mayor compromiso con las diferencias y con los caracteres híbridos en la sociedad, renegando de formas puras o superiores de identidad; haciéndolos, de este modo, más proclives a la tolerancia de la diversidad cultural. Las representaciones de las diferencias y alteridad es algo que apenas se insinúa en el trabajo de campo, y que exige un proceso de mayor envergadura que rebasa los alcances de la presente investigación.

De igual modo, les inquieta el grado de fanatismo, haciéndose más autoconscientes de éste, y por consiguiente de sus modalidades de consumo. Dicho fanatismo, consideran que puede oscilar entre una moda superficial y pasajera, y una obsesión o exageración de su actividad fanática, hasta llegar a convertirlos (o verlos) en personas «desquiciadas». A su juicio, estos fans estiman que, si bien las fantasías del anime pueblan su imaginación y deseos, se debe marcar una frontera entre fantasía y realidad; es decir, «tener un pie en una y otra». Para estos fans se ha de vivir temporalmente en el mundo de la fantasía, no de manera permanente.

6.2 La sociabilidad del fan se despliega entre escenarios virtuales y presenciales

Aunque las redes virtuales han cumplido una labor significativa en la expansión de la subcultura Otaku, en el caso particular de la comunidad estudiada, los vínculos y las ritualidades presenciales, como el encuentro con amigos en casas, parques y convenciones, son tan o más importante que los ofrecidas en el ciberespacio (grupos de Facebook o comunidades web).

Podemos hablar, por tanto, de convergencia mediática en el sentido de que los fanáticos transitan o se desplazan entre la vida on line y la vida off line, trazando líneas de continuidad, complementariedad y convergencia entre esos dos escenarios de sociabilidad: ambos escenarios constituyen extensiones uno del otro, en donde puede prevalecer según sea el caso, un escenario más que otro; pero nunca la sustitución de uno por otro.

Finalmente, conviene observar que el tipo de participación de este grupo en particular en la actividad fanática pone mayor énfasis en su labor de espectador e intérprete (pues en gran parte comparten opiniones y material); y menos en la faceta de creador o prosumidor (rara vez hay realizado fanfiction), que es un componente de la «inteligencia» de las ciberculturas, en la cual se inscribe también la subcultura otaku.

6.3 Los héroes del anime son referentes simbólicos desde los cuales los fans construyen identidad, sentidos y metáforas de vida

El Anime es un objeto simbólico de consumo cultural, que se constituye en un mediador a través del cual los fans construye subjetividad y modos de estar en el mundo, puesto que esta expresión audiovisual y los personajes heroicos se constituyen en referentes simbólicos desde los cuales construyen sentidos de vida y metáforas para interpretar sus problemáticas y eventos biográficos singulares.

Por consiguiente, se sirven de las figuras heroicas, para definir sus ideales morales, en tanto ejemplos o guías para la vida que le permite acompañar e interpretar su propio proceso de formación y crecimiento; y la vez para enfrentar situaciones que les aqueja como el bullying, experimentando catarsis mediante la inmersión en las fantasías de sus historias y personajes.

Los personajes son usados por los chicos como un espejo en donde se ven reflejados, porque sienten que éstos representan los dramas que sufrieron y sus sueños. A través de los personajes exploran su mundo interno, sus emociones como la ira y el miedo, y siente que hacen parte de su crecimiento personal. Más que una enajenación que los hace víctimas pasivas, los productos de las industrias del entretenimiento que tanto los atrae, les brinda la posibilidad de practicar una suerte de catarsis, es decir, de liberación de sentimientos y sensaciones que los oprime, además de nutrir sus experiencias de la fantasía.

6.4 La figura heroica del anime: entre el héroe virtuoso y el antihéroe

Se puede apreciar en las ideas y creaciones de los fans, dos tendencias de la figura heroica que entran en tensión. En una primera tendencia observamos a un *héroe virtuoso* y

bondadoso (monolítico) que gracias a su obrar, empleando estrategias que apelan más a su benevolencia e inteligencia que a la fuerza, logran imponerse sobre las fuerzas del mal. Y una segunda tendencia que se puede identificar es la del héroe marginal o antihéroe (*complejos*) que ingresan un poco en el terreno de la ambigüedad moral. Perseguido por su pasado (su sombra) y/o por lo autoridades policivas que lo ven como delincuente, se convierte en una especie de justiciero o vengador que obra al margen de la ley.

De este modo, se esboza a grandes rasgos y de manera hipotética, dos tipos de héroes del anime que son objeto de admiración y culto de parte de los fans: en primer lugar, el héroe niño/joven (inmaduro) que con perseverancia e inteligencia va labrando su propio destino y camino, haciéndose - a la vez que supera sus defectos - cada vez más virtuoso y bondadoso, hasta convertirse en un modelo a seguir, un sabio o especie de «sensei». Y segundo, un héroe que arrastra consigo sus defectos y virtudes, más bien moralmente ambiguo, o un ser dual que experimenta una lucha con su pasado o con su alter ego.

Las figuras heroicas están revestidas de «virtudes» apreciadas por sus comunidades de recepción, en donde las justificaciones morales están mayoritariamente ancladas en los vínculos afectivos y lealtades que suscita la amistad (parches o pares), tales como la compasión y la solidaridad. Pero que también, están sujetos a esos quiebres de los compromisos afectivos y el cuidado de su comunidad de pertenencia (la cual comparan a una familia), cuando las personas lastran con sus propios impulsos y sufrimientos del pasado.

6.5. El héroe justiciero viene al rescate de la justicia institucional

En los relatos y razonamientos del grupo de fans cobra mucha fuerza el sentido de justicia del *héroe justiciero*, entendiendo por tal aquel individuo que, depositario de los ideales de justicia como equilibrio y protección de los débiles e indefensos, es motivado por la búsqueda de un bien común, el deseo de cambiar al mundo, de ayudar o proteger y la sed de venganza (asociada a un dolor o daño personal), a llenar ese vacío que deja la justicia oficial, sumiendo en un estado de indefensión a los más débiles. La venganza sería, entonces, una especie de mecanismos para restablecer desigualdades o asimetrías sociales y restaurar por mano propia un daño infligido a un indefenso y/o débil. Y aunque reconocen que la justicia es competencia de

las instituciones gubernamentales, desconfían de sus autoridades y funcionarios, señalándolos de corruptos y considerando que la ley no es garantía de justicia, pues se diseña conforme a los intereses de los poderosos.

Esta representación del héroe como justiciero, está además atravesada por violencias cotidianas en nuestro país, sobre todo en sectores sociales populares a los que pertenecen estos chicos, en donde los ajustes de cuentas, la falta de credibilidad en el sistema político-judicial y el crecimiento de formas informales de justicia nutren el imaginario de la «reciprocidad» de la venganza o esa suerte de costumbre del «ojo por ojo».

Con todo esto, el sentido de la justicia aparece en el Anime, de acuerdo con las lecturas de los fans, sobre todo en los ideales – más bien moralmente ambiguos - encarnados por los héroes, en sus gestas y hazañas personales o colectivas (con pares y amigos), más que en los aparatos de justicia; los cuales se constituyen muchas veces en los antagonistas u oponentes que persiguen al héroe.

CAPITULO 7

APRENDIENDO DEL ANIME: IDEAS PARA EL DESARROLLO DE UNA PROPUESTA PEDAGOGICA EN EL CAMPO DEL PENSAMIENTO SOCIAL

El propósito de éste capítulo es esbozar en líneas generales un conjunto de ideas - a modo de nodos teórico-prácticos - que fundamente una propuesta pedagógica orientada al desarrollo del pensamiento social y de ciudadanía en la escuela, a partir de las narrativas, marcos de referencia y competencias culturales asociadas con la cultura anime.

El quid de la cuestión cuando enfrentamos el desafío de vincular e incorporar a la escuela los productos de la cultura popular que tanto les atrae a los jóvenes, como es el caso del anime, no es que hacen estas narrativas con los chicos; sino que hacen estos chicos en su cotidiana con estas narrativas, y de qué manera dichos usos se pueden ligar a propuestas pedagógicas que propicien situaciones de aprendizaje social, ampliación de sentidos y construcción de ciudadanías.

Lejos de considerar la educación en/desde/para los medios como un conjunto de estrategias pedagógicas encauzadas a contener o reducir la «mala influencia de los mensaje mediáticos» y de sus efectos; se busca más bien, - en un replanteo en las formas de enseñar sobre la cultura, los medios y la sociedad - abordar pedagógicamente las dimensiones emocional, estética y simbólica encarnadas en las experiencias de los jóvenes en los espacios de ocio y las prácticas de consumo cultural. (Cf. Buckingham, 2013)

Dado que esta investigación se ha centrado en el consumo cultural, conviene precisar que entendemos por educación del consumidor. De acuerdo con Buckingham (2013), la educación para el consumo exige superar la visión restringida que la supedita a la formación de sujetos racionales, prudentes y bien informados, preocupados por sus finanzas y de realizar una compra inteligente; para hacer hincapié, sobre todo, en las dinámicas y procesos socioculturales del consumo que envuelven y atraviesa la construcción de identidades. De tal modo que una educación del consumidor (o desde el consumo) necesariamente está conectada a una alfabetización mediática y al análisis de las políticas de vida que se trazan con las relaciones que establecemos con las industrias culturales.

Ante esa esquizofrenia que aísla a la escuela de las culturas mediáticas y de las nuevas visualidades, se requiere otro modelo pedagógico que desarrolle una praxis educativa

descentrada y plural, (Barbero, 2005) mediante la cual se establezcan conexiones y múltiples recorridos entre los diversos sistemas semióticos de la cultura y los modos de alfabetización que las implica. De ahí que sea cada vez más imperativo una pedagogía fronteriza (Ortega; Peñuela: López, 2009), mediante la cual se explore las interacciones con el mundo de vida de los jóvenes, y se propicie diálogos productivos con la pluralidad de expresiones (saberes) y experiencia juveniles con (y desde) los medios, antes que seguir atrincherándose con la idea obsesiva de resguardar el saber iluminado y racionalista de una cultura libresca.

En consecuencia, ante este desafío de la escuela de interactuar con los mundos juveniles, el desarrollo de propuesta curriculares debe pensarse dentro de la perspectiva de dialogo de saberes y negociación cultural. Esto exige la puesta en escena de un nuevo discurso en el aula, que se centraría en el intercambio de significados en el marco de una tensión entre saberes «académicos» y saberes «populares» (Buckingham, 2002). Así pues, potenciar dicho intercambio reclama reconocer el carácter contextual e histórico de la “razón” (otras figuras de razón) y los aspectos emotivos que atraviesan los procesos cognitivos (Cf. Buckingham, 2000; Barbero, 2005). Pero no de una manera mecánica, fría o neutral, sino con un compromiso y una apuesta con la formación de sujeto político que esté en capacidad de interpretar y negociar múltiples sentidos, de leer críticamente el mundo, así como de ir al encuentro del otro y de comprenderle en su diferencia; es decir, en sus singulares estéticas y sensibilidades (Cf. Ortega; Peñuela: López, 2009).

Por otro parte, desde los consumos culturales se han venido gestando otras formas de participación ciudadana diferentes a la visión normativa y estadocéntrica, que históricamente la escuela ha establecido como la versión hegemónica. A partir de este enfoque, con sus pretensiones homogéneas y universalistas, la formación ciudadana ha excluido de su campo de acción diversas manifestaciones culturales y expresiones identitarias, como la cultura popular y las subculturas juveniles. No obstante que, precisamente, como plantea Torres Santomé (1993), son “estas formas culturales las que mejor traducen los intereses, preocupaciones, valoraciones y expectativas de la juventud, las que nos permiten descubrir lo verdaderamente relevante de sus vidas” (p. 64).

Si a toda práctica pedagógica subyace una teoría de la ciudadanía; o, en sentido inverso, cada teorización considera una manera de encuadrar y definir las estrategias y escenarios de

formación ciudadana, para el planteamiento de la presente propuesta pedagógica, se asume la categoría de ciudadanía juvenil como ciudadanía cultural (Cf. Herrera, 2009; Muñoz y Muñoz, 2008; Reguillo, 2002). En este sentido, se pretende la incorporación de las expresiones y estéticas de las culturas mediáticas y del consumo cultural como parte de la formación ciudadana; valorándolas y reconociéndolas como matrices y competencias culturales, desde la cual se puedan constituir, ampliar y potenciar nuevos sentidos de ciudadanía. En otras palabras, consideramos que esta categoría - la de ciudadanía cultural - por su carácter complejo y envolvente de distintas dimensiones de la formación ciudadana, tales como la participación, las virtudes cívicas, los sentimientos morales, los vínculos comunitarios, las expresiones artísticas, los usos del cuerpo, la performatividad y la narratividad (Reguillo, 2002, Muñoz, 2008); reúne las condiciones de posibilidad desde la cual se pueda reconocer e incorporar los consumos culturales como parte de las mediaciones comunicativas y pedagógicas de la escuela.

De manera tal que, vincular las narrativas y experiencias de las prácticas de consumo cultural de los jóvenes a una pedagógica de la ciudadanía dentro del marco del dialogo de saberes y negociación cultural, nos lleva entender al universo escolar desde una perspectiva interaccionista y reconstructiva (Ávila, 2005), más que reproductivista. De acuerdo con esta perspectiva, la escuela es un escenario complejo de tensiones entre los diferentes intereses y deseos de los actores escolares, en el que se entrecruzan diversa formas culturales (disciplinar, académica, mediática, popular); visualizándola, como sostiene Pérez Gómez, como lugar de “tensiones, aperturas, restricciones y contrastes en la construcción de significados, pero también como una *mediación reflexiva* entre influjos plurales de esas culturas y el imaginario de las nuevas generaciones” (citado por Ávila, R, 2006, p. 41).

De aquí se desprende que, una propuesta pedagógica de esta naturaleza, atenta a las tensiones y las mediaciones entre saberes y expresiones culturales, aprecie las aperturas, los contrastes, las conexiones, la confluencias y las hibridaciones; componentes constitutivos - en términos amplios - de un proceso de convergencia. Por ello, y en lo que respecta más específicamente a la cultura del anime, se propone tres formas de convergencia, que permitan articular e integrar sus narrativas, códigos y prácticas con acciones pedagógicas orientados al desarrollo del pensamiento social y de la ciudadanía.

Reiterando el propósito de este capítulo, a continuación se ofrecerá algunas ideas y delinearán rutas o estrategias pedagógicas que sirvan de fundamento para el desarrollo de proyectos didácticos ulteriores, de contornos más precisos, a partir de estas tres formas de convergencia que se proponen.

La primera forma de convergencia conecta la imaginación y la reflexión en la producción de conocimiento sobre la sociedad. Martha Nussbaum, en su libro *Sin fines de lucro* (2010), plantea que el desarrollo de ciertas capacidades y aptitudes que sustenta, dan vida y en gran parte se juega el futuro de la democracia, están asociadas al concurso educativo de las humanidades; esto es, de las artes y literatura. De acuerdo con Nussbaum las fantasías no son una forma de ofuscar el saber que tenemos del mundo, sino una manera de ampliar y complejizar nuestra mirada sobre él.

A propósito de la obra del creador japonés Hayao Miyazaki, comenta Nussbaum (2014), como sus fantasías animadas son ejemplo de narrativas que proponen horizontes axiológicos complejos y matizados, algo que atrae mucho a los fans del anime; y no polarizados, basados en binomios maniqueistas como limpios-sucios, bellos-feos, normales-monstruosos. Dice Nussbaum de Miyazaki (2014):

Por eso, deberíamos agradecer que existan artistas capaces de mostrar a los niños y niñas la verdadera complejidad de este mundo. El director japonés Hayao Miyazaki, por ejemplo, realiza películas de animación con elementos fantásticos y descabellados que contienen una perspectiva del bien y el mal más moderada, y con más matices, en el que el peligro puede provenir de fuentes tan reales y complejas como la relación entre seres humanos decentes y el medio ambiente». (p. 62)

En un sentido similar se pronuncia Montero Plata (2014) en un bellissimo trabajo monográfico sobre la obra cinematográfica de este creador; quien plantea para el análisis narratológico de las relaciones funcionales de los personajes en sus filmes, que:

Dado que Miyazaki rehúye – con alguna salvedad en sus primeros trabajos como *El Castillo de Cagliostro* o *El castillo en el cielo* – de las figuras maléficas y opta, más bien, por el choque de posturas contrapuestas, parece más apropiada la incorporación del actante oponente y la eliminación del villano. (p. 177)

Así pues, estas fantasías del anime, como las de Miyazaki, por poner un ejemplo, posibilitan de manera decisiva mediante sus tramas, el desarrollo de una de las capacidades que reclama las democracias – de acuerdo con Nussbaum - como es la imaginación narrativa. “Es decir, la capacidad de pensar como sería estar en el lugar de otra persona, de interpretar con inteligencia el relato de esa persona y de entender los sentimientos, los deseos y las expectativas que podría tener esa persona” (Nussbaum, 2014, p. 132), dado que no se les puede entender de manera simplista, como la «encarnación del mal». La imaginación narrativa requiere la aptitud de ver las acciones e intencionalidades de sus personajes a través de su propia mirada y punto de vista, inscrita en un mundo de vida determinado por la misma narración.

Esto nos lleva enseguida a la segunda capacidad a la que se refiere Nussbaum: la comprensión empática. Está supone el desarrollo de una sensibilidad por el bien común, que en el contexto de un mundo globalizado rebasa lo local, y amplía sus vínculos a una comunidad global, constituida por una diversidad de formas sociales de vida, incluso muy diferentes de la propia. De igual modo, implica el reconocimiento de los otros como fines en sí mismo, y no medios para lograr beneficios; de reconocerlos como ciudadanos con los mismos derechos aunque sean distintos por diferentes razones.

El mismo Miyazaki (citado por Montero Plata, 2014) se refiere al poder metafórico y de descentración (empatía) de las fantasías, las cuales permite adentrarnos en un territorio que el mismo cineasta denomina «de posibilidades perdidas»:

Me gusta la expresión «posibilidades perdidas». Nacer significa ser impelido a elegir una era, un lugar y una vida. Existir aquí, ahora, significa perder la posibilidad de ser incontables otros yos potenciales. Por ejemplo, podría haber sido capitán de un barco pirata, navegando con una adorable princesa a mi lado. Significa renunciar a este universo, renunciar a otros yos potenciales. Hay yos que son posibilidades perdidas y yos que podrían haber sido, y esto no se limita sólo a nosotros sino a todos los que están a nuestro alrededor [...]

Creo que ésa es exactamente la razón por la cual los mundos fantásticos de las películas de animación representan tan intensamente nuestras esperanzas y anhelos. Ilustran un mundo de posibilidades pérdidas para nosotros. (p. 121)

La comprensión empática, invita entonces, mediante dispositivos pedagógicos, como el juego y el arte “a salirse de [la] perspectiva individual y ubicarse en el lugar del otro”. (Nussbaum, 2014. p. 105) De apreciar – y recuperar - en otras vidas otras posibilidades.

Y finalmente, nos habla Nussbaum (2014) del desarrollo del pensamiento crítico. Es decir, de la capacidad de reflexionar, discutir e indagar sobre cuestiones que afectan a las comunidades, tanto a nivel local como global, formando un criterio propio y un juicio crítico, ajeno a las imposiciones de la autoridad y las tradiciones. Lo cual requiere de una serie de prácticas pedagógicas que faciliten, en un marco de respeto mutuo, el intercambio de ideas y opiniones; comprometiendo una ética de la responsabilidad en defensa de las propias ideas y en la comprensión de los puntos de vista de los otros.

En definitiva, si las narrativas audiovisuales proporciona a los espectadores materiales para la re-construcción de sus fantasías (Cf, Jenkins, 2009; Jones, 2002), y a su vez, desde éstas fantasías se pueden alimentar la capacidad de narrar de los jóvenes; entonces, el anime se constituye en un artefacto cultural y pedagógico que se puede capitalizar para el desarrollo de capacidades que anuden el juicio crítico con la imaginación y la empatía. En este sentido, diseñar una serie dispositivos didácticos que posibiliten la narración, la reflexión y la discusión a partir de las tramas y personajes de las series y películas del anime es apostarle por el carácter subversivo del arte y la literatura; el cual consiste, de acuerdo con Ruiz y Prada (2012). “en su capacidad de mostrar mundos que, como a contraluz, proponen una vida mejor que la realmente existente o dan cuenta, a la manera de una radiografía, de aquello que carcome nuestra posibilidad de vivir juntos”. Y además, agregan Ruiz y Prada (2012) citando a Nussbaum, que la literatura (léase para el caso, el anime):

ayuda a formar nuestro razonamiento ético al forzarnos, mediante la asunción de la lectura, a evaluar las perspectivas, los valores, las acciones allí presentes, los cual nos exige a su vez volver sobre nuestra propia experiencia, no solo individual si no colectiva, esto es, «comparar lo que hemos leído [...] con las reacciones y argumentos de otros lectores» (p. 57)

Una segunda forma de convergencia está relacionada con la alfabetización audiovisual, más precisamente la que corresponde con la ficción cinematográfica, en la que se puede incluir

al anime. La escuela, demasiado centrada en sus contenidos prescriptivos con la pretensión de fomentar un conocimiento racional y sistemático; no se ha pensado para el reto de educar en y para una cultura mosaico, característica de los nuevos regímenes visuales que envuelven la experiencia de los jóvenes (Cf. Gispert, 2008). Es por ello, que se hace necesario incorporar la ficción cinematográfica, aunque superando un enfoque pedagógico dual, que la reduce, ya sea a un mero uso instrumental de su contenido (informativo) o al estudio formal del texto (formalismo). El estudio de la ficción narrativa exige una confluencia entre su uso como recurso didáctico y su análisis como objeto de estudio. (Gispert, 2009)

Sea que lo concibamos como arte o entretenimiento, o ambas, las ficciones cinematográficas como el anime, suponen una forma de conocimiento, un sistema de expresión y una representación del mundo, que se presenta a manera de un discurso coherente, mediante el cual damos sentido al flujo de experiencia y cosas del mundo (Gispert, 2008). Discurso que requiere en su comprensión, afinar una mirada inteligente y sensible, para así ampliar nuestros significados del mundo y propiciar una reflexión argumentativa crítica. (Cf. Gispert, 2009; Avilés, 2014)

Así, pues, en esta propuesta se plantea que el análisis e interpretación de la narrativa anime que se destine para el desarrollo de un proyecto y/o unidad didáctica, sobre todo en el campo de pensamiento sociohistórico, debe articular esa doble función o faceta, - de la que nos habla Gispert (2009) -, que contiene todo filme: como pretexto y como texto/contexto. La primera alude a su uso como recurso didáctico difusor de contenidos y cultura, desde la cual se puede animar y promover debates; mientras la segunda, se refiere a la forma de expresión, al análisis (o descomposición) de sus características textuales (códigos o gramática audiovisual) y de las variables contextuales de época, coyuntura, problemática y biografía que atraviesan sus significados implícitos, ideológicos, metafóricos y ético-políticos. Es por esto que, “si admitimos – como sostiene Gispert (2008) – que el filme es un producto cultural portador de una particular visión del mundo, también debemos aceptar que revele las mentalidades y la estructura de la sociedad que lo genera”. (p. 82)

Efectivamente, el anime además de ser un medio de entretenimiento, se perfila como un instrumento cultural de pensamiento, sensibilidad y reflexión, que la acción pedagógica ha de situarse en el horizonte de la vida cotidiana y de los conflictos o problemáticas sociales

vinculadas con los derechos humanos. En las ficciones cinematográficas, los derechos humanos figuran rara vez como una exposición libresca de su declaración, sino mediante tramas y fabulaciones, en los que se les transgrede o respeta, en las actitudes de las personas e instituciones frente a ellos, y en el sufrimiento, alegría, justicia e injusticia que provoca en los personajes, su aplicación o infracción. (Cf. Rivaya, 2014)

La anterior observación nos conduce a definir - a grosso modo – teniendo en cuenta los hallazgos de la investigación y las particularidades de las narrativas del anime, algunas líneas de trabajo en las que se propone investigar conjuntamente con los estudiantes - en clases organizadas en talleres, que propicien diálogos y debates – las ideas/conceptos, los puntos de vistas, las implicaciones sociales, psicológicas y emocionales en torno a problemáticas de naturaleza ético-políticas; teniendo en cuenta tanto la riqueza epistemológica y polisémica de la imagen, como su carácter testimonial, en el que se entrevé el contexto histórico de sus creadores y del referente de su discurso, y una particular forma de inquietarse y ver el mundo. Sirva de ejemplo²¹:

- En primer lugar, se puede desarrollar un estudio de los conflictos que versan sobre la convivencia de culturas diferentes, sobre todo en animaciones donde en el escenario social cohabitan distintos colectivos o pueblos, como por ejemplo es el caso de la serie de *Naruto* o de la película *Nausicaa* de Miyazaki; y que re-creen, después de la aplicación de planes de discusión de índole ético-política, relatos a partir del texto fuente, en el que se ensaye un marco de principios mediante el cual se preserven la libertad, la tolerancia y el respeto a las diferencias. Dado que la concepción de justicia está ligada a las ideas que tenemos del conflicto y con las percepciones que tenemos de los otros, que a razón de sus intereses y criterios de felicidad (a veces opuestos o disimiles) encarnan un modo de vida al nuestro (Bonilla; Gómez y Uprimny, 1998); se requiere entonces, comprender diversos marcos de pensamiento y perspectivas que en la trama se ponen en juego, y las distintas teorías sobre la justicia – utilitarias, libertaria, liberales,

²¹ Hay que tener en cuenta esta propuesta está pensada para estudiantes de la educación media, en el campo de pensamiento social-histórico que aglutina las disciplinas de Ciencias Económicas y Políticas, Ética, Filosofía y Religión.

comunitarias o narrativas (Cf. Sandel, 2013) - que pueden servir para confrontar y ampliar los horizontes de análisis y significación.

- A partir del anime de guerras, muy comunes en géneros como el Shonen o la ciencia ficción, analizar las formas de enfrentamiento bélico, sus relaciones con las formas de gobierno y sus efectos en la población civil. Es el caso, por ejemplo, de Jin-Ron (1998), una película de Hiroyuki Okiura, que desarrolla su trama sobre la base de un elemento básico de la ciencia ficción: una historia alterna, en la que se imagina a Japón en una post-era de la II guerra mundial, en que se apropia de los distintivos ideológicos del nazismo, entre ellos de un ejército de soldados tecnificados que patrullan las calles en busca de Red Riding Hoods, como se les llama a un grupo de chicas, a las que se les responsabiliza de bombardeos terrorista, en su lucha contra el fascismo. Jin-Roh inicia cuando un soldado, Kazuki Fuse, ve a Nanami, una Red Riding Hoods, matándose a sí misma en el momento de activar una bomba. Siendo testigo involuntario de la muerte de la chica, Fuse trata de entender lo que impulsó a la menor a algo semejante. Así conoce a Kei, hermana mayor de la bombardera, y su relación con ella, lo empuja inevitable a Fuse a cuestionar a los militares con los que ha servido a ciegas. (Cf. Druzen, P, 2003). Una vez analizado en grupo, se delibera sobre las formas y las posibilidades de mecanismos de mediación y reconciliación entre los actores del conflicto, que trasciendan las soluciones armadas.
- Analizar relatos de anime utópicos/distópicos enfocados en situaciones problemáticas del mundo contemporáneo en torno al eje Identidad-Tecnología-Naturaleza, como es el caso Ghost en the Shell (1995), Death Note (2003), la Princesa Mononoke (1997), entre otras, mediante el cual se reflexione sobre la mejor forma de gobierno, de aplicar justicia, de relacionarnos con los avances tecnológicos y con el medio ambiente. De las deliberaciones éticas en torno a estas problemáticas, proponer posteriormente la recreación de utopías/distopías de anime. Siguiendo a Avilés (2014), en esta exploración y/o recreación de narrativas utópicas/distópicas, en las que se reflexione sobre la construcción de un mundo ideal, se mezclan en su análisis y confección literaria, dos momentos: un *momento arqueológico*, de búsqueda entre las ruinas de una “serie de fallos, errores, defectos que padece la sociedad y que afectan a la vida de las personas (p. 78); y un *momento arquitectónico* de construcción de un nuevo orden; o en el caso

de la distopía, de visualización por la vía negativa, de “como estas tendencias [reales] condujeron a un futuro posible, pero indeseable para los miembros de esa sociedad corrompida” (Malagón, 2014, p. 19). El utopista, sostiene Avilés (2014)

va a imaginar un Mundo asilado, completo, en el que la vida de las personas se desarrolla condicionada por una serie de principios que no están presentes en la sociedad contemporánea del autor, y estos principios se consideran mejores que los realmente existentes para regir la vida de las personas. El pensamiento utópico presenta una serie de imágenes que describen y recrean cómo se ponen en funcionamiento en la sociedad las reformas propuestas, y cuáles son las consecuencias sociales de los principios. (p. 75).

Por último, la tercera forma de convergencia que propongo se desprende de la anterior, y tiene que ver con las articulaciones entre interpretación (lectura) y creación o producción (escritura) de discursos sociales como el anime/manga, que nos sirven de lente para comprender y expresar nuestro conocimiento del mundo.

Pensada como una práctica de producción de sentido, la alfabetización en sí, es multidimensional, puesto que entrelaza diversas habilidades y aprendizajes lingüísticos, culturales y críticos (Cf. García, 2011), que están relacionados con los soportes materiales, pero sobre todo con los procesos de socialización dentro de una configuración cultural dada y con las apropiaciones de significado que llevan a cabo las personas para construir subjetividad.

Ahora bien, en un contexto cultural multimodal e interactivo, como el que se ha venido configurando hoy en día, gracias al desarrollo y multiplicación de tecnologías digitales, en las que se integra e hibrida los lenguajes audiovisuales, impresos y orales; la alfabetización o los modos de leer el mundo se han transformado. Martos Núñez (2007) habla de una politextualidad, que se manifiesta en nuevas formas de lectura/escritura, como la hipertextualidad, la hiperficción, la multimedia o el fan fiction; los cuales han traído como consecuencia, una apertura de los textos, haciendo de ellos artefactos más bien «fluidos», en los que a partir de una «obra» o «texto fuente» se desprenden cauces alternativos de relatos, generando múltiples itinerarios de lectura. Asimismo, la cultura participativa y de convergencia digital (Jenkins, 2010) en las que se inscriben estas prácticas textuales, ha llevado a una disolución de la frontera entre escritor-lector, en el que los relatos se han ramificado en diversos lenguajes (comic, video

clip, páginas web, cine, etc.) creando universos ficcionales contruidos por múltiples autores (profesionales, corporativos o amateur),

Precisamente Los fandom o comunidades de fans, hacen parte de estos fenómenos de audiencias participativas interactivas y de estas nuevas formas de lectura/escritura de las que hablamos. Les identifica no sólo su pertenencia y su vínculo con otros que comparten su gusto o afición; sino además, por su implicación en grupos de discusión y el despliegue de la creatividad por medio del Fanwork, esto es, producciones escritas (Fan fiction), audiovisuales (Fan vids) o artísticas (Fan art).

Los fandom son una expresión de una cultura participativa, en la que se multiplican y comparten las lecturas y miradas de las audiencias sobre los fenómenos mediáticos contemporáneos, dando lugar en muchas ocasiones a un repertorio de críticas sobre los productos mediáticos o textos fuente, y través de ellos, de la sociedad misma. (García de Pablo, 2013) Dichas expresiones y perspectivas se vehiculan mediante los Fanwork. Al respecto dice García de Pablo (2013), de los fandom como escuela de una audiencia critica:

Gran parte de los fanfiction no funcionan como critica pero, cuando lo hacen, plantean preguntas sobre lo que el texto de origen presupone (ya sea moralmente, sexualmente o en materia de género o raza), critica la trama o el desarrollo de personajes, crea personajes más complejos al inventar trasfondos que hacen que su comportamiento en el texto de origen sea más interesante (o explicando inconsistencias), modifica la audiencia objetivo, revela nuevos aspectos de un trabajo al examinarlos en un contexto distinto (AU, crossover), muestra relaciones temáticas entre dos trabajos independientes y, por último, muestra a los lectores como pensar sobre las decisiones de los autores de un modo más activo. (pp. 317-318)

Desde este punto de vista, los fanáticos son comunidades interpretativas, mediante las cuales realizan y comparten diversas lecturas de sus universos ficcionales, y a partir de ellas recrean sus trabajos, poniendo en juego procesos de decodificación e interpretación en las que se traza un espectro que va desde la aceptación de la ideología del texto, pasando por su negociación desde propia perspectiva y contexto local, hasta una abierta oposición. (Cf. Aranda, 2014).

Es a partir de estos juegos de interpretación y creación que caracteriza al fandom – que pasan desapercibidas a los ojos de la escuela - en tanto dispositivos pedagógicos como aquí se les propone, que se debe alentar a los chicos a trasladar a los personajes de los mundos fantásticos a situaciones históricas (lejanas o próximas) o a mundos alternativos proyectados (utopías/distopías), en los que se despliegue una reflexión y crítica social por la vía de la analogía, la parodia, la alegoría o el homenaje; con la intención de propiciar las tres capacidades ciudadanas anunciadas por Nussbaum: imaginar otras vidas, cultivar la empatía y afinar el juicio crítico.

De este modo, siguiendo la investigación de García de Pablo, (2013), sobre los fandom, podemos distinguir un repertorio de acciones estratégicas relacionadas con sus prácticas culturales de creación textual, como parte de esta propuesta pedagógica en el campo del pensamiento social, a saber:

- Analizar la influencia de la cultura audiovisual que sustenta las producciones mediáticas objeto de examen. Así pues, entender y discutir sus lógicas, intereses, estrategias y proyecciones de los productos mediáticos.
- Añadir cosas nuevas, desde otras perspectivas éticas, políticas o filosóficas, que aporten nuevos significados al texto original o ahonden en este. Creaciones en las que confluyan esfuerzos y aportes en equipo, en una suerte de inteligencia colectiva. (Jenkins, 2010)
- Discutir y refutar mensajes que se consideran problemáticos o que se puedan problematizar, ya sea en escenarios presenciales y/o plataformas virtuales.
- Compartir temas concienciando a otros a través de las tramas y personajes de los textos base. Incluyendo, además, paratextos que amplíen, complementen y contextualicen los mundos fantásticos, que versen, por ejemplo, sobre figuras como los samuráis en Japón para series de corte épico; o sobre los efectos de las bombas nucleares para relatos post-apocalípticos; o las prácticas de contaminación o explotación indiscriminada de recursos a partir de películas como *Naussica* o *La princesa Mononoke*, de Hayao Miyazaki.
- E incluso, en caso de estar frente un producto mediático problemático a causa de su mensaje ideológico (racista, sexista, xenófobo o clasista), promover creaciones multimediáticas (manga, videoclips, blogs, ensayos, etc.) orientados a contrarrestar sus implicaciones.

- Desarrollar competencias literarias, sociales y tecnológicas para desarrollar, editar y difundir sus propias re-creaciones o fanfiction.

En definitiva, este repertorio de ideas-fuerza, han de servir como líneas de trabajo desde las cuales cobren vida y desarrollen proyectos didácticos, en los que se articulen los saberes populares - provenientes del consumo de narrativas audiovisuales como el anime - y los saberes escolares - que traducen los esfuerzos y labor de mediación reflexiva de la escuela -, encaminados al desarrollo de una comprensión crítica de los conflictos y relaciones de poder de nuestra sociedad.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, Dietris (1999). Introducción al animé. En Emiliozzi, I. *La aventura textual. De la lengua a los nuevos lenguajes* (pp. 105-138). Buenos Aires: La crujía.
- Alvarado, Sara; Botero, Patricia Y Gutiérrez, Martha. (2008) Representaciones sociales. Una mirada a la teoría moscoviciana. En Botero, P. Representaciones y ciencias sociales. Una perspectiva epistemológica y metodológica (pp. 27-62). Buenos Aires. Espacio Editorial.
- Ameigeiras, A. (2006). El abordaje etnográfico en la investigación social. En Vasilachis de Gialdino, Irene (coord.). *Estrategias de investigación cualitativa*. (107–149) Barcelona: Gedisa.
- Aranda, Daniel (2013). Teoría fanática. En Aranda, Daniel; Sánchez-Navarro, Jordi, Roig, Antoni (eds.) *Fanáticos. La cultura fan* (pp. 15-40). Editorial UOC: Barcelona
- Ávila, R. (2005) La cultura escolar en la trayectoria de la cultura. En Ávila (Comp.) *Sujeto, Cultura y dinámica social* (29-44). Bogotá: Ediciones Antropos.
- Avilés, M. (2014). Un programa literario para la enseñanza de los derechos humanos. En Avilés, M (ed.). *Derechos, cine, literatura y comic. Cómo y por qué* (pp.63-86). Valencia. Valencia: Tirant Lo Blanch.
- Barbero Jesús Martín (2005). Nuevos regímenes de visualidad y des-centramientos educativos. *Revista de Educación. N 338*. 67–84.
- Barreiro, Alicia Viviana; Gaudio, Gabriela; Mayor, Julieta; Morgana, Santellán Fernandez; Romina Antonela; Sarti, Daniela y Sarti, Maria Luisa (2012). Representaciones sociales de jóvenes argentinos sobre la justicia y su relación con la prensa escrita. *IV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XIX Jornadas de Investigación VIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR*. 52-55.
- Bauza, Hugo Francisco. (2007). *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Bellucci, Noelia; Donaldson, Rosario; y Varnerin, Romina. (2009). Superhéroes en el animé: un abordaje semiótico. En *XIII Jornadas de Investigadores en Comunicación “itinerarios de la comunicación ¿Una construcción posible?” SAN LUIS*. 2-20
- Berndt, Jaqueline (1996). *El fenómeno manga*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca.

- Bolívar, Antonio. (2010). La investigación biográfico narrativa en educación. Entrevista Realizada por Luis Porta. En *Revista de Educación. No 1. Facultad de Humanidades - Universidad Nacional de Mar del Plata*. 201–212.
- Bonafé Martínez, Jaume (2003). La ciudadanía democrática en la escuela. Memoria de una investigación. En Bonafé y Cabello (eds.). *Ciudadanía, poder y educación* (pp. 57 – 89). Barcelona: Grao.
- Bonilla, G; Gómez, J; y Uprimny R. Conflicto y Justicia (1998). Bogotá: Instituto para la Democracia Luis Carlos Galán.
- Bruner, Jerome (1996). Derecha e izquierda: dos maneras de activar la imaginación. En Preta, Lorena (Comp.) *Imágenes y metáforas de la ciencia* (pp. 138-152). Madrid: Alianza Editorial.
- Buckingham, David (2000). Más allá de la dependencia: hacia una teoría de la educación para medios. En *Comunicar N 14*. 57 – 62
- Buckingham, David. (2013) *La infancia materialista. Crecer en la cultura consumista*. Madrid: Morata.
- Buelvas García, Leonel y Benedetti Cohen, Lady (2012). De la épica al anime: viejos y nuevos caminos de la figura heroica. En *Visitas al patio No. 6*. 115-130.
- Busquet, Jordi (2007). *La cultura*. Barcelona. Editorial UOC.
- Busquet, Jordi (2012). El fenómeno de los fans e ídolos mediáticos: evolución conceptual y génesis histórica. *EN Revista de estudios de juventud No 96*. 13 -30.
- Busquet, Jordi y Medina, Alfons (2014). Culturas juveniles y comunidades de fans en la era digital. En Busquet y Medina. *Invitación a la sociología de la comunicación*. (pp. 215-256) Barcelona: Editorial UOC.
- Campbell Joseph (1988). *El poder del mito*. Barcelona: Emecé Editores.
- Cardona Z, Patricia (2006). Del héroe mítico, al mediático. Las categorías heroicas. Héroe, tiempo y acción. En *Revista Universidad EAFIT. Vol. 42 No 144*. 51- 68
- Carretero, Mario y Atorresi, Ana (2004). El pensamiento narrativo. En Carretero, M y Asencio, M (Coord.) *Psicología del pensamiento* (pp. 261-281). Madrid: Alianza Editorial.
- Caruso, Marcelo y Dussel, Inés. (2001). *De Sarmiento a los Simpsons. Cinco conceptos para pensar la educación contemporánea*. Buenos Aires: Kapeluz

- Cobos, Tania (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en américa latina. En *Revista Razón y palabra N 72*. 1-28. Recuperado de <http://redalyc.org/articulo.oa?id=199514906046>
- De Roux, R (2000). Guerras, héroes, historias patrias y memoria colectiva. En *Violencias y tolerancias* (35-63). Bogotá: Editorial Nueva América.
- Druzen, P. (2003). War is Stupid. War and Anti-war Themes in Anime. En *Anime Explosion* (pp. 192-206). Berkeley. Stone Bridge Press.
- Fernández, M (2003). El Taller y el Grupo de Discusión en Investigación: cuando investigar es un acto colectivo de pronunciamiento de la palabra. En *Revista oficio Terrestres. No 13*. 108-118.
- Galbraith, Stuart (2009). Anime. En Duncan, P (Ed.) *Cine japonés* (pp. 141-151). Barcelona: Taschen.
- Galeano, María (2003). *Diseño de proyectos en la investigación cualitativa*. Medellín. EAFTI.
- Galeano, María E. (2004). Estrategias e investigación social cualitativa. El giro en la mirada. Medellín. La Carreta Editores.
- García Canclini, Néstor (2006). El consumo cultural: una propuesta teórica. En Sunkel, Guillermo (Coord.). *El consumo cultural en América Latina. Construcción teórica y líneas de investigación* (72-95). Bogotá. Convenio Andrés Bello.
- García de Pablo, Belén. (2013) El fandom, escuela de críticos. En Aranda, Daniel; Sánchez-Navarro, Jordi, Roig, Antoni (eds.) *Fanáticos. La cultura fan* (pp. 227 – 333). Barcelona: Editorial UOC.
- García, E (2011). Las culturas audiovisuales de niños y adolescentes, ajenas a la escuela. En *Bautista G, Antonio y Velasco M, Honorio. (coord.). Antropología audiovisual: medios e investigación en educación* (pp. 251-263). Editorial Trotta: Madrid.
- Ghiso, Alfredo (1999). El taller en procesos investigativos interactivos. En *Estudios sobre culturas contemporáneas. No 9*. 141-153.
- Gil, Francisco (2014). *La construcción del personaje en el relato cinematográfico: héroes y villanos*. Madrid: Universidad Complutense.
- Gispert, Esther. (2008) *Cine, ficción y educación*. Barcelona: LAERTES.
- Goldenstein, Bárbara y Meo, Analía Lorena (2010). Representación de la sociedad actual desde la animación japonesa. En *I Congreso Viñetas Serias. UBA*. 1-12.

- Gravett, Paul (2004). *Manga. La era del nuevo comic*. Madrid: H KLICZKOWSKI
- Guerra, Diego. (2008). Esas historias dibujadas en Japón En *Nuevas hojas de lectura, N° 18*, 22-27
- Herrera, M (2009). Ciudadanía y escenarios para su formación y su aprendizaje: las vicisitudes del sujeto político. En Vasco U, C., y Vasco M, E (Eds.). *Ética, política y ciudadanía* (pp. 233 – 257). Bogotá: Siglo del hombre.
- Huergo, Jorge (1998). Las alfabetizaciones posmodernas, las pugnas culturales y los nuevos significados de la ciudadanía. En *Revista Nómadas. No 9*, 49-60.
- IED San Rafael (2014). Proyecto Educativo Institucional del Colegio San Rafael IED. Bogotá.
- Jenkins, Henry (2009). *Fans, blogueros y video juegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, Henry. (2010) Cultura participativa y nuevas alfabetizaciones. Entrevista realizada por Pilar Lacasa. En *Cuadernos de pedagogía, No 398*. 52-56.
- Jones, Gerard (2002). Matando monstruos. Por qué los niños necesitan fantasía, superhéroes y violencia imaginaria. Madrid: Ares y Mares.
- Fernández, Lazcano (2010). Los Nuevos Superhéroes: ¿Feos, Sucios y Malos? En *Primer Congreso Internacional de Historietas Viñetas Serias*. 1 -14
- Loeb, Jeph y Morris, Tom (2010). Héroes y superhéroes. En *Los superhéroes y la filosofía* (pp. 33 – 46). Blackie Books: Barcelona.
- López de la Roche, Maritza. (2004). El concepto de “representaciones sociales” y su potencial como herramienta investigativa para explorar la influencia de los medios de comunicación en los públicos infantiles. En *Revista Colombiana de educación. N 46*. 156–185
- Malangón, S. (2014). La naranja mecánica de Stanley Kubrick ¿Ficción o realidad? En *Kinetoscopio. Vol. 24, No 108*. 18-21.
- Martínez Posada, Jorge Eliecer (2013). Cap.1. Juventudes: una mirada desde las perspectivas de las ciencias sociales. En Martínez, E. *Polisemia de las juventudes: una lectura desde las políticas del acontecimiento* (pp. 35-62). Bogotá. CINDE.
- Martos Altana Y Martos, Alberto (2013). Las nuevas escrituras juveniles en el contexto de la posmodernidad. En *Texturas, No 29*. 3-17.

- Martos, A. (2016). Escritura Amateur. En Martos, Eloy y Fernández, Mar. *Diccionario de Nuevas Formas de Lectura (DINLE). Versión digital* Recuperado de <http://dinle.usal.es/searchword.php?valor=Escritura%20amateur,%20fan%20fiction>].
- Martos, E (2007). El lector del siglo XXI ante las TIC: textos y fluidos. En *Nuevas Hojas de Lectura*. No 15. 8-15.
- Méndez, Gabriela. (2010). *Una alternativa conceptual y empírica a la tecnófoba social: aproximación a la construcción tecno-social del otaku a través de la hibridez de los binarios dicotómico real-virtual/físico-artificial*. Buenos Aires: Facultad latinoamericana de Ciencias Sociales Flacso.
- Menkes, Dominique (2012). La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. En *revista latinoamericana de ciencias sociales, niñez y juventud*. Vol. 10, n°. 1, 51 - 62
- Meo, Analía Lorena & Goldenstein, Bárbara Ariana (2011). *Construcción del mito en la animación japonesa. Su relación con la tecnología, los mass media y la naturaleza. 1a ed.* - Buenos Aires: UBA.
- Milstein, D; Clemente, A; Dantas-Whitney; Guerrero. Alba; y Higgins, M (2011). La localización de las prácticas educativas de niñ@s y adolescentes: narrativas etnográficas. En Milstein, D; Clemente, A; Dantas-Whitney; Guerrero. Alba; y Higgins, M (eds.) *Encuentros etnográficos con niños y adolescentes. Entre tiempos y espacios compartidos* (pp. 15-26). Buenos aires: Miño y Dávila editores.
- Mondelo González, Edisa. (2013). Héroes y espacios. Del mar abierto a la ciudad cerrada. En *Área abierta. Nueva Época. N° 1*. 7-26
- Montero Plata, Laura (2014). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Palma de Mallorca: Dolmen editorial.
- Morduchowicz, Roxana (2008a). *La generación multimedia. Significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes*. Buenos Aires: Paidós.
- Morduchowicz, Roxana. (2008b) Introducción. Los jóvenes y las pantallas: nuevas formas de sociabilidad. En Morduchowicz, Roxana. (Coord.). *Los jóvenes y las pantallas: nuevas formas de sociabilidad* (pp. 9-23). Barcelona: Gedisa.
- Morduchowicz, Roxana. (2013) *Los adolescentes del siglo XXI. Los consumos culturales en un mundo de pantallas*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

- Muñoz González, Germán (2008). El consumo juvenil en la sociedad mediática. En *Comunicacao Midia E Consumo. Vol. 5 N 12*.
- Muñoz González, Germán y Muñoz Gaviria, Diego. (2008). Ciudadanía juvenil como ciudadanía cultural: una aproximación teórica desde los estudios culturales. En *Revista Argentina de Sociología. AÑO 6 N°11*. 217-236.
- Muñoz, G. (2010). La comunicación en los mundos de vida juveniles. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones"*, 3 (1), Enero-Junio 2010. 299. 323.
- Muschietti, Marcelo (2014). Anime. Manga. En Martos, Eloy y Fernández, Mar. *Diccionario de Nuevas Formas de Lectura (DINLE). Versión digital. Recuperado de http://dinle.esual.es/searchword.php?valor=Anime_Manga*
- Norma, D & Yvonna, L. (2012). Introducción general. La investigación cualitativa como disciplina y como práctica. En Norma, D & Yvonna, L. (coords) *El campo de la investigación cualitativa como disciplina y práctica*. Barcelona: Gedisa. 43-101.
- Nussbaum, M. (2014) Sin fines de lucro. Por qué la democracia necesita de las humanidades. Buenos Aires: Katz.
- Orozco, Luis (2010). Arquetipos de la máscara y la sombra en el comic de superhéroes. Fundación Carl Jung. Recuperado de <http://www.fundacion-jung.com.ar/forum/tesinaorozco.htm>
- Ortega, P; Peñuela, D y López, D. (2009). *Sujetos y prácticas de las pedagogías críticas*. Bogotá: Editorial el Búho.
- Pampillo, G y Sarchione, S (2005). Los estudios narratológicos. En Pampillo (Ed.). *Una araña en el zapato. La narración. Teoría, lecturas, investigación y propuestas de escritura* (pp. 17-43). Buenos Aires: Libros Araucaria.
- Papalini, Vanina (2002). Significación de la tecnología en los manga. En *VERSIÓN. No 12, UAM*. 103 – 123.
- Papalini, Vanina (2006). *Anime. Mundos tecnológicos, animación Japonesa e imaginario social*. Buenos Aires: La Crujía Ediciones.

- Parada, D (2012). Manga - anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku. En *Tesis Psicológica, núm. 7*, pp. 160-175.
- Paramo, Pablo (2013). Investigación de estudio de caso: estrategia de indagación. En Paramo Pablo (Comp.) *La investigación en ciencias sociales: estrategias de investigación* (pp. 309-315). Bogotá. Universidad Piloto de Colombia.
- Parra, Ciro (2013). La investigación acción educativa: origen y tendencias. En Paramo Pablo (Comp.) *La investigación en ciencias sociales: estrategias de investigación* (pp. 269-290) Bogotá: Universidad Piloto de Colombia.
- Pomer, León (2005). *Prefacio*. En *La construcción de héroes: imaginario y nación* (pp. 7-12). Buenos Aires: Leviatán.
- Porta, Luis. (2010). La investigación biográfico narrativa en educación. Entrevista a Antonio Bolívar. *Revista de Educación. No 1. Facultad de Humanidades - Universidad Nacional de Mar del Plata.* 201-212.
- Propper, Flavia (2007). *La era de los superhéroes. Infancia y dibujos animados*. Buenos Aires: Alfagrama Ediciones.
- Reguillo, R (2002). Ciudadanías juveniles en América. En *Última Década N 19*. 11-30.
- Rincón, Omar (2006). Culturas mediáticas. En Rincón, O. *Narrativas mediáticas. O cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento* (pp.9-40). Gedisa: Barcelona.
- Rivas, José. (2010). Narración, conocimiento y realidad. Un cambio de argumento en la investigación educativa. En Rivas, J y Herrera, D. *Voz y educación. La narrativa como enfoque interpretativo de la realidad* (pp. 17-36). Barcelona: Octaedro.
- Rivaya, B. (2014) ¿Por qué usar el cine para enseñar derechos humanos? En Avilés, M (ed.). *Derechos, cine, literatura y comic. Cómo y por qué* (pp. 13-30). Valencia: Tirant Lo Blanch.
- Rodríguez, Jaime (2004). *Narratología. Para el estudio y disfrute de las narraciones*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Rojas Borrero, Mateo (2008). El manga antes del manga. En [Nuevas hojas de lectura, N° 18](#). 18-21
- Rosario, W. (2016). *Otakus, aficionados de la cultura japonesa en Bogotá - Universidad del Rosario*. Recuperado de Urosario.edu.co. Available at: <http://www.urosario.edu.co/Plaza-Capital/CULTURA/Otakus,-aficionados-de-la-cultura-japonesa-en-Bogo/> [Accessed 13 Mar. 2016].

- Ruiz Barlett, Matías (s.f). Héroe contra héroe. Una comparación entre el superhéroe oriental y occidental contemporáneo. Facultad de Ciencia Sociales de la UBA. Recuperado de <http://www.vinetas-sueltas.com.ar/congreso/pdf/Superheroes/ruizbarlett.pdf>.
- Ruiz del Olmo, Francisco Javier. (2011). Sobre el héroe clásico y el superhéroe contemporáneo: rasgos y modelos de su representación cinematográfica. En Robles Ávila, Sara. (Coord.). *Les damos un repaso a los superhéroes. Un estudio multidisciplinar* (pp. 25-46). Universidad de Málaga. Sevilla.
- Ruiz, A y Prada, M. (2012) *La formación de la subjetividad política. Propuestas y recursos para el aula*. Buenos Aires: Paidós.
- Russi Alzaga, Bernardo (1998). Grupos de discusión. De la investigación social a la investigación reflexiva. En Galindo Jesús (1998). *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación* (pp. 75-116). México: Pearson Educación.
- Sánchez-Navarro, Jordi. (2013). Fantasías animadas del mañana: el estudio de los fans occidentales del anime como subcultura. En Aranda, Daniel; Sánchez-Navarro, Jordi, Roig, Antoni (eds.) *Fanáticos. La cultura fan* (pp. 41-64). Barcelona: Editorial UOC.
- Sandel, M. Justicia (2013). ¿Hacemos lo que debemos? Barcelona: Debolsillo.
- Santiago, José Andrés (2012). Generación manga. Auge global del imaginario manga-anime y su repercusión en España. En *Puertas a la lectura. No 24*. 10 – 27
- Saotome, Lucy (2007). ¿Por qué la animación japonesa? En *BC Magazine, No 29*. 58. Recuperado de <http://www.bgmagazine.com/index.php/es/pastissues>
- Scolari, Carlos Alberto (1998). *Historietas para sobrevivientes. Comic y cultura de masas en los años 80*. Buenos Aires: Ediciones Colihue.
- Sibilia, Paula (2012). *Redes o paredes. La escuela en tiempo de dispersión*. Buenos Aires: Tinta Fresca.
- Sunkel, Guillermo (2006). El consumo cultural en la investigación comunicación-cultura en América Latina. En Sunkel, Guillermo (Coord.). *El consumo cultural en América Latina. Construcción teórica y líneas de investigación* (pp.15-46). Bogotá: Convenio Andrés Bello.
- Toledo, Purificación y Sánchez Sevilla, José Manuel. (2000) El personaje de héroe en el cómic. ¿Qué piensan nuestros alumnos? En *Revista Comunicar N 15*, 175-183

- Torres Carrillo, Alfonso. (1999) Enfoques cualitativos y participativos en investigación social. Aprender a investigar en comunidad. Bogotá. UNAD.
- Torres Santomé, J (1993). Las negadas y silenciadas voces en el currículum. En *Cuadernos de Pedagogía. No 217*. 60-66
- Torres, Esteban; Conde, Elena y Ruiz, Cristian (2002). Retratos sociales en los medios. En Torres. E; Conde, E y Ruiz, C. *Desarrollo humano en la sociedad audiovisual*. (pp. 225 – 254) Madrid: Alianza Editorial.
- Trilla, Jaume (1999). La escuela y el medio. Una reconsideración sobre el contorno de la institución escolar. En Congreso Internacional de Didáctica. *Volver a pensar la educación, Vol. 1* (pp. 217-231) Madrid: Morata.
- Uribe, Carlos Alberto. La estrategia etnográfica. En Paramo Pablo (Comp.) *La investigación en ciencias sociales: estrategias de investigación* (pp. 129-144). Bogotá: Universidad Piloto de Colombia.
- Vasilachis de Gialdino, Irene (2006). La investigación cualitativa. En Vasilachis de Gialdino, Irene (coord.). *Estrategias de investigación cualitativa* (pp. 23-60). Barcelona. Gedisa.
- Winocur, Rosalía (2009). La convergencia digital como experiencia existencial en la vida de los jóvenes. En Aguilar, M; Nivón, E; Portal, A; Winocur, R(2009). *Pensar lo contemporáneo: de la cultura situada a la convergencia tecnológica* (pp. 249-262) Barcelona: Anthropos.

ANEXOS

ANEXO 1. Cuestionario a. valoraciones, gustos y preferencias acerca del anime.

Responda el siguiente cuestionario de acuerdo a las instrucciones.

Información general

Nombre _____ Edad _____
 _____ Grado _____ Barrio _____ Localidad _____

Género: Masculino _____ Femenino _____

Valoraciones, gustos y preferencias

1. Se considera un fan del Anime. SI _____ NO _____

2. Se considera un Otaku. SI _____ NO _____

3. Brevemente exponga las razones por las que le gusta el Anime

4. Considera que en el colegio los jóvenes Otaku son vistos por los demás como... (Marque con una X en las opciones que responda mejor al enunciado)

1. una amenaza. _____

2. jóvenes raros. _____

3. como inmaduros. _____

4. de manera indiferente. _____

5. con agrado. _____

6. Otra _____ Cuál _____

5. Considera que en la ciudad los jóvenes Otaku son vistos por los demás...

(Marque con una X en las opciones que responda mejor al enunciado)

1. una amenaza. ____
2. como raros. ____
3. como inmaduros. ____
4. de manera indiferente. _____
5. con agrado. _____
6. Otra ____ Cuál _____

6. Indique tres series o películas del Anime de su preferencia, que considere han sido significativas en su vida y en su forma de ver el mundo; e indique las razones (el porqué).

1.

2.

3.

7. Cómo piensa que son los héroes y/o heroínas en el Anime, y en qué se diferencia de los que se presentan en el deporte, la farándula (cine, TV y música) o de los héroes patrios.

8. Con que personajes del Anime (indique dos) se identifica (aquellos que admira y/o con los que se siente más próximo), y porqué.

9. Qué valores/virtudes consideran se aprende con los personajes del Anime. Organícelos en orden de importancia, en donde 1 (uno) es el que considere más importante y 5 el menos importante.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

10. Considera que hay algo especial en el Anime que nos sirva para mejorar la convivencia o ser mejores ciudadanos. SI ____ NO ____ Porqué

11. En qué tipo de actividades ha participado en las cuales comparta su gusto o afición por el anime.

Al frente de cada Ítem marque con una X teniendo en cuenta la siguiente escala: 1. Siempre; 2. Con mucha frecuencia; 3. Ocasionalmente; 4. Rara vez; 5. Muy rara vez; 6. Nunca.

| Actividad | Frecuencia | | | | | |
|--|------------|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 1. Reunirse a ver películas o series de anime con amigos | | | | | | |
| 2. Conversaciones y actividades con grupos de amigos. | | | | | | |
| 3. Comentarios en comunidades/foros virtuales | | | | | | |
| 4. Eventos o convenciones de Anime en la ciudad. | | | | | | |
| 5. Diseño de páginas web/foros/comunidades virtuales | | | | | | |
| 6. Producción de fanficción | | | | | | |
| 7. Elaboración de dibujos. | | | | | | |
| 8. Cosplay | | | | | | |
| 9. Videojuegos | | | | | | |
| 10 otro Cuál | | | | | | |

12. Que tan importante ha sido para usted en su vida, de acuerdo a su experiencia, las redes sociales virtuales y los encuentros presenciales para compartir y desarrollar su gusto, disfrute, apreciación y actividad fanática alrededor del Anime. Al frente de cada Ítem marque con una X

teniendo en cuenta la siguiente escala: 1. *Muy importante*; 2. *Importante*; 3. *Poco importante*; 4. *No es importante*.

| Encuentros entre fanáticos | Importancia | | | |
|--|--------------------|----------|----------|----------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. Redes sociales virtuales | | | | |
| 2. Encuentros presenciales (cara a cara) | | | | |

ANEXO 2. Cuestionario B. Redes asociativas – justicia

Nombre _____ Edad _____

Grado _____ Barrio _____ Localidad _____

Género: Masculino _____ Femenino _____

Responda las siguientes preguntas siguiendo las indicaciones de tiempo y con letra legible.

1. Si le digo JUSTICIA que palabras se le ocurren. Escriba las palabras (5 a 8) que espontáneamente se le vaya ocurriendo. [*Responda en 30 segundos*]

JUSTICIA

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____

2. Organice de mayor a menor las palabras que escribió por orden de *importancia o proximidad* que tienen con la palabra JUSTICIA [En donde la primera es la más importante o próxima a su idea de JUSTICIA, y la última la menos importante o más lejana]. [*En 30 segundos ordene las palabras*]. Luego, al frente de cada una de ellas, indique qué quiere decir con cada una

| Palabras asociadas | ¿Qué quiere decir con cada una de ellas? |
|---------------------------|---|
| 1. | |
| 2. | |
| 3. | |
| 4. | |
| 5. | |
| 6. | |
| 7. | |
| 8. | |

3. De un ejemplo de una situación de injusticia que más afecta en su entorno social (escuela, ciudad, país) y explique porqué la considera injusta.

ANEXO 5. Guion entrevista

Tipo: Estructura semiestructurada e individual

Objetivo: Explorar el perfil psicosocial y las prácticas de consumo cultural en varios informantes del colegio IED San Rafael pertenecientes a la cultura otaku.

1. PERFIL GENERAL (Perfil social, económico y de equipamiento tecnológico)

1.1 Datos básicos del entrevistado: Nombre, edad, nivel de escolarización.

1.2 Datos socioeconómicos. Barrio, nivel económico y percepciones del barrio como espacio de encuentro juvenil.

- *¿Considera que su barrio es un buen lugar de encuentro para los jóvenes en general, y en particular para quienes se consideran otakus? ¿Por qué?*

1.3 Configuración familiar.

- *¿Con quienes vive, que hacen sus familiares y cómo se siente vivir en familia?*

- *¿Sabes de su pertenencia juvenil como otaku y que piensan de ello?*

1.4 Equipamiento tecnológico. Accesos y usos.

- *¿Qué dispositivos tecnológicos – PC, celular, TV, Tablet, internet - disponen en casa?*

- *¿Cuáles son de uso familiar, de uso compartido y de uso personal?*

- *¿Qué reglas, limitaciones y restricciones tienen su uso?*

- *¿Cuáles son las actividades preferidas que realiza en internet?*

2. ASPECTOS BIOGRÁFICOS

2.1 Trayectorias (Inicios en el anime y relación con la experiencia de vida)

- *¿Por qué le gusta el anime?*

- *¿Cómo fueron sus inicios con el anime y la cultura otaku? ¿Qué personas, agrupaciones o situaciones incidieron y facilitaron su ingreso al anime y la cultura otaku?*

- *¿Considera que el anime ha acompañado de manera significativa algunos momentos de su vida? ¿Cuáles y por qué?*

2.2 Gustos y preferencias

- *¿Cuáles son sus series o películas de preferencia y por qué?*

- *¿Cuáles son los géneros predilectos y por qué?*

- *¿Cuáles son sus personajes predilectos y por qué?*

2.3 Referente identitarios (Valores, creencias y modos de ver el mundo)

- *¿Qué valores considera enseña las historias y personajes de las series Anime?*

- *¿Con qué personaje se siente más próximo o se identifica más y por qué?*

- *¿Cuáles de ellos ha usado como avatar en las redes sociales y por qué desea que otros lo reconozcan con ese avatar?*

- *¿Qué personajes despierta su admiración? ¿Cuáles de ellos considera como héroes o heroínas?*

- *¿Qué es lo que más aprecias de estos personajes?*

- *¿Lo que viven y experimenta estos personajes se parece a los conoces y sucede en nuestro entorno social?*

- *¿Qué valores consideran se aprenden siendo participes de la cultura otaku?*

3. USOS Y PRÁCTICAS DEL CONSUMO DE ANIME

3.1 Modalidades de sociabilidad

- *¿Por qué se considera un Otaku? ¿Qué diferencias encuentra entre ser otaku en Japón, en Bogotá y en barrios populares de Kennedy?*

- *¿Cuándo y para qué se reúnen entre otakus? ¿En qué espacios y a través de qué medios comentan y comparten sus apreciaciones sobre las historias del Anime?*

- *¿Cómo manifiesta o expresa (por el vestuario, presentación personal, indumentaria, accesorios) sus gustos del anime frente a otros?*

- *¿En qué tipo de actividades participa o desearía participar, y por qué?*
- *¿Cuáles son las experiencias o situaciones que integran más a los otakus? ¿Cuáles son las experiencias o situaciones que los divide o genera rivalidades entre sus miembros?*
- *¿Qué piensan los adultos de su afición por el anime y la cultura otaku?*

3.2 Modalidades de comunicación

- *En relación a las actividades propias de la afición por el anime ¿cuánto tiempo le dedica semanalmente? ¿Y cuáles son las actividades que desarrolla a partir de su interacción con el anime?*
- *¿Qué papel que juega las redes sociales virtuales en las relaciones e intercambios sociales de los fanáticos del anime? ¿Qué tan importantes son los encuentros cara a cara dentro de la comunidad de fans al Anime?*
- *¿Qué diferencias encuentra en ambos encuentros, virtuales y presenciales, en las maneras como comparten e interactúan?*

ANEXO 6. Ficha registro de entrevista semiestructurada

Entrevistado:

Fecha:

Duración:

1. PERFIL GENERAL

Configuración familiar

Perfil social y económico

Equipamiento tecnológico.

2. ASPECTOS BIOGRÁFICOS

Inicios y experiencia de vida con el Anime

Gustos, preferencias

Identificación con personajes

3. USOS Y PRÁCTICAS DEL CONSUMO DE ANIME

Modos de socialización (encuentros y actividad fanática)

Modos de comunicación (Usos y modos de comunicación en redes sociales virtuales)

OBSERVACIONES GENERALES

ANEXO 7. Taller 1. Carta de un fan a mi personaje favorito del anime

Objetivo: Motivar la creación de narrativas en las que se ponga en juego ideas en torno a los valores y sentidos atribuidos a los personajes heroicos del Anime en relación con la identidad de sus seguidores.

Descripción: Escribir una carta al(los) personaje(s) considerados héroes (heroínas) en 1/8 de cartulina, acompañada de imágenes alusivas creadas por ellos. La carta responde a una estructura básica: fecha / saludo / cuerpo del texto (desarrollo) / cierre (despedida) / Firma. Después compartimos trabajo en un conversatorio.

Consigna: Escribe una carta dirigida a los personajes del Anime que consideres héroe/heroína, exponiendo lo que has aprendido de él/ella (ellos), como te ha acompañado en su cotidianidad, porqué le admiras y ha sido significativo en tu vida. Puedes acompañar tu carta con imágenes o viñetas referentes.

ANEXO 8. Matriz carta de fans – anime

| TEXTO | AUTOR | PERSONAJES | IDENTIFICACION |
|-------|-------------------|-------------------|--|
| 1 | Olga Rodríguez | 1. Ligth Yagami | <i>Están en mi subconsciente, combina rasgos de sus personalidades</i> |
| | | 2. Gaara | <i>Están en mi subconsciente, combina rasgos de sus personalidades</i> |
| 2 | Diana Urrea | 1. Riuk | <i>Siendo un dios de la muerte, genialmente malvado nos hace apreciar la vida</i> |
| 3 | Sammy Yepes. | 1. Naruto | <i>Ejemplifica la tenacidad para enfrentar situaciones difíciles</i> |
| 4 | Javier Bernal. | 1. Itachi | <i>Lo usa como avatar. Forma de pensar, de actuar y de querer</i> |
| | | 2. varios | <i>Enseñan aspectos de la vida, sobre todo en el crecimiento como persona</i> |
| 5 | Valentina Bolaños | 1. Naruto | <i>Acompaña en momentos desoladores y tristes</i> |
| 6 | Brandon Gómez | 1. Minato | <i>Admira la manera como enfrenta las dificultades y conflictos (con una sonrisa).</i> |
| 7 | Sofía González. | 1. Kenshin Himura | <i>fuentes de Inspiración y modelo a seguir</i> |
| 8 | Jefferson Menza | 1. Saeko Busujima | <i>Modelo y ejemplo de mujer luchadora</i> |
| 9 | Andrés Jarry | 1. Goku | <i>Un espejo, un modelo un ejemplo a seguir</i> |
| 10 | Brayan Chitiva | 1. Kakashi hatake | <i>Espejo. Ambos soportan una tragedia del pasado.</i> |
| 11 | Julian Delgado | 1. Oliver Atom | <i>Acompaña desde la infancia, e impulsó e inspira el gusto por el futbol</i> |
| 12 | Carolina Hincapie | 1. Rin Okamura | <i>Inspiración para enfrentar problemas y alcanza metas</i> |

| TEXTO | VALORES | SIGNIFICADO | COMENTARIO |
|-------|---|---|---|
| 1 | Inteligencia de estrategia, frío | Combina cualidades y defectos lo cual los hace más humanos | Ambigüedad moral. No se ajusta al molde del héroe virtuoso |
| | Perfeccionismo, amor por lo que se hace | Sus cualidades encierran defectos que le pueden hacer daño | |
| 2 | Valorar la vida, disfrutar de lo que se tiene | Ve las cosas de manera distinta por venir de otro mundo | Personaje fantasioso que simbolizando la muerte alude al valor de la vida |
| 3 | Respeto, amistad, odio, superación, perseverancia | Acompaña momentos de crecimiento, y entretienen situaciones difíciles | Labra su propio destino, venciendo adversidades, con su fuerza interior y amistad. |
| 4 | Sacrificio por el bien común y por otros | Marginales, a veces antagonistas o "villanos" | Antihéroe. Simbiosis racional - emocional. Esfuerzo, inteligencia, superación... |
| | Perseverancia, sacrificio, esfuerzo, sabiduría | Itachi: especie de antihéroe, marginales, outsider. | |
| 5 | Optimismo. Perseverancia, luchar por los sueños | Un niño (divertido, inmaduro) héroe que emprende su camino de crecimiento. | Un niño (divertido, inmaduro) héroe que emprende su camino de crecimiento. |
| 6 | Sacrificio, perseverancia, alegría, inteligencia | "Sensei" del cual aprende a no subestimar a los rivales y su perfil pacifista | Héroe modelo a seguir, que supera sus defectos. Un "Sensei" |
| 7 | Sacrificio, perseverancia, superación, protección, prudencia, arrepentimiento | Simboliza la transformación de un asesino en un justiciero que no mata. | Héroe errante, marginal, Outsider, busca la redención moral protegiendo a los débiles |
| 8 | Sacrificio, perseverancia, Inteligencia, audacia, valentía | Imagen de la mujer guerrera y luchadora. Tsundere | Modelo de mujer luchadora. No es perfecta, es ambivalente (Tsundere). |
| 9 | Perseverancia. Amistad, inocencia infantil, amor, humor, humildad. | Un espejo de esfuerzo, de guerrear, de amistad y de perdonar | Héroe virtuoso, que va trazando un camino de aprendizaje, a lo vez lo enseña. |
| 10 | Amistad, fortaleza, perseverancia, supera errores. | La máscara que oculta un dolor, el iceberg que esconde un auténtico yo. | Héroe arquetípico del "doble", ambivalente, detrás de la máscara se esconde el misterio de quien es |
| 11 | Coraje, entusiasmo, amor, humildad, colaboración | Un héroe plano, virtuoso, bondadoso. | Aun siendo "ficti" le despierta y le inspira en el futbol como metáfora de lucha. |
| 12 | Perseverancia, coraje, amistad, solidaridad. | Personaje dual (hibrido) que combate con su herencia demoniaca | Héroe dual, hibrido. Pretende ser el exorcista de su propio demonio interno. |

ANEXO 9. Taller 2. Creando un One-Shot

Objetivo: Favorecer la creación de narrativas en el formato de fan-ficción «One Shot» mediante las cuales se exploren los significados atribuidos a los personajes heroicos y sus relaciones con la justicia.

Descripción: Escribe una breve historia al estilo fan-ficción, en la que introduces un personaje del anime al que consideres héroe o heroína en una situación *real* de nuestro mundo social (entorno escolar, urbano y nacional) que consideres injusta, y como la experimentaría y enfrentaría.

Consigna: Crea una historia al estilo One-shot (fan-ficción corto, un episodio, entre 3 a 4 páginas) a partir de las siguientes pautas:

1. Define una situación que se presenta en la vida real (entorno escolar, familiar y urbano) que consideres injusta.
2. Justifique las razones de su elección (porqué la considera injusta).
3. Define el tipo de héroe/heroína que vas a usar de un Anime, en si su perfil: señalando sus principios, virtudes, fortalezas y debilidades.
4. Define la situación problémica o conflicto de acuerdo a lo que resolviste en el numeral 1, y desarrolla una breve historia en la que relates la manera del personaje/héroe de enfrentarlo, teniendo en cuenta sus motivaciones, estrategias, reacciones frente a...
5. Dale un desenlace – o un cierre - a tu historia.

Después compartimos tu trabajo en un conversatorio.

ANEXO 10. Esquema de matriz análisis de relatos fans

| Relato No | Autor | Título | Tópico/situación | Tiempo | Escenario | Estructura ternaria |
|-----------|-------|--------|------------------|--------|-----------|---------------------|
| 1 | | | | | | Inicio |
| | | | | | | Nudo |
| | | | | | | Desenlace |
| 2 | | | | | | Inicio |
| | | | | | | Nudo |
| | | | | | | Desenlace |

| Relato No | Roles Funcionales / Esquema actancial | | | | | |
|-----------|---------------------------------------|--------|----------|----------|------------|--------------|
| 1 | Objeto | Sujeto | Oponente | Ayudante | Destinador | Destinatario |
| | Objeto | Sujeto | Oponente | Ayudante | Destinador | Destinatario |
| | Objeto | Sujeto | Oponente | Ayudante | Destinador | Destinatario |
| 2 | Objeto | Sujeto | Oponente | Ayudante | Destinador | Destinatario |
| | Objeto | Sujeto | Oponente | Ayudante | Destinador | Destinatario |
| | Objeto | Sujeto | Oponente | Ayudante | Destinador | Destinatario |

| Relato No | Atributos del héroe | Visiones de justicia | Mundo Posibles |
|-----------|----------------------|----------------------|----------------------------------|
| 1 | Físicos | Alusión | Tipo I. Relato no ficcional |
| | Psicosociales | Noción | Tipo II. Ficcional verosímil |
| | Motivaciones/valores | Ideas de mundo justo | Tipo III. Ficcional No verosímil |
| 2 | Físicos | Alusión | Tipo I. Relato no ficcional |
| | Psicosociales | Noción | Tipo II. Ficcional verosímil |
| | Motivaciones/valores | Ideas de mundo justo | Tipo III. Ficcional No verosímil |

ANEXO 11. Matriz análisis de relatos fans (fragmentos)

| Relato No | Autor | Título | Tópico/situación | Tiempo | Escenario |
|-----------|----------------|---|--|--|---|
| 1 | Olga Rodríguez | LOS DICTADORES | <i>Poder político / Dictadura / distopía / mundo uniforme vs diversidad.</i> | <i>Indeterminado. Semanas. Esquema de temporalidad lineal, se relata desde el presente</i> | <i>Un pueblo X. Espacio abierto pero que se acota dentro de unas fronteras territoriales</i> |
| 2 | Diana Urrea. | UNA HISTORIA...QUE NUNCA SUCEDERA | <i>Discriminación / exclusión / Bullying/ miedo a las diferencias/ utopía.</i> | <i>Hipotético futuro. Semanas. Esquema de temporalidad lineal, se relata desde el presente</i> | <i>Escuela del planeta tierra, quien recibe estudiantes provenientes del mundo Shinigami.</i> |
| 3 | Sammy Yepes. | UN COMANDANTE INJUSTO | <i>Abuso de autoridad. / protestas en contra del maltrato animal</i> | <i>Indeterminado. Un día. Esquema de temporalidad lineal, se relata desde el presente</i> | <i>Frente al congreso Nacional.</i> |
| 4 | Javier Bernal. | LO QUE SE PUEDE VER EN LOS POLÍTICOS, CON OTROS OJOS | <i>Fraude y engaños de parte de políticos/ corrupción</i> | <i>Siglo XXI. Semanas. Esquema de temporalidad lineal, se relata desde el presente</i> | <i>La ciudad. Espacios mediáticos (TV/ celular). Cuarto oscuro. Prisión</i> |

| Relato No | Estructura ternaria | |
|-----------|---------------------|--|
| 1 | Inicio | <i>Contienda electoral entre dos aspirantes a la presidencia de un pueblo. Uno (Gaara) plantea beneficios para los nativos, y su opositor (Light) defiende la diversidad.</i> |
| | Desarrollo | <i>Gana la propuesta que beneficia a los nativos, siendo perseguidos e eliminados los inmigrantes. El opositor se alía con el nuevo presidente.</i> |
| | Desenlace | <i>Una matanza de los inmigrantes a manos del nuevo gobierno. Se establece un “gobierno deseado” para los que están dentro de los parámetros; y un infierno para los que son diferentes.</i> |
| 2 | Inicio | <i>Entusiasmo de Ryuk, un niño shinigami, al llegar de su mundo a una escuela del planeta tierra, la cual es para niños ricos. .</i> |
| | Desarrollo | <i>Lo molestan y lo agreden en el curso por ser pobre. Arma un plan para que valoren lo que tienen, al privarlos de sus elementos de lujo (internet, celular, TV)</i> |
| | Desenlace | <i>Gracia a este plan empiezan a romperse los grupos cerrados del grupo y se integran más. Le agradecen a Ryuk la lección de respeto a las diferencias ofreciéndole un regalo.</i> |
| 3 | Inicio | <i>Un comandante de policía llegó al lugar donde hay una protesta contra el abuso animal y ordena que sean retirados a como dé lugar. .</i> |
| | Desarrollo | <i>Golpea a un joven y a su madre que le acompaña. Naruto intercede por ellos apelando a sus derechos a manifestarse, en contra del argumento de autoridad del policía.</i> |
| | Desenlace | <i>Naruto lo convence de lo valioso de la causa, y termina apoyando la protesta junto con su – ahora – amigo Naruto.</i> |
| 4 | Inicio | <i>En medio de la corrupción en un organismo de inteligencias (CIA) nombran al joven Itachi detective, asignándole el caso de las “falsas campañas”. el cual compromete a un reconocido y poderoso político (Danzon)</i> |
| | Desarrollo | <i>Descubre pistas que involucran a Danzon en el caso que investiga. Después de ser encarcelado y golpeado, huye y en su defensa golpea a sus carceleros. Danzon aparece en los medios apaleado culpando a Itachi</i> |
| | Desenlace | <i>Ahora señalado y perseguido por la policía, itachi concreta un astuto plan para demostrar su inocencia y las prácticas de corrupción de Danzon.</i> |

| Relato No | Roles funcionales/ Esquema Actancial | | | | | |
|-----------|--------------------------------------|----------------------|-----------------------------|--|---------------------------------------|-------------------------------|
| | A | S | O | Op | D1 | D2 |
| 1 | <i>Electores</i> | <i>Gaara / Light</i> | <i>Presidencia</i> | <i>Ligth / Gaara</i> | <i>Poder del Estado</i> | <i>Pueblo</i> |
| | <i>Light / nativos</i> | <i>Gaara</i> | <i>medidas políticas</i> | <i>Inmigrantes</i> | <i>Normalizar</i> | <i>Nativos vs Inmigrantes</i> |
| | <i>Light / nativos</i> | <i>Gaara</i> | <i>Dictadura</i> | <i>Inmigrantes</i> | <i>Excluir</i> | <i>Nativos</i> |
| 2 | <i>Su entusiasmo</i> | <i>Riuk</i> | <i>Amistad</i> | <i>Pobreza</i> | <i>Integrarse a nuevo mundo</i> | <i>La Familia</i> |
| | <i>Profesora / Padres</i> | <i>Riuk</i> | <i>Lección de humildad</i> | <i>El desprecio de los niños</i> | <i>Valorar las cosas</i> | <i>Niños del curso</i> |
| | <i>Niños</i> | <i>Riuk</i> | <i>Integración</i> | <i>tendencia internas al desprecio</i> | <i>Superar diferencias económicas</i> | <i>El curso</i> |
| 3 | <i>Institucionalidad</i> | <i>Policia</i> | <i>Disolver protesta</i> | <i>Manifestantes</i> | <i>Orden publico</i> | <i>Joven/Madre</i> |
| | <i>Manifestantes</i> | <i>Naruto</i> | <i>Defender derechos</i> | <i>Policia</i> | <i>Libre expresión</i> | <i>Manifestantes</i> |
| | <i>Policia</i> | <i>Naruto</i> | <i>Defender derechos</i> | <i>El abuso de autoridad</i> | <i>Libre expresión</i> | <i>Manifestantes</i> |
| 4 | <i>Habilidades/Astucia</i> | <i>Itachi</i> | <i>"Falsas campañas"</i> | <i>Danzon/Políticos Corruptos</i> | <i>Éxito</i> | <i>CIA</i> |
| | <i>Habilidades/Astucia</i> | <i>Itachi</i> | <i>Desenmascarar Danzon</i> | <i>Danzon / Mafias</i> | <i>Reconocimiento/protección</i> | <i>CIA</i> |
| | <i>Ibid./ tecnología</i> | <i>Itachi</i> | <i>Acabar corrupción</i> | <i>Danzon/ medios/ policia</i> | <i>Ajusticiar</i> | <i>Practicas políticas</i> |

| Relato No | Atributos del héroe | | | Visiones de Justicia | | | Mundos Posibles | | |
|-----------|---|--|---|---|--|---|-----------------|----|-----|
| | Físicos | Psicosociales | Axiológicos | Alusión | Noción | IMJ | I | II | III |
| 1 | Gaara: Joven/ tiene una cicatriz en la frente | Solitario y perfeccionista. | Manipulador, corrupto, encierra maldad, ideal de sociedad cerrada | Los inmigrantes no son merecedores de beneficios: Amenaza vs víctimas | Establecimiento de un orden autoritario y cerrado | Una sociedad con pensamiento o cultura única | NO | SI | No |
| 2 | Shimigami ser fantástico o proviene de otro mundo | autoestima alta, pobre, extraño | Valora la vida, respeto por las diferencias | A la exclusión por miedo a la diferencia | Acceso a oportunidades sin importa las diferencias | Un mundo diverso integrado en la convivencia | NO | NO | SI |
| 3 | Naruto: Joven rubio con ojos azules | Temperamental. Protector. Perseverante | Defensor firme de causas nobles | A no ser maltratado por la fuerza pública cuando se reivindica derechos | Actos nobles y buenos no deberían ser sancionados | Los ideales morales (bondad) están por encima de la legalidad | NO | SI | NO |
| 4 | Itachi. Joven. Tiene problemas de visión | Astuto e inteligente | Defender la justicia. Honestidad. Verdad. | Al establecimiento de la verdad. Control de prácticas deshonestas | Sancionar a los delincuentes disuade a otros. | La transparencia y honestidad en el ejercicio del poder | NO | SI | NO |

ANEXO 12. Guía de grupo de discusión

Grupos de discusión

I. Conformación

Grupo 1. Javier, Jefferson, Olga, Brayan, Andrés y Diana.

II. Duración

2 Secciones de 70 minutos.

III. Guía de temas

Primera Sección. Construcción moral de los héroes del Anime.

Vamos a hablar de...

A. Los héroes presentados y descritos en los relatos de sus compañeros, en que se parecen y se diferencia, así como de los valores y principios morales que encarnan y representan.

B. Lo que les impulsa y motiva a intervenir frente a una situación de injusticia, y de la manera que lo hace tanto en sus relatos, como en las series de anime.

C. las diferencia los héroes del anime de otros héroes, como los héroes patrios, los del deporte o de la TV.

Segunda Sección. Definición de situación injusta y criterios de justicia

Vamos a hablar de...

B. La posibilidad de que vivamos en mundo justo y de qué manera.

A. La definición de una situación injusta y la manera que tiene la sociedad para resolverlo.

C. El lugar de las instituciones gubernamentales en la administración de la justicia en los relatos propios y los del anime.