



Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades

Área de Sociología y Demografía

**“LA VIDA ES UNA HISTORIETA. EL PAPEL DEL *COMIC* EN LA
VIDA COTIDIANA DE DOS JÓVENES UNIVERSITARIAS EN EL
ESTADO DE HIDALGO”**

Tesis para obtener el grado de Licenciatura en Sociología presenta

Presenta: Rocío Trejo Hernández

Director de tesis: Dr. Tomás Serrano Avilés

Pachuca Hgo. Noviembre de 2009

Director

Dr. Tomás Serrano Avilés

Sinodales

Dra. Elvira Hernández Carballido

Dra. Angélica Elizabeth Reyna Bernal

Dr. Luis Mauricio Figueroa Gutiérrez

Mtro. Sergio Santamaría Suárez

Suplentes

Mtra. Karina Pizarro Hernández

Mtro. Jesús Enciso González

Dedicatoria

El presente trabajo esta dedicado con todo cariño y admiración para los seres que han creído en mi y me han apoyado a lo largo de la vida, a mi madre Martha Hernández López, a mi padre Isidro Trejo Monroy y a mi hermana Marelvy Irene Trejo Hernández. No me resta más que decirle gracias por todo su amor y cariño.

Agradecimientos

Ante todo, quiero agradecer al Doctor Tomás Serrano Avilés porque ha sido el pilar de apoyo para la realización de esta tesis; por ser la persona que me guio y asesoro para la realización del presente trabajo, agradezco la paciencia y dedicación que tuvo conmigo. Sobre todo, por creer y confiar en mí, por haberme brindado su ayuda, compartido sus conocimientos y consejos que fueron de gran utilidad. Y que hoy se ven reflejados en los resultados de este trabajo.

Agradezco a los sinodales y suplentes: Dra. Elvira Hernández Carballido, Dra. Angélica Elizabeth Reyna Bernal, Dr. Luis Mauricio Figueroa Gutiérrez, Mtro. Sergio Santamaría Suárez, Mtra. Karina Pizarro Hernández, Mtro. Jesús Enciso González por su tiempo y dedicación, por sus valiosas aportaciones y consejos que ayudaron a enriquecer mi trabajo, donde plasmaron su valiosa experiencia.

A todos mis amigos(as) de la carrera de sociología, en especial a una gran amiga Yesenia García Nájera, gracias por el apoyo y animo que me has brindado para la realización de esta tesis sobre todo por tu amistad incondicional, paciencia y sinceridad.

A un determinado grupo de amigos y personas que se han interesado en mi trabajo, colaborando con opiniones, referencias, consejos, ánimo, por ello no puedo nombrarlos a todos aquí, pero espero que esta mención sirva para que cada uno de ellos se sienta implicado en este agradecimiento y sepa que a pesar de no aparecer sus nombre impresos en este texto están presentes.

INDICE

Introducción general.....6

Capítulo I

La controvertida historia del Manga. Los antecedentes históricos.

1.1 Introducción.....18

1.2 El origen del Manga.....19

1.2.1 El manga en la segunda guerra mundial.....20

1.3 La industria del anime y manga.....23

1.4 El anime en México.....27

1.5 El cosplay.....28

1.6 El *manga* en el mundo.....31

1.6.1 ¿Satanismo en el Manga?.....33

1.6.2 Otra controversia más, la violencia en el manga.....35

1.6.3 Cuando la afición se vuelve adicción.....36

1.7 El fenómeno manga y anime.....37

Capítulo II

La identificación con los personajes del comic a través de la imaginación colectiva.

2.1 Introducción.....41

| | |
|--|------------|
| 2.2 El consumo del <i>comic</i> en la vida cotidiana..... | 42 |
| 2.3 La investigación en comunicación de masas..... | 46 |
| 2.4 La alternativa critica..... | 50 |
| 2.5 La estructuración de la imaginación..... | 59 |
| 2.6 La construcción de la identidad a través del comic..... | 61 |
| 2.7 Conclusiones..... | 65 |
| Capítulo III | |
| Estudio de caso | |
| Las chicas pueden convertirse en guerreras | |
| 3.1 Introducción..... | 70 |
| 3.1.1. Estrategia metodológica..... | 71 |
| 3.2Black Lady..... | 77 |
| 3.3 Hanami..... | 95 |
| 3.4 Análisis de las historias biográficas de las sujetos de estudio..... | 109 |
| 3.5 Un día en La Mole (14 de marzo de 2009)..... | 117 |
| 3.6 Conclusiones de las historias de vida..... | 119 |
| Conclusiones generales..... | 122 |
| Bibliografía..... | 128 |

INTRODUCCIÓN GENERAL

Adiós a los cuentos de hadas y de princesas, bienvenidas las historias de guerreras y heroínas japonesas. En la actualidad, los medios de comunicación de masas utilizan la seducción para obtener las mayores ganancias con el consumo de diversos productos, entre los que destacan las historietas, también llamadas popularmente caricaturas o *comic*. De manera general, en México y en la mayor parte del mundo las caricaturas de origen japonés están saturando el mercado de consumo popular, atrapando a grupos de aficionados, con repercusiones en ellos de todo tipo.

En este estudio se entiende como afición al *comic* a la actividad habitual de entretenimiento que las personas tienen a las historietas. El concepto es sinónimo de *hobby* o también reconocido como *pasatiempo*.

Con base en la recomendación de Émile Durkheim (1895) de elegir los grupos sociales de estudio, de Max Weber (1864) de seleccionar los tipos ideales, o de Alfred Schutz (1974) de estudiar una fracción de la realidad, me avoque a encontrar a mi objeto de estudio por medio de la observación: jóvenes aficionados al *comic*.

En tal disposición mi interés se centró en la población escolar de dos universidades del estado de Hidalgo: una pública y la otra privada, y me llevé la sorpresa de que los medios visuales tienen una repercusión muy evidente y mucho más común de lo que suponía en la población de este nivel escolar, y tal vez en el resto de la población. Pero de manera especial siempre me han intrigado los efectos que pudieran tener en los niños y adolescentes.

En la universidad pública, un buen día me crucé con una joven que traía un vestido de origen asiático. En ese momento la seguí hasta el aula en la que ingresó. No me interesaba si la ropa era china, japonesa o de otra nacionalidad, lo interesante es que precisamente encontré lo que según yo buscaba: a una persona aficionada al *comic*. Más tarde la contacté y aceptó ser mi informante. Con el tiempo ella me ha revisado lo que corresponde a su historia biográfica y me ha hecho el favor de corregir los errores de interpretación que he tenido.

En el mismo sentido procedí para localizar al resto de mis informantes. Pero, debido a que encontré mucha resistencia a participar en mi estudio, sólo me avoqué a analizar la experiencia de otra joven universitaria más, la que encontré en una escuela privada en Pachuca.

A ambas las he denominado con seudónimo y para sus familiares he usado nombres ficticios en la intención de proteger su anonimato. De ningún modo pretendo mostrar que son el promedio de lo que ocurre a los jóvenes hidalguenses, sólo intento mostrar los significados del comic en su vida social en general.

Así pues, el propósito central del trabajo es describir la trayectoria de dos estudiantes universitarias en relación a lo que significa ser aficionada al *anime*.

El estudio se justifica porque el *comic*, es capaz de crear y modificar hábitos, costumbres, estereotipos y expectativas socioculturales (Fanyul, 2007).

Desde mediados del siglo XX, en la etapa de la segunda guerra mundial inició la producción y distribución masiva del *comic*. Así pues, en esta época se publicaron historietas de *hombres solos* como *Superman*, *Batman*, *Capitán América*, etcétera. Con tales personajes se pretendía cubrir la falta de la figura paterna en los niños que se quedaron al cuidado de las madres (Diego Moreno, 1992).

Consecuencia de esto, de los años sesenta a ochenta del siglo pasado, en México proliferaron los trabajos que cuestionan los efectos de los medios de comunicación masiva en la población. El mejor ejemplo es Matterlat y Dofman (1972), con *Para leer al pato Donald*, en el que se hace una crítica a la empresa *Disney* y se le responsabiliza de estructurar los estereotipos familiares donde hay la ausencia del papá.

En la actualidad se han consolidado hasta de forma independiente una serie de posturas teóricas como los estructuralistas o la escuela crítica, cuyas reflexiones centran su debate en dilucidar los mecanismos de poder con que se construye el imaginario colectivo, pero, del que es posible escapar por medio de la reflexión y la comunicación (Habermas, 2007).

Este estudio es eminentemente descriptivo y explora la historia social de las informantes inmersas en un contexto familiar urbano en la región central del estado de Hidalgo.

En la historia biográfica de las chicas llaman la atención dos aspectos fundamentales: las condiciones y las prácticas sociales que tienen relación con las historietas, pues los personajes las han acompañado con su mundo imaginario a lo largo de su solitaria vida.

A su vez, este esfuerzo pretende ofrecer una perspectiva relacional de los significados extraídos del *comic* en dos sentidos: en el establecimiento de posibles conexiones con una socialización pautada por el contexto familiar, y en asumir que el papel de los personajes de las historietas es un asunto que tiene repercusiones sociales.

El trabajo pues, invita a la reflexión en torno a los desiguales efectos de los medios impresos y visuales en los jóvenes, y sobre todo en la necesidad de abrir nuevos espacios

que permitan conocer una parte de la cultura juvenil que ha sido capaz de expresar su identidad y de defender un posicionamiento con consecuencias complejas, violentas y a veces con mucho resentimiento.

Hipótesis

La hipótesis general que sustenta este estudio es que en el contexto familiar los jóvenes experimentan diferentes situaciones para la consolidación de vínculos de comunicación interfamiliar, o en otro caso se vuelven dependientes de los elementos históricos y culturales que asumen como propios, pero que extraen de los personajes de los medios visuales y que usan en su vida cotidiana manteniendo una conexión muy estrecha entre el mundo real con la realidad virtual.

Metodología

Como se mencionó con anterioridad, el primer paso de esta investigación fue localizar a jóvenes aficionados al comic. No obstante, el esfuerzo por tener representados al mayor número de personas es necesario reconocer que el estudio ofrece resultados parciales, porque seguramente deja fuera muchas cuestiones principalmente del lado masculino, lo cual se debe a que los varones en todo momento se negaron a darme entrevista.

El método utilizado para analizar a los aficionados del *comic* se basa en la observación participante y en la construcción de relatos biográficos a través de la entrevista estructurada. Las preguntas partieron de la observación y los resultados a su vez se contrastaron a los de la observación.

La construcción de la biografía se hizo siguiendo la técnica de los relatos cruzados. El análisis conjunto de la historia biográfica permitió encontrar la estructuración de la afición al *comic* de acuerdo con las condiciones del contexto familiar.

La narrativa que resulta del relato biográfico mostró que no sólo es un buen mecanismo para estudiar los efectos de los medios de comunicación en la población, sino que, además, el discurso narrativo es un medio eficaz para observar la construcción social de una afición de este tipo, es decir, una afición a un personaje imaginario.

Glosario:

La *historieta* o *comic* es una serie de dibujos cuyo contenido aborda temas diversos como aventuras, romances, tragedias, batallas, etcétera.

Anime viene de animación. El nombre se usa para definir a los dibujos animados de procedencia japonesa.

Manga es una historieta o comic de origen japonés y significa imágenes irresponsables, cuya denominación proviene de “man” (informal) “ga” (dibujo o arte), es decir, es dibujo y arte informal o mejor dicho el dibujo popular.

El *Shoujo* es un tipo de *manga* y *anime* creado de manera especial para las chicas. Para este fin, los temas que trata son amor, amistad, protagonismo femenino y acción.

El *Shounen* es un género de *anime* y *manga* dirigido para varones de 14 a 18 años. Las historias por lo general giran en torno a la violencia.

Evangelion (1995) La serie muestra los esfuerzos de una organización militar llamada NERV para derrotar a seres llamados "Ángeles", usando para ello robots biomecánicos gigantes llamados EVA. A medida que la serie avanza se torna cada vez más

confusa y psicológica, en donde el desarrollo de los personajes, sus personalidades (miedos, deseos) es fundamental. <http://es.wikipedia.org/wiki/Evangelion>

Fruits Basket (2001) La historia se centra en una estudiante llamada Tōru que comienza a vivir con varios miembros de la peculiar familia Sōma y poco a poco va conociendo a toda la familia. La familia Sōma sufre una maldición por la cual si se es abrazado por alguien del sexo opuesto o choca con él/ella se convierte en un animal del Zodiaco chino. http://es.wikipedia.org/wiki/Fruits_Basket

Gasparin (1963) es un fantasma amistoso mas la gente no lo cree así, y al verlo huyen de él, sin embargo, gracias a su nobleza y simpatía logra hacer amistad de unos cuantos humanos y animales (Uribe, 2006).

Inuyasha (2000) Kagome una chica de 15 años lleva una vida normal hasta que cierto día un extraño espíritu la envía 500 años atrás en la época feudal en donde conoce a Inuyasha, un chico demonio mitad perro, con el vivirá un sin fin de aventuras por conseguir la perla Chigon (Uribe, 2006).

Karakeno (1998) Es la historia de una chica rica llamada Yukino, vanidosa y estudiosa que siempre quiere ser la mejor, pero al conocer a Arima, se vuelve su rival en los estudios, después los dos terminan enamorándose. <http://mikarekano.homestead.com>

Chobits (2001) El protagonista es un joven, Hideki Motosuwa, que estudia en Tokio en un tiempo en el que las computadoras personales han sido desarrolladas para parecer y desempeñar funciones humanas. Esta nueva tecnología se conoce como "Persocon. (Uribe, 2006).

Cosplay quiere decir disfrazarse de algún personaje ya sea del *anime*, *manga*, *película*, *libro*, precisando que se debe actuar como tal.

Dark la subcultura (o cultura *underground*) gótica es un movimiento subcultural existente en varios países. Su estética e inclinaciones culturales provienen principalmente de las influencias de la literatura de terror, las películas de horror. [http://es.wikipedia.org/wiki/DarkDeath Note](http://es.wikipedia.org/wiki/DarkDeath_Note) (2003) Es la historia Light, un chico universitario el cual encuentra un cuaderno: el Death Note, utilizado por Los Shinigamis (luces del inframundo). Éste cayó en sus manos, al escribir en sus páginas el nombre de una persona provoca la muerte casi de inmediato. Sin dudarlo, utiliza este poder para limpiar al mundo de los criminales. A causa de esto es investigado por L un detective que es igual de perspicaz que él (Uribe, 2006).

Dentro del universo Star Wars, *Jedi* es un personaje con poder y sabiduría perteneciente a una orden mística que tiene su cuartel general y templo en diversos planetas, como son Coruscant, Ossus, Dantooine etc. <http://es.wikipedia.org/wiki/Jedi>

Dragon Ball (1986) es una leyenda mítica acerca de Goku un simpático niño en busca de las siete esferas del dragón. Con el tiempo Goku crecerá y se convertirá en el poderoso guerrero Z (Uribe, 2006).

El diario de Sana (1998) La historia gira en torno a Sana Kurata (Tiene 11 años, trabaja en una serie de televisión llamada "Child's Toy" y está perdidamente enamorada de su manager-novio-chofer Rei-kun. Sana asiste regularmente a la escuela, y allí es donde conoce a Akito Hayama. A medida que va pasando el tiempo Sana-chan comienza a interesarse en la vida de Akito. <http://3lenuska.blogspot.com/2007/09/naruto.html>

La TNT es una exposición bastante grande de comics, manga, anime, videojuegos, etc. En él se encuentran muchos artículos referentes a éste mundo manga y anime, se

realiza dos veces al año en Abril y en Octubre. Puedes encontrar peluches, camisas, mantas, juguetes, objetos de colección, música, videos, llaveros, artículos orientales, etc. Hay varios stands de editoriales, algunos dibujantes muy buenos a los cuales les pueden pedir dibujos o inclusive aprender a dibujar. Dentro de la TNT se realizan concursos donde regalan muchas cosas además como presentaciones de grupos orientales y “mexicanos.”
<http://pokemex.com/tcg/puntos-de-reunion/tnt/>

Las Guerreras Mágicas (1994) Lucy, Marina y Anaís son tres chicas normales que un día son transportadas a una tierra lejana llamada Céfiro, para regresar a su hogar que es Tokio, deberán despertar a tres genios y con la ayuda de la magia convertirse en las Guerreras Mágicas y salvar así a Céfiro (Uribe, 2006).

Mangaka Nombre para referirse al autor o autora de un manga.

Mass media es el equivalente en ingles de los medios de comunicación masivos, como televisión, radio, periódicos, revistas, internet etc.

Mazinger Z (1972) Koji Kabuto es el piloto del gran robot Mazinger Z, el chico unirá sus fuerzas con el robot para terminar con los malvados planes del Dr. Infierno y el resto de sus secuaces (Uribe, 2006).

Mecha es el género que se refiere a series que presentan robots como protagonistas o los personajes principales se interesan por la tecnología.

Naruto (1997) Naruto Uzumaki quiere llegar a ser el ninja más poderoso de su aldea y así lograr algo de fama, dado que nunca lo toman en serio. En este viaje estará acompañado por Sakura Haruno, niña un poco molesta y de carácter un poco difícil y Sasuke (Saske) Uchiba un joven de carácter altivo, agresivo y desinteresado. Los tres

formaran un grupo inusual que llevara a cabo múltiples misiones ninjas.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Naruto>

Ovas Abreviacion de Original Video Animation o Only Video Aavailable. Es un episodio o episodios breves que complementan una serie larga, que no se trasmite por televisión.

Punk es un género musical dentro del rock que emergió a mediados de los años 1970. Se caracteriza en la industria musical por su actitud independiente y amateur.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Punk>

Ranma ½ (1989) Ranma es un chico que es presa de una maldición de un pozo mágico, ahora cada vez que toca el agua fría se convierte en mujer y regresa a la normalidad al tocar el agua caliente. La vida de Ranma por esta situación está llena de líos y aventuras y más cuando conoce a la familia Tendo y a su hija Akane con la cual resulta estar comprometido (Uribe, 2006).

Sailor Moon (1992) es la historia de una chica normal llamada Serena Tsukino, un día de camino a la escuela se topa con una gata parlante quien le revela que Serena es Sailor Moon una poderosa guerrera. Con el tiempo Sailor Moon encuentra a otras Sailor Scouts y también un gran secreto sobre su vida pasada (Uribe, 2006).

School Rumble (2004) Es la historia de Harina Kenji un aspirante a mangaka, antes vándalo, que vive eternamente enamorado de Tenma Tsukamoto, que pronto se vuelve su compañera de clase. Pero ella está enamorada de Karasuma, el chico más reservado de la escuela así que los intentos de los dos personajes de confesar sus respectivos amores, crean situaciones de lo más hilarantes alrededor de la serie (Conexión Manga, 2009).

Simpson (1989) Esta caricatura es una parodia de la típica familia Norteamericana, sus protagonistas son la familia Simpson, conformada por; Homero, Marge, Lisa y la pequeña bebe Maggie (Uribe, 2006).

Toradora (2008) Es la historia que gira en torno a Ryuji Takasu un chico normal, a excepción de que carece de amigos, un día se choca literalmente con Taiga quien en un segundo empieza a odiarlo. Después de tratarse más, ambos acuerdan en ayudarse mutuamente para cambiar la perspectiva que los demás tienen de ellos.
<http://www.sugee.org/2008/04/02/toradora-al-anime/>

La Mole Festival de *Comics*, realizada en la Ciudad de México se lleva a cabo tres veces al año en Expo Reforma del Distrito Federal en los meses de marzo, julio y diciembre. En ella se encuentran muchos artículos referentes a éste mundo manga y anime. Se puede encontrar peluches, camisas, mantas, juguetes, objetos de colección, música, videos, llaveros, artículos orientales, etc. Hay varios stands de editoriales, dentro de la MOLE se realizan concursos donde regalan muchas cosas además hay presentaciones de grupos orientales y mexicanos. Hay concursos de *cosplay*, de *karaoke*, actores invitados del doblaje. <http://consultaeventos.com/2009/07/06/convencion-de-comics-la-mole-28-en-la-ciudad-de-mexico/>

Organización de la tesis

El trabajo de investigación se divide en tres apartados. En el primer capítulo se abordan los antecedentes históricos del Manga y el efecto social en los lectores y los televidentes.

En el segundo capítulo se discuten algunos fundamentos básicos de la teoría crítica, el interaccionismo simbólico y el estructuralismo que explican la importancia del *comic* en la vida social de los jóvenes de la actualidad.

En el tercer capítulo se ofrecen reflexiones sobre la estructuración de la afición al *comic*, según la experiencia de dos jóvenes universitarias localizadas en la región central del estado de Hidalgo. Para este fin, se analiza el contexto familiar en el que se hayan inmersas y se indaga sobre el efecto que tienen los personajes del *anime* en la construcción de sí mismas y en la interacción con los demás todo ello a través de la estrategia metodológica que hizo posible el estudio, enfocada en la observación participante y la entrevista estructurada para analizar la afición al *comic*.

Luego se presentan las conclusiones generales del trabajo, tratando de ubicar los hallazgos de la realidad según las condiciones familiares importantes y su relación con la literatura en cuestión.

CAPITULO I

LA CONTROVERTIDA HISTORIA DEL MANGA Y EL ANIME. LOS ANTECEDENTES HISTÓRICOS.

1.1 Introducción

La historia del anime y manga es relevante por su relación con los procesos sociales, económicos y políticos, que influyeron para que este fuera cambiando de ser un medio de entretenimiento, paso a ser un instrumento de adoctrinamiento que difundió la ideología nacionalista, para después volver a ser lo que era en un principio.

La industria del *manga* ha crecido de forma inimaginable, pues ahora forma parte de la imprenta, televisión, películas, editoriales, revistas, *internet*, música, vestuario, juguetería e inclusive la comida. Con el apoyo conjunto de estos negocios, el género se ha expandiendo hasta abarcar a todo tipo de público y países. Hecho que se ejemplifica en los *cosplayeres*, eventos en los que se obtienen jugosas ganancias al ofrecer el vestuario y artículos de todo lo que sirve para representar a los personajes del *comic*.

El *manga* y *anime* a pesar de ser ajenos a otras culturas, impactan de manera impresionante a nivel mundial. Sin embargo, en Japón forma parte de la cultura y del estilo de vida local. En contraste, en otras naciones el *manga* es sinónimo de satanismo, depravación, perversión y censura.

En México, a pesar de que es un producto ajeno a nuestra cultura, el *manga* ha tenido una aceptación inusitada. Su llegada a México ocurre desde principios de los años setenta del siglo pasado, es cuando se comienza a transmitir el *anime* por televisión. Los personajes de esta época fueron *Candy Candy*, *Remi* y *Mazinger Z*. Después le siguieron series con nuevas temáticas, entre las cuales están las consideradas precursoras de satanismo y homosexualidad. La censura es justificada, según los especialistas por contener temáticas (violentas) no aptas para el público infantil, quienes son susceptibles a todo tipo

de información, pues, los mensajes que se presentan en las series se malinterpretan e imitan. Así que, el fenómeno *anime* tiene un efecto cultural en nuestro país que ha causado polémica desde hace algunos años.

En esta parte se describen los antecedentes históricos del *manga*, en la intención de ofrecer un marco de referencia de conocimientos básicos del tema.

1.2 El origen del Manga

El ser humano por naturaleza tiene la necesidad de expresarse; es por ello que el *manga* como una producción artística tiene su origen en la reproducción de la vida cotidiana; es decir, se usan las expresiones y los estados de ánimo representados a través del dibujo y la escritura. Las primeras apariciones del *manga* se remontan al *Chojugiga*, dibujos satíricos de animales atribuidos al pintor *Toba no sojo*, en Japón, en los siglos XI- XII.

El *manga* como tal tiene su origen en el periodo Edo¹ (1603- 1868), tiempo en el cual se consolidó la técnica de *Ukiyo -e* , es decir, el grabado en papel. En estos trabajos se describen escenas de la vida cotidiana en las familias nobles. La característica peculiar es que las figuras eran impuestas por medio de un molde. Con el paso del tiempo el artista *Hokusai* creó una nueva versión de estos grabados, donde se narraban escenas de acción nombrándolas *manga*. Posteriormente en el siglo XIX y principios del siglo XX, se popularizaron, las tiras políticas y los *comics*.

¹ El período Edo es una división de la historia de Japón, que se extiende de 1603 a 1867. El periodo delimita el gobierno del shogunato Tokugawa o Edo, que además fue establecido oficialmente en 1603 por el primer shogun Edo, Ieyasu Tokugawa. Edo es el nombre inicial de la capital de Japón, Tokyo. <http://mdm84.wordpress.com/2006/03/05/periodo-edo-de-la-edad-media-japonesa/>

A inicios del siglo XX, los artistas japoneses empezaron adoptar los mismos estilos de las tiras cómicas de Occidente. Pero la línea que se mantuvo es la descripción de la vida cotidiana de Japón. Entre los principales caricaturistas destaca *Rakuten Kitazawa* (1876-1955), quien se inspiró para crear el *manga* denominado *Yellow kid* (1895-98). Este personaje es considerado la primera tira en prensa. En ella aparecía un niño con un vestido amarillo y en la ropa contenía frases con las que se comunicaba. Su principal obra de este mangaka fue *Tagosaku to Mokuban* (La visita de Tokio de Tagosaku y Mokube). Posteriormente, en 1905, en Tokio fundó una revista de caricaturistas japoneses. Con este último trabajo *Rakuten Kitazawa* fue nombrado padre del *manga*.

Por su parte, Oten Shimokawa (1892-1973) inventó un corto animado. Para ello se valió de técnicas especiales usados en la producción cinematográfica.

A principios del siglo XIX, en Japón y el resto del mundo se consolidaron grandes cambios tecnológicos. Con ello, Japón se volvió nacionalista y militarista. El *manga* se usó para adoctrinar y difundir la ideología de este país. Por ejemplo, el *manga Norakuro* ofrece la historia de un perro negro y blanco que está al servicio del ejército imperial.

1.2.1 El manga en la segunda guerra mundial

Con la entrada de Japón en la segunda Guerra mundial en 1937, el Estado controló la producción de esta actividad. Cualquier productor de *manga* que quisiera publicar su obra debería de pertenecer a *Nippon Manga Kyo Kai* (la nueva asociación de *magakas*), una organización dependiente del gobierno.

Los *mangakas* debían ajustarse a las normas o la línea de pensamiento del gobierno, es decir tenían que difundir el nacionalismo, ofrecer historias que aligeraran las penurias de

la guerra, incentivar la inventiva de las esposas japonesas para darle de comer a sus familias, glorificar las hazañas de las tropas y a realizar los sacrificios que la guerra requería. Con esto, *Taro Yashima*, disidente de *manga*, salió de Japón y en los Estados Unidos publicó el *manga Unganaizo* (El soldado sin suerte), el cual relata la historia de un campesino que es obligado por el gobierno japonés a convertirse en soldado. Al final él muere. Este *manga* pues, hace una crítica al sistema político y social de Japón.

En 1945, con la rendición de Japón, la gente vivía un panorama desolador: tenían que soportar la presencia y las nuevas leyes de los vencedores y los alimentos eran escasos. A causa de ello, el *manga* se popularizó por ser una forma de información barata y accesible que alentaba el ánimo de las personas. Ejemplo de ello es el trabajo de *Machiko Hasegawa*, artista que creó la tira de cuatro cuadros. Esta historia narra la vida de una mujer japonesa atípica, que transforma los valores y roles tradicionales. La autora sugiere con este *comic* que la familia japonesa tenía que cambiar.

Sin embargo, por la situación caótica, las personas tenían poco dinero para adquirir el *manga* y aparece el *Kamishibi*, que es una escenificación en papel mucho más económica, y a veces se rentaban por una fracción de su precio. De 1948 a 1950, el tipo de *manga Akaban* se hizo muy popular por su bajo precio. Esto permitió que muchos *mangakas* se hicieran famosos. Entre ellos a *Osumo Tezuka*, padre del manga moderno, que se ha ganado este título porque se le atribuyen los dibujos de ojos grandes y expresivos, y las distintas tomas y ángulos más dinámicos, tomados quizá de la cinemática Norteamericana (Uribe , 2009).

Según la definición de Jean-Marie Bouissou, director de investigaciones en Sciences-Po: “el *manga* es como una película en viñetas, con una banda sonora mínima que, generalmente, se mira más que se lee.” El *manga* se publica de forma serializada, en blanco y negro, sobre papel reciclado. En tal sentido, este género tiene un consumo común y se dirige a casi todos los rangos de edad, las categorías sociales y los géneros (*shojo* para las chicas, *shonen* para los chicos). Las expresiones de los personajes son exagerados. Las emociones se expresan por los ojos abiertos como platos, el miedo por grandes gotas de sudor y el enfado por una boca gigantesca. Este grafismo seduce a los lectores, y más cuando evolucionan en una sociedad donde el esparcimiento es en ocasiones casi inadmisibile².

Hoy día, el manga es una de las principales industrias del Japón, pues es un medio gráfico que goza de gran popularidad entre los nipones. Según estudios de National Geographic el 50% de la población de este país lee un *manga* a la semana. Este artículo representa el tercio del mercado y mueve alrededor de 4 mil millones de euros. Hay tres gigantes editoriales (*Kodansha*, *Shueisha* y *Shogakukan*) que se reparten el 80% del sector. Algunas revistas semanales de *manga* forman parte de las mayores cifras de la prensa impresa. En 1995, el *Shonen Jump* imprimió 6.5 millones de ejemplares³. Los *mangas* son leídos en la calle, los trenes, transportes públicos, y hasta hay cafés *mangas*.

Los primeros mangakas eran hombres y con el tiempo las mujeres fueron adaptando este oficio, es por ello que el manga tiene tantos matices de géneros y categorías. Gracias a

² http://www.oxygenstar.com/comic/comic-asiatico/la-revista-national-geographic-publica-un-articulo-sobre-manga_5690_AMW 2007

³ http://www.oxygenstar.com/comic/comic-asiatico/la-revista-national-geographic-publica-un-articulo-sobre-manga_5690_AMW 2007

los viejos y nuevos mangakas, hoy este género se volvió más flexible y revolucionario, y se puede considerar que llega a nivel mundial.

1.3 La industria del anime y manga

Cuando los *mangas* se empezaron a traducir, se les añadió color y se invirtió la forma de lectura de izquierda a derecha. Al respecto, algunos *mangakas* no aceptaron estos cambios y hay publicaciones con el formato de lectura de derecha a izquierda. Los principales consumidores de *manga* en el mundo son: Estados Unidos, España y Reino Unido. Mientras que, la mayor parte de las traducciones al español se consumen en el mercado mexicano.⁴

El *manga* pues, aborda diversas temáticas. Por lo tanto, lo podemos clasificar en cinco segmentos. (ver tabla 1)

⁴ <http://es.wikipedia.org/wiki/Manga>

TABLA 1.

EL MANGA SE CLASIFICA DE ACUERDO AL SEGMENTOS DE LA POBLACIÓN A LOS CUALES VA DIRIGIDO



Kodomo:niños



Shonen:anime para hombres adolescentes



Shojo: enfocado a chicas adolescentes



Seinen: dirigido a hombres adultos



Josei:dirigido a mujeres adultas

TABLA 2. EN MÉXICO EL MANGA SE CLASIFICA EN SUBGÉNEROS



Mahō shōjo: chica-bruja o con poderes mágicos.



Mecha: Robots gigantes



Spokon: Historias deportivas.



Mentei: Es una historia policiaca.



Shōjo-ai y Yuri: Romance homosexual entre chicas o mujeres.



Shōnen-ai y Yaoi: Romance homosexual entre chicos u hombres



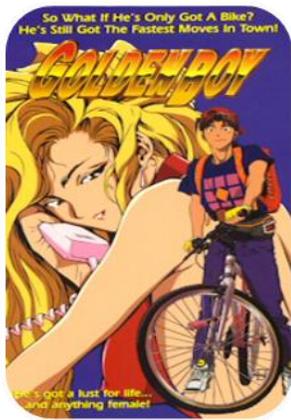
Post-apocalíptico



Sentai: En anime se refiere a un grupo de superhéroes.



Romakome: Es una comedia romántica.



Ecchi: situaciones medio-sexuales llevadas a la comedia.



Hentai: Significa literalmente "pervertido", el anime pornográfico.



Harem: Género en el cual, el protagonista está rodeado de mujeres que van tras él.



Harem Reverse: Reversa del género anterior.



Magical Girlfriend: Relación entre un ser humano y una alienígena, un dios o un robot.



Anime progresivo: Animación hecha con propósito de emular la originalidad japonesa.

Fuente: Elaboración propia

1.4 El anime en México

En los años setenta del siglo pasado, los primeros *animes* transmitidos en México fueron *Meteoro*, *Kimba el León Blanco* y *Astroboy*. Estas series resultaban muy atractivas, pues contenían escenas de acción y drama a diferencia de las series de Norteamericanas como *Bugs Bunny*, *Capitán Centella*, entre otros. Así pues, los principales canales de televisión abierta comenzaron a transmitir las series niponas. Por ejemplo, en el canal 13 se transmitía el anime de *Batalla de planetas*.

A finales de los setenta, *Candy Candy*, *Heidy* y *Remi* se hicieron muy populares. Estas historias cautivaron al público mexicano. Principalmente eran historias vistas por las amas de casa, los adolescentes, pues, las tres historias eran muy dramáticas.

A principios de los ochenta, el *anime* se popularizó en el público infantil con las series como *La abeja Maya*, *La familia Robinson* y *Gigi, Manzinger Z* y *Robotech*. Al respecto estas historias fueron duramente criticadas por la violencia y los malos ejemplos. Ante esta situación, varios animes fueron censurados.

En los años noventa, en México el *anime* se expandió a niveles inimaginables gracias a series como *Los Caballeros del Zodiaco* y *Sailor Moon*, series que causaron gran furor en la población infantil y juvenil. Después les seguirían títulos como *Las Guerreras Mágicas*, *Slam Dunk*, *Zenki* y *Doremi*. *Ranma ½*, *Sakura* y sobre todo *Dragon Ball Z*, pues eran series transmitidas en televisión abierta o de paga.

Después de la gran popularidad de las series emitidas por televisión, el *manga* en las revistas pasó un poco desapercibido para el público, ya que primero era necesario ver la series por televisión antes de buscar si existía alguna revista que tratara la temática. Eso, a

pesar de que ya había *comics* mexicanos con influencia nipona como *Karmatron*, *Los Cosmolitos* y *Los Super Campeones*.

Las principales editoriales del manga original en México son *Vid* y *Toukan*. Mientras que las principales revistas especializadas han sido *Domo*, *Tetsuko*, *Animanga*, *Toukan Manga*, *Meteorix*. Es así como a través de títulos novedosos, el *internet* y las convenciones, los fans adquirirían todo tipo de artículos de su serie favorita.

En el 2000, el *anime* aún tiene popularidad, con series como *Naruto*, *One Piece*, *Bleach*, *Shaman King*, *Death Note*, *Full Metal Alchemist*, *Hellsing*, *School Rumble* .aunque no con la misma fuerza que en los años noventa. Tal vez se deba a que los niños y jóvenes emplean su tiempo libre en diversas actividades de entretenimiento, tales como videojuegos o navegar en la red. Sin embargo, algunos títulos de *manga* y *anime* siguen atrayendo jóvenes y niños, y también a algunos nostálgicos fans (Vázquez, 2009).

1.5 El cosplay

El *cosplay* es una variante del mundo *anime* y *manga*; originalmente inicia en las convenciones de *Comiket*, el mercado más grande del *anime* y *manga* ubicado en Japón. En los años 70 las personas que asistían a este mercado comenzaron a ir caracterizadas como sus personajes favoritos. Esta tendencia ha ido en aumento y ahora la mayoría de asistentes hacen *cosplay*.

En América, los primeros *cosplayers* estaban ubicados en Estados Unidos, pues cuando se realizaban los primeros festivales de *comics* los chicos iban caracterizados como *Batman* o *Superman*. Pero, el pueblo Nipon, ha aprovechado esta afición y ahora es muy común que los jóvenes y niños interpreten a su personaje favorito en convenciones. A este

lugar, llegan cantidades masivas de *cosplayers*, es decir, las personas que se disfrazan e interpretan al personaje en cuestión. El *cosplay* para algunos jóvenes nipones no es sólo el disfraz, sino interpretar y tratar de llevar a la realidad su comportamiento particular. Al hacer *cosplay* se desarrollan las artes manuales de la costura, maquillaje, y de la actuación. El *cosplay* es conocido como un estilo de vida, es así como a través del disfraz e interpretación, que se asume otra personalidad de fantasía.

El *cosplay*, en un principio era elaborado por los *cosplayers*. Con el tiempo esto ha cambiado porque ya hay negocios especializados en la producción de trajes *cosplay*, tal como la tienda *Metamorfos*, en la ciudad de Japón.

Sin embargo, popularmente los *cosplayers* son objeto de burla, ya que al vestirse como un personaje animado es considerado ridículo o sinónimo de estar enajenado. Aunque para los *cosplay* sólo significa una actividad común para divertirse, escapar del mundo o simplemente jugar a ser alguien más. Las chicas y chicos que dedican su tiempo a esto, logran ser populares.

Los jóvenes japoneses juegan con la imagen y con los papeles que desempeñan. La sociedad japonesa está en constante cambio. Las generaciones de jóvenes no desean seguir lo convencional, desean encontrar identidades alternativas. Esta situación puede ser muy controversial, pero también es cierto que conserva rasgos tradicionales, pues a pesar que los *cosplayers* se pintan el cabello, en la mayoría de los colegios está prohibido tener color en el pelo. En consecuencia, los jóvenes siguen desafiando tales disposiciones, es como si la naturaleza humana tienda a romper con lo convencional, le guste lo prohíbo, extraño o extravagante.

FOTOS DE COSPLAYERS



1 Foto propia tomada de la convención la MOLE edición 29 Mexico 19/12/2008
2 Imagen fuente <http://thegazetteparadise.forumfree.net/?t=29507750>

Ilustración 1 cosplay de Garaa



Foto propia tomada de la convencion la MILE edicion 29 Mexico 19/12/2008
Imagen fuente <http://www.animevice.com/misa-amane/10-16896/>

Ilustración 2 cosplay de Misa Amane

1.6 El *manga* en el mundo

El *manga* y el *anime* no sólo son famosos en el mundo por las series comerciales, la cultura que se forma alrededor de ellos, sino también por la polémica que han desatado algunos títulos, pues en Francia, México, Estados Unidos por ejemplo se han censurado algunas series, sea por el contenido de violencia, satanismo, sexualidad, o sea por la promoción de la homosexualidad y hasta el asesinato. Por ello el principal problema que enfrenta el *manga* es la censura.

Los mangas más polémicos son los que presentan contenido sexual como el subgénero *hentai* (pervertido), donde se presentan desnudos y se exhiben relaciones sexuales.

En otras series se privilegian los contenidos sexuales, ya que las protagonistas son presentadas con cuerpos voluptuosos, figuras estilizadas y proporciones exageradas, inclusive la vestimenta es sugestiva. Los uniformes escolares son muy cortos, o los vestidos caen en lo provocativo. Por ejemplo, en subgénero mahō shojo, el cual trata de chicas con poderes, en el momento que ellas se transforman se observan las siluetas desnudas de las heroínas. También hay artículos que caracterizan las poses eróticas o la vestimenta transparente de las heroínas. La insinuación sexual también se puede encontrar en algunos nombres de los personajes. Por ejemplo, en *Dragón Ball*, el nombre de *Bulma* proviene de la palabra inglesa bragas, el de su hijo *Trunks*, viene de calzoncillos, y el de su otra hija *Bra* es brasier.

En otros *animés* y *mangas* la sexualidad se expone como algo cotidiano algún muy común en el subgénero Ecchi (situaciones sexuales no explícitas) donde, hay personajes que entran por accidente a un baño de mujeres, o al chocar un hombre y una mujer, éste se sujeta de los senos, o simplemente el aire levanta la falda de alguna chica, y algunas veces la ropa interior es exhibida como muestra de comicidad.



Fuente <http://anime--latino.blogspot.com/2008/09/ranma-12-161-latinomudd.html>

Fuente <http://kmfstudio.com/photo/displayimage.php?>

En cambio, hay otros países donde las series de *anime* son transmitidas sin preocuparse por el contenido. A veces las televisoras les dan un horario familiar, es decir cuando los públicos de todas las edades están presentes, siendo los niños los de mayor audiencia. Lo malo de esto es que los niños de 3 a 12 años no pueden entender la homosexualidad, lesbianismo, pedofilia, el amor libre y las extravagancias sexuales. Aunque algunas veces la sexualidad se maneja con más cuidado, es cuando se cortan las escenas.

En 1998, en México, la editorial *Toukan* colocó en la televisión abierta el *manga* *Ranma ½*. Esta serie es la que más revuelo a causado, pues desde la temática de presentar a un hombre que se transforma en mujer y sobre todo se explota la sexualidad con escenas de semidesnudos.

Aunque en la industria del *anime* hay títulos especializados en los subgéneros *Yaoi* (amor entre chicos) y *Yuri* (amor entre chicas). Los *mangakas* señalan que no difunden conductas desviadas que sólo son personas de mentalidad abierta, y eso es lo que quieren reflejar en sus obras. Quizá tal situación se deba a que en Japón predomina el budismo, en el que el cuerpo humano no es visto como algo obsceno, y las relaciones lesbianas o gays o bisexuales no son un tabú.

1.6.1 ¿Satanismo en el Manga?

Otro de los temas que ha causado discusión es si el *manga* tiene contenido satánico, ya que varios *animés* hacen alusión al ocultismo, los demonios, las estrellas, y demás significados relacionados con las artes oscuras. Este tipo de animación, causa más confusión como en México. Los sacerdotes católicos señalan que la caricatura de *Pokemon*, es el nombre de un

demonio de África, también aseguran que *Inuyasha* y *Sailor Moon* promueven el bestialismo y las artes negras.

Ante este escenario, niños y padres reaccionan con pavor y dejaron de ver las series⁵. Los fanáticos del anime son los que más se molestan con este tipo de noticias y argumentan que las personas sólo juzgan sin argumentos, pues, deberían valorar los contenidos positivos del *anime*, tales como la amistad, amor, respeto, la superación personal, que, si abordan temas complejos, es porque la historia lo requiere, y no necesariamente porque sean malos o dañinos, que sólo son dibujos animados.

Anuncian quema de 'Pokemon' en Hidalgo. (Nacional)

February 13, 2001

PACHUCA.- Por considerar que son medios de manipulación a través de mensajes subliminales en donde se inclina la mente de los niños al mal, el sacerdote católico de la parroquia del Espíritu Santo de esta ciudad, Juan Ramón Hernández Bautista, anuncia ayer la quema de los personajes de "Pokemon" en el atrio de la iglesia el próximo domingo.

A la convocatoria se unieron 100 niños, quienes se comprometieron a destruir y quemar a los personajes de la caricatura "Pokemon", identificados como monstruos o demonios.

El clérigo hizo extensiva su invitación a todos los habitantes de la entidad, toda vez que los también conocidos como "monstruos de bolsillo" han ocasionado trastornos físicos y mentales en los pequeños.

Explicó³ que será a las 10 de la mañana del próximo domingo cuando se lleve a cabo la quema de objetos donde se ilustre a los personajes de "Pokemon".

El sacerdote Hernández Bautista hizo un llamado a los padres de familia para que analicen con detenimiento lo que ven sus hijos en la televisión, y puntualiza que los daños mentales y físicos que provocan los dibujos de origen japonés están documentados con base a estudios serios.

⁵ http://www.accessmylibrary.com/coms2/summary_0286-2668173_ITM/2001



Fuente de <http://elrincondelmagoclow.blogspot.com/2009/07/el-anime-es-satanico-la-ignorancia-mata.html>

1.6.2 Otra controversia más, la violencia en el *manga*

Durante la Segunda Guerra Mundial, los *mangas* comenzaron a verse influenciados por los relatos bélicos y personajes invencibles. En ese entonces se crearon *mangas* donde Japón es desbastado y salvado por seres poderosos que luchan valientemente con el enemigo. A partir de esto, fueron apareciendo obras con historias bélicas como el fin del mundo, donde lo que resalta es el uso excesivo de sangre y de armas. Por lo tanto, el *anime*, es señalado como incitador de violencia. Según la Asociación de Psiquiatría Americana *los niños que ven comics violentos se acostumbran a la violencia e incluso la aceptan como un medio útil de resolver problemas*⁶.

Entre las series consideradas como violentas están *Dragon Ball*, ya que el protagonista *Goku*, enfrenta a sus enemigos haciendo uso de todo tipo de agresiones con las cuales vence a sus adversarios.

El *manga* que contiene más violencia es *shonen*, el cual es especial para chicos. Se caracteriza por sus altas dosis de acción con toques de humor, además del uso de armas punzo cortantes o de fuego. Aunque hoy en día las técnicas son referidas al combate cuerpo

⁶ <http://www.mediosdecomunicacion.humanet.com.co/lossimpson.htm>

a cuerpo. Pero lo preocupante es como se percibe y recibe la violencia en los niños, pues los niños a cierta edad, son muy susceptibles. Lo que ha llamado la atención de algunas notas sensacionalista es la influencia del *anime* en los jóvenes, como en el caso del anime de *Yu –Gi-Oh*, en el que un adolescente se quita la vida. Según declaraciones de la madre, el chico era ferviente admirador de *Yu-Gi-Oh* (Ferrerr, 2008). Otro de los casos que más han llamado la atención son de los animes más populares como es el caso de *Naruto*. En esta serie, el personaje de *Garaa*, es enterrado en arena. (Falcón, 2008). Así pues, ocurrió que en la vida real un niño americano por imitar a *Garaa*, le pidió a sus amigos que lo sepultaran en un arenero. El resultado fue que se asfixió y falleció.

Actualmente la serie que ha causado más revuelo es la de *Death Note*. La trama gira en torno a un cuaderno donde se escribe el nombre de una persona y esta muere. Este anime contiene tan escabroso tema que ha ocasionado que muchos adolescentes de Japón y Bélgica imitaran esta estrategia con consecuencias lamentables.⁷

1.6.3 Cuando la afición se vuelve adicción

Se puede decir que el *anime* adquiere una connotación de enfermedad cuando los *fans* llevan su afición al extremo. Se puede decir que viven el *anime*. Es decir, viven en dos realidades, en una real que es la que se refiere a la vida cotidiana y la otra es ficticia, la que crean a partir de la enajenación con algún personaje o *anime*. En estos casos, las personas

⁷<http://foroanime.com/foros-de-anime/death-note-40/consecuencias-creativas-de-death-note-32067.html/2009>

pueden pasar días enteros en su habitación con la compañía del televisor o la computadora⁸ el único contacto con la realidad es por medio de un aparato tecnológico.



Ha ocurrido que *Taichi Takashita*, un joven japonés de 25 años intenta hacer legal su matrimonio con un personaje del anime: *Mikuru Asahina*.⁹ Lo más increíble es tiene el apoyo de mucha gente y ha logrado reunir más de mil firmas a través del *internet*¹⁰.

1.7 El fenómeno manga y anime

Los medios de comunicación y el internet, hoy son una parte elemental en la vida del ser humano, pues a partir de ellos se va construyendo la vida cotidiana. Con la globalización

⁸ El Garage Kit es una actividad de origen japonés que consiste en pintar y armar a mano figuras de resina plástica de personajes de anime y manga de edición limitada. La figura se lija y se pinta pieza por pieza y al final se ensambla con pegamento. <http://sarukakugaragekit.blogspot.com/2008/01/que-es-un-gashapon.html>

⁹ <http://www.adn.es/cultura/gente/20081030/IMA-3802-Mikuru-Asahina-Suzumiya-Haruhi>

¹⁰ <http://ciudadanopop.blogspot.com/2008/11/amor-otaku.html>

las culturas están en mayor contacto. Este es el caso de la cultura japonesa, donde uno de sus productos más representativos es el *manga*. Por este medio, los lectores conocen parte de la cultura de aquél país, con sus valores y costumbres. Con esto entra en juego la transculturación, pues a través de ella los valores sociales de cada región pueden llegar a ser modificados por medio de una influencia interactiva de tipo cultural (Homs, 2008).

Desde 1972 cuando se exportaron las primeras series como *Astroboy*, *Mazinger Z* o *Remi* se produjo un cambio en cuanto a la concepción de los dibujos animados, pues, en occidente la mayoría de las caricaturas eran exclusivas para niños.

La industria de la animación japonesa ha tenido sus altas y sus bajas en Latinoamérica, usualmente los seguidores de esta animación son jóvenes que demandan la consecución de las series y las mercancías relacionadas con este medio. Quizás se deba a que los *animés* se caracterizan por contener historias parecidas a las que viven los jóvenes, pues la mayoría de éstas se desarrollan en escenarios muy comunes como las escuelas, la familia y muestran los cambios que la juventud puede experimentar. El *anime* pues, se caracteriza por contener personajes entrañables, con los que cualquier lector o televidente joven se pueda sentir identificado. Esto ocurre porque los adolescentes siempre están en la búsqueda constante de su identidad y aceptación, por tal motivo buscan modelos o prototipos para cumplir con en esa necesidad. Por ello toman a los modelos más cercanos o los que tengan a la mano, tales como los elementos culturales de los medios mediáticos (Homs, 2008).

El proceso de imitación viene acompañado por la admiración a los personajes ficticios del *manga*. Los adolescentes son el grupo social más vulnerable al impacto de las

campañas publicitarias de los *mass media*. La búsqueda obsesiva de modelos de personalidad e identidad los vuelve presa fácil del consumo. Lo que se llega a constatar con el crecimiento inusitado de la industria *anime* y *manga*, que comprende desde series, canciones, muñecos, artículos escolares, y demás artículos. La demanda de estos productos se incrementa gracias a los *fans* del *anime*, porque impactan como un estilo de vida. Pero a pesar de que el *manga* y *anime* han causado polémica, los *fans* siguen en aumento, lo cual nos lleva a la pregunta si es solo una moda o un estilo de vida.

CAPITULO II

LA IDENTIFICACIÓN CON LOS PERSONAJES DEL COMIC A TRAVÉS DE LA IMAGINACIÓN COLECTIVA

2.1 Introducción

Los comics son un medio masivo de comunicación y como tal a través de la publicidad tienen una intencionalidad socializadora (Habermas, 2002), con la que se estructuran pautas de comportamiento, expectativas socioculturales, opiniones, y fijación de costumbres en general. Pero a su vez, las normas y valores sociales que los medios masivos de comunicación transmiten son falsos en su contenido (Marcuse, 1969).

A través del *comic*, se crean hábitos, costumbres, estereotipos y expectativas socioculturales (Fanyul, 2007). Dentro del género del *comic*, el *manga* ofrece una gama de comportamientos por medio de personajes ficticios, los cuales son asumidos como reales, veamos un ejemplo. Algunos jóvenes construyen su identidad social en la representación de un *Otaku*. Punk, Dark etc.

Según Barral (1999), *Otaku* es la persona que es más feliz con los objetos que con las personas, razón por la cual, una persona que se define a sí misma como *Otaku* prefiere no relacionarse con los demás por miedo a ser dañado, por lo que elige quedarse en casa viendo la televisión. Y recreándose en ese mundo, es mejor observar a su personaje favorito porque tiene un comportamiento social similar, es decir, prefiere estar solo. Por supuesto que las consecuencias mediáticas hacen que el único contacto con la realidad en estas personas sean los héroes de sus sueños, con todo y las frustraciones, fantasmas y sus miedos, con todo ello, la vida se vuelve habitual.

En este apartado se ofrece la discusión de un grupo organizado de teorías de la sociología de la comunicación que permiten enmarcar los alcances analíticos de los casos de estudio: es decir, de las historias biográficas de dos jóvenes aficionadas al *anime*.

En realidad, no hay una teoría única que permita abordar el estudio del sistema comunicativo con el que se construye, el espacio social de referencia del mundo que nos rodea, pues, los mensajes adquieren significados mediante el vínculo de la realidad inmediata con algunos aspectos de la realidad ajena ofrecida por los medios.

Así pues, a continuación, se abordan los elementos básicos de la teoría crítica, el interaccionismo simbólico y el estructuralismo, que explican la importancia del *comic*, cuyos contenidos están moldeando la vida social de los jóvenes de manera impresionante.

2.2 El consumo del *comic* en la vida cotidiana

Las personas no son conscientes de la cantidad de información que reciben en la vida cotidiana a través de los medios impresos, o esta cuestión quizá es irrelevante en su vida en general. Pero cada vez es más evidente la estructuración de diversas representaciones sociales extraídas de los medios, destacando aspectos no verbales como la figura humana, los gestos, la ropa o el contexto social, entre otras cosas más.

Este es el caso del *comic*—unidad de estudio de este trabajo—, que en sus distintas presentaciones se ha integrado a la sociedad y recientemente forma parte importante de la vida de niños y jóvenes, los que en ocasiones conciben a los personajes como reales, pues de ellos aprenden a relacionarse con los demás.

El *comic* se ha considerado como fuente de creación de hábitos, costumbres, pautas de comportamiento y de la socialización en general (citado por Fanyul, 2007). Dentro del *comic*, el *manga* —por ejemplo— contienen una serie de valores e ideales que los jóvenes asumen como propios, haciendo que los imaginarios se estructuren a partir de los comportamientos de los personajes ficticios.

Desde el siglo XV, con la invención de la imprenta la difusión cultural de los medios impresos se intensificó. Sin embargo, el desarrollo impetuoso de los *mass media* es muy reciente, pues, apenas en el siglo XX se puede decir que estos artículos están llegando a todos los rincones del planeta.

Además, vale la pena agregar qué, el sector terciario tiene el predominio de la economía, y éste precisamente es el de los *mass media*. Al mismo tiempo que crecen la producción de bienes y servicios, el tiempo de ocio se incrementa y mejoran las condiciones de bienestar.

Con la consolidación de la producción cinematográfica en el mercado, el condado de Los Ángeles hoy día es el de mayor dinamismo económico en Los Estados Unidos y en el mundo en general, porque precisamente ahí se concentra la industria cultural de Hollywood.

Lo importante es que con el progreso económico de los *mass media* los valores sociales se transforman. Los estereotipos como la belleza se uniforman. Por ejemplo, se observa que en 2008, en los juegos olímpicos en China comunista, las edecanes tienen la figura de la muñeca *Barbie*, y hasta la niña que canta en la apertura del evento se le esconde por su obesidad, y en su lugar el mundo observa a una niña hermosa y delgada que sólo gesticula la boca.

Así que, los medios de comunicación contribuyen a crear nuevas representaciones sociales como las anteriores. En este caso, los medios visuales usan la seducción para cautivar y formar adicciones de algún tipo de consumo en la población. Según Lipovetski (1979:17), la seducción es el mecanismo básico por medio del cual los individuos eligen sus satisfactores personales. Por ejemplo, ya sea se trate de necesidades de bienestar, ocio, soledad, afecto, diversión, angustia, o algún otro tipo de emoción. Con esto, las personas

adoptan con facilidad las opciones que la publicidad les ofrece y que parece hacerles la vida más fácil. Esto ocurre cuando las decisiones se personalizan o se hacen propias, entonces, y sólo entonces, las opciones de consumo son las que regulan la vida social.

Por otro lado, para Saperas (Citado por Fanyul, 2007), los *mass media* participan en la construcción de la realidad, pues, son el instrumento con el que las personas imaginan y conocen el mundo que los rodea. Entonces, la realidad también se construye a través de la publicidad. Por ejemplo, en el caso del *comic*, los mundos virtuales son construidos desde diversos contextos, cuyo efecto hace posible que las personas experimenten subjetivamente escapismo, ensoñación, y acceso a una realidad virtual próxima.

Los *mass media* pues, ofrecen posibilidades diversas a través de *slogans*, *clichés*, *estereotipos*. De tal manera que los *medios de comunicación* con diversas técnicas persuaden al público, mediante la adquisición de productos de diversa índole, pero siempre con la finalidad última del consumo.

Este proceso crea un particular *estilo de vida*, lo cual es evidente en *slogans* como *soy totalmente palacio* u *otro nivel de compras*, discursos que van construyendo sujetos que cada vez dedican más tiempo de su vida a experimentar formas de entrenamiento individual o familiar, con el que acceden a bienes y servicios ofertados por los *medios*. A través de la adquisición, la sociedad en general, adopta un patrón de conducta e ideas dirigidas por el *consumo*. Por ejemplo, el consumo tiene que ver con la imagen, con la ropa, la ideología y con nuevas formas de comportamiento.

Según Bauman (2007) *el consumismo* se dirige permanente a incrementar el volumen y la intensidad de los deseos, y se concretan en los objetos imaginados, de los que se espera satisfacción. Entonces, las nuevas necesidades se imaginan a través de los nuevos productos. Éstos, a su vez, provocan nuevos deseos y necesidades creando así nuevas

pautas de comportamiento. Bajo este escenario, los lectores del *comic* o consumidores de los medios impresos tienen a su alcance un mundo de opciones con una diversidad impresionante. El *comic* pues, pertenece al mundo de la *ficción* y es a través de este proceso que el lector construye su estilo de vida, lo que se manifiesta a través de su comportamiento. Entonces el *consumo* del *comic*, tiene que ver con la búsqueda de satisfactores personales, y tiene que ver con la felicidad, porque los individuos usan la imaginación para adoptar patrones que les prodigan placer, y por lo tanto felicidad. Pero, es trascendental que la búsqueda de satisfactores deviene del concepto de carencia, es decir, este concepto se refiere a la falta de algo, o lo que las personas necesiten porque les parece novedoso, lo cual es relativo, es decir, se trata de la construcción simbólica de una carencia relativa.

Por su parte, Stevenson (1998) retoma a *J T. Klapper* (1974) y asegura que los individuos son receptivos de los deseos, de las expectativas, del modo de pensar, ignorando todo lo que no tiene que ver a los intereses personales. Ejemplos claros son las cintas de *Harry Potter* o *Stars Wars*, que tiene miles de fanáticos, y cada producto se consume en ese mercado cautivo, en este sentido, hasta hay escuelas que se atreven a enseñar la filosofía de un caballero *Jedi*.

Entonces, tal como lo señala Mc Luhan (1991), el mundo está interconectado, y hoy, a través de la tecnología aparecen un número determinado de posibilidades a elegir, con lo cual se puede adoptar un estilo de vida y una cultura en general. Por lo tanto, las opciones de consumo son las que regulan la publicidad, misma que desencadena en la adopción de un tipo especial de comportamiento humano. En síntesis, en los medios impresos como el *comic*, es claro que el resultado de la persuasión, seducción y ataque a los

instintos y deseos naturales de los seres humanos ocurren repercusiones sociales, las que se modifican de acuerdo a las posibilidades personales del consumo.

2.3 La investigación en comunicación de masas

Apenas en el siglo XX fueron evidentes los efectos de los medios de comunicación masiva en la población. De manera especial llamaron la atención las consecuencias sociales. Por Ejemplo, en 1972, Matterlat y Dofman publican *Para leer al pato Donald*, trabajo que cuestiona el papel colonial de la empresa Disney, que es señalada como la responsable de estructurar los estereotipos familiares donde hay la ausencia del papá, realidad donde las parejas nunca se casan y sólo hay tíos y sobrinos, es decir, es una realidad de fantasía. De esto se desprenden una serie de trabajos que cuestionan los efectos de los medios de comunicación que aparecieron en los años setenta y ochenta.

De acuerdo *Wolf y Materlat* (1987, 1996) los estudios de los *medios de comunicación* tienen una influencia mecánica, por ese motivo, los trabajos pioneros centran su atención en el efecto de dominación de los medios.

Pero, el verdadero punto de partida de la masificación de los medios impresos ocurrió en el auge de la Segunda Guerra mundial. En esta etapa es cuando el desarrollo de la industria impresa tuvo un impulso impresionante con la publicación de historietas de los *hombres solos*, digamos Superman, Batman, Capitán América, etcétera. Con estos superhéroes, se pretendía cubrir la falta de la figura paterna en los niños que se quedaron al cuidado de las madres. En este caso, el héroe que se ofrece es un personaje ficticio, pero con características humanas: duermen, comen, mueren, es por ello que los lectores del *comic* creen en ellos, pues la diferencia entre la realidad y la ficción es mínima. Al respecto, Diego Moreno (1992:12) señala:

El héroe es un personaje que funciona como mortal, que duerme, se alimenta, fornicar, trabaja, enferma y muere. Esta entre la gente, concuerda literalmente con su entorno, su paisaje y sus orígenes.

Además, los héroes poseen cualidades especiales que seducen el interés de las personas, imaginando que ellas mismas tienen ocultos esos poderes con los que pueden luchar en la vida diaria, o estructuran el imaginario de que las personas pueden arremeter con las fuerzas de la naturaleza y destruir los obstáculos que la vida les presenta. Pero, los adjetivos y acciones que se estructuran tienen que ver con el estereotipo ideal de los norteamericanos, de concebir a los sujetos como seres solitarios, superiores y soberbios. Al respecto, cito a Moreno (1992:15)

Los héroes no piensan, actúa, no es hablantín, ni cantante, ni elegante, ni culto. Es rudo y golpea, responde con naturalidad al arquetipo Norteamericano del triunfador. Arrojado mesiánico, luchador contra el tiempo, solitario, brutal y patán.

Estos personajes se comportan como hombres normales. Cuando se relacionan con los extraños son arrogantes y prepotentes. En ocasiones son reservados y serios. Al momento de usar un tipo especial de ropa, digamos un traje, ellos se convierten en seres decididos, valientes y justicieros. Traducido al estereotipo norteamericano: el poder y la fuerza adquieren significado con la posesión del dinero, el valor monetario que individualiza todo lo que lo rodea, y por cuidar este bien, las personas se arraigan en la soledad.

Por muchos años la industria cultural de Hollywood tuvo la preeminencia cultural en el mundo. Pero, ahora, por lo menos en los medios impresos la industria japonesa se equipará en la satisfacción del consumo cultural del mundo entero. Por ejemplo, el *manga* es una historieta donde los personajes tienen un cuerpo y una vida común como hijos, estudiantes y héroes, situación dirigida al comportamiento social de los jóvenes, que además están inmersos en un contexto tradicional y moderno, y para esto se ofrecen escenarios característicos de la sociedad japonesa.

En varios *mangas* aparece algún objeto o vestimenta alusivos la cultura de Japón o de China, mismos que después de un tiempo los lectores tienden a imitar o simplemente a admirar. Esto se refiere a la construcción del nacionalismo, propuesta de Anderson (2007) concebida como la *comunidad imaginada*. Este precepto sugiere que el nacionalismo se estructura en forma de comunidad política imaginada, pues la nación existe sólo en las mentes de las personas, porque la nación no se ve, ni se escucha, sólo se está consciente que se forma parte de una comunidad, porque en la mente se tiene el símbolo que la representa. Por ejemplo: los colores de la bandera o como en el caso del *manga*, el uniforme de los marinos japoneses. (Véase figura 1 y 2)



Fuente <http://monicoide.spaces.live.com/blog/cns!AF13F20800025EE9!948.entry45454gfgH8KfJNl>
http://album.enfemenino.com/album/see_458279_7/SallOr-MoOn.html

El mundo exterior y el del *comic* se unen a través de la imagen. El mundo impreso se ofrece como real. Por ejemplo, la novela el *Periquillo Sarmiento* describe la situación de los mestizos en el México Colonial en un formato de novela. Según *Marvel*, la principal empresa editorial de *comics* de los Estados Unidos, para mantenerse vigente en el negocio, un *comic* necesita ser novedoso para que trascienda al tiempo y en la imaginación, es decir el producto impreso se mantiene mediante un proceso de constante rediseño en general, tanto de contenidos, personajes, imágenes y escenarios.

En la realidad, la comunidad imaginada extraída o tomada del *comic* se estructura en la vida diaria, cuando las personas ven que los demás lectores leen lo mismo, o que comparten el mismo diario. Al respecto Anderson Benedict (2007: 61) cita:

La ficción se cuele en la realidad, creándose esa notable confianza de la comunidad en el anonimato que es la característica distintiva de las naciones modernas.

Así que, diversos *mangas* retoman elementos culturales de su país de origen. De esta manera en la mente de los lectores se crea la evocación de las comunidades imaginadas. Por ejemplo, en varios *mangas* las historias se desarrollan en Tokio, entonces los lectores de origen japoneses de inmediato se sienten identificados, pues es un escenario común, ya que muchos de ellos, lo han visitado o viven allí. Este sitio simplemente evoca a Japón, y no se necesita siquiera nombrar al país porque está en las páginas del *manga*.

2.4 La alternativa crítica

En los sesenta y setenta del siglo XX floreció de manera inusitada el trabajo de la escuela de Frankfurt o también llamada escuela crítica, en la que resaltan las aportaciones de Adorno, Benjamín, Marcuse y Horkheimer. El debate predominante apunta a lo que llaman industria cultural, concepto con el que cuestionan la hegemonía del cine producido en Hollywood como una forma de *mercantilización* de la cultura, cuya estrategia intenta americanizar a las poblaciones del resto del mundo, creando para este fin los estereotipos y comportamiento en general de las personas receptoras de la cultura estadounidense, idealizada a través de diversas formas de diversión como el cine, televisión, música y las revistas.

En estos años, la escuela de Frankfurt se dedica a analizar la manera en que la modernidad y *capitalismo* de las culturas domina a la cultura de masas. Parte de las enseñanzas de esta perspectiva parten de los postulados de *Marx*, al sostener que, las relaciones sociales desiguales han contribuido a formar imágenes y representaciones ideológicas distintas de la sociedad. Diversos teóricos no solo hacen alusión a la parte económica, autores como Enzenberger (citado en Stevenson 1976) enfatiza que se trata de vender ideológicamente el orden existente.

En el mundo actual, a través de la televisión, la industria cultural nos ofrece un sinnúmero de canales, en los cuales, los contenidos pueden ser buenos o malos, lo que importa para las empresas es el *rating* y no el contenido. Hay millones de productos ofrecidos en los mercados, en los cuales hay gran variedad, pero la calidad no es la misma, es aquí evidente la forma en que el consumidor sólo forma parte de las estadísticas.

Los productos son constructos simbólicos que se moldean de acuerdo con ciertas formulas preestablecidas y se impregnan de escenografías personajes y temas estereotipados.

Horkheimer y Adorno (1988) proponen el concepto de *industria cultural*, proceso que tiene que ver con la *racionalidad técnica*. Ambos conceptos se desprenden del dominio de la economía sobre la acción de las personas. *La industria cultural* es producto del mercado que se consume popularmente a través del cine, televisión, periódico, revistas, radio y el resto de medios de comunicación masiva, y que, en el mundo actual se ofrece como posibilidades de consumo a un público que adopta los estilos de vida que el dinero les permite. *La racionalidad técnica* corresponde a la invasión de la modernidad en el mundo, lugar donde lo antiguo se desecha y las personas valen por lo que tienen. Este último concepto adquiere significado porque subjetivamente a las personas se les domina por medio de la técnica, vista ésta a través de los medios de comunicación, ésta es la que somete a los individuos a consumir productos en serie, creando necesidades en el mismo inconsciente.

Por ejemplo, en la *radio* se reproduce una forma de pensamiento homogéneo que tiene que ver con contenidos y discursos cuyo principal camino es la dominación por medio del lenguaje. Lo mismo pasa con el cine o la televisión, opciones que reproducen escenas similares a la vida cotidiana para interesar a los individuos, cuidando no reproducir la forma de cómo se ven a los consumidores.

Por ello, la industria cultural se encuentra al servicio de los poderosos, pues, es la encargada de reproducir la sociedad requerida. Para mantener ese control, y asegurarse de abarcar a todo tipo de público, se crean clasificaciones de géneros, y esto ayuda a que los

individuos no sólo sean catalogados por lo que pueden adquirir, sino son objeto de estadística porque incrementan el consumo de los productos ofertados.

No hay novedad alguna en los *medios*, ya que todo lo que se trasmite es anticipado. Todo está planeado según lo presupuestado, de acuerdo a lo ofrecido a través de los medios. Un mayor acercamiento a la *realidad* es más atractivo y más aceptado, y éste es el fin último de la dominación por la tecnología: la aceptación y adopción del público.

Los *medios masivos* tienen tal poder sobre los individuos, que no necesitan de técnicas psicológicas porque por su misma naturaleza, el consumidor es un producto. En este proceso de dominación, para los sujetos es difícil darse cuenta de esta situación porque, por ejemplo, las imágenes de la televisión o films pasan tan rápido que no es posible la reflexión, es decir, si los sujetos pensarán lo que se les ofrece se perderían de las imágenes y del lenguaje, y esto no daría continuidad a lo que se está viendo, hasta los mínimos detalles son cuidados y deben estar en concordancia con las normas, por la que fueron hechos. Las masas tienen lo que quieren y hasta reclaman obstinadamente la ideología mediante la cual se las esclaviza, es decir, los individuos están adaptados a los medios y al consumo, lo cual es muy difícil de persuadir y de terminar con la dominación, espacio donde el conformismo se adquiere con la repetición de lo mismo.

El poder social es adorado por los sujetos dominados. La industria cultural sigue siendo la industria de la diversión. Pero, la diversión es falsa porque obedece al consumo. Al espectador se le ofrecen situaciones reales muy sencillas, en este sentido, nunca se usa alguna conexión lógica que requiera esfuerzo intelectual, todo ello es evitado. Veamos lo que pasa en el caso de los dibujos animados: las escenas de violencia se transmiten para que subjetivamente aprendan a reírse de sus propias desgracias, y a aceptar su aprisionamiento.

No se debe dudar de que además los dibujos animados tienen otro efecto distinto, además puede incluirse el maltrato continuo y el quebrantamiento de toda resistencia individual.

Asimismo, la diversión no es diversión, porque es la que hace olvidarse de todo, permite hasta no pensar en lo que realmente está pasando, y conformarse con lo poco que se tiene, con lo que el sistema manda. Aquí, la individualidad es un aspecto negado a los individuos, ya que la gente es generalizada por la industria cultural. Ésta promete, pero no cumple, preferentemente le da sentido a la vida por medio de la ideología que difunde.

Oficialmente, nadie debe rendir cuentas sobre lo que piensa. Pero en cambio cada uno está desde el principio encerrado en un sistema de relaciones e instituciones que forman un instrumento hipersensible de control social. En realidad, parte de la planificación irracional de esta sociedad consiste en reproducir, bien o mal, sólo la vida de sus fieles.

Benjamín (1989) define a la sociedad como animista - fetichista. En el mundo, las relaciones sociales son construidas y puestas a circular como mercancías. Los objetos son concebidos como entidades animadas, únicas y con posibilidades de culto. Es la época de la reproducción a gran escala en la que la cultura se transforma en el mundo simultáneo. Pero, los espacios son históricos, y la percepción sensorial también cambia. Así que, los modos y las maneras en que la percepción se organiza están condicionados por la dimensión histórica y espacial. Por ejemplo, el cine no sólo se caracteriza por la manera en que el hombre se presenta en el aparato, sino por cómo ayuda éste a la representación del mundo temporal.

El cine y en particular el uso de la cámara cinematográfica abre posibilidades de percepción impensables. El cine además de posibilitar nuevas formas de percepción también transforma las formas de contemplación, es más, se puede decir en un sentido estricto, que el cine no es contemplable, porque el espectador no puede fijar imágenes, ya

que éstas pasan tan rápido mientras las recibe, es decir, una imagen es golpeada por una nueva, y esto obstruye la racionalización de la imagen.

Jürgen Habermas (2002) descubre los mecanismos de control social de los medios de comunicación masivos. En este sentido, los medios electrónicos usan la imagen y el sonido para penetrar y se adueñan por entero del lenguaje comunicativo cotidiano. Por un lado, transmiten los contenidos de la cultura moderna en estereotipos ideológicamente eficaces. Por otra parte, integran la cultura limpiándola de todos los elementos subversivos y así es como controlan la vida en general, encasquetando a los individuos de acuerdo a los ordenamientos del grupo social dominante.

Los medios derriban las barreras culturales regionales y reproducen la cultura generalizable y dominadora. Por ejemplo, la televisión mexicana reproduce el modo de vida defeño a escala nacional e internacional. Así que, por ejemplo, los jóvenes que reciben la señal con toda inocencia imitan el lenguaje, comportamiento y las formas de vestir de los actores de la novela RBD.¹¹

Los espacios públicos emancipados creados por los medios de comunicación explotan todo el potencial autoritario, pero a su vez, las mismas estructuras de la comunicación llevan inserto el contrapeso de un potencial emancipatorio. Entonces, los sujetos tienen la posibilidad de responder de manera autónoma a la difusión cosificada de la vida cotidiana.

¹¹ RBD (2004) es una telenovela mexicana, que originalmente fue producida en Argentina bajo el nombre de Rebelde Way; consecuentemente los personajes han sido modificados y sus perfiles rescritos para la audiencia mexicana. [http://es.wikipedia.org/wiki/Rebelde_\(telenovela\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Rebelde_(telenovela))

El dinero y el poder se usan para construir una racionalidad con respecto a fines, su influencia es estratégica en un movimiento de elusión individualizado. La vida cotidiana es desvalorizada y sometida a los valores que los medios ofertan.

En concreto, la práctica comunicativa es la clave para liberar a los individuos de las intervenciones manipuladoras de los medios de comunicación de masas. Lo cual se traduce simplemente a la comunicación con otra o más personas de la situación de manipulación de que éstas han sido objeto. Explico este mecanismo: Entre más crezca la coerción a la racionalidad de las personas, la capacidad de entendimiento o comprensión aumenta, a su vez, incrementa la interpretación y con ello el riesgo de disentimiento se eleva potenciado por la capacidad de la crítica. Esta es la sobrecarga de información los medios tratan de evitar.

La teoría de la acción comunicativa de Habermans sugiere el control de la racionalidad de los individuos, usando para este fin la comunicación. Este proceso está ligado a la acción de consenso, es decir, busca el consentimiento colectivo motivado racionalmente en el proceso de comunicación.

Para realizar su teoría de acción comunicativa Habermans (2002) se basó en Popper y sus tres mundos: objetivo, social y subjetivo. Cada uno tiene su propia definición: El mundo de los objetos o estados físicos (mundo 1), el mundo de los estados de conciencia o disposiciones de comportamiento para la acción (mundo 2) y el mundo de los contenidos de los pensamientos objetivos como productos del espíritu humano (mundo 3).

Según Habermas (2002), en la acción comunicativa ocurre la relación de los tres mundos, los que al estar unidos al lenguaje, al aspecto normativo, al aspecto conservativo, y al aspecto dramático forma nueve relaciones, y de éstas, sólo seis contienen conocimiento. De estas relaciones se integran tres formas de racionalidad: 1) la

racionalidad instrumental – cognitiva, que requiere una posición objetivizante hacia el mundo objetivo y el mundo social; 2) la racionalidad moral-práctica, que requiere una posición de conformidad normativa hacia el mundo social y el mundo objetivo; 3) la racionalidad estética - práctica que requiere una posición expresiva hacia el mundo subjetivo y el mundo objetivo.

Entonces la cultura y la sociedad producen la racionalidad cognitivo instrumental, ciencia y la tecnología.

La actitud de ajustarse a la norma respecto a los mundos de la sociedad y la personalidad produce la racionalidad práctico moral.

La actitud expresiva respecto a la personalidad y la cultura produce la racionalidad práctico estética.

Estas actitudes requieren un proceso de racionalización, que implica tomar una postura, es decir, situarlas de acuerdo al tiempo y la época, y en lo que se fundamentan para ser creadas. Lo que discute Habermans es que donde puede ser institucionalizada la moral, que sirve para la regulación de la sociedad. Discute que el conocimiento no puede construir a partir del empirismo, pero este también sirve para la vida social, entonces el punto de partida, es como se puede construir el mundo social, si se tienen diferentes actitudes, y los diferentes mundos se conciben formalmente y no materialmente. La distinción de los mundos se basa entre distinguir las actitudes básicas, entre lo que debe ser y lo que se ordena. El mundo se construye basándose en una actitud ajustada a la norma, e intentando lograr unas relaciones interpersonales reguladas legítimamente, aspirando a las normas. Entonces como es posible desarrollar diferentes actitudes a los diversos mundos a través de una actitud. Si esto no se explica la crítica de la modernidad se derrumba.

Estas esferas de valor, representadas en la ciencia moderna, las ideas morales y jurídicas universalistas y el arte autónomo, estarían orientadas no por un interés instrumental y sí por un interés emancipatorio.

Cuadro 1. Complejidad de racionalización. (Giddens, 1999:281)

| Mundos | Objetivo 1 | Social 2 | Subjetivo 3 | Objetivo 1 |
|------------------------------|---|--|---|------------|
| Posiciones Fundamentales | | | | |
| 3 Expresivo | Arte | | | |
| 1 Objetivador | Racionalidad instrumental - cognitiva Ciencia, Técnica Tecnologías sociales | | x | |
| 2 Ajustamiento a la norma | x | Racionalidad moral - práctica Derecho Moral | | |
| 3 Expresivo | | x | Racionalidad estética - práctica Erótica Arte | |

Lo que sucede, a juicio de Habermas, es que sólo con la consolidación de la modernidad y lo que ello implica (desvinculación del mito y la religión como esferas totalizadoras de sentido) pueden llegar a constituirse esferas de valor diferenciadas con un

potencial emancipatorio intrínseco y cada una con su pretensión de validez. Solamente a partir de esta diferenciación moderna puede surgir la crítica ideológica encargada de sacar a la luz los intereses de poder ocultos tras todo discurso social, porque, precisamente, lo que ya definía a la crítica ideológica marxiana era el desenmascaramiento de las relaciones de poder que están siempre subyacentes tras una aparente representación del mundo.

Para explicar lo de las actitudes, como la comunicación, se construye a partir de las diferentes percepciones de la realidad. Como las actitudes diferentes, pueden ser fructíferas para el conocimiento.

La emancipación de la coerción de la naturaleza interna se logra en medida en que las instituciones detentoras de la fuerza son sustituidas por una organización de la interacción social que solo está vinculada a una comunicación libre de toda dominación.

Las acciones comunicativas requieren una interpretación que es racional en su enfoque. Es decir que, para entablar una conversación, se debe tomar en cuenta el contexto, lo cultural, los elementos que los identifiquen, y que se consideren como ciertos. Para poder así valorar lo que se dice.

Respecto a la de la actitud objetivadora, las interpretaciones racionales, aunque sean posibles, no son necesarias. Esto daría cuenta de la imposibilidad palpable de la postura de Habermans sobre lo necesario de interpretar racionalmente la acción reglamentada. Si nosotros comprendemos una realidad pre estructurada, se basa en nuestros propios conocimientos, y también en nuestra subjetividad.

Por otro lado, para Thomas McCarthy (1999) vivimos en un mundo dominado por el dinero, para este fin usa el concepto de racionalidad con respecto a fines propuesto por Weber para precisar la dominación de las fuerzas económicas que motivan la actuación de los individuos de manera personalizada.

La supuesta liberación del hombre, no se dio, porque ahora está sujeto a fuerzas del dinero y la de la política. Se trataría de entender la Ilustración como un programa cuyo objetivo estaría ligado a la emancipación, pero que, en su decurso histórico, se tornaría en una perversa *reificación*. En la época moderna el desorden de la conciencia, hace posible adaptar diferentes actitudes, objetivo, social y subjetivo.

2.5 La estructuración de la imaginación

El desarrollo de la tecnología impresa ha llevado al crecimiento de la realidad imaginada de forma insospechada. Es claro que la representación de la realidad imaginada ocurre a través de los medios visuales, es decir, el elemento esencial de la estructuración es la imaginación (Anderson Benedict, 2007). Con base en ello, las personas viven cada vez más al pendiente de las historias de los personajes que se difunden en los medios de comunicación, tales como la televisión, las revistas, el periódico, el cine, etcétera.

Las personas interesadas en el comic disfrutan de la reducción del tiempo a un nivel que parece simultáneo a ellos mismos, pero a su vez ajeno a su vida. En estos artículos, el tiempo es percibido como semejante, como simultáneo a los actores observados en el *comic*, es así como las personas estructuran la simultaneidad en el presente instantáneo o lo entrelazan al pasado y al presente.

Para ilustrar esta situación tomemos una trama novelística sencilla en la que el hombre (A) tiene una esposa (B) y una amante (C), que a su vez tiene un amante (D). A y D nunca se encuentran durante esta secuencia. Aunque están incorporados a las mentes de los lectores. Sólo ellos ven las conexiones. Sólo ellos, como Dios, ven a A telefonarle a C, a B que va de compras y a D que juega billar, todo al mismo tiempo. El hecho de que estos actores se realicen a la misma hora y el mismo día, pero con actores que podrían estar en

gran medida inconscientes de la existencia de los demás, revela la novedad de un mundo imaginado, evocado por el autor en las mentes de los lectores (Anderson Benedict, 2007:47).

En este sentido, es evidente que en los documentos escritos, como por ejemplo los periódicos las diferentes noticias se presentan en la intención de que el lector imagine la conexión entre los eventos, a lo que se puede llamar conexión imaginada. Esta viene de dos fuentes indirectamente relacionadas: primero, la conciencia del lector de que el tiempo en el mundo sigue su marcha. Por ejemplo, en un periódico la noticia desaparece por varios días, pero el lector está pendiente de una nueva nota, sabe que ese evento se mueve silenciosamente y espera su nueva aparición; segundo, la relación existente entre la edición impresa con el mercado, porque la edición impresa es un bien duradero, reciclable, autónomo. Por ejemplo, el periódico es un libro vendido en escala colosal pero con una popularidad efímera.

La estructuración de la imaginación ocurre como un proceso que se realiza en una intimidad silenciosa. Por ejemplo, un lector de periódico al observar réplicas exactas del suyo consumidas por sus vecinos en distintos escenarios confirma que el mundo que imagina está muy arraigado en la vida diaria. Entonces asumimos que imaginación es equivalente a ficción, y ésta es la que se cuela silenciosa y continua a la realidad, incrementando la confianza hacia la comunidad en el más completo anonimato, característica distintiva del mundo moderno.

En la consolidación de la ficción tienen un papel central tres elementos culturales: 1) la lengua escrita, instrumento que ofrece el acceso privilegiado a la verdad; 2) La creencia de que la sociedad está organizada alrededor de ciertos centros elevados, tales como los jefes de Estado, a los cuales el resto de las personas les rinden respeto, vasallaje y

lealtad; y, 3) la concepción de la temporalidad, dimensión donde la cosmología y la historia son indistinguibles y ofrecen sentido a la existencia.

2.6 La construcción de la identidad a través del comic

La identidad ha sido analizada por varias corrientes científicas, que mantienen posturas diferentes. Para comenzar con este esbozo en relación a la identidad, los primordialistas mantienen que la identidad es constante en el tiempo, con afinidades hacia los repertorios culturales como el nombre, la lengua, las costumbres, creencias y orígenes. Todas estas características son primordiales, porque la gente las considera externas, coercitivas y dadas. Aunque la principal crítica que se le hace a este enfoque es que se tiene una imagen estática de la identidad, donde no es posible que esta cambie (Stavenhagen, 1984).

El estructuralismo tiene una posición diferente a la de los primordialistas, pues para los estructuralistas no importa la cultura que los grupos tengan, lo importante es la utilización social de estas diferencias culturales, para marcar las fronteras, y así poder identificarse. Para los estructuralistas, la identidad significa desigualdad, es reparto desigual de los recursos y en la lucha por el acceso a ellos. Pues los pueblos construyen relaciones sociales y de mercado insertos en un marco histórico, que puede marcar las desigualdades. Para Barth (1954), la identidad se define como la forma en que se organizan las diferencias. De modo que, las diferencias y/o semejanzas en los grupos sociales se construyen con base en las representaciones objetivas y subjetivas como por ejemplo en el color de la piel y en la pertenencia al lugar de origen, respectivamente. Así, los grupos se perciben por sus rasgos culturales definidos entre un *nosotros* y un *los otros*, mismos que imponen márgenes limitados de interacción entre los individuos.

El culturalismo, es una escuela que surge en Estados Unidos, que estudia las relaciones entre la cultura y la personalidad básica del individuo. Señala que a pesar de que existan grupos con identidades efímeras como en la actualidad, hay sociedades que conservan su cultura, y esto lo hace perdurar a través del tiempo. Para que un grupo perdure necesita estar adscrito a un grupo social, que transmita sus normas y costumbres, logrando así la solidaridad étnica. La identidad, implica pertenecer a una sociedad, la cual posee una cultura propia que se reproduce y transmite a través de las normas compartidas (Stavenhagen, 1984). Jesús Mosterín (2000) dice que la técnica es parte de la cultura, la cultura es el conjunto valioso de información transmitida para alcanzar un aprendizaje social que ayuda a la creación de la identidad de los grupos y su distinción entre los demás. Este patrimonio cultural que cada organización cultiva y transmite de una generación a la siguiente, es de carácter pragmático, ya que no se encuentra a discusión, está dada, y por tanto es el legado a transmitir.

Para Max Weber (citado por Mafesoli, 2005) desde el punto de vista sociológico, *la identidad* jamás será más que un estado de cosas relativo y cambiante, pues, de acuerdo a las situaciones, a la adopción de valores, a la relación consigo mismo, a la relación con el prójimo y a la relación con el entorno, la identidad puede ser modificada. Lo que sugiere que este concepto es eminentemente social y aunque depende de los intereses personales, siempre, se construye en la interacción con el grupo o en la sociedad en la que el individuo se encuentra inmerso.

Para Stuart Hall (1996) la identidad tiene que ver con el uso de los recursos de la historia, la lengua y la cultura. Esta dimensión es una forma de representación de los individuos ante los ojos de los demás. La identidad se construye a partir de los discursos,

prácticas y posiciones diferenciadas. Para ello, se debe tener en cuenta la historia, las instituciones y el poder. Con tales atributos se reflejan la posición que se tiene en relación a las otras personas. Es por ello que la identidad no se basa en la similitud, sino en la diferenciación, en la posibilidad de la construcción del margen de la diferencia. Así que, dicha connotación se basa fundamentalmente en la exclusión, en marcar la diferencia social, ya que este concepto adquiere significado en la capacidad de excluir, de omitir, de dejar afuera. Pero, a su vez, la identidad se construye con las posibilidades de alineación a las reglas de la sociedad.

La identidad como ya se ha citado antes se construye a través del proceso de sociabilidad, de interacción, y de un proceso estético, es decir de apreciación acerca de lo que nos gusta y lo que no, lo que nos identifica.

Además, la identidad parte de los ideales, de lo que nos gustaría ser, de idealizar el mundo social. A pesar de que los gustos personales dependen de la mercadotecnia y el consumismo, la elección y satisfacción puede remitir a cierto tipo de identidad.

Para Simon Fritch (1996), la identidad de sí mismo es identidad cultural, en la que las pretensiones de diferencia individual dependen de la apreciación del público, la interpretación compartida y las reglas narrativa.

De acuerdo con Benedict Anderson (2007), el elemento esencial de la estructuración de la identidad es la imaginación.

La adolescencia es una etapa de la vida, donde hay varios caminos que seguir y por supuesto hay modelos que nos sirven para ir construyendo la identidad. En el pasado esta dimensión se construía a través del modelo de algún familiar, el padre, tío, prima, hermano

sobrino. Pero, ahora, los encargados de cumplir con la función de este rol son los medios visuales, es decir, los adolescentes encuentran en la publicidad los tipos imitables con sus características.

Por ejemplo: en los comerciales de bebidas se muestra un hombre rodeado de mujeres bellas y lujos autos, ligados al consumo de tal bebida. Esta imagen proyecta a un hombre exitoso que hace que un adolescente siga el comportamiento del personaje ficticio del anuncio para alcanzar el éxito. Esto mismo en el *comic*.

Para Schutz (2000) la identidad es la acción constructiva que el individuo interioriza elementos simbólicos externos (dados por el mundo social -estructuras sociales- y los “otros” individuos), incorporándolos a sus propias subjetividades para después transmitirlos al mundo exterior dentro de un universo simbólico y momento determinado (para que pueda ser visto, identificado por los “otros”). Es decir, los seres humanos dotan de significados -voluntariamente o involuntariamente- sus acciones, las cuales serán captadas y entendidas por otros individuos que se encuentran inmersos dentro del mismo mundo social.

La identidad enmarca la forma en cómo el sujeto vive la semejanza, la diferencia, la especificidad, y la singularidad en su relación con los otros, arrastra la complejidad del mundo de afectos y los sentimientos, las pasiones y las frustraciones. Las representaciones e interpretaciones como también las experiencias personales y subjetividad, que confluyen en la construcción de la biografía o la historia individuales (Agnes Héller, 2002:545).

Según Marcuse (1969), en la sociedad moderna la identidad se construye socialmente de tal forma que las personas se agrupan por semejanzas y diferencias como si estuvieran dentro de un modelo particular. Por ejemplo, hay un modelo de hombre, de mujer, de anciano, de niño, de esposa, de profesor de pordiosero, etcétera. En este modelo social impera el dominio del hombre por el hombre, en el cual, la técnica y la tecnología ayudan a la estructuración totalitaria de la identidad. La base de tal sociedad viene de la represión de las necesidades básicas sustituidas por las falsas necesidades. Éstas últimas provienen fuera del individuo y se adoptan como una necesidad insatisfecha, por ejemplo, estudiar, trabajar, vestir, usar un auto, comprar una casa, etcétera. La solución de esta problemática se alcanza cuando el sujeto histórico es capaz de escapar a la seducción de los medios materiales y físicos y estructurando la conciencia de todo lo que incumbe a su proceder.

2.7 Conclusiones

En el primer capítulo se han analizado los enfoques sociológicos de la escuela de Frankfurt, el interaccionismo simbólico y estructuralismo. Dichas aportaciones se discuten en el tema de la comunicación. Este marco analítico que permite abordar las consecuencias del *comic* como un producto social en la vida de los sujetos de estudio.

El *comic*, como medio de comunicación impresa se encuentra moldeando la vida en general de los individuos a través de la publicidad. Las historias de los personajes están estructurando la conciencia colectiva, con ellas además se construye la identidad y se incrementa el consumismo. Del lado de las consecuencias sociales destacan los problemas de socialización. En este caso, los jóvenes se han vuelto solitarios y prefieren pasar su tiempo libre interactuando con las caricaturas de su preferencia.

A través de la globalización y la tecnología, las personas pueden tener acceso a todo tipo de producción cultural. En el caso del *manga*, los lectores se identifican con personajes que tienen figuras estilizadas y con comportamientos diversos. A veces es tanta la admiración por parte de los lectores a sus personajes favoritos, que harán lo posible para interpretar el *comic*, adoptando los estereotipos y usándolos en su vida cotidiana.

En tal situación, los medios de comunicación ofrecen un repertorio diverso que atrapa a los jóvenes en las historias de revistas, telenovelas, radio y demás. Por ejemplo, en la novela de Rebelde se difunde la identidad juvenil como la lucha constante contra los adversarios. Los jóvenes espectadores reciben este mensaje y empiezan por usar los discursos, a emplear los *cliche* y los modos de vestir de los personajes. De esta manera actúan los *mass media* creando el prototipo de la juventud en general, tomando como base los ideales que serán adaptados por los mismos receptores dentro de su vida diaria.

La tecnología ayuda a que los jóvenes prefieran interactuar con los objetos y no con las personas. Los medios de comunicación se dedican a trabajar los instintos de los individuos y necesidades (amor y pertenencia). En los medios, los sujetos buscan sustitutos que puedan satisfacer esa insuficiencia y carencia. La evidencia más clara ocurre con la enajenación y afición al *comic*, proceso que hace que los lectores usen el estilo de vida de los personajes del *manga*, elementos culturales con los que construyen su identidad. Dado que la identidad de los individuos la formamos a partir de nosotros y de otros, y no es raro que algunos lectores retomen algunos comportamientos o modelos para emplearlos en la vida cotidiana.

La identidad pues, es fluctuante, depende de la cultura, valores, socialización y demás entramados sociales. Hace referencia a la forma en que las personas desean ser reconocidas ante los ojos de los otros.

Para Marcuse (2005) la *alienación* es un proceso social con el que se les imponen valores y conductas. Según su opinión, los *mas media* reproducen el orden existente, basados en crear estilos de vida, moda, *glamour* y demás. Todo ello se logra a través de la explotación de los instintos humanos o con la implantación de falsas necesidades que se dan en consecuencia de una carencia. Al respecto, en el caso de los lectores de *manga*, el consumo de este producto ocurre por la negativa a interactuar con las personas. En cambio los lectores encuentran identificación en los personajes ficticios.

La mayoría de los *otakus* han construido el mundo que conocen y en que el interactúan por medio de las imágenes y comportamientos simbólicos que estructuran gracias en los *mass media*. Los significados se descifran y se fijan con la apropiación de imagen y con el uso del lenguaje. Por ejemplo, el *manga* evoca a la cultura japonesa y esto se traduce en la compra y adquisición de elementos de origen nipón. Por ejemplo con la música o la escritura. Además las conversaciones de los aficionados giran en torno a lo que pasa en el mundo del *anime* y del *manga*.

El impacto de los medios no es el mismo en los individuos en general, depende de la cultura, de los valores y las condiciones familiares en los que se encuentran inmersos. Ejemplo de ello son los jóvenes japoneses *otakus* que se reúnen en Akijabara , un barrio de Tokio que se caracteriza por la venta de *manga* y del *anime*. Mientras que en México este tipo de reuniones sólo se hacen en determinadas fechas, digamos una o dos veces al año. Tal situación corresponde a lo que Alfred Schutz (2000) denomina la realidad fragmentada, es decir, no es la misma realidad la que perciben los jóvenes nipones a la de los mexicanos.

En consecuencia, siguiendo a Schutz (2000), la realidad es el mundo de la vida cotidiana donde los fenómenos ya están dados, no importa si éstos son reales o imaginarios. Entonces, en la experiencia personal es desde donde el sujeto capta y aprende la realidad.

Cada mundo, incluyendo el que se interpreta del *comic* es real porque los significados se emplean en la vida.

Asimismo, tal como lo señala Anderson (2005) las *comunidades imaginadas* se estructuran en la mente de los individuos, a través de la construcción de símbolos, costumbres y rituales, los que le dan forma a su identidad. Esto mismo pasa cuando los jóvenes toman como propios los mensajes y personajes del *manga* y *anime*, y empiezan estructurar esta comunidad del *manga*.

El *manga* a pesar de ser un producto extranjero, y ser representado por personajes ficticios, logra la aceptación y consolida la afición en los lectores atrayéndolos los sentimientos de identificación. Cabe destacar que para Dofman (1979) la historieta es un mundo cerrado, construido completamente y no permite participación alguna. La única manera de interactuar en este mundo es a través de la identificación afectiva hacia los personajes.

CAPÍTULO III

LAS CHICAS PUEDEN CONVERTIRSE EN
GUERRERAS. LOS MECANISMOS DE
ESTRUCTURACIÓN DEL ESTEREOTIPO

3.1 Introducción

El capítulo reflexiona sobre la estructuración de la afición al comic, según la experiencia de dos jóvenes universitarias localizadas en la región central del estado de Hidalgo. Para este fin, se analizan las condiciones del contexto familiar en el que se encuentran inmersas y se indaga sobre el efecto que tienen los personajes del *anime* en la construcción de sí mismas y en la interacción con los demás.

Para empezar, es preciso aclarar que en este trabajo la afición al *comic* de origen japonés es una construcción simbólica que me permite ubicar a los sujetos de estudio en un marco analítico simple y claro. Desde mi punto de vista —y el de ellas mismas— a lo largo de su vida se han considerado aficionadas al *anime*.

Las jóvenes de estudio son dos chicas, una de clase alta y otra de clase media, ambas de 22 años cumplidos a principios del 2009. En este capítulo se describen y analizan sus historias biográficas reconstruidas por medio de la observación participante y de la entrevista estructurada. En un primer momento, se abordan los periodos de la infancia, adolescencia, a su vez se exploran cuestiones íntimas como los gustos, sueños, frustraciones y la afición principal de las informantes.

El capítulo pues, se organiza con los datos de campo de dos chicas que a lo largo de su vida han experimentado la afición al *comic*. La población se estudia inmersa en su contexto familiar.

A ambas interlocutoras las he denominado con seudónimo y para sus familiares he usado nombres ficticios en la intención de proteger su anonimato.

De ningún modo pretendo mostrar que son el promedio de lo que ocurre a los jóvenes hidalguenses, sólo intento mostrar los significados del comic en su vida social en general.

Así pues, el propósito central de capítulo es describir la historia social de dos estudiantes universitarias en relación a lo que significa ser aficionada del *anime*.

3.1.1 Estrategia metodológica

Introducción

Este anexo contiene la estrategia metodológica con la cual se llevó a cabo la investigación. El documento contiene dos apartados. En el primero se ofrece de forma resumida la estrategia del trabajo de campo y los métodos para el análisis de la información. En la segunda parte se desarrolla la matriz interpretativa, mecanismo indispensable para la construcción de las reseñas biográficas y el cuestionario aplicado a las informantes.

Las sujetos de estudio

Este trabajo aborda la afición al *comic* de dos jóvenes universitarias del estado de Hidalgo. Para estudiar este proceso se siguió la estrategia de (Marcus, 1995) Conocida como etnografía multisitiada. Esta referencia sugiere que el trabajo de campo intensivo se puede realizar en múltiples espacios en vez de cómo se hacía antes de los años ochenta en un solo lugar. Asimismo, entre las múltiples técnicas, sigo la recomendación de seguir a la gente, a la historia y a la biografía. Ello me llevó a localizar a mis informantes en dos universidades muy distintas. Las cuales fueron seleccionadas con base en el criterio de homogeneidad, que señala como condición fundamental que sean aficionadas al *comic*. Los criterios de heterogeneidad fueron el nivel social, el tipo de universidad y la residencia rural y urbana.

Unidades de análisis

De acuerdo con la observación y los objetivos de la investigación se tienen las siguientes unidades analíticas.

1. El espacio político
 - a La organización familiar
 - b La organización escolar
2. El conflicto, intereses y los recursos personales

Los métodos de recolección y análisis de la información

La decisión de usar los relatos biográficos fue tomada por la posibilidad que ofrece este método para observar el grado de explicitación que el agente hace de su afición al *comic*.

La biografía personal se organiza alrededor de la participación social y política a través de las comparaciones, categorizaciones y recolección de evidencias que permitan reconstruir la forma en que la afición al *comic* influye en la vida cotidiana.

El uso del método biográfico permite interpretar la intersubjetividad de lo que se consideró como la afición al *comic* en su expresión política, así como el conjunto de prácticas sociales y los medios materiales usados en la vida cotidiana, tales como la ropa de los personajes de las historietas.

La estrategia de análisis contempla el plano vertical y horizontal propuesto por (Poirer, 1983) pues, en la medida en que se estructura el relato hay una tendencia a la unidad y a la diversidad. Esta posibilidad propicia que se puedan comparar los planos de especificidad y de regularidad en los relatos.

Para la validación del análisis de las entrevistas se contrasta la convergencia de los relatos biográficos con la observación participante en el objetivo de indagar sobre lo que son las sujetos de estudio para su familia y para los compañeros de escuela, así como las evidencias visuales en los diarios personales y los recuerdos en general como las libretas de despedidas en las escuelas y las fotografías.

Cuestionario

1. Edad
2. Grados de estudios
3. Lugar de residencia
4. Estado civil
5. Lugar de nacimiento
6. Año de nacimiento

CUESTIONES FAMILIARES

7. ¿Cómo es la relación con tus padres?
8. ¿A que se dedican?
9. ¿Cuántos hermanos tienes?
10. ¿Cómo fue tu infancia?
11. ¿Qué juegos te gustaban?
12. Te gustaba jugar solo(a)
13. ¿Me podrías decir quién eres?

CUESTIONES DE HOBIES

14. ¿Cuál es la actividad que más te gusta hacer?
15. ¿Cuál es la actividad que menos te gusta hacer?
16. ¿Cuáles son tus colores favoritos?
17. ¿Qué música te gusta?
18. ¿Qué películas te gustan?

19. Además de leer comics que otra actividad te gusta hacer

COMICS

20. ¿Te gusta leer historietas?

21. ¿Cuál fue la primera historieta que te compraron?

22. ¿Cómo fue que empezaste a leer comics?

23. ¿Cuáles te compraban?

24. Recuerdas cuanto costaban

CUESTIONES ESCOLARES

25. ¿Cómo fue tu incursión en la primaria?

26. ¿Cuántos amigos has tenido y a qué edad los conociste?

27. ¿A qué jugabas con ellos?

28. ¿Cómo era tu relación con los demás compañeros?

29. ¿Pasaste alguna experiencia buena o mala en la escuela?

30. ¿Cómo fue tu incursión en la secundaria?

31. ¿Cuántos amigos tuviste en la secundaria?

32. ¿Cómo era la relación con tus amigos y los compañeros de grupo?

33. ¿Cómo fue tu incursión en la preparatoria?

34. ¿Cuántos amigos tenías?

35. ¿Cómo era la relación con tus compañeros de escuela?

36. ¿Cómo fue tu incursión en la universidad?

37. ¿Cuántos amigos tienes?

38. ¿Cómo es la relación con tus compañeros de escuela?

MANGA

39. ¿Cuál es tu personaje favorito del Manga?

40. ¿Cuál es el que menos te gusta?

41. ¿Has conocido a personas que les guste el anime?

42. ¿Has sufrido agresiones verbales por tu afición hacia al anime?
43. ¿Qué tipo de comics lees y cuánto tiempo llevas comprándolos?
44. ¿Tienes alguna colección de comics?
45. ¿Qué tipo de comics son los que más te gustan?
46. ¿Qué opina de la censura en las historietas?
47. ¿A qué crees que se debe el éxito del manga japonés?
48. ¿Cuánto dinero le inviertes a la compra de manga o artículos relacionados alguna serie específica?
49. ¿Qué temáticas prefieres que se trate una historieta?
50. Es fácil adquirir tus productos como revistas o muñecos o cartas o algún tipo de objeto alusivo a tu manga favorito

Cuestiones de afición

51. ¿Has comprado revista con la temática la manga o anime?
52. ¿Dónde prefieres que realicen las peleas o temáticas de comic espacio físico?
53. ¿Has asistido a convenciones de comic como la TNT o la MOLE?
54. ¿Qué has adquirido en estas convenciones?
55. ¿Te gusta el cosplay?
56. ¿Qué videojuegos tienes?
57. ¿Cuáles son tus series favoritas de televisión y cuál es su temática?
58. ¿Te gusta la música japonesa de anime o algún grupo japonés?
59. ¿Qué genero prefieres el *bishojo*, *mechas*, *hentai*, *yao*?
60. ¿Por qué te identificas con algún personaje de anime?
61. ¿De qué edad prefieres que sea la protagonista del comic? ¿Por qué?
62. ¿Qué *mangaka* es el más te agrada?
63. ¿Te gustaría aprender a dibujar manga?
64. ¿Consideras que los comics que tú lees representan una parte de tu personalidad? ¿Por qué?

Matriz interpretativa

| Concepto | Dimensión | Indicador |
|---------------------|-----------|--|
| El espacio político | Identidad | Concepción del sujeto Mecanismos de autoadscripción y heteroadscripción |
| | Conflicto | Adversarios Aliados Expresión del conflicto Estrategias de solución del conflicto Espacio en que se desarrolla Concepción de injusticia |
| | Intereses | Intereses manifiestos y latentes de la acción social Espacio social de expresión del actor Expectativas |
| | Recursos | Recursos familiares y externos |

Conclusión

Este apartado condensa de forma breve la estrategia metodológica por tener una muestra parcial de las personas aficionadas al *comic*. El esfuerzo es insuficiente quizá por mi inexperiencia o porque me faltó tiempo para ganarme la confianza de más informantes. Sin embargo, el trabajo de Marcus me dio la confianza para dar sentido al trabajo de campo que se realizó entre el 2008 y el 2009. En este tiempo también entregué a cada entrevistada la interpretación de su historia biográfica y con este mecanismo me hicieron algunas correcciones y me sugirieron hacer algunas omisiones, las cuales cumplí al pie de la letra.

Los datos empíricos de este estudio fueron construidos mediante dos métodos. El primero fue la observación participante y el segundo la construcción de la historia biográfica por medio de la entrevista estructurada.

El análisis conjunto de la historia biográfica mostró que es una buena estrategia para reconstruir la reconfiguración histórica de la identidad con base precisamente en los resultados de este mismo proceso social.

3.2 Black Lady

En 2009, *Black Lady*¹² vive con Cristina su mamá, Marco Antonio su hermano y con las tías Victoria, Romina y Catalina. La situación más trascendental en la vida de la informante ha sido la ausencia de su papá a partir de 1994 cuando salió a laborar a Florida, y prácticamente desde esta fecha la familia se tuvo que mudar a la casa de la abuela materna, esto es cuando el sujeto de estudio tenía 7 años. Ella recuerda con afecto a su papá porque representa una figura fuerte, aunque también es de carácter alegre.

Cristina, la mamá es profesora de primaria y demora como media hora de distancia de su casa al trabajo. Para la informante, su progenitora es una mamá sobreprotectora, que consiente en todo a *Black Lady*. A su vez, la mamá les dedica mucho tiempo a las tareas del hogar, excepto cocinar, que es lo que más le disgusta. Al respecto, debido a que su hija es antojadiza, le prepara sus alimentos preferidos, es decir, está pendiente de lo que su hija come, incluso cuando tiene que salir temprano la mamá le tiene listo el desayuno y el *lonch* del día. La mamá disfruta lo más que puede a su par de hijos. Por las mañanas ella asiste a dar clases y por las tardes está en casa. En una ocasión acompañé a Cristina a su trabajo y

¹² Black Lady, es la versión de Rini en adolescente, un personaje de *Sailor Moon*, al crecer esta niña, se convirtió en una persona sombría y con mucho odio, por ello es el nombre ficticio de la informante, porque representa los sentimientos que siente por algunas personas.

me pareció que en su trato con sus alumnos se caracteriza por ser enérgica, comprensiva y hasta un poco nerviosa.

Por su parte, Marco Antonio, el hermano de *Black Lady* es de carácter fuerte. Aunque de pequeño era más sensible, pues cuando la informante lo molestaba, éste, de inmediato se quejaba con su mamá. Al paso de los años, Marco maduró y tal vez se hizo más insensible al dolor, pues, en la actualidad es sorprendente que le gusten los periódicos como *Alarma* y a veces inventa historias de desolación o de dolor. De manera particular he observado que le llaman la atención las notas rojas, es decir, los temas de su interés tienen que ver con los cadáveres y las enfermedades. A su vez, con frecuencia escucha música punk, rock, y hasta se puede decir que su artista preferido es *Marilyn Manson*, de quien tiene fotos en su cuarto. Asimismo, Marco cuida su alimentación, es muy observador, se informa de los acontecimientos, y es particularmente conflictivo, porque según él no se deja de nadie.

A *Black Lady*, le gusta la fantasía, es romántica, le apasiona el color rosa, confía en las personas, en lo que dicen, con frecuencia espera que su mamá o su hermano le digan lo que tiene que hacer con su vida, le disgusta escuchar malas palabras, le teme a todo lo que representa la autoridad, y parece que se deja manipular por quien sea.

La casa donde la familia ha pasado la mayor parte de su vida pertenece a los abuelos maternos y recientemente la visité con la informante. Esta vivienda es grande, amplia, tiene dos plantas y como diez cuartos. La característica peculiar es que las habitaciones tienen poca luz, hay persianas, corredizas, pero por lo regular siempre permanecen cerradas. Destaca además una sala con juguetes antiguos y posee una alfombra grande, pero al igual que el resto de la casa, esta sala tiene poca luz.

El cuarto donde dormía la informante es amplio, hay dos camas pequeñas, con cabeceras de madera, una es de este mismo material y la otra es metálica, el piso es de color blanco con negro y hay un pequeño buró de madera, donde la tía Catalina guarda sus recuerdos. En el cuarto también hay una mesa azul que está desocupada y un ropero de tres puertas donde sólo una puerta permanece abierta porque es la que más se usa. También hay un pequeño librero y está lleno de los juguetes de *Black Lady*, entre ellos destaca una casa con pequeños muebles y demás accesorios, con gatos en miniatura y muñecas *Barbie*.

El segundo cuarto que visité es el de la abuela de *Black Lady*, es grande, tiene un ropero antiguo con cinco cajones, en cuya parte superior está lleno de objetos como muñecas, cajas, recuerdos de viajes. La cama es grande, la cabecera es de metal, y hay un anaquel de acero lleno de juguetes, en el centro tiene libros viejos. Unos pertenecen a la mamá de la interlocutora, y otros a los primos de ella. En la parte inferior hay un cajón rojo, perteneciente a la tía Catalina, el cual está lleno de revistas de un *comic* llamado *John Barry*, revistas a las que la informante no tenía acceso porque eran aptas sólo para adolescentes y adultos.¹³

Después está la sala, es de color blanco, el piso es de mármol verde, en la entrada hay una televisión muy grande que ya no funciona, hay muebles de color verde grandes, posee cojines rojos, y unos muñecos de peluche en forma de perros, una mesita con figuras de perro y un librero lleno de revistas científicas.

Al lado está el despacho, es de color blanco, tiene vista a la calle, hay una mesa llena de fotos con los que habitaron la casa, un archivero y una máquina de escribir muy antigua. Aquí el abuelo lleva las cuentas de los departamentos que renta. A la salida de la

¹³ Jhon Barry es un personaje de historieta creado por Juan H. Arcos. La historieta narra las aventuras de un pirata inglés en el Japón aproximadamente a mediados del siglo XVI, quien aspiraba a convertirse en samurái. Tomado de http://es.wikipedia.org/wiki/Samurai_John_Barry

sala hay otro cuarto con una cama de madera, está lleno de cables, aparatos de sonido y de video, hay un ropero de madera lleno de juguetes antiguos, ropa y una televisión añeja.

Enseguida sigue el cuarto del abuelo. Es de color café claro, el piso es amarillo, tiene vista a la calle, hay dos camas pequeñas, un buró antiguo, una lámpara, una televisión grande, y un ropero de madera.

A un lado está el recibidor que tiene una sala color rojo, los muebles son grandes y antiguos y hay una alfombra roja con combinaciones en amarillo llena de grecas, hay una mesa de centro de color verde con un pequeño jarrón con flores artificiales de colores. Al final está el baño. Es de color blanco, con mármol verde, tiene vidrios transparentes.

En el interior de la casa hay un patio de color rosa, está lleno de macetas. Las entradas principales tienen escalones, dos cada una. A lo largo del patio hay ventanas de color blanco y unas sillas metálicas de colores, una barda de ladrillos, hay escalones y una puerta de metal.

En una de las salidas se ubica la cocina. Este cuarto es amarillo, hay dos trasteros de metal, dos estufas: una amarilla y la otra color metálico. La última es la que funciona. Además, hay un refrigerador, una mesa de grande con cubierta de plástico y seis sillas de madera con forro.

La mayoría de las actividades de los integrantes de la familia de *Black Lady* se ha desarrollado en la parte de inferior de la casa. Además, en este mismo nivel había una antigua amasijo donde la informante se la pasaba jugando con los artículos en deshuso. Por su parte, Marco siempre se rehusó a jugar en ese cuarto porque era demasiado oscuro y eso le causaba miedo.

Pero, en el tiempo que duró la infancia de la informante, el lugar central de las actividades principales de la familia se hacía en la cocina. Ahí sus tías tenían cada una función específica: unas preparaban la comida, otras iban al mercado y *Black Lady* prefería acompañar a su abuela, quien le contaba historias o le interpretaba canciones de los años cincuenta, o algo por el estilo.

Según las dimensiones de la casa es evidente que había cuartos deshabitados: unos en la primera planta y otros en la segunda. Es estos espacios, *Black Lady* se la pasaba jugando con los gatos: los vestía, los trataba como muñecos, y aunque después la regañaban por andar metiendo los animales a los cuartos, la informante hacía estas actividades de manera subrepticia.

Por lo regular, debido a que nadie subía a los cuartos de arriba, *Black Lady* pasaba su tiempo de ocio jugando sola, y aunque a veces la soledad le causaba miedo, con el tiempo se fue acostumbrando a la soledad, pues sólo interactuaba con sus juguetes favoritos: las muñecas *Barbie*.

A *Black Lady* le agradaba vivir en esta casa porque están los seres que más ama en la vida, con los que puede hablar, con ellos se siente apreciada. Es más, en las fotos familiares a ella le encantaba salir y cantar, es decir, en su infancia evoca el aprecio de su familia. Tal vez, la soledad es la clave por la que al paso del tiempo la informante evitó ir a las fiestas familiares, o cuando había fotos de inmediato huía de ellas.

En 2009 *Black Lady* es una persona demasiado seria a los 22 años estudia la universidad. Es muy desconfiada. Según ella, debido a que sus compañeros de escuela y maestros la hicieron padecer algunos traumas. Por ejemplo, en una ocasión, una compañera, le clavo un lápiz en la mano, y cuando ella solicitó la intervención del director, no le hicieron caso. Tiempo después, *Black Lady* supo que a esa niña la habían obligado a

dañarla, ella nunca supo los motivos. Mención aparte merece el recuerdo de la profesora de sexto grado quien cotidianamente la regañaba por reprobar matemáticas y se burlaba de ella con descaro, ya sea por tener el pie plano o por no ser como los demás. Esta persona con frecuencia la evidenciaba en el grupo acusándola de robarse los exámenes para que obtuviera buenas calificaciones. Por motivos parecidos a los anteriores, a la informante le cuesta mucho trabajo relacionarse con los demás y solo en ocasiones especiales llega confiar en las personas, ocurre esto al paso de mucho tiempo, y cuando ella siente que en verdad están con ella porque la aceptan.

Su incursión con el *comic* empieza a principios de los noventa, cuando ella tenía alrededor de ocho años. Sus comics preferidos fueron los de *Mickey Mouse* y *La Pantera Rosa*. Su interés por este tipo de lectura es porque a ella le gustaban las lecturas y las ilustraciones.

Para ella, *La Pantera Rosa* es un personaje demasiado cómico, hace acciones que tal vez resultan perjudiciales para unos, pero para ella es divertido. Por ejemplo, este *comic* significa inocencia, mientras las aventuras de *Mickey* le resultan entretenidas.

Black Lady recuerda que constantemente hacían viajes de su ciudad natal a Pachuca, y que su mamá le compraba historietas a ella y a su hermano para que no se aburrieran durante el viaje. En el caso de no haber *comics* diferentes, ambos los compartían, pero por lo regular trataban de comprarle uno diferente a cada uno, y así no peleaban por las historietas. Al llegar a la central de Pachuca su mamá compraba las revistas y también acostumbraba leerlas a sus hijos. Al regresar a casa igual se ponía a ver los dibujos, pero después los desechaba y por lo general los *comics* iban a parar a la basura.

En la ciudad nativa de la informante era difícil encontrar las historietas porque sólo vendían periódicos o revistas más comerciales. Aunque algunas veces su mamá le traía algunas de Actopan. Por ejemplo: *Capulinita*.

Black Lady evoca que le gustaba leer las historietas en la más completa soledad. Sólo en algunas ocasiones estaba acompañada de su hermano, porque su mamá trabajaba y a casa llegaba cansada por lo que regularmente se negaba a leerle. A ella le gustaba leer las revistas en lugares altos. Por ejemplo, se subía a las bardas o a las escaleras. Entre más alto mejor, porque en las alturas es donde se sentía más a gusto.

De igual manera, la informante recuerda que le gustaba leer las revistas acostada en el piso. Pero si la veían las tías, la regañaban porque *Black Lady* siempre se enfermaba de anginas.

Las historietas en esas épocas costaban alrededor de tres a cinco pesos. En caso de que su mamá se negara a comprarle las historietas, la informante hacía berrinche y no paraba hasta que le comprobaban lo que pedía. Pero después ella empezó a tener un tipo de vicio de coleccionar las historietas y se sentía triste cuando tenía *comics* repetidos. A diferencia, ella es feliz con más posesiones de revistas distintas.

Los *comics* substituyeron a los gatos, a los muñecos de peluche, a las *Barbies* porque inspiraban sus sueños y creatividad. A *Black Lady* las revistas la hacían soñar e imaginar que era una de las chicas, luego, el ensueño se prolongaba pues podía dibujar y colorear a sus personajes favoritos, conservarlos y hablar con ellos en cualquier momento, incluso en las noches. Así que los *comics* se hicieron para la informante el elemento clave con el que fue construyendo su soledad y poco a poco se fue quedando sola sin importarle mucho la necesidad de interactuar con los demás.

Al paso del tiempo la interlocutora dejó de ser sociable, prefirió callarse y no decir nada y sólo escuchar lo que los demás decían, es decir, sin dar una opinión al respecto. Así, *Black Lady* se fue llenando de rencor, de tristeza, según palabras de ella misma — ¡una tristeza profunda! Pero, lo que más le duele es no ser aceptada, ser engañada por sus amigos, es así como le ha tenido miedo a todo. En ocasiones en que su madre la ha visto llorar cuando tiene problemas escolares le ha preguntado que si la cambia de escuela y la informante siempre se ha negado, estaba atrapada en su soledad en la que le fue imposible explotar y hablar abiertamente de su problema. Ahora, el mundo le parece tan desolado, con compañeros que según ella se caracterizan así, la cito: —mezquinos, engreídos, hipócritas, interesados, malditos, estúpidos, perros, etcétera.

Es claro que el comportamiento social de la informante adquiere tintes negativos. Por ejemplo, en vez de hacerse alegre y sociable, *Black Lady* se va haciendo seria y rencorosa. El último sentimiento fue creciendo. Si antes, en una conversación miraba a las personas a los ojos, ahora sólo baja la mirada, pues está segura que aburre a las personas o simplemente que no es capaz de interesar a la gente con su conversación. La informante explica que le tiene odio a las personas porque no olvida lo que le hicieron, pero, a su vez, se angustia porque no entiende por qué la trataban tan mal, cuando ella ha luchado en vano por integrarse y por ser aceptada.

Después de un tiempo, *Black Lady* se fue a su actual casa a vivir. Ahí apareció de nueva cuenta un problema social, pues su familia no se lleva bien con los vecinos, y, aunque cerca vive su prima, continuamente aparecen conflictos vecinales.

Ese día visité a la informante en su casa nueva. La vivienda se ubica en una cuesta, cerca de la carretera principal de su ciudad natal. El lugar está lleno de rastros clandestinos. Las personas no se observan amables, ni siquiera saludan. La casa es pequeña, está rodeada

por un terreno baldío. La familia que vive en el patio trasero les tira basura en la puerta de la casa de la informante.

Bueno, a la entrada de la casa de la interlocutora hay un pequeño escalón y se ingresa directamente a la cocina, después siguen dos cuartos pintados de morado en la planta baja. En la parte superior están los cuartos principales donde están las recamaras y la televisión y otros muebles. A *Black Lady* le gusta mantener en oscuro los cuartos, no le gusta abrir las persianas, tal vez porque recuerda la casa de los abuelos, y porque así se siente sola.

La interlocutora evoca que en el periodo que cursó la secundaria, el rechazo de sus compañeros se intensificó. Por ejemplo, una ocasión en que se realizaban elecciones de grupo a través de las *planillas*, cuya característica peculiar es que los candidatos de elección popular se representaban por un nombre y una mascota. Ella estaba muy contenta por participar, sin embargo, en su grupo la obligaron a que formara la planilla contraria a la de la mayoría de los compañeros, es decir, en grupo le dijeron que ella era la indicada para representar a la otra planilla. Así que no tuvo otra opción: la presionaron y rechazaron, y por supuesto la elección popular no la favoreció.

En este mismo nivel escolar era frecuente que los compañeros se organizaran para engañarla y jugar con sus sentimientos. Por ejemplo, un compañera le entregó una carta donde un chico la citaba para conocerla, pero, al ver como *cuchicheban* y se burlaban de su interés, ella decidió no asistir al lugar de la cita.

La adolescencia puede ser la etapa de mayor crueldad social porque la informante prefería estar sola a que se burlaran de ella y de sus sentimientos. En casa jugaba con las *Barbies*. Se pasaba el tiempo vistiendo a las muñecas y las peinaba. En cambio, cuando

tenía que interactuar con los estudiantes es el momento que más odia. Por ejemplo, durante educación física o en el catecismo.

En la escuela, sus compañeras se reían de su coordinación, de su distracción, era frecuente que se negaran a incluirla en los equipos porque iban a perder, en fin, *Black Lady* no sentía confianza ni siquiera para correr tras la pelota. En esta situación, la interlocutora evoca que imaginaba a las protagonistas de los *comics* con un problema parecido, pero que con esfuerzo y perseverancia lograban ser mejor en lo que fallaban. Así que concluyó que le ocurriría lo mismo y se esforzó, pero la situación del *anime* no se repetía en su historia. En la realidad social, los resultados obtenidos seguían siendo malos, problemas que olvidaba refugiándose en las series, pues, aunque sólo son figuras inanimadas, sus acciones para ella representan algo afecto social, es decir encontraba en las revistas el cariño que la vida social le negaba. Entonces entró a ese mundo en el que la amistad, el valor y la alegría existían, y donde, tal vez como observadora podía ser parte de ese mundo, no físicamente, pero de alguna otra manera, sus verdaderos sueños e ilusiones estaban reflejados en los dibujos. Ese mundo es mágico e increíble. Ahí ella no encuentra dolor, tristeza, sólo ilusión y alegría, eso es lo básico para *Black Lady*.

En esta parte es trascendental señalar cómo la interlocutora evoca la forma en que empezó su afición a los *comics*. Esto ocurrió en el inicio de la escuela secundaria. En esta ocasión, su hermano le mostró la estampa de un gato, pues para ella, estos animales ya sean vivos o en dibujo le significaban autenticidad y no como sus compañeros y compañeras que por el contrario le parecían mezquinos e hipócritas. En fin, con el tiempo supo que la imagen del gato pertenecía a un *comic* donde este personaje regalaba un medallón mágico a una niña con el que transformaba su imagen. Por buena o mala suerte, la informante pudo ver en televisión esta serie y la siguió el tiempo en que duró la programación. Esta serie

televisiva fue el inicio por su afición al *comic*, pues, instantáneamente se identificó con la principal protagonista y recreaba las ilustraciones y las aventuras como si fuera ella misma.

Asimismo, localmente encontró en el papá de Yesica, compañera de estudios el suministro oportuno de los *comics* y sus ilustraciones, porque esta persona tenía un puesto ambulante a la salida de la secundaria donde *Black Lady* cotidianamente alimentaba su identidad-soledad comprando estampas, juguetes, sobres, cartas, barajas, álbumes y afiches de sus personajes favoritos. El dinero que le asignaba su mamá se consumía en los artículos impresos de su interés. Los jóvenes consumidores se concentraban a la hora de la salida de la escuela secundaria. Todos se arrebataban las estampas. La interlocutora se sentía feliz cuando los afiches no le salían repetidos. Los jóvenes también intercambiaban las ilustraciones, se les veía ansiosos al abrir los sobres, los de más edad compraban paquetes completos digamos de 100 pesos o más. Todo esto duraba muy poco: como media hora, prácticamente puede decirse que es como si se trataba de la bolsa de cambio, lugar con un enorme dinamismo donde en instantes se llevan a cabo todas las transacciones, pues, a la salida de clases, los jóvenes corrían presurosos al puesto de revistas, incluso *Black Lady* salía antes, con tal de conseguir los nuevos afiches, de lo contrario se terminaban y eso le molestaba mucho.

En este puesto ambulante la informante conoció la serie de *Sailor Moon*. Los personajes centrales de esta revista son jovencitas con las que la informante se identificó de inmediato. Con su prima Elisa, cada una escogió el nombre de una de las chicas. A *Black Lady* le gustaba la personalidad de las chicas, los colores y cada una trataba de adquirir el mayor número de representaciones visuales de su personaje favorito, incluso la interlocutora pidió a su mamá que le pintara el pelo de rubio como la *Sailor* de su preferencia, a lo que su mamá se negó.

Por su parte, Marco Antonio su hermano, en el transcurso de la secundaria compartió la misma afición por las historietas y le encantaba las series japonesas.

Al paso del tiempo, Marco Antonio dejó de comprar las revistas, pero *Black Lady* y Elisa siguieron compartiendo esa actividad.

Al respecto, a la interlocutora le causaba gracia que su hermano y su prima compartieran un *comic* en el que una niña de origen japonés cantaba en este idioma y con frecuencia tenía aventuras en una tierra mítica llamada Fanelia, porque era muy común que ella se percatara de que ambas personas cantaban en japonés, pero a *Black Lady* esa historieta no le interesó porque se trataba de máquinas, lo cual se le hizo muy aburrido.

Después que Marco Antonio perdió el interés por los *comics* ya no compró más artículos y los que tenía se los regaló a la informante una serie de productos que podían identificarse como de origen japonés. De ahí, ella empezó, a comprar productos alusivos a otras series hasta tener una colección japonesa que disfruta de ver de vez en cuando, y que no piensa vender por nada del mundo, pues tantos años de colección le han costado tiempo y dinero.



Foto 1. La colección de *Black Lady* es muy diversa hay objetos muy antiguos desde que ella tenía 14 años, la informante no decora su cuarto con sus objetos de anime porque los considera muy valiosos y no quiere que

se le dañe, es por eso que prefiere guardarlos en cajones. La informante demuestra su apego a los objetos dándoles un valor sentimental.

A propósito, Marco Antonio, tal vez por nostalgia a los *comics* empezó a adornar los cuadernos de la interlocutora con emblemas de series japonesas, pero para ella, los afiches favoritos son los de las chicas *Sailor*, y cuando se dañaba o se perdía una lloraba. La protagonista creía que los mundos relatados en las revistas existían en realidad, y hasta soñaba que existían en alguna lejana galaxia del universo.

Al paso del tiempo, *Black Lady* se interesaba más por las series de *anime*, llegó a tener un estado de afición tal que sólo le preocupa lo que pasaba en el próximo capítulo, es decir, no perdía un número, eso le causaba mucha angustia, sólo pensar cómo conseguir un número que le faltara a su colección.

En la etapa de la escuela preparatoria el *anime* preferido y coleccionado por la sujeto de estudio llegó a su fin. Ante esta situación ella se aficionó a otra serie: *Card Captors*, ésta, se caracteriza por ser más corta, y actual, en fin, con suma rapidez, la interlocutora se acostumbró a la trama, a las canciones y a buscar información en *internet*.



Fuente <http://www.imperiumgames.com.ar/foro/f462/sakura-card-captors-dvdrip-mu-112562/>

esta edad le interesaba todo lo que tenía que ver con la cultura japonesa, intentaba aprender el idioma, cómo se pronuncia y cómo se escribe, el único freno a su interés es que se da cuenta que con nadie comparte el gustos y esta actividad y todos se burlan de su afición. Por ejemplo, los compañeros de escuela le preguntaban si en verdad habla japonés.

En una ocasión obligó a su mamá que le comprara un vestido rojo de origen asiático, es una vestimenta común de las mujeres chinas o tal vez de las japonesas. Con esta indumentaria decidió presentarse a un examen formal a la escuela con la intención de que sus compañeros la vieran diferente, es decir con la posibilidad de dejarse ver distinta al resto de estudiantes. *Black Lady* decidió que llegó el día de ser valiente y no tener miedo. Aunque se preocupó del qué dirán, pero esto no la detuvo, para ella sólo existía el vestido y los demás salían sobrando. Al ingresar al salón de clases le causó la impresión de que nadie comentaba nada, pero a la salida del examen algunas compañeras le preguntaron del lugar donde compró la ropa, un joven la definió como *Chu Lee*, una peleadora de un videojuego, luego aparecieron burlas de algunas compañeras que le decían —¡No estás en Japón! y así fue todo el día recibiendo críticas, pero, ella estaba feliz porque con ese vestido se sentía diferente, por lo menos estaba segura que podía distinguirse así.

A su vez, en esta época, la informante se aficiona a bajar imágenes de los personajes del *comic* en *internet*, hasta hizo amistad con la empleada que la dejaba más tiempo en la máquina sin cobrarle. Luego, al igual que había escuchado a su hermano y prima, ella empezó a cantar en japonés, aunque sabía que nadie la entendía y a su familia le causaba risa ella, pero ella se sentía bien.

Así, la afición de *Black Lady* fue creciendo. Por ejemplo, en una ocasión compró una película de su serie favorita, pero al verla se percató que estaba incompleta y tal situación le causó mucha frustración. En consecuencia ella lloro y con su madre la buscaron

en Pachuca sin éxito por mucho tiempo y hasta se atrevió a viajar sola a este lugar a intentar conseguirla. A su vez, se atrevió a encargarla en un estanquillo de revistas de su ciudad, y cada lunes sin descanso preguntaba por la película. Así estuvo como tres meses hasta que la consiguió a un precio alto: 50 pesos. La informante también recuerda que salía corriendo de la escuela para llegar a tiempo a casa a ver su serie favorita, y cuando en la programación sustituían la transmisión por un evento importante como un juego de fútbol de la selección nacional, ella se enfurecía muchísimo. Incluso le pagó a algún familiar para que le grabara su serie cuando no podía llegar a tiempo por el horario de la escuela. Cuando a pesar de todo ella no conseguía tener la grabación se enojaba, lloraba y se deprimía. En fin, en los cuadernos y libros escolares consolidó el gusto por ilustrarlos con dibujos, letras japonesas, con todo lo que tiene que ver con la cultura nipona.



Foto 2. En esta fotografía se observa la influencia de la cultura nipona en *Black Lady*, pues tiene un *cosplay* de *Sakura de Naruto* y de un *gato* (animal predilecto). Hay también un *CD* de música japonesa, videos, pósters, barajas y varios videos de anime que ve de vez en cuando.

Al ingreso a la universidad se fue a vivir a Pachuca. Esta situación la deprime porque nunca antes había salido de casa, le angustia estar lejos de su familia. Así pues, ya instalada en este lugar compró una colección de *comics* y películas que normalmente veía por las noches. Pero, en una ocasión no durmió por ver veinte capítulos de una serie porque no tenía sueño.

Esta etapa estuvo llena de grandes cambios, pues su estilo de vestir lo cambió y principalmente imitaba a su prima Elisa, quien acostumbra usar colores oscuros y delineador negro en los ojos. Así, casi toda la ropa de *Black Lady* fue de color negro, púrpura o colores oscuros. Las uñas se las pintó de negro, morado, rosa mexicano, ella cambió su guardarropa porque estas novedades le representaban la oscuridad. Aclaro, no hacía esto por seguir una moda, no por imitar a la subcultura *Dark* o *Punk*, simplemente era mostrar su estado de ánimo, es manifestar sus sentimientos y como se percibía.

En la etapa actual la afición por los *comics* la mantiene oculta, porque las personas le han hecho ver que esos intereses son sólo para niños, y hacen sentir a la informante como tonta. Sin embargo, pasa el tiempo y ella se siente más sola, cuya compañía es la televisión, las revistas y productos que tienen que ver con ella. Pero, la soledad es profunda, y además los días pasan sin sentido, a ella la vida le parece aburrida y rutinaria.

En fechas recientes la interlocutora se ha acostumbrado a asistir a las convenciones de los *comics*, aunque sigue siendo rechazada socialmente. El personaje favorito de la informante es *Sailor Moon*. Ella cree que cada *anime* tiene su personalidad, es tan variado este mundo irreal que cualquier personaje le cae en gracia. Sin embargo, hay personajes que

le desagradan como: *Mazinger Zeta*, *Mechas* o *Androides*, estas son precisamente, series alusivas a *robots*. Estas historietas para ella, son muy violentas, muestran el lado oscuro, donde el objetivo es vencer al enemigo, eso es lo principal, de forma particular, a *Black Lady* le desagradan los ambientes futuristas con sangre por doquier, maldad al extremo.

A su vez, a la sujeto de estudio le agrada lo que tengan ver con *Shojo*, es una categoría para chicas, con heroínas con poderes, pero siempre con un toque de feminidad y de valor, es decir, le gusta ver chicas guerreras con valores de comprensión, con mundos nuevos, donde hay amistad, pero también le agradan temas caóticos donde ocurre la venganza, con todo lo que tenga que ver con el lado oscuro de las personas.

La interlocutora está en desacuerdo por la censura social de los *comics*, ella considera que se debe al desconocimiento de la esencia que tiene este producto, donde los ataques están prejuiciados, por ese motivo hay tantas clasificaciones y para cada tipo de público. Para ella cree las revistas son favorables.

Hoy día, la interlocutora tiene consolidada la admiración de la animación japonesa porque, los personajes son tan variados, y tienen estilos de ser y de pensar. Ahí ella encuentra la representación de sus sueños e ilusiones, con ellos es posible imaginar nuevos mundos, lugar donde todo sucede y a la vez no pasa nada.

Se puede decir que a *Black Lady* le gusta el *Shojo*, es decir, lo que es especial para las chicas, estos son las revistas que muestran el lado femenino, aunque también le interesan temas de armas, esto es lo que a ella más le impresiona. Por ejemplo, entre sus deseos es poseer un *Sable Samuray*. Además, la informante prefiere los temas de vampiros, los personajes como *Chobits*, último personaje que es una versión de computadora, pero con forma humana.

La interlocutora ha asistido a dos convenciones de la *MOLE*, es una reunión de personas interesadas en los *comics*. Ahí ella encuentra sujetos como ella y ha hecho realidad sus sueños, pues encuentra todo lo que busca. Las personas asisten disfrazadas de su personaje favorito, y pasan desapercibidos, pues nadie es señalado por como viste o porque lo compra. En este espacio se trasciende la realidad, pues para ella cada uno es quien quiere ser por medio de un disfraz, en este sentido, se puede traer una falda con picos, sombreros locos, cabellos azules, todo se permite. El consumo es impresionante, de tantas cosas, en las conversaciones conversa sobre capítulos de series, se canta y come como japonés.

Como vemos, la informante tiene muchas series favoritas: *Sailor Moon*, *Ranma ½*, *Sakura*, *Guerreras Mágicas*, *Inu Yasha*, *Chobits*, *Death Note*, *Dragon Ball*, le gusta la música de *anime*, los *openings* y *OVA's*, de japoneses sólo conoce algunos, pero sí le gusta el estilo, en este sentido, a Black Lady le gustaría viajar a Japón, sería bueno aprender sobre *shintoismo*, usar la vestimenta, los productos, la tecnología, comer pan al vapor, todo lo japonés.



3.3 Hanami

*Hanami*¹⁴ es una chica de 22 años que en la actualidad estudia comunicación. Ella es nativa de la Ciudad de México, pero su familia radica en la capital del estado de Hidalgo casi desde que ella nació. Su familia se forma por Arturo, su papá; Paula, su mamá; y Aralia, su hermana menor. Desde la primera vez que la conocí y que aceptó darme entrevista ella se define como *otaku*, es decir, esta denominación significa que es ferviente seguidora de *anime*, o sea que, le gustan mucho las revistas de caricaturas japonesas. Aunque sus padres no comparten su afición, al menos no se la prohíben.

La informante es de piel blanca, con pelo largo, ojos verdes, compleción delgada, padece de asma casi desde nacimiento, por ese motivo no practica ningún deporte y más bien se define como *antideportista*. Hoy, su principal preocupación es la de encontrar trabajo porque está terminando la licenciatura en comunicación. Aunque ella prefiere formar su propia empresa, y de manera especial que tuvieran relación con el *comic*. Por ejemplo, sueña con dedicarse a maquilar dibujos de *manga* o a elaborar la publicidad que usa los elementos del *comic*.

Arturo, el papá de *Hanami* es médico internista, su principal afición es el fútbol, al grado que cada jueves practica este deporte con sus compañeros de trabajo.

Paula —la mamá— tiempo atrás trabajó de enfermera. Ahora se dedica de tiempo exclusivo a ama de casa y su principal pasatiempo es ver películas con sus hijas. Ella dejó de laborar por estar al pendiente de sus niñas —pues según *Hanami*— eran muy

¹⁴ Hanami, es la tradición japonesa de observar la belleza de las flores, pero por lo general se asocia esta palabra al período en que florecen los cerezos . <http://es.wikipedia.org/wiki/Hanami>

enfermizas, entonces, fue preferible tener a mamá en casa para que las atendiera. Tal vez por ese motivo, la interlocutora considera que es bastante dependiente de su mamá.

Quizá, esta profesión sea la causa de que Aralia —su hermana menor— decidiera estudiar enfermería. A ella, por el contrario, le disgusta el *anime*, pero la relación entre las hermanas es bastante cordial. Aunque a veces, la hermana menor en el juego intenta persuadir a *Hanami* y le dice repetidamente que ya deje de ver *caricaturas*.

Por su parte, a la interlocutora le fascina el *j-pop*, es decir, la música en inglés o japonés. Entre sus grupos favoritos están *The Cranberries*, *Beatles*, *No Doubt* y la música retro en inglés. Pero —insiste— la afición por el *anime* es un gusto muy especial.

La informante recuerda que con sus padres ha tenido una relación muy estrecha. Ellos saben de su *hobby* por el *anime*, inclusive su madre le hace el *cosplay* (atuendos con los que acostumbra caracterizarse como un personaje del *anime*), e incluso sus padres la acompañan a las convenciones, a las que acude por lo menos dos veces al año, en la ciudad de México.

La familia es muy unida a pesar de que pasan poco tiempo juntos. Por un lado, el papá trabaja los siete días de la semana, las hijas dedican su tiempo a la escuela y la mamá a las labores propias del hogar. Aun con esto, la relación familiar se observa muy sólida, la mayoría de las veces comen juntos por la tarde y en la cena. Al terminar, disfrutan de ver televisión o las hijas realizan sus tareas escolares.

A su vez, los días que él papá no trabaja acostumbra llevar a la familia a los parques recreativos. Pero, esto casi siempre ocurre sólo en los días festivos. Ahí, consumen los alimentos en los negocios o comen lo que llevan preparado de casa. Es habitual que tomen fotos y disfruten en armonía de la naturaleza.

La casa de la familia es muy grande, tiene dos plantas, un patio enorme, cada hija tiene su cuarto, hay una habitación con aparatos para hacer ejercicio, estudio y el piso es de azulejo, motivo que ilustra una condición económica muy estable. El lugar preferido de la informante es sin duda alguna su habitación y la sala. En su cuarto conserva las revistas, *anime* y *manga*. Las paredes de su recamara están cubiertas de pósters alusivos a sus personajes favoritos y se pasa mucho tiempo en la sala porque ahí convive con su familia.

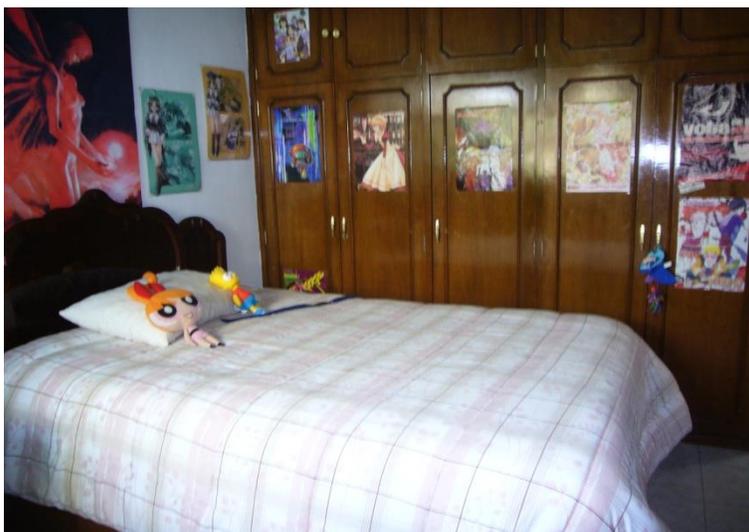


Foto 3. La recamara de *Hanami*. En ella se puede observar diversos pósters alusivos a los *animés* predilectos de la informante como *Naruto*, *Sakura*, *Evangelion* y demás. También hay personajes decorativos de caricaturas norteamericanas como *Bart Simpson* y *Bombom* de las *Chicas Superpoderosas*. La decoración de la recamara es muy ordenada, va de acuerdo con la personalidad de la informante.

Debido a la cercanía con la Ciudad de México y a que algunos familiares viven allá, cuando *Hanami* era pequeña su familia acostumbra visitar la capital del país. A ella le gustaba hacer el viaje porque tiene una prima con la que jugaba a los *nenucos*, a las *barbies*, a que se casaban y a que eran mamás. La informante recuerda con cariño esta etapa feliz que compartía con su prima. Luego, al cumplir cuatro años nació su hermana Aralia, por lo que desde ese momento ha tenido con quién jugar.

El gusto por el *anime* se fue desarrollando al paso del tiempo. De niña disfruta las caricaturas japonesas, bastante populares en este tiempo en la televisión. Ella recuerda que en una ocasión al regreso de la escuela a casa como a los diez años), de pronto, en un puesto de revistas le llamó la atención la historieta de *Ranma 1/2*, por lo que la compró sin vacilar. Esta fue la primera historieta que adquirió de forma independiente con el dinero que le daba su mamá para comprar dulces. La revista la desconcierta porque a su pequeño cerebro le cuesta mucho trabajo descifrar los aspectos de violencia, sexo y romance, ya que este tipo de *manga* es apropiado para los jóvenes, y no para personas de menor edad. Sin embargo, tal adelanto fascina a la interlocutora, sobre todo por la relación entre los dos principales personajes: *Ranma* y *Akane*, pues, ambos, en silencio están enamorados, pero nunca se lo comunican y las historias ocurren entre batallas con el enemigo, pero sin llegar a concretar el romance. Por su parte, la informante desea que los dos personajes se declaren su amor y vivan felices, pero no, la relación de pareja se queda en las mismas y nunca se consuma el amor, que es lo que más le interesa a Hanami.

De forma recurrente, en cada entrevista, la sujeto de estudio evoca su etapa infantil con el problema del *asma* y de la *neurodermatitis*, que eran padecimientos muy molestos por la comezón y las erupciones en la piel, enfermedades con las que ha aprendido a vivir poco a poco, hasta la fecha siente que ha disminuido su malestar.

En el trascurso de su formación en la escuela primaria *Hanami* no es nada sociable, no sabe cómo hacer amigos, y por los problemas de sociabilidad transita de la escuela particular a una pública. La primera escuela a la que asistió se llama *Lestonac* y ahí estudian sólo mujeres. En esta institución la carga académica fue severa. Desde su ingreso parece terminar de manera brusca su infancia y cobran importancia sus *grandes* responsabilidades. En tal situación de presión ella se enferma con mucha frecuencia y tiene

que estar pegada a las faldas de las maestras que la atienden por su mala condición de salud y casi no interactúa con las niñas de su edad. A ellas las considera con defectos. Por ejemplo, cree que son envidiosas, creídas y presumidas. Pese a esto conoce a Dalia, amiga sólo de corto tiempo, con quién rompe la amistad que las une por una tontería sin importancia. Esta situación ocurre cuando *Hanami* intenta ampliar su círculo de amistades sin mucho éxito porque dos niñas no le muestran interés y Dalia le reclama que las persigue y no le hacen caso. Hoy en día, la informante se arrepiente de no haber recuperado esa amistad, pues hace tiempo observo su foto de grupo y se dio cuenta que a pesar de todo recuerda con cariño a Dalia, porque mientras ella intentó salir en la foto con las dos niñas a las que solicitaba su amistad se olvidó por completo de su amiga, pero ella en cambio no hizo estos, y buscó colocarse arriba de la sujeto de estudio, así la descubrió recientemente, su amiga intentó estar cerca de ella.

Quizá el rechazo social que experimenta en la escuela primaria se debe a las enfermedades. Ella se siente observada por las erupciones en la piel y sus compañeros no se le acercan por miedo a que sea contagioso.

Dos años después se cambió de escuela, pero en la escuela pública ocurrió lo mismo. A pesar de ponerle más ganas para integrarse con los niños logró muy pocos avances. En esta escuela el ritmo de estudio es menos intenso y ella destaca de los demás por su dedicación. Lo malo es que los niños la definen de presumida por sus excelentes calificaciones.

A pesar de tan mala reputación logra hacerse popular para algunos niños gracias a las charlas del *anime* sobre todo con temas de *Dragon Ball*, *Ranma 1/2* y otras series japonesas. Aunque, se puede decir que nunca tuvo una relación muy estrecha con ellos, su círculo de amistad es muy cerrado y casi se restringe sólo a Lirio. La informante es muy

desconfiada —repito— tal vez su infancia la marcó para siempre, pues, debido a los problemas de la piel fue estigmatizada, por los demás, porque sus compañeros no se le acercaban. En esta etapa le interesaban las películas de Disney, aunque ahora considera que son muy lineales, que muestran una realidad ideal, es como en los cuentos de princesas donde todo es bello, perfecto, donde los buenos son buenos y los malos son muy malos, lugar donde el amor siempre triunfa. En cambio, en las películas japonesas producidas por el estudio Ghibli las cosas se muestran más reales. En la actualidad la informante sabe que siempre tuvo razón, pues, desde niña entiende que el mundo no es de un solo color, es decir, hay matices, los buenos no siempre son buenos, ni los malos son totalmente malos.

En este sentido es que en ocasiones compra revistas estadounidenses como *Los Simpson* o *Gasparin*, sólo para pasar el tiempo, porque en su momento estuvieron de moda en la televisión.

En la escuela secundaria *Hanami* tuvo problemas con la materia de matemáticas. Esta situación tiene una historia importante porque en lo que duró este nivel escolar un año no tuvo profesor de esta materia. En segundo grado, cuando llegó el profesor de planta, aunque sabía mucho y enseñaba bien ella reprobaba los exámenes, pero finalmente aprobó con la calificación mínima. Unos meses más tarde una maestra substituyó al profesor y hasta ese momento la informante entendió mejor sobre esta asignatura. Sin embargo, aún le queda el resentimiento porque sabe que fue la más deficiente. Al final está segura que las matemáticas son una materia que no le gusta pero que logró entenderlas, porque la mayoría son muy monótonas, sólo se basan en apuntes, dictados o resúmenes, inclusive en educación artística le faltó aprender más porque sólo sabe tocar una melodía en la flauta.

En la escuela secundaria se hizo amiga de Clavel y luego de Gardenia. Pero, al paso del tiempo Hanami decidió alejarse de ellas, ya que no entendía el sentido del humor de sus

amigas. A causa de esto nuevamente anduvo sola, sin amigos, porque no se dedicó a tratarlos y puede decirse que no hizo amistad con los varones, excepto con un compañero que le acompaña desde la primaria. Con él coincidía para hacer trabajos en grupo aunque no era un amigo cercano porque no se reunía con él ni durante el recreo, tampoco era su confidente, sólo era el compañero con el que hacía trabajos en equipo.

La informante recuerda que no se adaptó con los compañeros debido al ambiente agresivo. Esto hizo que no asistiera a las fiestas de la secundaria, porque le desagradaba que tomaran alcohol o presumieran de sus incidentes sexuales. Cuando sus compañeros querían faltar a clases, ella no estaba de acuerdo y decidió no involucrarse. Por todo esto, la informante transitó en la escuela de forma solitaria, fue preferible aislarse porque no entendía el comportamiento de sus compañeros.

En consecuencia, a la soledad, la afición hacia al *anime* siguió creciendo. De manera particular la interlocutora recuerda el gusto por las caricaturas japonesas. En vano intentó identificarse con los demás, pero, lo que más le duele es que no hay *otakus*, y eso significa estar sola en su afición, eso es mala suerte. Unos meses conoció a un *otaku*, pero se cambió de escuela y ya no tuvo a nadie con quien compartir esta afición. Sin embargo, había algunos estudiantes que gustaban de ver series como *Pokemon* o *Caballeros del Zodiaco*, pero ella sabía que no eran aficionados a las caricaturas japonesas. Por su parte, todo mundo conocía su afición por el *anime*, hasta su familia en general sabe de esta afición.

Según *Hanami*, ella es la única responsable del rechazo de los demás, ella es la que se aleja. La decisión le desagrada, pero asegura que no puede tener amigos que no comparten sus gustos. El recuerdo más ingrato que tiene es que se burlan porque dicen que ya esta grande para ver caricaturas. Este tipo de comentarios no le importan, porque ni siquiera sus padres se lo han dicho y menos caso les hace a los comentarios de los

desconocidos. A pesar de esto, Hanami no se intimida y continuamente resalta su afición al *anime*.

En la escuela secundaria es cuando se vuelve una compradora compulsiva de los productos del *anime*. En una ocasión, al salir de la escuela observó a los vendedores de revistas. Ella compró una a pesar de que era maquilada, es decir estaba engrapada con fotocopias. Luego empezó a comprar álbumes de *Dragon Ball*, *Sailor Moon* y *Pokemon*. Esta adquisición incrementó su afición porque tenía que comprar estampas para llenarlos. Algunos se quedaron incompletos como *Dragon Ball*. Al paso del tiempo dejó de comprar las estampas y sólo conserva los álbumes. Hoy aun tiene como recuerdo algunos *pósters* y una figura transparente de *Pokemon*. Al respecto, este personaje le agrada por las aventuras en las que participa, sobre todo le fascinan los viajes de Ash, el protagonista, ya que en cada capítulo hay nuevos personajes y nuevos enemigos en el equipo *Rocket*. Al paso del tiempo, la caricatura empezó a ser muy rutinaria y perdió interés, ahora ya no le gusta ver la serie en la televisión.



Foto 4. Colección de *Hanami* que va desde animes, mangas, revistas especializadas en comic y en dibujo manga, figuras de colección alusivas a Sakura, Mansion Foster , Digimon, cartas clow y la compilación del comic de Mafalda. Los precios de estos artículos van desde 60 pesos los mangas, las revistas cuestan alrededor de 15 a 30 pesos y las diversas figuras van desde 150 a 200. Por lo tanto esta colección no es barata pues se necesita mucho tiempo y dinero.

En la etapa de la escuela preparatoria, *Hanami*, por su vestimenta parecía pasada de moda, pues no le interesa arreglarse, maquillarse ni menos salir de compras. Ella es feliz usando ropa cómoda como los pantalones de mezclilla, blusas holgadas y siempre sale peinada de casa del tipo de cola de caballo.

En este tiempo, la interlocutora asistió a algunas fiestas, pero tampoco se adaptó. Le desagradaba observar que sus compañeros estuvieran tomando alcohol, fumando, vomitando, por lo que decidió no asistir más a las fiestas. En este lapso, la informante recuerda que a lo más asistió a tres discos, en las que definitivamente tomó la decisión de que el baile le desagrada porque le parece muy aburrido.

En la escuela la socialización con los compañeros se reduce sólo a saludar con un ¡Hola! o ¡Buenos días! y preguntas relacionadas con la escuela como ¿Qué dejaron de

tarea? ¿Cómo te fue en el examen? etcétera. El círculo de amistades y de convivencia era muy cerrado. Entonces, la informante tampoco intentó relacionarse con los compañeros, pero ahí encontró a sus tres mejores amigas: Pera, Frambuesa y Petunia, inclusive, en la actualidad todavía las frecuenta. Esta es la amistad más duradera que ha tenido. A sus amigas tampoco les gusta el *anime*, pero al menos la comprenden cuando compra las revistas. En una ocasión Frambuesa la acompañó a un taller de *anime* organizado por el Fondo Cultural de la Universidad.

En esta escuela la informante amplió sus conocimientos sobre el mundo del *anime* y del *manga*. Esto ocurre cuando conoce a una chica aficionada al tipo denominado *Evangelion*. Con ella puede hablar del tema sin ningún problema. Al tiempo de salir juntas, *Hanami* compra la revista *Conexión Manga*. De ahí ella se interesa y practica el dibujo de *manga* y participa en un taller de *comic*, conoce a varios chicos *otakus* porque dibujaban muy bien, y bueno, la interlocutora se identificaba y disfrutaba de esa compañía. En el taller también aprendió sobre el *cosplay*. A su vez, en este tiempo la sujeto de estudio hizo una amiga por *correspondencia*. Esta persona es la que resuelve todas sus dudas sobre el *manga* y el *anime*. Por ejemplo, ella es la que le explica que es ser *otaku*. Cuando resolvió dicha duda, en cada oportunidad *Hanami* le dice a todos que ella es un *otaku*. En tal disposición, esta etapa preuniversitaria —según la propia interlocutora— es en la de mayor enajenación.

En la preparatoria *Hanami* mejora la calidad de los dibujos de *manga*. Aunque el gusto por dibujar inicio desde niña, pues a cada momento acostumbraba presumir sus dibujos a su papá. En este tiempo todo se reducía a dibujar y a recibir la sonrisa de aprobación de sus padres. De sus manos reproducía sirenas de ojos grandes como los de las caricaturas japonesas. Luego se especializó en ilustraciones de *Pokemon*. De tantos dibujos que ha realizado la interlocutora hay evidencia en una libreta que conserva desde este

tiempo. El gusto por el *anime* lo desarrolló en el taller, porque ahí aprendió sobre los *esqueletos*, el *canon* del cuerpo, las proporciones de la cara, etcétera.

Al ingreso a la Universidad decidió estudiar comunicación sólo por el gusto a las revistas de masas y a todo lo que tiene que ver con el *manga*, aunque también consideraba que el plan de estudios era muy bueno. En esta etapa se olvidó por asistir al taller de *manga* porque no le da tiempo debido al excesivo trabajo que hay en este nivel escolar. Sin embargo nunca perdió el gusto por dibujar y cada que puede disfruta de los trazos, sobre todo cuando se siente aburrida porque así se le pasa el tiempo más rápido. Pero, a pesar de todo no se considera una experta en el dibujo *manga*, aunque está consciente de los avances porque mejora la calidad de los dibujos.

En esta época logra socializar más y forma parte de un grupo de *otakus* que se reúnen para ver *anime* y películas. Las reuniones inician por la tarde y terminan a media noche, compartiendo además alimentos como frituras, *pizza* y refrescos. Los encuentros con amigos se hacen en alguna casa de los padres de los chicos. A veces sólo se dedicaban a ver videojuegos o a conversar sobre las últimas novedades. Por ejemplo sobre el más reciente libro de *Harry Potter*.

En el nivel profesional la informante transita por un proceso de cambios intensos. En este sentido disfruta a plenitud todas las emociones, incluyendo las de los problemas y los conflictos. Al respecto, en esta etapa, la interlocutora se volvió popular con sus maestros debido a su capacidad e interés por aprender, y por el contrario, los compañeros la han segregado al definirla como una *matada*. En tal situación, a *Hanami* le desagradan los trabajos en equipo porque la estresan y porque por el escaso tiempo que todos tienen, hacen los trabajos a la *mera hora* y sin calidad. Así pues, en los trabajos de equipo por lo regular *Hanami* ha adoptado el papel de jefe sin importarle si es bueno o malo, si es ventajosa o

tiene desventajas, ella ha decidido lo que se va hacer y cuando. En consecuencia, hay molestias por su actitud y *estrés* por el ritmo al que hace trabajar al grupo.

En tal sentido, la interlocutora se considera perfeccionista porque siempre busca que su trabajo sea de calidad. En algunas ocasiones se siente mal porque se concibe como una persona aprensiva, en especial la del tipo que se estresa con facilidad, ya que cuando algo no le sale bien ha llegado a sentir que entra en *shock*.

Por supuesto que las molestias que causa a sus compañeros no han pasado desapercibidas, por ese motivo invariablemente se ha agrupado en clase con la gente que la entiende, es decir, con la que se pueda trabajar. Ella sabe que es difícil elegir, pero, aun así encuentra compañeros que la entienden, a ellos los define como muy trabajadores, constantes y sobre todo que le echan ganas. Cuando esto ocurre las relaciones se desarrollan de forma favorable y los trabajos salen a tiempo y bien realizados.

En la universidad, tal como le ocurriera desde el inicio de su formación, admira a sus profesores y con ellos mantiene relaciones de cordialidad y amistad. En tal situación se siente completamente aceptada, sea con quien sea. Por ejemplo, simpatiza mucho con su tutora de tesis. Las materias que le fascinan son periodismo, los talleres de cine, de radio, televisión, de medios impresos, comunicación, etcétera.

En fechas recientes la interlocutora acostumbra a asistir a las convenciones de los *comics*, La TNT. Su personaje favorito de *Hanami*, es Karakeno. Ella cree que el *anime*, debe su éxito a la identificación de los lectores con los personajes y con las historias, por ejemplo la mayor parte de los personajes son jóvenes o niños, entonces es algo que la hace ponerse en su lugar del personaje, y también la sensibilidad que tienen los japoneses de plasmar en sus historias sentimientos y situaciones, que los lectores pasan, y que tal vez esos personajes le han ayudado a superarse o ver la vida a través de el y a identificarte. Lo

que no le agrada a la informante es que se presenten historias donde se idealicen los estereotipos.

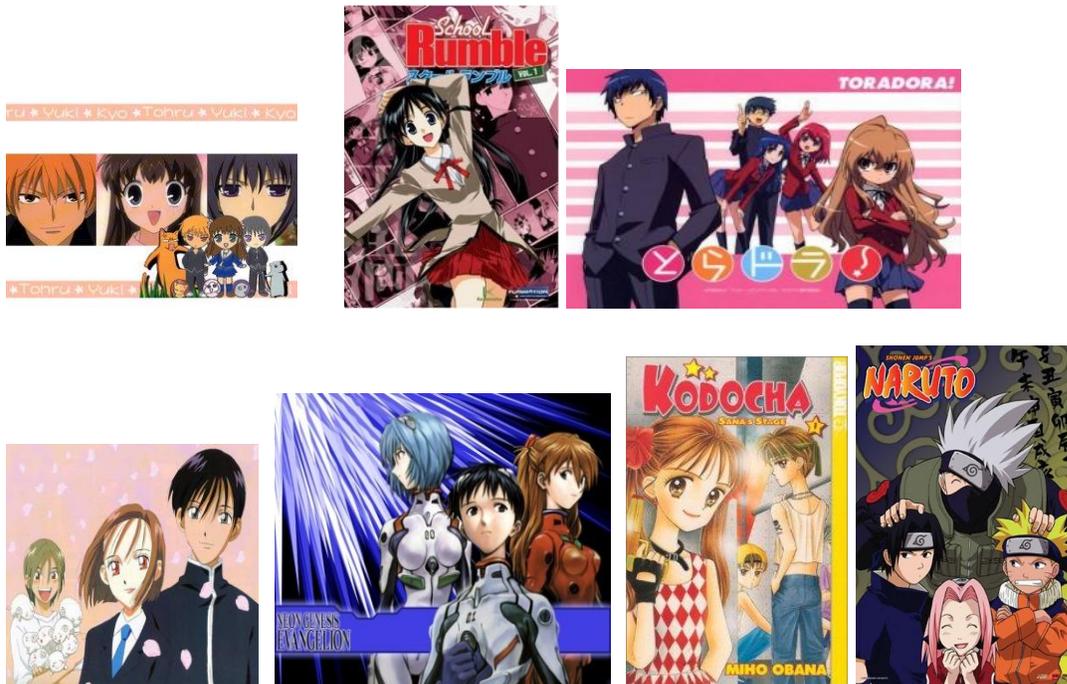
A su vez, a la sujeto de estudio le agrada lo que tengan ver con el género *Shojo* y la comedia, a ella le resulta divertido ver series como *School Rumble*.

La interlocutora cree que es necesaria la censura en lo *mangas* sobre todo porque son historias que vienen de un país diferente al nuestro, con ideologías diferentes, y también una cultura diferente, entonces ella cree que si es necesario que las censuren, sobre todo porque aquí en México, se tiene la mala idea de que todo dibujo animado es para niños, cuando en realidad no es así, entonces la informante cree que un niño mexicano, si esta expuesta a poder ver cualquier caricatura, para adultos, sin que él o sus padres se den cuenta.

Hoy día, la informante siente afición al anime, porque a través de ellos encuentra personajes entrañables, que le permiten identificarse, pues algunos tratan sobre superación personal, la unión familiar, la amistad, pero que estos conceptos no sean idealizados o fantasiosos, que tengan matices.

La interlocutora acostumbra a asistir a las convenciones de TNT y a la MOLE, En las convenciones se le pasa el tiempo rápido que hasta se le olvida comer. En estas convenciones adquiere mantas, series de *Karakeno o Toradora*, casi no compra *mangas* ni muñecos, compra exclusivamente video. Las convenciones para ella son como el paraíso de un *otaku* , si están bien organizadas ya que hay muchas actividades que puede hacer, desde perseguir a los cosplayers para tomarse fotos con ellos, participar en el karaoke, ver los concursos de cosplay, estar con los invitados y pedir autógrafos, observar la sección de preguntas y de respuestas, comprar lo que quieras, comer comida japonesa, considera que es un día exclusivo para su gusto.

Sus series favoritas de *Hanami* son: *Fruits Basket*, *School Rumble*, *Toradora* , *Karakeno*, *Sailor Monn*, *Ramna 1/2*, *Sakura*, *Guerraras Mágicas*, *Dragon Ball*, *Evangelion*, *El diario de Sana* , *Pokemon*, *Naruto* le gusta la música de *anime*, los *openings* y *OVA*'s, conoce vario grupo, por lo tanto a *Hanami*, le gustaría viajar a Japón, para ver el *Hanami* o cuando florecen los cerezos, visitar algún templo y tocar la campana y pedir un deseo, una fotografía con una miko con las chicas sacerdotisas y sobre todo ir Akihabara porque cree que es ahí un paraíso para los otakus, hay cualquier material relacionado con el *manga y anime*.



Fuente

<http://audition1992.blog.friendster.com/>

<http://www.theanimeblog.com/reviews/anime-review-school-rumble-volume-one/>

http://apike.ca/anime_karekano-gallery-kk04a.html

<http://www.sdalu.com/who/glimpse.php>

<http://katokun.wordpress.com/2008/06/26/kodomo-no-omocha/>

3.4 Análisis de las historias biográficas de las sujetos de estudio

Las dos jóvenes de estudio tienen en común su afición al *anime* y son personas solitarias. En consecuencia, se puede decir que dada la condición de aislamiento, ambas se refugian en el *comic*, al parecer debido al rechazo de los demás. La enfermedad es para *Hanami* la principal causa de rechazo, mientras que *Black Lady* su familia la dejó sola y aparte nunca encontró un espacio para adaptarse y socializar. Asimismo, un detalle común importante en ambas es que la mayor parte del tiempo familiar su papá ha estado ausente, una porque su papá trabaja como internista los siete días de la semana, y la otra porque labora fuera del país.

Parfraseando a Peter Berger y Thomas Luckman (2003) las condiciones históricas familiares son importantes en la construcción de los sujetos sociales. Para la interacción se usan todo tipo de lenguaje, ya sea hablado, visual etcétera. Por supuesto que ante la falta de una figura familiar es evidente que esta carencia se intenta substituir con elementos culturales externos como las que las chicas de estudio han tenido en sus manos: éstas son ahora las historietas de origen japonés.

La personalidad de las interlocutoras tiene semejanzas en algunos atributos como la seriedad, la desconfianza, el capricho, dependencia de la familia, apatía, etcétera. Aunque a su vez, hay diferencias distinguibles en sus características sociales. Por ejemplo *Black Lady* es rencorosa con los que le han hecho daño y *Hanami* ha sabido superar estas diferencias. Por otro lado, el efecto de la lectura del *comic* las ha impactado de forma distinta: *Black Lady* es soñadora y fantasiosa, mientras *Hanami* es más centrada en la realidad y no se cree mucho las historias de las revistas.

Por un lado, *Black Lady* ha tratado de buscar la aceptación de los demás sin lograrlo. En vano intentó llevarse bien con los maestros. En su historia, la maestra de sexto grado la humilló debido a su poca experiencia en la solución de problemas matemáticos. A su vez, *Hanami* tuvo problemas en secundaria con la materia de matemáticas, pero, al percatarse que era aceptada por las maestras por su desempeño académico logró destacar en ésta y en el resto de asignaturas en general y así ganó la simpatía de los maestros, pero la inconformidad de los estudiantes por ser la preferida de los docentes.

En la historia biográfica de las interlocutoras es evidente que la socialización de *Black Lady* y *Hanami* fue distinta, y en este proceso la familia juega un rol central. Por ello, el mundo objetivo en el que crecieron no era igual al mundo social de los nuevos espacios como la escuela. Al respecto, según Peter Berger y Thomas Luckman (2003) los individuos nacen dentro de una estructura social objetiva en la que se encuentran otros significantes que están encargados de su socialización. De modo que, la realidad se construye en interacción de acuerdo con las habilidades con significado que desarrollaron en la familia. Pero, en los casos en los que la realidad es parcialmente distinta a la acostumbrada (Schutz, 2000), las sujetos pudieron adaptarse o no con éxito a la escuela, lugar donde la interacción se desarrolla digamos con diferente afectividad a la de casa, lo que provoca siempre problemas de desintegración por el rechazo de los compañeros, entonces, ambas optaron por buscar la aceptación social de los mayores, entre los que destacan la mamá para *Black Lady* y las profesoras para *Hanami*.

Además, en la interacción social con los compañeros de escuela, ambas fueron confrontadas abierta y permanentemente por su afición al *comic*. Consecuencia de esto, el discurso de los adversarios se centró en la burla a las historietas, cuyos ataques siempre

fueron referidos a su inmadurez, es decir, los reclamos cuestionaron que las caricaturas son sólo para niñas.

El ataque de los adversarios pues, puede acertar en la propuesta de Julián Fernández de Quero (2009), en lo que denomina *El complejo de Peter Pan* desarrollado para identificar a los sujetos que siendo grandes se niegan a crecer, porque buscan constantemente regresar a su relación infantil perdida por medio de la imaginación, es decir, hay personas que cotidianamente viven aventuras, juegos y diversiones intentando huir de la realidad que los agrede y cubren su necesidad afectiva a través de la ficción.

Un rasgo social más que viene del *comic* en las sujetos de estudio es la imitación a los personajes de las historietas que tienen como compañeras a animales como gatos, perros o mutantes. En tal sentido, las informantes pudieron tomar estas sugerentes compañías y por eso son tan importantes en su vida el apego a los gatos y perros, porque parecen ser los substitutos ideales que les son leales e incondicionales. En este sentido, *Hanami* es una chica muy independiente desde la infancia, pues, adquirió su primer comic cuando tenía diez años. En cambio *Black Lady* tuvo su primer contacto con los *comics* de origen estadounidense que su mamá le compraba para pasar el rato en el autobús como a los ocho años cumplidos. Pero, con el paso del tiempo, ambas, por cuenta propia desarrollaron la afición a las caricaturas japonesas al identificarse con una chica en especial, que al igual que ellas tenía una mascota, situación que puede ser referida a la construcción de la identidad.

A su vez, *Hanami* y *Black Lady* pueden ser catalogadas como estigmatizadas, término acuñado por Goffman (2006) para definir la diferencia. En este caso el estigma se construyó socialmente en *Hanami* por su problema en la piel y en *Black Lady* por no defenderse al ser encasillada como infantil. La enfermedad funciona como estigma

desacreditado y la categoría de infantil es un estigma desacreditable. Al respecto, en la historia biográfica de las interlocutoras es claro que en la adolescencia es la etapa en la que recrudece con toda su intensidad el estigma social, es el momento en que cursan la escuela secundaria cuando se intensifica el rechazo de los compañeros, incrementan las humillaciones, las burlas y las exclusiones. De modo que en este lapso de tiempo se construye socialmente la soledad y es bueno reconocer que a esta edad los padres deben estar más cerca de las hijas y ayudarlas a ser más sociables, y eso las ayudará a ser más aceptadas por los demás.

Ahora es demasiado tarde, *Black Lady* es una persona que disfruta de la soledad y que le agradaba más estar sola y pasar el tiempo con las historietas y con “sus gatos”. En las fuentes de información encontró una solución para el dolor y la tristeza de su vida diaria. Por ejemplo, la sujeto de estudio se identificó con la protagonista de *Sailor Moon* porque poseía un gato. Además, los comics evocan en ella la fantasía, es decir, encontró en las historietas situaciones en las que la protagonista pasaba por problemas parecidos y los superaba. De modo que, *Black Lady* fue encontrando el afecto social en el *comic*, pues veía realizados sus sueños e ilusiones a través de la historia de la protagonista. Tal situación ha sido definida como un comportamiento antisocial por Goffman (2006) cuya explicación deviene de la falta de interacción con sus semejantes, entonces, los sujetos, en tal situación se aíslan, se vuelven desconfiados, depresivos, hostiles y ansiosos.

Ambas interlocutoras evocan que en el momento en que cursaron la preparatoria fue el mayor enajenación al *anime*, situación que ellas mismas interpretan se debe a la soledad y la tristeza: ellas vivían para el *anime*, del que aprendieron palabras en japonés, extrayendo elementos para adornar sus cuadernos, para cantar en japonés, han usado vestimenta tipo oriental. Según Goffman (2006) la construcción social de los sujetos suele darse con el uso

de elementos culturales ajenos, tales como el uso de signos, ropa y pautas con las que suelen comportarse para dar a conocer a los demás lo que los sujetos necesitan transmitir.

Ambas informantes quisieran poseer los estereotipos del *anime* como ser la chica delgada, de estatura alta, cabello largo y poseer un gran carisma y simpatía y así encajara en donde sea y e sobre todo ser popular en la escuela y vivir rodeada de un grupo de amigas incondicionales.

Hanami ha extraído elementos culturas del *anime* y *manga* para construir su personalidad, es una chica muy seria, vanidosa y se esfuerza por obtener un buen desempeño escolar en el objetivo de obtener la aceptación de los maestros, es perfeccionista y no le gusta demostrar sus sentimientos. La mayoría del tiempo *Hanami* siente identificación con chicas del anime que han pasado por situaciones similares a la de ella, por ejemplo en *Fruits basket*, la protagonista de esta historia en un juego parecido al de las sillas donde se quedo esperando su turno porque nadie la tomó en cuenta. Asimismo es admiradora de *Toradora*, una chica que sufre de alergias tal como la que ella padece en la piel. A su vez tiene afición a *Yukino Miyazahua* porque es una chica amable, educada y perfeccionista. En síntesis, para *Hanami*, la mayoría de los personajes favoritos usan indumentaria conservadora, son personajes secundarios con un carácter muy fuerte, pero también son amables y prefieren ser serias para concentrarse al máximo en las actividades en las que destacan.

Por su parte, *Black Lady* admira a las chicas del *anime* que tienen animales, que les gustan las estrellas y la luna. Hay caricaturaras que hacen más alusión a lo que tiene en común la interlocutora con su personaje favorito. Por ejemplo, se identifico con la protagonista de *Sailor Moon* porque es una chica torpe, distraída, que odia las matemáticas y la educación física, es impuntual a clases, come golosinas, es sensible y siempre anda tras

chicos bien parecidos. Pero lo más importante es que tiene un gato de compañero de aventuras. Incluso, *Black Lady* en el tiempo que cursó la secundaria se enajenó a tal grado que empezó a utilizar signos referentes a los de las heroínas, tales como tatuajes de la luna en la frente, faldas cortas, se pinta los labios y uñas y utilizan un medallón o lapicero para transformarse, con lo cual la interlocutora pretendía cambiar su manera de relacionarse.

Los padres de ambas informantes saben de la afición del *anime* y las apoyan. En especial la mamá es para ellas la que más la comprende porque la acompañan a las convenciones, e incluso la mamá de *Hanami* le confecciona el *cosplay*.

En las sujetos de estudio en su interacción con los demás se pueden encontrar diferencias importantes. *Hanami* es una chica muy independiente y fuerte ya que ha superado el miedo a los demás y no toma en cuenta los ataques contra ella y su afición del *anime*, es más se define como *otaku* y todos lo saben. En cambio *Black Lady* al darse cuenta del rechazo por su afición al *anime*, ahora prefiere mantener oculta la afición.

A su vez, ambas, en el tiempo de la universidad han dejado un poco su afición al *comic*. Si bien, recientemente siguen viendo caricaturas japonesas, aprende canciones y asiste convenciones, ahora —según ellas— el *anime* no dirige más su vida, porque les preocupan cosas más importantes como encontrar trabajo y ampliar su círculo de amistades.

A *Hanami* la primera historieta que llegó a sus manos por propia voluntad es *Ranma ½*. Esta serie es controversial porque es la historia de un hombre que se transforma en mujer, y en consecuencia, algún efecto pudo tener en la vida de la informante. Además de esto, la serie pasa una serie de cuerpos desnudos, razón por la cual el programa fue censurado en la televisión abierta. Por ejemplo cuando el personaje se transforma en mujer la imagen destaca los senos.

Black Lady ha extraído elementos culturales con los que construye su imagen precisamente de acuerdo con el estereotipo del *comic*. Por ejemplo, le gusta que el cabello le tape la frente y a veces hasta el rostro, característica similar a la observada en las chicas caricaturizadas en las imágenes; a su vez, la sujeto de estudio tiene una figura estilizada, hasta se puede decir que su cuerpo es delgado, parecido al tipo de modelo de chica que ella mira y disfruta en el *comic*, es decir, intenta tener el cuerpo de las protagonistas de la revista; también intenta usar el color y estilo de la ropa de dichos personajes, y para este fin, es común verla de color rosa, morado y negro usando una indumentaria que se ajusta en lo posible al tipo de ropa de las heroínas del *comic*.

Entonces, *Black Lady* ha construido su imagen a semejanza de las chicas de las revistas que lee.

Black Lady evoca que a los 14 años cumplidos, fecha en que llegó por primera vez a sus manos la revista de *Sailor Moon*, de manera insistente le solicitaba a su mamá que la peinara del tipo de una de las heroínas del *comic*, y que además, hasta le tiñera el pelo de colores, igual que *Sailor Venus*, la heroína más admirada por ella, capricho que nunca le cumplieron.

En la preparatoria, justificado por el rechazo de sus compañeros de escuela, *Black Lady* se presentó vestida con un vestido chino rojo en el objetivo de construir la diferencia con “los otros”. Para ella, mientras más polémica causó su vestimenta más satisfacción sentía. Ese día los estudiantes eran obligados a presentarse con ropa formal para el examen de derecho.

En la vida cotidiana *Hanami* la presencia del *anime* es muy evidente. Por ejemplo, ella hace *cosplay*, aprende música japonesa, participar en los concursos de karaoke. Su color favorito es el verde limón, porque representa a la naturaleza y a la juventud y por ese

motivo su habitación tiene este color. A su vez, es dueña de cuatro perros, de ellos su preferido es de raza Maltés al que le llama *Luna*, nombre asignado por la gatita de *Sailor Moon*. Con *Luna* no ha cumplido su sueño de ponerle alas como la del *comic*. A su vez, los perros le significan fidelidad, compañía y apoyo.

Si bien, la afición al *comic* en *Hanami* inició por su identificación a los primeros personajes con los que tuvo acceso, tales como *Ranma 1/2*, *Heide*, *Candy Candy*, *Sailor Moon*, *Remi*, etc. porque los protagonistas son niños como ella. En la actualidad las cosas han cambiado un poco, pero, por supuesto que la identidad juega un papel central en sus nuevos gustos, pues ahora prefiere ver películas artísticas como *Amelie*, y otras del *anime* como *Evangelion*, *El viaje de Chihiro*, *El increíble castillo vagabundo* y su favorita: *Recuerdos del ayer*. La última por ejemplo, es una película muy sentimental, cuya historia gira en torno a una mujer de veintisiete años, oficinista, en cuyo trabajo le dan vacaciones y decide ir al campo. En este lugar indaga en su memoria lo que ha sido de su vida, cambia en consecuencia, y decide luchar por lo que viene a futuro.

Al respecto, según mi propia observación de la habitación de *Hanami*, los personajes favoritos son: *Motoko Aoyamao*, *Yukino*, *Akane* y *Chihiro*. De acuerdo con mi propia interpretación *Hanami* se identifica con *Motoko Aoyamao* porque relata la vida de una chica como ella, es decir, seria e inteligente a quien le cuesta trabajo relacionarse con las personas, y que rechaza todo lo que le parece diferente. La misma situación ocurre en el caso de su interés por *Yukino*, ya que es una chica estudiosa, y hasta puede decirse que es “matada” y vanidosa. Por su parte, su afición por *Akane* (personaje de *Ranma 1/2*) es evidente porque es una chica acostumbrada a alzar la voz, porque es desesperada y hasta colérica. Finalmente entiendo que le interesa *Chihiro* porque es un personaje que es capaz de cambiar de personalidad. Por ejemplo, de niña es “malcriada”, sensible, consentida,

cobarde e inútil. Pero, se transforma y se vuelve madura, y, como por arte de magia desaparecen todas las conductas anteriores y se evidencian comportamientos positivos como la valentía y la fortaleza. Por ejemplo, la heroína rescata a sus padres del peligro.

3.5 Un día en La Mole Edición 29 México 19/12/2008

La MOLE es un festival de *comics* y de *manga*. Este evento se realiza tres veces al año en la ciudad de México, su duración es de las 11 de la mañana a las siete de la noche. Al llegar a la calle Juárez Norte, hombres y mujeres de 10 a 20 años se caracterizan con su personaje favorito. Alrededor de las calles están los voceros vendiendo revistas para entrar al *dos x uno*, personalmente me llaman la atención los chicos que ofrecen CDs de música *anime*.

Después de formarse a lo largo de la entrada venden comics, juguetes, posters, y demás cosas relacionadas con el *anime*. Al llegar a la taquilla se pagan cincuenta pesos por derecho de admisión.

A la entrada hay algunos vigilantes, que revisan a todos por seguridad. La convención es en un edificio con cuatro pisos. En la primera y segunda planta se observan los puestos establecidos que venden todo tipo de *comics*, entre ellos hay disfraces, calcomanías, llaveros, colgantes, películas, música, playeras estampadas, dibujan tu caricatura al estilo anime, galletas de la suerte, bolsas, carteras, anillos, armas *ninjas*, estrellas, *katanas*, espadas *samurai*, peluches, ropa *dark*, almohadas, tarjetas, escriben tu nombre en japonés y te pintan el cabello y te peinan como un personaje del *manga*

Los precios de los productos son variados: los videos cuestan alrededor de 20 pesos, algunos posters 10, las figuras cuestan alrededor de 300 a 500 pesos, y los disfraces promedian 500 pesos.

Durante el recorrido se observan a los que van caracterizados tomándose fotos. Otros asistentes se dedican a comprar mercancías de *anime* y *manga*. Algunos compran compulsivamente y otros comparan precios. Pero, lo común es que se ponen muy contentos al adquirir los productos.

A la salida se encuentran los puestos de comida china y japonesa: hay platillos de arroz y carne, pollo, pescado, bolitas de pulpo, sopas preparadas, bebidas, pan al vapor. Los precios van de 20 a 80 pesos. Los asistentes se reúnen a comer aquí y la mayoría utiliza los palillos chinos para comer.

En la tercera planta están las mesas de duelo. Es un salón repleto de mesas y sillas, donde los asistentes juegan con cartas. A cada una se le da un valor y un puntaje. En cada juego el tiempo es diverso. Este lugar está repleto de hombres, rara vez se observan que las mujeres asisten.

El cuarto piso es donde se realizan los eventos principales, es un área grande que cuenta con un escenario. En la entrada hay computadores con juegos de video. El área está saturada de chicos que tienen que esperar su turno para jugar. Hay un stand que se dedica al *cosplay*. Ellos te fabrican el traje más sencillo o más estrafalario. En el centro se ubica el escenario. En las primeras horas de la convención se presentan las edecanes que bailan. Posteriormente vienen las conferencias de los nuevos lanzamientos de *comics*, los actores de doblaje, las escuelas especializadas en dibujar *manga*, la presentación de libros sobre el doblaje, concursos de *karaoke* o de *cosplay*. Cuando alguna editorial presenta algún nuevo título de manga se dedican a hacer concursos y a rifar ejemplares. Todos los asistentes se definen con entusiasmo como *Otaku*, los grupos de música se dedican a cantar en inglés, español y japonés, la música es especialmente alusiva al *manga*.

Mientras ocurren los eventos, algunos aprovechan para sacarse fotos con los que van caracterizados, inclusive hay personas de nacionalidad extranjera y nipona, son pocos pero también comparten el gusto por el *manga*.

El cosplay es muy variado, el pudor no existe, ya que hay trajes que son muy pequeños y con grandes escotes, y la mayoría de las que portan estos vestuarios son mujeres de entre 15 a 25 años. Cuando alguien se toma una foto con un *cos player* hacen las poses que caracterizan a los personajes del *anime*. Se observa que simulan que luchan o hacer gesto o señas, en fin toman el lugar de quien van caracterizados. Son pocos las personas mayores que acompañan a sus hijos, pues la mayoría son menores de edad. Por doquier abundan las parejas de jóvenes que van caracterizadas como las personajes de *manga*. También hay grupos que se especializan en ir vestidos sólo de *anime* o combinan su indumentaria, en fin, siempre he observado el aumento en el número de asistentes. A la salida hay otra vez más puestos de *comics* y *manga*.

Un día en la mole, es un día en donde se trasciende el mundo real para darle pie a la fantasía, es abrirse a otra cultura, a compartir con los amigos la afición, consumismo, el gusto por todo tipo de emociones que se funden en el mundo del *manga*.

3.6 Conclusiones de las historias de vida

En esta parte del trabajo hemos encontrado todo lo importante que es en la vida diaria los personajes del *anime* en las dos chicas de estudio. Aunque cada una se caracteriza por su historia, un factor central es la familia como la principal mediador de una socialización eficaz. Sin embargo, ambas jóvenes hacen evidente el uso de los comportamientos de sus personajes favoritos según los modelos de sus familias, cultura, amigos, actividades

cotidianas. Eso fue lo que le paso a las dos informantes que se sintieron identificadas con lo que veían.

El *Anime* y *Manga* transformaron el mundo de *Black Lady* y *Hanami* al no encontrar aceptación con sus compañeros recurrieron a este mundo para escapar de su realidad la cual se traduce simplemente en soledad. Desde pequeña *Black Lady* por las múltiples ocupaciones de su mamá y la falta de su padre construyó su soledad y con ella aprendió a desconfiar de la gente en general, para esto pasaba la mayoría del tiempo sola interactuando con muñecos o animales. Esta situación también se repite en *Hanami*, pues su padre labora los siete días a la semana.

Las dos interlocutoras siempre han estado rodeadas de personas que le muestran mucho afecto, pero después de su incursión en la escuela primaria todo cambio, pues no lograron entablar amistad con sus compañeros de grupo. El rechazo de los demás se debía sea por enfermedad o por desconfianza. Al no encontrar amigos, entonces las dos recurrieron a lo más cercano que tenían, y esto eran la televisión u objetos ficticios como muñecos. Para ellas era mejor interactuar con objetos que estar solas.

Otro de los elementos que cautivaron a las informantes son los animales, los cuales son compañeros de aventuras de los personajes y seres incondicionales. Para ambas, los perros y los gatos cumplen con esta función. Con este mecanismo psicosocial, ahora las dos sujetos de estudio son personas muy reservadas, les lleva mucho tiempo confiar en las personas.

Así como el *anime* fue el mundo que le sirvió de refugio ante la soledad, este también contribuyo para que se fueran haciendo más serias. *Black Lady* se perdió de muchas reuniones de sus compañeros por no perderse su serie favorita. Asimismo, *Hanami* prefería ver *anime* que salir a comer con sus padres.

Al no encontrar personas que compartieran su afición no les quedó de otra que basar su vida en ver televisión, comprar y coleccionar lo relacionado con el *manga* y el *anime*. Ante la falta de no tener otro tema de conversación y sólo ver televisión, los compañeros de la secundaria de *Black Lady* la confrontaron catalogándola de inmadura y niña. Con este mecanismo de diferenciación, la interlocutora se fue alejando más de sus compañeros y construyó su afición al *anime*.

A su vez, a *Hanami* también le hicieron este tipo de comentarios y no les hizo caso, e inclusive al pasar los años conoció a otras personas con el gusto por el *anime* y formó un pequeño grupo de amigos, a los que ve ocasionalmente.

La enajenación de las dos interlocutoras se intensificó en la preparatoria pues en esta etapa, es en la que ocurren más cambios. Cuando los jóvenes tienen que desenvolverse más y pensar en que carrera van a estudiar, para después tomar decisiones sobre su futuro.

Al darse cuenta *Black Lady* que no era aceptada y que no tenía visibilidad para los demás, adoptó estereotipos y elementos culturales del *anime* en su vida cotidiana, es así como mediante la utilización de vestimenta, comida, idiomas y escrituras fue adquiriendo visibilidad ante los demás, pues de no ser tomada en cuenta pasó a una chica enajenada con Japón. Pero *Black Lady* logró lo que quería, distinguirse de los demás, aunque fuera con algo ajeno a su cultura. En *Hanami* el proceso de identificación con el *anime* tuvo que ver con el *cosplay*, incorporarse a talleres en los que se enseñan las técnicas para realizar dibujos relacionados al *manga*.

La afición hacia al *anime* en el caso de *Black Lady* significó más distanciamiento por parte de los demás. Después de un tiempo las dos han sido obligadas a dejar de lado el *comic*, pero aun sigue latente su afición. A causa de los ataques de sus compañeros de secundaria y preparatoria *Black Lady* prefiere mantener oculta su afición al *anime*,

mientras que *Hanami* se auto nombra *otaku*, pero sobre todo lo que le llena de orgullo es que los demás la reconozcan como una fanática o aficionada del *anime*.

A *Hanami* desde pequeña le ha atraído el *anime* directamente a sus manos, en cambio *Black Lady*, empezó ver series de este tipo cuando tenía doce años. Sin embargo, en la historia biográfica de ambas concuerda que el *anime* se integra por emociones y sentimientos, e inclusive contiene situaciones de las que carecían como la amistad o el valor para enfrentar los miedos y frustraciones. El *anime* para ellas pues, está lleno de ejemplos que las ayudan a sobrellevar el día.

Finalmente, las sujetos de estudio se refugian en el *anime* porque en este recurso encuentran el afecto social del que sienten carecen en la vida real, ya que en las páginas del *manga* se identifican con las vivencias de los personajes y experimentan de manera virtual lo que no pueden lograr en su interacción con los jóvenes de su edad: la aceptación social.

CONCLUSIONES GENERALES

En este trabajo, se muestra el estudio de dos jóvenes fanáticas del anime. Para este fin se analiza la estructuración de la afición, inmersas en su contexto familiar. El estudio permite analizar cuestiones de la identidad, y cómo esta afición repercute en la vida social. El estudio deja aspectos pendientes importantes. No está del todo claro los límites que hay entre el mundo real y la realidad virtual, pues la imaginación es una buena posibilidad cuando la familia ofrece las condiciones para que algunos de sus miembros se hagan personas solitarias y prefieran la compañía de los personajes virtuales y sus historias en vez de relacionarse y de integrarse en los espacios sociales como la familia y la escuela. En

consecuencia a estas condiciones, los *mass media* en general están transformando los valores y actitudes de la población, todo esto se ve reflejado en la vida diaria.

Así pues, el trabajo concluye que en el contexto familiar, los jóvenes experimentan o bien la consolidación de vínculos de comunicación interfamiliar, o se vuelven dependientes de los elementos culturales de los personajes que tienen en sus manos en los medios visuales, y con ellos mantienen una conexión muy estrecha entre el mundo real y la realidad virtual.

Los *mass media* por ser medios de gran difusión, logran llegar a diferentes grupos sociales, ya sea como forma de entretenimiento o de información. En este caso, las personas emplean la información de la cultura mediática. En la actualidad, en la familia se pueden contar más de dos generaciones que han sido educadas por medio de la televisión y el internet, y que son imitadores de la realidad virtual.

Ya sea por entretenimiento, diversión o información, los *mass media* son muy importantes a lo largo de la vida de los individuos. Al menos en las jóvenes de estudio coexisten la realidad virtual con su vida diaria. El impacto de los medios también depende del espacio y tiempo y contexto social en el que se desarrollan los individuos. Asimismo, la percepción y manejo de la realidad son necesarios para estructurar la percepción de la realidad, ya sea como medio de entretenimiento, de distracción, de información, porque el televisor, periódico y cualquier medio forman parte de la vida cotidiana del hombre, y requiere información oral y escrita para interactuar y existir en la sociedad.

En la literatura que analiza la influencia de los *mass media* destaca recientemente la teoría crítica con Adorno (1988), Walter Benjamin (1989), Max Horkheimer (1989), Marcuse (2005) y Jürgen Habermans (2002). La propuesta se centra en el debate del uso de

la tecnología para reproducir y difundir el orden existente, el cual tiene como fin último el incremento del consumo. Los *mas media* representan e la realidad ficticia los estereotipos con los que se transforman los valores, con los que el espectador puede construir el modelo de lo que quiere ser. Los medios masivos de comunicación dirigen sus esfuerzos a los instintos y necesidades de los espectadores, mediante un constante ataque de publicidad que repercutirá en inconsciente, sustituyendo necesidades básicas por falsas. Tal como lo señala Habermas (2002), la racionalización y libertad no tienen lugar en la industria cultural sólo mediante el potencial de la comunicación.

Ante el crecimiento de la tecnología impresa, la representación de la realidad imaginada tiene lugar en los medios visuales. A través de éstos se estructura en la mente la comunidad imaginada, y a pesar de que los individuos no conozca la información que se les ofrece lo diferente se vuelve familiar porque leen, escuchan u observan lo que satisface sus gustos.

La identidad es un proceso eminentemente social. Los individuos tienen una identidad, una imagen de sí mismos distintiva en relación con el otro. Para que se estructuren procesos de semejanza y/diferencia hay repertorios culturales que hacen que los sujetos sean únicos.

Las jóvenes de estudio se observan aisladas socialmente. Ellas encuentran en los productos virtuales la felicidad negada, pues en la compra de juguetes, animes y demás artículos encuentran en ellos la satisfacción de poder forman parte de algo. Más bien encuentran una buena alternativa al no encontrar un lugar en el cual encajar, pues en el mundo inanimado se integran en los personajes, por lo cual es fácil identificarse con ellos, o más bien tomar esto como una forma de vida.

La combinación de elementos culturales y las condiciones sociales son el caldo de cultivo dan lugar a la consolidación de la afición al mundo virtual. Los medios son como una clase de institutriz y confidente por la ausencia de alguna figura familiar y la falta de interacción con los iguales (niños o compañeros de escuela). Mención aparte merece señalar que el mundo del *anime* está respaldado por las industrias de la música, compañías de juguetes y demás negocios, todo ello ayuda a la estructuración de la identidad.

La población en general no está exenta de experimentar los efectos de la industria cultural, sea esto en menor o en mayor grado. Según mi propia observación, basta con escuchar las charlas de los jóvenes que tratan sobre los sucesos de la novela de moda, o me gustaría tener la figura de esta actriz para tener una idea de la forma en cómo los individuos configuran sus vidas alrededor de las imágenes que tienen a su alcance en los medios visuales. A cualquier edad las personas pueden por así decirlo quedar atrapadas, pues, ante la falta de otras personas a su alrededor, la sociabilidad se estructura con lo que los medios ofrecen y esto sucede en la afición al *manga*.

Pero, es necesario reflexionar ¿Qué cambios ocurren en la sociedad para que las personas prefieran pasar más tiempo con los objetos que con personas? Esto se puede aplicar en el caso de los *otakus*, aunque popularmente se señala que con este tipo de afición los chicos son adolescentes que se niegan a crecer y que por eso ven dibujos animados, es decir, su vida la vuelve ficción. Los personajes del *anime* existen en la mente y la única manera de expresar sus ideas es adoptando los comportamientos que pueden venir de la industria cultural. Para algunos, el *anime* es vestirse e imitar el comportamiento de su personaje favorito, es sólo entretenimiento y diversión, para otros es como rendir un homenaje a los héroes enfrentado para esto a los otros, a los que son diferentes.

La conclusión más importante apunta a la utilidad. Los padres de familia son los que permiten que se construya la afición al *comic* de parte de los hijos, y sólo basta dejar en las manos de los chicos los medios de información, o sólo basta dejarlos solos. Hoy ya no se puede revertir la soledad con la que crecieron los adultos, porque se han acostumbrado a vivir con ella, pero para los niños si hay alternativas, a esa población puede servir este trabajo. Las historias de las informantes indican esta conclusión y en función de ello, la recomendación valiosa de este trabajo es una lección para que los padres se interesen por las actividades de sus hijos, y estar atentos a lo que ven para explicarles y acompañarlos con su experiencia.

Así pues, el efecto que tienen los medios de comunicación visual en los jóvenes es evidente en su historia biográfica. Las estrategias visuales de la tecnología están estructurando las figuras simbólicas que se construyen como sustituto de los compañeros en vez de intentar interactuar con las personas que están a su alrededor en los distintos grupos sociales tales como la familia y la escuela.

Tal como se esperaba, la familia provee las condiciones sociales para que los miembros desarrollen y consoliden una socialización eficaz. Las diferencias sociales son claras en las dos familias de estudio porque la característica más evidente es que Hanami y Black Lady son personas muy solitarias, pues, en el caso de la primera, la madre se ha convertido como la compañía a la que la hija recurre porque le tiene absoluta confianza. En cambio, en el caso de la última, la jefa de familia por su situación laboral no ha acompañado el desarrollo de su hija y ha permitido que la mayor parte del tiempo se encuentre sola. Ahora ella misma considera muy difícil confiar e interactuar con los demás, y que mejor que estar alejada de todos.

La hipótesis central de este estudio se cumple al realizar el trabajo tanto práctico como teórico, siendo que a través de las sujetos de estudio se puede constatar que ellas han retomado elementos culturales que asumen como propios en este caso el manga del cual han extraído la personalidad y comportamiento de algunos personajes, los que utilizan en su vida diaria, creando así una realidad entre el mundo real y la realidad virtual.

A pesar de que se comprueba la hipótesis del problema de estudio, existen varias limitaciones como el retomar otra historia de vida, pero realizada al género masculino, quienes son los más estigmatizados por la sociedad al cuestionar su gusto por el manga, considerándolos infantiles, solitarios e inadaptados. Lo que lleva a realizar un esfuerzo a futuro para complementar el análisis del manga en México. Estos nuevos desafíos se verán enriquecidos mediante un aporte multidisciplinario, para que se analice el fenómeno desde varias perspectivas tanto sociológicas, psicológicas, comunicología, entre otras ciencias.

Bibliografía

- AGNES, Heller (2002). Sociología de la vida cotidiana. Biblioteca Agnes Heller.
- ANDERSON, Benedict (2007). Comunidades imaginadas. Reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo. Editorial Fondo de Cultura Económica. Cuarta reimpresión. México.
- BARRAL, Etienne (1999). Otaku los niños de lo virtual. Editorial Dendel. París. Pág. 10
- BAUMAN, Zygmunt (2007). Vida de consumo Fondo de cultura Económica.
- BENJAMIN, Walter (1989). Discursos interrumpidos I. Editorial Taurus. Buenos Aires.
- BERGER Y LUCKMAN (2003). La construcción social de la realidad. Amarrortu editores. Buenos Aires. Pp. 10-80
- DORFMAN, Ariel, MATTELART Armand (1972). Para leer al pato Donald comunicación de masas y colonialismo. Editorial siglo veintiuno editores. Trigésima edición.
- DURKHEIM, Émile (1991). Las formas elementales de la vida religiosa. Editorial colofón. México.
- ESPINOSA, Luisa (2009). Glosario Manga. Conexión Manga. Vanguardia Editores México. Pp.94-97
- FALCÓN, Ameury (2008). Culpan a Naruto de la muerte de un niño Americano. Virtual Kids. Mina Editores México. Pág 59
- FANYUL, Carlos tesis doctoral (2006). La apariencia y características físicas de los modelos publicitarios, códigos no verbales de la realidad en el discurso publicitario como factor de influencia social mediática en la vigorexia masculina, Castellón septiembre universidad JAUME I.
- FERNÁNDEZ MORENO, I. José (2007). El cómic como objeto de estudio. En: Revista Digital Independiente. Voz Universitaria
Elhttp://www.vozuniversitaria.org.mx/index2.php?option=com_content&do_pdf=1&id=30(consultado en octubre 2008)
- FERNÁNDEZ, Julián de Quero (2009). “Desmontando el hombre. El complejo de Peter Pan”, Revista Digital de Ahige. Hombres igualitarios, Año II, Número 15.

FERRER, Leonardo (2008). Una más para Ripley ¡adolescentes arrestados por Death Note !. Virtual Kids. Mina Editores México. Pág. 53

GIDDENS, Habermans (1999). Habermans y la modernidad. *Reflexiones sobre la racionalización en la teoría de la comunicación*. Cátedra colección teorema. Madrid. Pp.277- 304

GIMENEZ, Gilberto (1993). La cultura como identidad y la identidad como cultura. Instituto de Investigaciones Sociales de la UNAM En: http://vinculacion.conaculta.gob.mx/capacitacioncultural/b_virtual/tercer/1.pdf (consultado julio 2009)

GOFFMAN, Irving (2006). Estigma la identidad deteriorada. Editorial Amorrortu editores. Buenos Aires Madrid.

HABERMANS, Jurgen (2002). Teoría de la acción comunicativa II: crítica de la razón funcionalista. Editorial Santillana. México DF.

HALL, Stuart (1996). Cuestiones de identidad cultural. Editorial Amorrortu editores. Buenos Aires Madrid.

HOMS Ricardo (2008). Universos paralelos la generación sándwich 15 años después Grijalbo.

HORKHEIMER MAX y ADORNO, Theodor (1988). Dialéctica del iluminismo. *La industria cultural. Iluminismo como mistificación de masas*. Buenos Aires. Pp. 1-26

LIPOSVETSKI, Gilles (2002). La era del vacío ensayos sobre el individualismo contemporáneo editorial anagrama Barcelona capítulos consultados I, II, III

MARCUS, George (1995). Etnografía en / del Sistema Mundial: La aparición de múltiples Situaos Etnografía Annual Review Anthropological, 24, U.S.A.

MARCUSE, Herbert (2005). El hombre unidimensional: ensayo sobre la ideología de la sociedad industrial avanzada. Editorial Ariel. Barcelona.

MICHEL, Maffesoli (2005). El tiempo de las tribus el ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas siglo XXI editores.

MORENO, Diego (1992). El país de los hombres solos. Editorial Diana. México. Pp. 12 -19

- PIAGET , J. (1984). Seis Estudios de Psicología. Barral Editores S.A. España. 10. O.M.S.
- POIRES, Jean (1983). Los relatos de la vida. Teoría y Práctica. Les récits de vie.
- RYOTE Ishizuka (2007). Reportaje sobre los otakus en Japón en cuatrosfera. Episodio 6
<http://sousuk3r.wordpress.com/> (Consultado en Mayo)
- SCHUTZ, Alfred (2000). Las estructuras del mundo de la vida, Amorroto Editores, España.
- STAVENHAGEN, Rodolfo (1984). La cuestión étnica ,algunos problemas teóricos – metodológicos. México. COLMEX. Pp. 42 -58
- STEVENSON, Nick (1998). Culturas Mediáticas teoría social y comunicación masiva Amorrortu editores. Argentina.
- URIBE, Gómez Yonatan (2006). Las 100 mejores animaciones. Virtual Kids. Mina Editores México. Pp. 13 -51
- URIBE, Mónica (2009). Historia del Manga. Conexión Manga . Vanguardia Editores México. Pp.94-97
- WEBER, Max (1964). Economía y sociedad. Fondo de cultura económica y sociedad.

Otras fuentes

- <http://es.wikipedia.org/wiki/Dark> (consultado 24/09/09)
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Jedi> (consultado 24/09/09)
- <http://3lenuska.blogspot.com/2007/09/naruto.html> (consultado 24/09/09)
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Evangelion> (consultado 24/09/09)
- http://es.wikipedia.org/wiki/Fruits_Basket (consultado 24/09/09)
- <http://mikarekano.homestead.com/> (consultado 24/09/09)
- <http://consultaeventos.com/2009/07/06/convencion-de-comics-la-mole-28-en-la-ciudad-de-mexico/>
(consultado 18/09/09)
- <http://pokemex.com/tcg/puntos-de-reunion/tnt/> (consultado 24/09/09)
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Naruto> (consultado 24/09/09)
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Punk> (consultado 20/09/09)
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Rebelde_\(telenovela\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Rebelde_(telenovela)) (consultado 24/09/09)

<http://www.sugee.org/2008/04/02/toradora-al-anime/> (consultado 24/09/09)

http://www.oxygenstar.com/comic/comic-asiatico/la-revista-national-geographic-publica-un-articulo-sobre-manga_5690_AMW (consultado 18/09/09)

<http://anime--latino.blogspot.com/2008/09/ranma-12-161-latinomudd.html> (consultado 19/09/09)

<http://kmfstudio.com/photo/displayimage.php?album=topn&cat=1&pos=0> (consultado 24/09/09)

<http://elrincondelmagoclow.blogspot.com/2009/07/el-anime-es-satanico-la-ignorancia-mata.html>
(consultado 19/09/09)

<http://www.adn.es/cultura/gente/20081030/IMA-3802-Mikuru-Asahina-Suzumiya-Haruhi>
(consultado 28/09/09)

<http://ciudadanopop.blogspot.com/2008/11/amor-otaku.html> (consultado 18/09/09)

<http://www.imperiumgames.com.ar/foro/f462/sakura-card-captors-dvdrip-mu-112562/>
(consultado 10/09/09)

<http://www.theanimeblog.com/reviews/anime-review-school-rumble-volume-one/> (consultado 18 /09/09)

http://apike.ca/anime_karekano-gallery-kk04a.html (consultado 18 /09/09)

<http://www.sdaluc.com/who/glimpse.php> (consultado 18 /09/09)

<http://katokun.wordpress.com/2008/06/26/kodomo-no-omocha/> (consultado 18 /09/09)

<http://helly37.wordpress.com/>(consultado 18 /09/09)

<http://images.google.com.mx/imgres> (consultado 21/09 09)

<http://www.angelfire.com/tx/josuedbsmhome2/dbhistoria.html>(consultado 21/09 09)

<http://touyaxyukito.com/sakura.htm> (consultado 21/09 09)

<http://tumanga-download.blogspot.com/2008/08/blood.html> (consultado 21/09 09)

<http://animeguides.free.fr/series/sailormoon/listing.htm> (consultado 21/09 09)

<http://www.bing.com/images/search?q=MAZINGER+Z&form=QBIR#focal=80f7ca42d5c075d65607f303f2125f2c&furl=http%3A%2F%2Fwww.retroyonkis.com%2Fwp-content%2Fuploads%2F2009%2F06%2Fmazingerz.jpg> (consultado 21/09 09)

<http://www.genshiken.es/foro/viewtopic.php?t=4367> (consultado 21/09 09)

<http://zenryoku.forumcommunity.net/?t=10248969>(consultado 21/09 09)

<http://soundless screamer.blogspot.com/2007/07/weirdness-of-my-life.html> (consultado 21/09 09)

http://goldenboy.wikia.com/wiki/Golden_Boy_Wiki (consultado 21/09 09)

http://www.galeon.com/jara_a4/Traducciones/Love_Hina/Love_Hina.htm (consultado 21/09 09)

<http://dragonanime.kazeo.com/Chobits-27-27%2Cr17991.html> (consultado 21/09 09)

http://www.luiscordero.com/evangelion/personajes_de_evangelion/ (consultado 21/09 09)

http://foros.cantv.net/forum_posts.asp?TID=28194 (consultado 21/09 09)

http://www.absoluteanime.com/slam_dunk/index.htm (consultado 21/09 09)

<http://www.theanimeblog.com/reviews/anime-review-school-rumble-volume-one/>

(consultado 21/09 09)