

IV Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2000.

"Mangas" y "animés": consumos culturales y nuevas significaciones sociales.

Papalini, Vanina A.

Cita:

Papalini, Vanina A. (2000). *"Mangas" y "animés": consumos culturales y nuevas significaciones sociales. IV Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-033/262>

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

“Mangas” y “animés”: consumos culturales y nuevas significaciones sociales

Lic. Vanina A. Papalini

Universidad Nacional del Comahue

Argentina

Si consideramos la cultura bajo una metáfora geológica, como resultante de capas tectónicas en colisión -donde los estratos subterráneos súbitamente emergen y lo que era el suelo firme se hunde en las profundidades-, podemos también pensar los consumos culturales “de moda” como la superficie más inmediatamente visible, más expuesta a la erosión, más sensible a los cambios: como la dimensión más lábil de la cultura. La metáfora no es puramente literaria. Antes bien, resuena en ella la definición de cultura de Raymond Williams. El trabajo que presentamos tiene por objeto rastrear los indicios del dinamismo de la cultura contemporánea. Nos interesan los “procesos emergentes”, en la terminología de Williams, los cuales creemos poder captar a partir de un conjunto de bienes culturales cuyo consumo en la sociedad argentina es reciente: los “mangas” o historietas y “animés” japoneses. Al observar la forma en que lo que emerge como nuevo se va haciendo parte de las tendencias generales de lo social, creemos vislumbrar el proceso de formación de identidades en juego en estos consumos juveniles, en donde la distinción que los identifica opera en un todo de acuerdo con las reglas del mercado –lo juvenil, más que una diferencia identitaria cualitativa, es un segmento específico del mercadeo global. Para este trabajo, hemos seleccionado una muestra de series que tienen como tema común la referencia a la tecnología. El caso de estas historias de ciencia-ficción que aparecen en los “mangas” es paradójico, por cuanto operan en el campo cultural como crítica de la sociedad actual, a la vez que son productos de una creatividad alienada en un proceso de producción con condiciones bien determinadas. Los mangas son parte de lo que la industria cultural ofrece al consumo moderno y, según la especificidad de los productos de la cultura, se basan en sistemas de significados y simbologías que están presentes en la configuración imaginaria social. Al analizar estos productos como parte de las “videoculturas”, también tratamos de captar sus implicancias en la constitución de nuevos gustos y nuevas sensibilidades.

Si es factible pensar la cultura, al igual que la historia, en términos de “larga duración”, podría hipotetizarse sobre las videoculturas como un estadio diferente a los dos precedentes: la oralidad y la escrituralidad. En términos de proceso, la cultura implicada en su modo mismo de darse, de compartirse, de expresarse, no anula los estadios anteriores. Los “estadios” no están pensados como segmentos de

un eje temporal, con inicio y fin bien delimitado, sino como yuxtaposiciones desparejas, que no cubren la totalidad de lo que está por debajo, que en algunos sitios se mezclan con el sustrato al que recubren parcialmente. El señalamiento que proponemos, al indicar momentos sucesivos, está referido al traslado de los atributos conferidos por la hegemonía (legitimidad, valor) a un modo particular de expresión. La escritura y su vínculo con la modernidad aparece cuando la primera alcanza el estatuto de “forma legítima” –legitimada por sus nexos con los sectores hegemónicos de la sociedad. Mientras estuvo reservada a círculos minúsculos de eruditos o recluida en los monasterios, poco tenía que disputarle a la oralidad. En sus primeras formas de darse al pueblo, muy por el contrario, adquirió semejanzas con el modo oral de “contar historias”. Así, el folletín tuvo mucho de la fragmentariedad y provisoriedad de la tradicional narración oral y, como ésta, recuperó los aspectos de lo cotidiano de la vida.¹ En paralelo, la escritura hacía otro recorrido entre los literatos, filósofos y políticos. De la retórica y el arte de discurrir en los salones, de los que gustaban hacer gala los grandes hombres de la Ilustración,² a sus libelos y escritos, el salto es mínimo. Pero lo que venía unido tiende a separarse por especificidades que le son propias. Y, mientras que en los usos populares la escritura tuvo un recorrido difícil, fue en cambio rápidamente adquirida y difundida entre los sectores hegemónicos que hicieron de ella un modo de distancia apropiado a lo que en las ideas iluministas se postulaba: la escritura era, a la vez, una manera de escindir la conciencia clara de las impresiones sensibles y un modo de verificación plausible para una doble racionalidad: la del autor que volvía sobre su escrito y la de otros, colegas, pares o extraños, que discutían y ponían a prueba sus tesis.

Razón, distancia crítica y escritura fueron baluarte de la modernidad científicista.³ Habermas, al desarrollar la historia de la opinión pública, otorga un lugar destacado a la difusión y debate de las ideas escritas, a la publicidad ligada a la prensa, a la constitución de la sociedad civil al calor de los debates apasionados y de las plumas diligentes. Si las teorías sobre la postmodernidad tienen un valor heurístico cierto, es justamente para destacar este cambio de lógica que traslada la preeminencia de la cultura escrita –ligada a la modernidad- a la videosfera, que parece ser el ámbito y la forma de la cultura contemporánea. La crisis del proyecto moderno es bien ilustrada por la crisis de la institución clave del par razón-escritura: la escuela. Se evidencia con claridad, en las últimas décadas, la competencia

¹ Ver, al respecto *El mundo como representación*, de Roger Chartier, Gedisa, 1980.

² Ver la obra de Boswell, contemporáneo de Rousseau y Voltaire, citada en la bibliografía.

³ Es interesante pensar, en relación a este punto, cómo el Derecho fue variando sus formas, desde una verificación oral (el testimonio como prueba fehaciente) y el valor de la palabra dada –la promesa, la buena fe- hacia la preponderancia de lo escrito.

manifiesta entre la escritura (la lectura y la escritura) y las videoculturas, en tanto que éstas van adquiriendo dificultosa legitimidad y una paulatina integración a la actividad áulica.

Nos interesan especialmente algunos aspectos paradójicos de este fenómeno.

Mientras que las videoculturas en la forma de videojuegos y televisión son consideradas una parte del dominio de los jóvenes censurable desde los ámbitos de enseñanza y desde el mundo “adulto”, cuando asumen la forma de la informática adquieren una impensada legitimidad, reforzada desde las políticas gubernamentales pero presente mucho más allá de ellas, como parte del “sentido común” de esta época, en multitud de discursos que circulan en la sociedad. En este punto, dejan de ser consideradas “videoculturas” para ser pensadas y nominadas como “nuevas tecnologías” y al hacerlo, se desprenden de la carga que las asociaba con el entretenimiento y el ocio, para instalarse en el seno de lo que la tradición moderna valora positivamente.

El desplazamiento en cuanto a la designación no es ocioso: lo tecnológico remite a lo científico –y en ese punto se enlaza con legitimaciones bien consolidadas que remiten, en forma lejana, a la razón cartesiana, a la que se le agrega un plus de valor al vincularse con la actividad productiva y el mundo del trabajo: no se trata de una ciencia de pura especulación sino de la acción fáustica de transformación del mundo.

A nivel discursivo, esto se expresa recurrentemente durante todo el siglo XX. La aparición del “motivo tecnológico” recorre materiales tan diversos como el “Manifiesto” del futurismo italiano, muchas de las utopías revolucionarias socialistas, obras literarias contra-utópicas como “Un mundo feliz”, de Huxley o “1984”, de Orwell. De manera más reciente, y en el crepúsculo del siglo, una amplia bibliografía de divulgación sobre el hecho tecnológico nos intercepta en publicaciones de todo orden, desde suplementos especiales de periódicos hasta libros editados por universidades, científicos –o de pretensión científica.⁴ La idea de “lo tecnológico”, sin embargo, aparenta haber dado un salto cualitativo al exceder largamente su aspecto instrumental y constituirse como escenario, como matriz de relaciones humanas y como línea permeable que divide y pone en contacto lo real y lo virtual, lo cercano y lo lejano, transmutando la definición misma de existencia. Este modo de emergencia de lo tecnológico no está en absoluto reservado a la esfera de la ciencia-ficción literaria y cinematográfica, sino que circula de manera masiva en los materiales a los que antes hacíamos referencia y que forman parte de lo que R. Ortiz

(1998) denomina una “cultura mundializada”. La superficie discursiva expresa de manera contundente un aspecto inquietante de la vida social.

La representación social de lo tecnológico puede considerarse un elemento constitutivo de un imaginario social en ciernes que excede en mucho a su realización material, pero que permite atisbar el devenir social al tiempo que propicia estrategias de legitimación de acciones en curso. Desde esta lectura de lo histórico-social, lo imaginario-subjetivo es el punto de enlace que permite el tejido de las tramas ideológicas de otorgamiento de sentido.

Nuevas sensibilidades, ¿nuevas significaciones?

A la disolución del horizonte de sentido de la modernidad (Lyotard, 1987) le siguieron distintas teorías que anuncian el advenimiento de una nueva era: una sociedad “posthistórica” y “posthumana” (Fukuyama, 1995, 1999), una sociedad atomizada, de “microgrupos” como extensión del individuo (Lipovetsky, 1993), una sociedad “postradicional” (Giddens, 1996), una “sobremodernidad” (Augé, 1997) o una “postmodernidad” (Lyotard, 1987). Estas teorías dan cuenta del desbaratamiento de las significaciones imaginarias centrales de la modernidad -la idea de progreso, la confianza ilimitada en la ciencia- (Gargani, 1989) y proponen alguna forma (debilitada) de reconstitución posible. A través del recorrido entre algunos materiales recientes de la cultura occidental intentaremos encontrar una pauta de lectura que los ensamble, que contribuya a delinear los perfiles que van configurando este remozado horizonte de sentido, que permita observar los modos de una racionalidad y una sensibilidad en transformación a partir del hecho técnico y su expresión en los discursos.

No es nuevo el saber sobre cómo las técnicas educan el cuerpo. Las contribuciones son múltiples: desde la idea de “preparación cultural” que Mumford (1982) desarrolla a partir de la cronometración del tiempo, a la experiencia habilitada e instituida por la ciudad a lo largo de la historia, analizada por Sennet (1994) en su obra, pasando por la concepción de “economía de cuerpos” de Foucault, de la que Sennet es deudor. En todos ellos y en los trabajos posteriores que inspiraron, técnica y experiencia, técnica y sensibilidad, aparecen indisolublemente unidas.

No son pocas las veces en que asistimos a esta “educación” del cuerpo que opera como una verdadera “desconyunturación”, reduciéndolo a las funciones del “ver” y del “manipular”. Asistimos a una

⁴ Podrían proponerse como ejemplos las obras de A. Toffler, pero con mayor soporte académico, las investigaciones y pronósticos de N. Negroponte (M.I.T.) Un caso diferente es el de Bill Gates, ya que sus pronósticos corren en

transformación de la representación del cuerpo y de las relaciones posibles con el mundo y con los otros a través de él. Este fenómeno no tiene que ver exclusivamente con lo que ocurre en relación con la televisión, la computación, los videojuegos. Hay un correlato que puede seguirse, tanto en el ámbito del trabajo –y allí las transformaciones son más profundas- como a nivel de la cultura. Lo que se denomina “videoculturas” oculta las modificaciones sustantivas operadas en la esfera del trabajo, donde el término “nuevas tecnologías”, más transparente, refiere claramente a la robotización. De manera semejante al cambio brutal operado en este campo, las nuevas tecnologías significan un modo de manipular materiales concretos, unas habilidades, una sensibilidad, una distancia con las cosas y con el saber en ellas incorporado, una lógica y una experiencia sustancialmente diferentes de sus equivalentes “modernos”. Hablamos, entonces, de una “economía de cuerpos” nueva.

Este marco general de transformación deja huellas mínimas, apenas visibles, en las pequeñas modificaciones que sufre la vida cotidiana. Una nueva sensibilidad se educa en el uso de la tecnología informática, que ya alcanza las currículas escolares, pero también y tal vez, antes, en los videojuegos. Y, simultáneamente, en una cantidad de objetos que ya son, de manera incontestable, parte de nuestra cultura.

El fenómeno “manga” (nombre japonés la “historieta” o “comic”) es ejemplar en este sentido porque condensa el proceso hasta aquí presentado. Por sus conexiones múltiples, interviene de distintas maneras en la configuración de una nueva sensibilidad y en la construcción de un nuevo imaginario. Al igual que lo que ocurre con otros productos de las industrias culturales, una misma historia, unos mismos personajes, se aprovechan para distintos soportes: “animés” (dibujos animados) para televisión, cine y video; videogames y discos compactos, acompañan a las publicaciones gráficas. Los distintos productos están necesariamente articulados; la interactividad del videojuego presupone un conocimiento anterior de la diégesis narrativa. A esto se suma el “merchandising”, especialmente juguetes, y las páginas Internet con información, con lo que buena parte del mundo infantil y juvenil queda cautivo de estas producciones que participan en la modelación del dispositivo sensorio-perceptivo básico: educan el modo de mirar, la lectura icónica, la interactividad informática y la manipulación de materiales concretos.

En el caso de los manga japoneses, es particularmente interesante considerar que algunos de ellos se leen al modo japonés, es decir, de derecha a izquierda. Es el caso de BTx, una de las series sobre las que se realiza esta investigación. De manera más efectiva que los discursos sobre la alteridad y la

paralelo a la planificación del desarrollo de productos de su empresa.

diversidad cultural, existe una práctica que pone a los niños y los jóvenes de Occidente en la situación de Oriente. Una práctica tal, una práctica motivada, habla más de la inclusión del otro en el propio espacio que los modos pasivos de presentación. En cuanto a la escritura, sucede algo semejante aunque menos enfático: la presencia de los ideogramas permite a los chicos familiarizarse con otro tipo de escritura, introduce la idea de que hay *otros modos* del escribir y del leer. No arriesgaremos una hipótesis sobre este hecho, simplemente nos limitamos a indicarlo y a proponer la *presencia de lo otro* que implica.⁵

La intertextualidad entre los manga y la animación en TV o cine también merece ser señalada. Los manga japoneses, por características propias de la cultura de origen,⁶ presentan una cualidad cinematográfica que remite de manera evidente a las producciones animadas. Así, los vasos que comunican los diferentes productos son tales que permiten considerar la totalidad como multiplicidad articulada, como partes de un mismo fenómeno.

¿Qué tematizan los manga? Tocan todos los temas de la vida humana. Sin embargo, los que llegan a Occidente pueden agruparse en unas pocas categorías: para chicos, para chicas, de aventuras, eróticos ... En Japón, la diversidad es tal que difícilmente puede resumirse. Incluye temas de negocios, políticos, para el ama de casa y aún grupos más específicos, como los ancianos. Es interesante ver cómo operan los mecanismos de selección de los distribuidores americanos, que hacen que llegue al mundo occidental una porción poco representativa en cuanto a la totalidad de la producción japonesa, pero que cumple estrictamente con las exigencias del mercado norteamericano y sus mercados subsidiarios.

Desde el punto de vista de quienes crean estas historias, importa destacar que los autores no creen estar produciendo “arte” en ninguna de sus formas, ni esperan que su trabajo sea valorado con parámetros estéticos.⁷ El acento está puesto en la trama y en los personajes: la idea motivadora es contar una historia –una buena historia- cuya expresividad y sincronía con las experiencias de sus lectores supere, incluso, a la del antiguo folletín. De manera semejante a lo que ocurre con toda la producción mediática, los “mangas” se proponen “mostrar la vida”. De la selección que hemos hecho, una parte está dirigida a jovencitos y jovencitas (13-14-15 años). En las series, se retoman los problemas íntimos de los protagonistas, sus desgarramientos y conflictos, de manera que los destinatarios puedan

⁵ En revistas especializadas, es frecuente encontrar cursos de japonés para jóvenes de habla hispana.

⁶ Su lectura es rápida y los ejemplares se destruyen rápidamente, es por eso que la calidad del papel con el que están elaborados es semejante al de nuestros diarios. Los mangas originales compilan en una entrega mensual lo que en Occidente es dividido en entregas semanales o quincenales. Los mangas son de consumo masivo y alcanzan a todas las capas de la sociedad.

⁷ Coinciden en este sentido varios autores: Berndt, Schodt, y un informante clave local, Eduardo Orenstein.

verse identificados fácilmente. Al mismo tiempo, se consigue dar hondura a los personajes y definir su carácter de un modo inédito para este tipo de productos culturales.

La intención de “mostrar la vida” es también la razón por la que rápidamente captan los problemas y transformaciones del presente, aún cuando para nuestra región resultan “de avanzada” porque el lugar de su procedencia es uno de los centros inequívocos de irradiación del capitalismo global. Japón tiene un papel activo en el señalamiento de las tendencias que luego se mundializan y, en relación a nuestro tema, como centro de desarrollo tecnológico.

Para esta investigación hemos seleccionado cuatro series de mangas-animés, que permiten observar la progresión en el planteamiento del motivo tecnológico tomando algunos casos del período 1994-1998.

Tomamos como antecedente la serie Robotech (Macross), por ser la primera serie en la que lo tecnológico aparece a la vez como escenario y en interacción con lo humano. En este sentido funda un modo de abordar la temática en animés y mangas. Ha sido televisado y se reitera en la programación de cable con cierta frecuencia. Producido en 1984, fue subtulado en castellano recién en 1999. Las tres series analizadas son:

- BtX fue televisado. Está dirigido a un público infantil. Es un manga de corte tradicional, con un argumento centrado en el combate contra “el mundo de las máquinas” del que participan los personajes y sus “Betas”, máquinas-cabalgaduras. Fue producido en 1994 y exhibido en TV en 1999.
- Neon Génesis Evangelion: es considerado como uno de los mejores animés, no sólo por las técnicas de animación utilizadas (que no serán analizadas en este trabajo) sino por su trama – los personajes presentan más matices que los estereotipos de rutina, se tematiza la adolescencia como el momento de desgarramiento de la personalidad-. No fue televisada por aire, sólo por televisión satelital. Está dirigida a un público joven. Producido en 1996, fue exhibido en TV en 1999.
- Serial Experiments Lain: Hasta el momento, no ha sido televisado. En esta serie, las capacidades de la tecnología informática dependen de la maduración que alcance su operador. La red aparece como un modo de transposición de la vida. Se muestran aspectos relativos a las adicciones juveniles (videojuegos, drogas). Producido en 1998, apareció en los kioscos recientemente, en el transcurso del 2000.

De los robots a la biotecnología

Si Robotech presentaba la historia de unos “transformers” (aviones que se transforman en robots gigantes) conducidos por humanos en la lucha contra el mal, en una década la relación entre humanos y máquinas, prácticamente, se invirtió. De la tecnología “dura”, armamentista, que garantizaba la vida en la Tierra –en la ficción como en la Guerra Fría-, a las tecnologías “blandas” de la información que son un nuevo modo de asegurar la existencia, hay un recorrido del tema tecnológico y otros que orbitan a su alrededor que esbozaremos someramente.

En Robotech, los robots cumplían un papel semejante a lo que en los cuentos es el “auxiliar mágico”: un arma poderosa, cuya característica central es su parecido con los humanos, en dimensiones superiores y con potencia mayor, pero con las mismas posibilidades de movimiento y acción. Los humanos se relacionan con ellos desde una situación de completa independencia y autonomía: los pilotan, los manipulan, los operan, en el mismo sentido que se hace con las máquinas. En cuanto al momento en que se plantea la historia, y como en muchos de los relatos de ciencia-ficción, no hay una referencia temporal clara.

BTX, aunque sigue una línea semejante, plantea una primera diferencia: aquí las máquinas no son completamente exteriores a los humanos que las conducen (en este caso, asumen la forma de cabalgaduras y los jinetes los “montan”), por el contrario, funcionan a partir de la donación de sangre humana, que les otorga vida. A esa sangre, a ese donante, responden. El argumento trata sobre la lucha entre los comandantes del mundo de las máquinas y Marlon, un muchachito que los desafía en la búsqueda de su hermano (científico capturado para que les ayude a perfeccionar un nuevo modelo de beta, prácticamente invencible). Esta saga es semejante a otras clásicas del manga de aventuras. Su autor, Masami Kurumada produjo también “Los caballeros del Zodiaco”. La clave en la saga de BTX es la interacción humano-maquínica y el valor negativo del mundo de las máquinas, investido de cierta religiosidad demoníaca, donde se reverencia un amo que es malo. En la lucha entre este mundo y el mundo de Marlon se manifiesta la lucha contra la automatización de la vida. Marlon, el héroe de la saga, se diferencia de las máquinas porque “brilla con luz propia”, es decir, encarna una fortaleza cuyo fundamento es espiritual.

Un salto evidente se produce entre esta serie y “Evangelion”. Hay, también, una intensificación de las metáforas religiosas. Destacaremos algunos aspectos: en principio, los Evas son, al igual que Robotech,

gigantes electrónicos en lucha contra los “ángeles” (que son malos).⁸ Estos robots funcionan en sincronía con los impulsos nerviosos de sus pilotos adolescentes. Aparecen, en la serie, algunas referencias concretas al lugar de la acción (Tokio) y al tiempo: la saga se ubica en el año 2015 –vale decir, apenas un poco más allá del presente de los autores que la crean-. Y aparece un nombre de una compañía privada, Nerv, la propietaria de los Evas, que colabora con las Naciones Unidas (estrictamente, es contratada). Este punto es interesante: mientras que en *Robotech* las acciones armadas eran controladas por organismos oficiales (fuerzas de Defensa nacionales) y en *BtX* se trata de un héroe solitario, aquí se ha “privatizado” la lucha contra el enemigo, enfatizándose el papel de las corporaciones no estatales en la investigación y desarrollo de tecnología de punta. Se tematiza también la cuestión del espionaje y el robo de ideas (hay un capítulo completo donde se demuestra la ineficiencia de las fuerzas oficiales que han “copiado” un prototipo de Nerv) y la deficiencia presupuestaria de los organismos estatales. Lo más rico de *Evangelion* es la hondura de sus personajes, que no se comportan siempre bajo un mismo patrón de conducta. Shinji, el protagonista, es un adolescente tímido y sensible, que sufre de sentimientos duales con su padre –el jefe de Nerv- y que entra en relación con dos chicas de su misma edad, también pilotos, de las cuales se enamora y con quienes se ilustra la excitación púber y el despertar de la sexualidad. La serie habla también de la soledad de los jóvenes encerrados en su propio mundo, en un paralelismo entre la vida en y para la compañía Nerv y la adicción al videojuego. En ambos casos, los jóvenes se encuentran prisioneros de un mundo artificial cerrado. Los dos capítulos finales de *Evangelion* son francamente inusuales: hay una sesión entre el psicoanálisis –por la temática- e interrogatorio policial –por el escenario y el modo de la interrogación- donde los principales personajes hablan de sí mismos, de sus relaciones con sus padres, de su posibilidad de ser otros personajes, más parecidos a los estereotipos y por ello más queribles. Shinji parece finalmente comprender una lección que necesitan aprender los adolescente: si no se quiere a sí mismo, nadie lo querrá.

De *Evangelion* a *Laín*, el salto es menor. Ya desde el inicio, *Laín*, nombre de la protagonista, connota su relación con las redes informáticas (*line*, en inglés). La saga comienza con el suicidio de una adolescente, que se libera de su cuerpo para pasar a tener una existencia “virtual” –es decir, seguir viviendo “dentro” de la red-. Esta chica se comunica con sus amigas mandándoles correos electrónicos. De esta manera, consigue despertar el interés por la tecnología en una compañerita aniñada y tímida –

⁸ Los nombres de los ángeles son Adán, Lilith, Eva, Sachiel, Shamshel, Ramiel, Israfel, Saldalphon, Matarael, Sahaquiel, Ireul, Leriell, Bardiel, Zeruel, Arael, Armisael y Tabris.

Laín- que termina convirtiéndose en una verdadera experta en navegación en Internet–pero esto sólo acentúa su soledad. En esta serie vuelven a aparecer referencias negativas hacia las videoculturas, que se vuelven una verdadera “droga” ... y de hecho aparece la primera droga “tecnológica”, una especie de chip que se toma como una pastilla y que altera la percepción del mundo. A partir del momento en que Laín comienza a instalarse en el mundo tecnológico, la serie se torna onírica. La cámara subjetiva, los fondos difusos, las imágenes espectrales, pueblan toda la serie. Resulta difícil decir quién es Laín, cuál es el mundo real, cómo la red modifica su personalidad y cómo es imposible desprenderse de esa “otra” personalidad para volver al mundo real. ¿Quién es quién?, ¿cuál es el mundo verdadero?, ¿qué hay después de la muerte? La serie plantea una secuencia de interrogantes que se revelan ficcionalmente: Laín es parte de un proyecto para detener a un personaje –miembro de una corporación que fabrica navegadores- que descubrió que no es necesario ningún material externo para conectarse a la red ... y lo prueba al quitarse la vida y dejar que su alma entre en conexión, como un inicio de su existencia digital. Al hacerlo, su mente se trastorna y se cree un dios (nombrado como Zeus en la serie), cuya tarea consiste en convencer a los jóvenes que se conectan en que deben quitarse la vida. Laín es producida info-genéticamente por la empresa productora de navegadores para detenerlo y, sola para enfrentarlo, debe resistir la llamada del mundo virtual. Su único sostén es el cariño de su amiga Alice, expresado en gestos “reales” como tomarle la mano o acariciarle el pelo, que ofician a la vez de prueba de afecto y de materialidad de la existencia del mundo. Laín se instala abiertamente en el presente: “Present day, present time”, anuncia una voz burlona al comienzo de cada episodio. Como si todo esto pudiera estar pasando ya, a nuestras espaldas.

Metáforas ficcionales para expresar un presente inquietante, estas series apuntan al peligro implícito en las videoculturas y la pérdida que significa el contacto físico, la socialidad. Hay algo terrible en la tecnología –terrible pero inevitable-, que auspicia un mundo no-humano, poblado de seres que no sabemos de dónde vienen, qué tipo de existencia tienen. Lo cual remite, de algún modo, a las biotecnologías y la manipulación genética. En Evangelion hay algo más, una especie de confusión del bien y el mal (los ángeles son los enemigos, los Evas se asemejan a demonios) que se resuelve en la pregunta existencial que se hace Shenji en los últimos capítulos, ¿y quién soy yo?

La tecnología, en las series analizadas, ha dejado de ser un auxiliar, para pasar a ser el escenario, el conflicto y el modo de relacionarse, la zona de contacto entre lo que existe y lo que no, el modo de

transponer la muerte. Esto, sin duda, entraña peligros. Uno, planteado en las series, es perder la condición humana.

Si la ficción anticipa, si la ficción muestra qué cosas es capaz de imaginar el ser humano, si además evidencia tendencias hegemónicas en las sociedades, la significación que adquiere la tecnología es, cuando menos, turbadora. Fukuyama, intelectual orgánico, coincidentemente oriental, critica su propia teoría del fin de la historia, diciendo que ésta se realizará, pero por razones diferentes a las sostenidas en su tesis inicial. Indica que los experimentos del siglo XX intentaron fallidamente, a través de diferentes maneras de proponer una "ingeniería social", alterar el sustrato natural de la conducta humana. Esto se realiza fehacientemente recién con la biotecnología y la manipulación genética. Las ciencias actuales, en realidad, dejan entrever que la historia humana va a concluir, porque los seres humanos van a dejar de existir como tales. "Y entonces –finaliza-, una historia nueva, posthumana, comenzará."⁹

Sin llegar a un análisis tan radical ni de profundidad filosófica, podemos pensar que la formación de una conciencia de identidad está vinculada con el consumo, en tanto éste comporta el aprendizaje específico de un sistema de valores y símbolos. Las estructuras de lo social proporcionan límites reales a los sujetos sociales independientemente de su conciencia subjetiva, pero es en el nivel de lo subjetivo en donde ellas asumen una "forma". Los consumos culturales que hemos analizado proporcionan una pauta de lectura, en cuyos términos puede entenderse el mundo social puesto que estos objetos "presentifican" su organización imaginaria.

En este sentido, las transformaciones del imaginario juvenil no es un aspecto de la cultura que se reduzca a un segmento. El supuesto de una cultura "postmoderna" habla de una transformación, tanto más visible cuanto más joven es el sujeto social, tanto más visible cuanto más "mundializada" está la cultura. Los mangas son parte de los productos que la cultura "mundializada" distribuye en todo el globo. La existencia de sustratos juveniles desterritorializados y *la construcción de la juventud desde la lógica de los mercados*, debe llevar el análisis al extremo, para pensar que estos fenómenos se vinculan con la configuración de lo social todo. En tanto se segmenta lo juvenil, acotándolo a un grupo de edad, se lo aísla de procesos culturales más amplios, cuando los que ahora son jóvenes, en pocos años serán adultos. Aunque resulte obvio decirlo, los análisis sobre juventud parecen olvidarlo, sustancializando lo que no es más que un momento de la vida ... pero que *hace* lo social. Este proceso no puede

⁹ En el original: "And then, a new, posthuman history will begin." Fukuyama, Francis, **Second thoughts : The last man in the bottle**, The National Interest, Washington, Summer 1999.

seccionarse sin más; las continuidades son intrínsecas a la dinámica histórica, que no opera “por corte”. El mundo juvenil como lo proponemos intenta un acercamiento a la comprensión de los fenómenos culturales emergentes mediante la indagación en materiales que construyen y son construidos por imaginarios colectivos, que permita asir oblicuamente problemas, en sí mismos, inaprehensibles. Y que, finalmente, estimule a pensar sobre un devenir social incierto. ■

Bibliografía

- Anderson, Perry, The Origins of Postmodernity, Verso, Londres, 1998.
- Augé, Marc, Los no lugares, Gedisa, Barcelona, 1996.
- Baczko, Bronislaw, Los imaginario sociales, Nueva Visión, Buenos Aires, 1991.
- Berman, Marshall, Todo lo sólido se desvanece en el aire, Siglo XXI, Madrid, 1988.
- Berndt, Jaqueline, El fenómeno manga, Martínez Roca, Barcelona, 1996.
- Bocock, Robert, El consumo, Talasa, Madrid, 1993.
- Boswell, James, Encuentros con Rousseau y Voltaire, Mondadori, Barcelona, 1997.
- Bourdieu, Pierre, Razones prácticas, Anagrama, Barcelona, 1997.
- Castoriadis, Cornelius, La institución imaginaria de la sociedad, Tusquets, Buenos Aires, 1983.
- Chartier, Roger, El mundo como representación, Gedisa, Barcelona, 1991.
- Fukuyama, Francis, *Second thoughts: The last man in the bottle/Responses*, The National Interest, Washington, Summer 1999.
- Gargani, Aldo, Crisis de la razón, Siglo XXI, México, 1983.
- Geertz, Clifford, La interpretación de las culturas, Gedisa, Barcelona, 1980.
- Giddens, Anthony, *La vida en una sociedad post-tradicional*, Rev. Agora N° 6, Verano 1997.
- Ferrer, Christian, *Mal de Ojo: el drama de la mirada*, Colihué, Bs. As. 1996.
- Foucault, Michel, Vigilar y castigar, Siglo XXI, Buenos Aires, 1989.
- Habermas, Jürgen, Historia y crítica de la opinión pública, G. Gili, Barcelona, 1981.
- Lent, John, Themes and Issues in Asian Cartooning, Bowling Green State University Popular Press, Bowling Green, 1999.
- Lipovetsky, Gilles, La era del vacío, Anagrama, Barcelona, 1986.
- Liotard, Jean-Françoise, La condición postmoderna, Cátedra, Madrid, 1987.
- Mumford, Lewis, "Preparación cultural", en Técnica y civilización, Alianza, Madrid, 1982.
- Muñoz, Germán, *Identidades culturales e imaginarios colectivos. Las culturas juveniles urbanas vistas desde la cultura del rock*, en Martín Barbero y López de la Roche, eds., Cultura, medios y sociedad, Centro de Estudios Sociales de la Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, 1998.
- Nisbet, Robert, Historia de la idea de progreso, Gedisa, Barcelona, 1981.

Ortiz, Renato, Los artífices de una cultura mundializada, Fundación Soical/Siglo del Hombre editores, Bogotá, 1998.

O próximo e o distante. Japão e Modernidade-Mundo. Editora Brasiliense, São Paulo, 2000.

Sarlo, Beatriz, La imaginación técnica, Nueva Visión, Buenos Aires, 1992.

Schodt, Frederik, Dreamland Japan, Stone Bridge Press, Berkeley, California, 1996.

Manga, Manga! The World of Japanese Comics, Kodansha, Tokyo, 1983.

Sennet, Richard, Carne y piedra, Alianza, Madrid, 1994.

VVAA, Videoculturas de fin de siglo, Cátedra, Madrid, 1990.

Williams, Raymond, Culture & Society, Columbia University Press, New York, 1958.

Marxismo y literatura, Península/Biblos, Barcelona, 1980.

Revistas:

Lazer N°16: Oberto, Leandro, *Evangelion: Mecha Freud 01*, Editorial Ivrea, Buenos Aires, 1999.

Minami 2000 N° 10: *Serial experiments Lain*, Barcelona, Enero 2000.

Mangazone especial: *Evangelion Vol. II*, Valencia, Febrero 2000.

Mangazone N° 23: *Reportaje: Lain*, Valencia, Diciembre 1999.

BtX, Nos. 1 al 7, Norma Editorial, Barcelona, 1998

Videos:

Neon Génesis Evangelion, Episodios 1-26 , Estudios Gainax, 1996, Tokio.

Serial Experiments Lain, Episodios 1-13, Triangle Staff/Pioneer LDC, 1998-1999, Tokio.

Macross: ¿Recuerdas el amor?, Studio Nue, 1984.

BetaX, Episodios 1-20, TBS-Dentsu, 1999, Tokio.