

El manga colombiano como un punto de entrada al mundo de la comunicación transcultural. Caso del Club de Mangakas

Por:

Carlos Mario Cano Ramírez: Ph. D (c) Ciencias Humanas y Sociales / Mg. Ciencia Política / Psicólogo | Docente Diseño de Vestuario Universidad Pontificia Bolivariana | Medellín, Colombia

Lina María González Correa: Doctora en Comunicación / Mg. en Filosofía y letras / Comunicadora social-periodista | Docente Comunicación Audiovisual y Multimedial Universidad de Antioquia | Medellín, Colombia.

Mauricio Vázquez Rendón: Estudiante de pregrado aspirante al título de Comunicador. Universidad de Antioquia | Medellín, Colombia.

Resumen

A la par con la rápida circulación del manga por todo el mundo, en diversas latitudes se manifiestan cada vez más comunidades dispuestas a resignificar las historias que consumen en función de sus contextos más cercanos. Si bien esta práctica ayuda a difundir información sobre la sociedad japonesa, también puede generar una imagen distorsionada alrededor del país nipón. De esta forma surgen en Medellín grupos como el Club de Mangakas. Un espacio social dedicado al estudio del manga japonés y a la creación de narrativas gráficas basadas en interpretaciones sobre Japón y la cultura local. Es pertinente entonces, estudiar los significados que construye esta población con Japón para redefinir las formas de entender a la sociedad colombiana en relación con el mundo. En este sentido, el estudio del Club de Mangakas, permitió analizar las mediaciones que emergen en dicha comunidad para explorar su comunicación transcultural. Con el fin de lograr el objetivo mencionado, esta investigación de carácter cualitativo se apoyó en el paradigma estructuralista y enfoque interpretativo. La información necesaria se recolectó por medio de los métodos del análisis de contenido, análisis de discurso y entrevistas. Las principales conclusiones de este trabajo son que el manga como

producto mediador, dinamiza la mediación social dentro del Club de Mangakas. Y que las mediaciones tecnológicas manifestadas en los usos del internet, ayudan a construir y reforzar un sentido sobre el mundo habitado e imaginado.

Palabras clave: Análisis transcultural, Club de Mangakas, cómic, comunicación intercultural, identidad cultural.

Colombian manga as an access point to the world of cross cultural communication. Case of Club de Mangakas

Abstract

As the circulation of manga is increasing in the world, there are more communities willing to resignify the stories consumed by them, in function of their closest contexts. While this practice helps to disseminate information about Japanese society, it can also generate a distorted image around the Nippon Country. In this way, groups like the Mangakas Club are born in Medellin. A social space dedicated to the study of Japanese manga and the creation of graphic narratives based on interpretations of Japan and local culture. It is pertinent then, to study the meanings that this population builds about Japan in order to redefine the ways of understanding Colombian society in relation to the world. In this sense, the study of the Club of Mangakas, allowed to analyze the emerging mediations in this community to explore its cross-cultural communication. To achieve the aforementioned objective, this qualitative research was supported by the structuralist paradigm and the interpretative approach. The required information for the following work, has been gathered through the methods of content analysis, discourse analysis and interviews. The main conclusions of this work are that the manga as a mediating product, enhances the social mediation inside the Club de Mangakas. And that the technological mediations displayed in the uses of the internet, help to build and reinforce a sense about the inhabited and imagined world

Keywords: Club de Mangakas, comic, cross cultural analysis, cultural identity, intercultural communication.

Introducción

El manga refleja Japón pero el manga no es Japón. Es una imagen, en muchos casos estereotipada o condicionada por las necesidades del mercado, su cultura y su modo de vida. (De Cabo, 2014, p. 374)

Uno de los aspectos característicos de las sociedades contemporáneas es el masivo consumo de productos culturales provenientes de distintas latitudes del mundo. Este proceso (superficial en apariencia), contribuye a producir, resignificar y reproducir imaginarios sobre lugares que en otros tiempos se considerarían como inexistentes. Con un país como Japón, ocurre una situación particular. Esta sociedad ha usado imágenes en videojuegos, anime y manga que se proyectan como referentes globales del país. Una vez que estos productos se distribuyen globalmente, otras naciones construyen significados sobre Japón basándose principalmente en contrastes socio económicos.

A un nivel más específico, la lectura del manga en Colombia no solo ha contribuido a definir y reforzar algunos imaginarios sobre Japón. Este acto también ha servido de motivación para que se formen comunidades como el Club de Mangakas. Desde un ámbito comunicativo resulta importante analizar los distintos elementos que usa este grupo para ver el manga más allá de lo instrumental. Pues mediante sus narrativas construyen representaciones de estructuras sociales. Dichas estructuras reflejan en mayor o menor medida las relaciones simbólicas que establecen los autores entre Japón y Colombia. Así mismo, las mediaciones emergentes en el grupo ayudan a definir los significados que se construyen sobre estos dos países.

A partir de las narrativas planteadas por el Club de Mangakas, es posible decir que ellos ofrecen formas distintas de asumir los contextos urbanos. Medellín deja de verse como una ciudad hermética, para ser un territorio que adopta prácticas

globales en dinámicas locales. Por ejemplo, los cafés alusivos a la cultura japonesa dentro de Medellín. Estos espacios, descritos por Ortiz (2016) en su trabajo de grado, resignifican una práctica cotidiana dentro de la ciudad. El valor simbólico del café se ve influenciado por elementos asumidos como inherentes a la cultura japonesa. Con el Club de Mangakas ocurre algo similar. En ellos, el uso de recursos estéticos y referentes japoneses, les ofrece una influencia extranjera para narrar cotidianidades locales. En este orden de ideas, no cambian muchas prácticas sociales que se realizan dentro de la ciudad. Sino que se transforma el sentido de éstas en función de imaginarios extranjeros asumidos como propios.

Metodología

Población

Desde la fundación del parque Biblioteca Belén en el año 2008, sus usuarios han manifestado un interés por adentrarse en la cultura japonesa. A partir de esta motivación, surge en Medellín, el Club de Mangakas. Este grupo, se compone principalmente por jóvenes con edades entre los 15 y 28 años. En mayor o menor medida, cada integrante tiene cierta cercanía con la idea de narrar a través de imágenes. A pesar de las diversas vivencias e influencias artísticas que cada uno tiene, comparten un gusto e interés por aprender sobre la cultura japonesa. Dicha afinidad se ve reflejada en historias con una amplia gama temática. A nivel narrativo, estas se destacan por usar construcciones simbólicas de la espiritualidad japonesa.

Categorías.

Categoría: Representaciones sociometales. Esta variable hace referencia a las representaciones sociometales de la cultura japonesa como un mecanismo generador de mediaciones e identidad cultural dentro del Club de Mangakas. En este sentido, el manga como producto representativo de Japón, es un elemento clave para construir imaginario sobre la cultura de este país.

Categoría: Representaciones de la espiritualidad japonesa. En esta investigación se estudian las distintas formas de representar la espiritualidad japonesa como una herramienta para integrar la cultura colombiana y japonesa en el manga del Club de Mangakas.

Paradigma y enfoque

Los elementos que se analizan en la investigación no operan de manera aislada. En términos conceptuales, cada uno contribuye una arista distinta del universo a estudiar. Por ello, este trabajo se apoya en el paradigma estructuralista. En este no sólo tienen en cuenta los hechos específicos, sino que también se analizan las relaciones subyacentes. Adicionalmente, “el principio fundamental afirma que la noción de estructura social, no se refiere a la realidad empírica, sino a los modelos contruidos de acuerdo con esta” (Strauss, 1968, p. 305).

En el proceso de la investigación, requiere también identificar elementos que cumplen una función simbólica determinada al conectarlos con estructuras sociales y contextos determinados. Un ejercicio a fin de cuentas de interpretación. Esta propuesta metodológica propia de la investigación social, se caracteriza entre otras cosas por el nivel de involucramiento que tiene el investigador con el asunto a investigar. Pues los contextos y vivencias personales influyen la cercanía y el tipo de abordaje presente en la investigación. Para Cassany (2000) quien interpreta tiene su horizonte, la cultura social, el conocimiento previo. Como atraviesa una serie de contextos específicos, el acto de la interpretación no se separa de sus circunstancias sociales y con esa mirada se aborda el texto.

Métodos

Análisis del discurso

A través de este método se estudian la relación que establecen los integrantes del *Club de Mangakas* con las representaciones que construyen sobre la cultura

japonesa. Para este proyecto se aborda el análisis crítico del discurso (ACD). Con relación a este método, Van Dijk (1999, pg. 24) propone que:

La perspectiva del ACD requiere una aproximación «funcional» que vaya más allá de los límites de la frase, y más allá de la acción y de la interacción, y que intente explicar el uso del lenguaje y del discurso también en los términos más extensos de estructuras, procesos y constreñimientos sociales, políticos, culturales e históricos.

Como expresa Van Dijk (1998), para explorar las relaciones de poder presentes en los diversos tipos de narrativas, se deben ver analizar las creaciones discursivas como parte de una estructura más grande. Por ello, las distintas formas de representar a la cultura japonesa en el Club de Mangakas, se asumen como el resultado de las relaciones que asume esta comunidad entre la cultura colombiana e imaginarios particulares sobre el país nipón.

Este discurso de carácter crítico emerge dentro del Club de Mangakas y se materializa por medio de productos como el manga que ellos elaboran. En este sentido, el análisis crítico del discurso permite conocer simbólicamente algunas formas de legitimar o rechazar algunas formas de dominación cultural dentro de esta comunidad.

Entrevistas

Al momento de trabajar este método, lo importante no fue sólo conocer cómo los autores interpretan la cultura japonesa en el manga. También saber cómo se identifican con las diferentes representaciones que construyen de esta cultura. Por tratarse de una creación colectiva, las entrevistas se presentaron como un recurso útil para conocer los significados que emergen y se fortalecen a raíz de la interacción social. Para la presente investigación se aplicaron entrevistas a Jonathan, Andrés, Ana Isabel, Silvana y Sebastián. Ellos a su vez, son integrantes del Club de Mangakas.

Análisis de contenido

Bardin (1996) se refiere a este método como “el conjunto de técnicas de análisis de las comunicaciones tendentes a obtener indicadores (cuantitativos o no) por procedimientos sistemáticos y objetivos de descripción del contenido de los mensajes”. (pg. 32). Con relación a la presente investigación, factores como el tono y la atmósfera transmitidos se pueden identificar después de describir una serie de elementos narrativos presentes en cada historia analizada. Estos aspectos que emergen en los relatos, permiten a su vez reconocer los mensajes transmitidos por los integrantes del Club de Mangakas.

Al hablar sobre el manga, se hace referencia a una narración con una iconografía y sistema de símbolos característicos. Por lo que resulta práctica la propuesta de Castillo (2015) para identificar los componentes más relevantes para el análisis de contenido en el cómic o manga. Al clasificar los elementos narrativos dentro del lenguaje gráfico y textual, se plantean dos focos de análisis. En el primero no solo se distinguen los rasgos más icónicos de la historia. También hay herramientas visuales que condicionan la naturaleza de la narrativa secuencial y las funciones de los personajes dentro de la misma. Desde el lenguaje textual, se visibiliza la forma en que las palabras refuerzan el mensaje que se busca transmitir desde cada manga.

Hallazgos

La afinidad con la cultura japonesa por parte del Club de Mangakas, responde a un poco sentido de pertenencia con la cultura local. El distanciamiento con la cultura local y la afinidad con estilos de vida extranjeros, es un fenómeno generado por los procesos de globalización. Estas dinámicas no solo han reducido distancias geográficas. También han cambiado la percepción que se tiene de los entornos más cercanos. Como expresa Ortiz (1995): “Lo que está geográficamente distante, se torna próximo y lo que nos rodea se pierde en nuestra indiferencia socialmente construida. La mundialidad de la cultura penetra así los fragmentos heterogéneos de nuestros lugares, separándolos de sus raíces nacionales” (p. 23).

En este orden de ideas, las sociedades latinoamericanas se distancian de sus contextos nacionales y culturales para perseguir los ideales de vida construidos a partir de referentes internacionales. Frente a esta situación, Jonathan Vélez explica en una entrevista: “Acá somos muy dados a rescatar la cultura de otras partes. Como que no nos apropiamos de lo de nosotros. Como que nos da ‘penita’ representarnos de manera muy criolla”. Esta dinámica de intentar recoger prácticas culturales de otras partes se manifiesta desde los aspectos más cotidianos. El lenguaje, las actitudes y las representaciones visuales son algunos de los elementos replicados en latinoamérica.

Para este caso, el principal papel que cumplen los procesos de globalización está centrado en la homogeneización de la vida en sociedad. Es decir que la producción económica y cultural a gran escala legitima las visiones del mundo que construyen los países con mayor nivel económico y tecnológico. Estos factores además ayudan a que las naciones latinoamericanas se sientan atraídas por una visión superficial de este tipo de sociedades. Imagen transmitida principalmente por medio de los medios de comunicación y la publicidad.

El panorama descrito anteriormente ayuda a confirmar que algunos imaginarios sobre la cultura japonesa que se presentan en el Club de Mangakas, son basados en la idealización de dicha cultura. Para Mateus y Brassets (2002), uno de los principales efectos que tiene la globalización en américa latina, reside en la crisis de identidad latinoamericana. Esta situación ha llevado a que dicha región persiga el estilo de vida presente en países con alto impacto social y tecnológico. Así como Mateus y Brassets (2002) usan el caso de Estados Unidos para expresar este fenómeno; en el Club de Mangakas se sobrevalora el estilo de vida japonés. Siendo este, un acto basado principalmente en imaginarios construidos sobre dicha cultura.

Al hablar en el Club de Mangakas sobre imaginarios alrededor de Japón, Silvana comenta: “Civilización. Sería más como... a Japón lo relacionaría mucho con su moral y su impacto social al momento de superar las dificultades”. Al asumir a este país como un referente de resiliencia, se está considerando que es un ejemplo a seguir para la transformación de la sociedad colombiana. El origen de esta clase de actitudes se sostiene al relacionar a Japón con la noción de civilización. Este vínculo

que se construye con dicho territorio, permite a su vez reproducir imaginarios sobre los popularmente llamados países “desarrollados”. Son por lo general ideas basadas en la exaltación de la riqueza económica y la preservación de tradiciones.

Considerar a Japón como un país superior, lleva inevitablemente a suponer que las diferencias que se establecen con este tipo de sociedad permiten a nombrar a la cultura colombiana. Dentro del Club de Mangakas se reconoce a la cultura colombiana en función de las afinidades y diferencias que ellos plantean con la cultura japonesa. Este acto se manifiesta en opiniones como en la de Silvana: “Por lo que tengo entendido, ellos al ser personas tan disciplinadas, no serían capaces de dejar (como los colombianos) todo para último momento”. Un asunto tan particular como la disciplina (o la carencia de ella) termina entonces cuestionando las formas de asumir la identidad cultural colombiana y su relación con la sociedad japonesa.

Se debe tener en cuenta que nombrar a la cultura local a partir de diferencias establecidas, es un proceso que parte de imaginarios subjetivos. En este orden de ideas, los niveles de identificación que se tienen con algunos valores y tradiciones japonesas pueden cambiar en función de las relaciones planteadas con diversos contextos socio-temporales. Al respecto Giménez (2010) afirma:

Resulta imposible hablar de identidad colectiva sin referirse a su dimensión relacional. Vista de este modo, la identidad colectiva comporta una tensión irresuelta e irresoluble entre la definición que un movimiento ofrece de sí mismo y el reconocimiento otorgado al mismo por el resto de la sociedad (p. 7).

A pesar de que sus integrantes comparten una afición por el manga, cada participante del Club de Mangakas se relaciona con la cultura japonesa de formas distintas. Esto se manifiesta no solo en la clase de imágenes que ellos perciben de Japón. También en las representaciones que se asumen y reproducen sobre la sociedad en general. En este sentido, las figuras de héroes y villanos no se consideran como elementos exclusivos de las narrativas japonesas. Son además un insumo para visualizar las culturas como espacios de reconocimiento universal. De

esta forma se encuentra que la afinidad con algunas funciones arquetípicas facilita la identificación con imaginarios sobre la cultura japonesa. Sobre este tema Sebastián expresa que: “Pueden haber características fisionómicas y ciertas cosas, pero yo pienso que va más allá. Va más por los lados de cómo la persona quiere ver la vida con otras filosofías y con otros valores culturales. Obviamente si él quiere eso, se va a poder identificar claramente”.

Esta clase de ideas llevan a considerar a la identidad cultural como un aspecto que trasciende el campo físico para darle más relevancia a las prácticas y significados construidos en sociedad. Bajo esta lógica, las fronteras geográficas no son un factor suficiente para distinguir a las sociedades en el mundo. Pues estas, al estar influenciadas por el contacto con otras naciones, estarían reinventando las imágenes que producen para transmitir valores comunes en todo el mundo.

Uno de los conflictos que representa la anterior afirmación, es que, al considerar la cultura como un constructo universal, las ideas de lo “colombiano” o lo “japonés”, carecen de credibilidad dentro de una sociedad moderna. Esto se da porque la principal diferencia entre ambas palabras dependería de factores geográficos. A nivel simbólico se podrían encontrar varias formas de trazar puntos comunes entre ambas naciones. Esta es una situación abordada por autores como Villoro (1998) que argumenta lo siguiente:

Cada representación del mundo es única, pero no por contener notas singulares y exclusivas, sino por integrar en una totalidad específica características que pueden presentarse, de otra manera, en otras configuraciones. Así, las mismas necesidades, deseos y aspiraciones pueden expresarse en complejos culturales diferentes. De hecho, las manifestaciones culturales de los otros pueblos son percibidas a menudo como posibilidades propias. Cada cultura es una forma de vida que se ofrece como ejemplo a las demás. (p. 65)

Al considerar que es posible identificarse con algunos aspectos de la sociedad japonesa, también se pueden adaptar las imágenes de esta al contexto local. Por ello, en el Club de Mangakas se percibe que algunas representaciones de la espiritualidad japonesa se pueden integrar en la cultura colombiana por medio de

mitos populares y tradiciones indígenas. Este tipo de relación se manifiesta con opiniones como la de Sebastián: “yo lo veo más en la parte de los mitos. Y aplicarlos obviamente. Porque todo eso hace parte de la nación. Y... ¿por qué no utilizarlos? Sería una buena idea. Como ellos lo utilizan, porque nosotros acá también podríamos”.

Este ejercicio de adaptar códigos estéticos de otra nación a la cultura local, encaja dentro del proceso de la adaptación transcultural. Un concepto aplicado para referirse a las relaciones de aprendizaje-desaprendizaje que genera una cultura frente a otra. En este sentido, el acercamiento que tiene el Club de Mangakas con Japón, lleva a que sus integrantes modifiquen la forma de entender su cotidianidad. Por ejemplo, logran apropiarse de mitos colombianos e imaginarios sobre la cultura indígena. Irónicamente este reconocimiento de lo “propio” reside en el uso de referentes japoneses. Al respecto, Kim (2015) identifica que a través de las experiencias de aprendizaje y adaptación con otra cultura, las personas son capaces de modificar sus actitudes ante la sociedad e incluso redefinir asuntos como lo aceptable y lo reprochable.

En este sentido, el uso de una estética japonesa para identificarse con culturas indígenas y mitos populares colombianos, es una muestra de la influencia que esta presenta para la comunidad investigada. No solo sirve para moldear la percepción de los contextos más cercanos. Sino también para dinamizar el sentido de pertenencia que puede tener el Club de Mangakas frente a las costumbres y tradiciones colombianas. Dicho proceso de reconocimiento permite que ellos resignifiquen el sentido de las culturas locales y su relación con el mundo. Como se observa en la **figura 1**, algunos personajes populares de Colombia se pueden relacionar con algunas criaturas ficticias de Japón. Aunque en ambos países se usan estéticas diferentes, las narrativas populares son usadas para transmitir valores como el respeto a la naturaleza y la solidaridad.



Figura 1: Similitudes entre mitos populares colombianos y japoneses.

Fuente: Elaboración propia.

Conclusiones

En esta investigación se tuvo la siguiente hipótesis: mediante la comunicación transcultural en el Club de Mangakas, sus integrantes producen contenidos para narrar la cotidianidad local; a partir de una relación establecida con imaginarios sobre la cultura y espiritualidad japonesas. Con los hallazgos presentados, no solo se refleja la visión que tienen ellos sobre estos elementos de Japón. También se observan propuestas para resignificar cotidianidades al vincularlas con imágenes mentales de dicho país. A pesar de lo valiosa que resulta la creación del manga, por si sola no permite dimensionar los elementos comunicativos que emergen en función de la lectura, interpretación y creación del manga. Por tal motivo,

Al indagar en torno al rol que ejerce el manga en la producción de comunicación transcultural, se encuentra que esta narrativa actúa como un producto mediador. Dicha función se presenta al poder decir que este objeto facilita los ajustes sociales por medio de la distribución masiva. Al ser accesibles permiten construir una idea

generalizada del mundo. Como manifiesta Jonathan Vélez en una entrevista: “Pero ellos a través del manga expresan toda la cultura. Entonces, vos simplemente leyendo un manga estás conociendo casi que Japón”. En este sentido, el manga deja de considerarse como un medio para ser un producto que deposita y reproduce imaginarios alusivos a Japón.

El manga como soporte material permite a su vez el desarrollo de las mediaciones sociales. Según Serrano (2007) estos procesos “incluyen información que por lo general se anticipa a los cambios. Pueden poner sobre aviso de dinámicas no deseables y eventualmente contribuir a que se corrijan o eviten” (p. 22). Es decir que el Club de Mangakas es una estructura social apoyada en el manga para adaptar las formas de entender el mundo y sus contradicciones. Por este motivo, resulta natural que sus integrantes tengan ideas dispares sobre la sociedad japonesa. Para producir ajustes sobre algunas de estas incongruencias, en el grupo se recurre a la acción comunicativa. En este caso, el trabajo colaborativo que se da alrededor de la creación del manga es el proceso que más contribuye a la mediación social.

Si bien el manga es uno de los principales referentes que tiene esta comunidad, no es la única herramienta que usada para la construcción de sentido. Por medio de la mediación tecnológica, el Club de Mangakas también construye y reproduce imaginarios sobre la cultura japonesa. Frente a este término, Serrano (1985) afirma que: “la red tecnológica establece puentes por los que el tránsito entre las actividades cognitiva, la expresiva, ejecutiva y evaluativa puede ser integrado en un único sistema de acumulación, producción, procesamiento y distribución de conceptos, información, energía y códigos”. (p. 209). Un ejemplo del sistema mencionado por el autor, es el internet. Esta plataforma condensa distintos espacios de información sobre la cultura de Japón. Dentro de ellos, hay dos tipos de usuarios que intervienen en los usos de las estructuras tecnológicas: productores y consumidores. Los primeros se encargan de filtrar información sobre sus contextos y reproducirla virtualmente. Los segundos (que en este caso son el Club de Mangakas), toman estos contenidos y construyen una idea del mundo contrastada con sus cotidianidades.

Al preguntar sobre imaginarios alrededor de los mangakas japoneses, Sebastián respondió: “Pues yo ya no me lo imagino sino que yo ya he visto algunos vídeos. Pero antes pensaba que era algo sencillo. Pero ya ahora que he visto, he notado cosas en los vídeos y he presenciado que es duro”. En este contexto, los vídeos que se producen y distribuyen en internet pueden llegar a ser tan legítimos para el grupo que proporcionan una idea más o menos confiable sobre Japón.

En la comunidad investigada los procesos de preproducción, producción y postproducción son igual de importantes para materializar sus obras. Sin embargo, es en la etapa de preproducción que se reinterpretan algunas representaciones de la cultura japonesa en función del contexto local. En ese momento particular de buscar referentes y plantear ideas, se construye una noción de lo que puede ser un manga colombiano. Una vez que se diferencia de otras narrativas, los integrantes del grupo usan las ideas sobre este producto, como un punto de referencia para generar historias locales. En estas a su vez, se sintetizan las relaciones simbólicas que ellos interiorizan entre Colombia y Japón.

A pesar de las diversas opiniones que tiene el Club de Mangakas sobre Japón, en general están de acuerdo con la importancia de aprender algunas actitudes asumidas como positivas y aplicarlas a la sociedad colombiana. Como expresa Jonathan del Club de Mangakas: “uno debe copiar lo bueno. Eso no quiere decir que en Japón no hayan cosas malas o que todo sea perfecto. Tiene sus cosas. Pero la gracia es traerse esa parte positiva que ellos comunican. Esa disciplina, esa constancia y ese nivel de trabajo sería muy bueno. Esa cultura positiva traerla a Colombia y eso le ayudaría a uno como... a mejorar como colombianos”.

Situar a Japón como un modelo a seguir para Colombia, ayuda a reforzar la idea que se tiene de un “poco sentido de pertenencia con la cultura local”. Pues se está considerando que se puede lograr una mejor versión de esta sociedad al adoptar elementos idealizados de la cultura japonesa. Probablemente lo más delicado no es que se plantee la idea de aprender sobre la disciplina y dedicación japonesa. Al fin y al cabo estas nociones en Colombia se construyen a partir de imaginarios. El problema está en suponer que este proceso de aprendizaje, por si solo genera una mejor versión de la sociedad colombiana.

En este tipo de situaciones se ve reflejada la complejidad de los procesos transculturales. Si bien facilitan la interacción entre dos culturas, a lo largo del tiempo se desaprenden algunas costumbres para acoger unas diferentes. Dependiendo de la actitud que se tenga frente a estos cambios, un grupo social puede pasar a una aculturación o deculturación. En el caso del Club de Mangakas ocurre lo primero. A pesar del poco sentido de pertenencia que se tiene con la cultura local, los integrantes aprovechan su afinidad con la cultura japonesa para relacionarla con símbolos y valores colombianos. De esta manera van transformando las formas de entender y narrar a su país.

Como se puede observar a lo largo de esta investigación, en el Club de Mangakas se plantean diversos mecanismos para entender la cultura colombiana y su relación con Japón. Uno de ellos es la creación del manga. Mediante esta narrativa, los integrantes de la comunidad generan historias con las cuales se puedan identificar. Cuando se considera al manga como un producto mediador, se puede asumir también que hay algunos elementos narrativos más significativos para el contexto de la investigación. Después de analizar 7 historias del Club de Mangakas, se encontró que la presencia de personajes, objetos y tonos específicos, contribuyen a representar manifestaciones de la transculturalidad.

Los personajes son contruidos a partir de arquetipos definidos en el proceso de preproducción. A pesar de que no siempre aparecen con un nombre definido, son esenciales para el desarrollo de las historias. Por ejemplo en la **figura 2**, se encuentra un personaje japonés interviniendo el espacio del Parque Biblioteca Belén. La función que ejerce el personaje dentro de la historia puede ser comprendida desde la transculturalidad crítica. Para Kraidy (2005) las prácticas sociales son espacios de mediación dentro de las estructuras sociales. En la historia referenciada se encuentra que el *Inugami* redefine el sentido de localidad dentro de la estructura social de la biblioteca. Esto conlleva a que la inserción de dicha criatura sitúe al contexto local como un espacio para propiciar relaciones dialógicas entre lo que se asume como colombiano y japonés.

Este tipo de representación es una base para considerar, que las relaciones interculturales actúan de maneras diferentes. No solo por el involucramiento que tiene el Club de Mangakas con la cultura japonesa. También por las experiencias de sus integrantes que configuran imaginarios sobre Japón. En este orden de ideas, cada autor le asigna roles y características gráficas a sus personajes en función de las interpretaciones que se construyen de ellos desde el campo local.



Figura 2: Representación de un Inugami en el contexto local del parque Biblioteca Belén.

Fuente: Salas, P. (2016) Inugami, un perro enorme. En *Kizuna* Vol 2.

Para hablar de la función que cumplen los objetos se deben tomar algunas ideas sobre la transculturalidad crítica. Entre ellas un enfoque integrador que considera la producción y recepción dentro de las reproducciones culturales. En el manga del Club de Mangakas, los objetos no solo permiten diferenciar a los personajes. También pueden referenciar aspectos visuales de la cultura japonesa. Dado que los autores están más inmersos en el contexto local, ellos toman la idea construida de los objetos para resignificarla. De esta forma, la **figura 3** ilustra cómo se adoptan algunas imágenes para alimentar el universo narrativo de un espacio colombiano. Esta representación, a su vez responde a una recepción del manga como producto

mediador. Por este motivo, las formas de graficar objetos y cargarlos de sentido, es una forma de visibilizar la relación local que se tiene con imaginarios planteados en el manga.

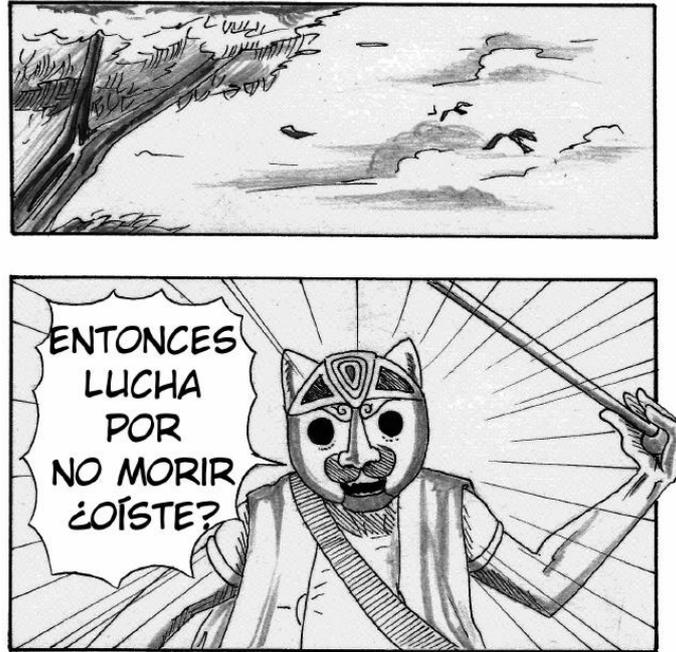


Figura 3: Personaje usando una máscara con estética japonesa.

Fuente: Ariza, S. (2017) Nativo.

Otro elemento narrativo con especial importancia es el tono. Por medio de este se condiciona la atmósfera en las historias y la personalidad de los personajes. Dependiendo del tono puede verse más o menos natural la presencia de criaturas sobrenaturales en el manga japonés. En una entrevista realizada a Sebastián Ariza, él considera que: “Ellos los representan por medio de historias donde los involucran. Pero no con ese toque de misterio o de horror. Sino muy cómico ¿cierto? Tratan de llevar a eso a un plano donde sea pues aceptado por la gente y los conozcan”. En este sentido, un tono cómico ayuda a normalizar la presencia este tipo de criaturas dentro de un plano humano.

Cabe tener en cuenta que el manga como un producto cargado de sentido, también ayuda a interpretar la idea de espiritualidad que se forma desde Japón. Al tratarse de imágenes construidas socialmente, se crean sesgos sobre este tema en Colombia. Con relación a esta situación, la **figura 4** plantea un uso particular de la comedia. Se hace referencia al *Inugami*, un personaje japonés que provoca

destrucción entre animales y humanos. Sin embargo, la caricaturización de sus actos ayuda a que este sea percibido como un personaje bromista. Sigue siendo un villano dentro de la historia, pero con un grado menor de peligro para los demás personajes.



Figura 4: Ejemplo del tono cómico aplicado en el Club de Mangakas.

Fuente: Salas, P. (2016) Inugami, un perro enorme. En *Kizuna* Vol 2.

Sobre este tipo de construcciones simbólicas, también se puede decir que facilitan la inserción de personajes, temáticas y actos que en otras circunstancias serían reprochables. Es así como el manga puede llegar a verse más allá de las lógicas de consumo. Pues, su distribución a gran escala no solo provoca que hayan lectores en todo el mundo. Sino que emerjan grupos como el Club de Mangakas. Una comunidad que recoge algunas representaciones japonesas del manga para resignificarlas en sus historias. En dicha población, las ideas contrastadas sobre Japón y Colombia y las mediaciones que intervienen a lo largo del proceso creativo, son la clase de elementos que se articulan con mayor fuerza para construir manga colombiano. Este producto, más allá de ser el resultado de una técnica, es la materialización de un contexto local influenciado y transformado por los sentidos que adquieren las representaciones presentes en el manga japonés.

Referencias bibliográficas

- Bardin, L. (1996). *Análisis de contenido*. Madrid, España: Akal.
- Castillo, J. (2004). Fundamentos teóricos de análisis de contenido en la narración secuencial mediante imágenes fijas: el cómic. *El profesional de la información*. Vol. 13 (4). pp. 248-271. Recuperado de: http://eprints.rclis.org/32553/1/articulo_epi.pdf
- Cassany, D., Luna, M. & Sanz, G. (2000). *Enseñar lengua*. Barcelona, España: Editorial Graó.
- De Cabo, M. (2014). El manga, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa. *Espacio, tiempo y forma*. Vol. 26. pp. 355-375. Recuperado de: <http://revistas.uned.es/index.php/ETFV/issue/view/768>
- Giménez, G. (2010). Cultura, identidad y procesos de individualización. *Conceptos y fenómenos fundamentales de nuestro tiempo*. UNAM. Recuperado de: http://conceptos.sociales.unam.mx/conceptos_final/625trabajo.pdf
- Kraidy, M. (2005). *Hybridity, or the cultural logic of globalization*. Philadelphia, U.S.A.: Temple University Press.
- Mateus, J., Brasset, D. (2002) La globalización, sus efectos y bondades. *Economía y desarrollo*. Vol. 1 (1) pp. 65-77 Recuperado de: <https://kardauni08.files.wordpress.com/2010/09/globalizacic3b3n-sus-efectos-y-bondades.pdf>
- Ortiz, R. (1995) Cultura, modernidad e identidades. Nueva sociedad. Vol (137) pp. 17-23. Recuperado de: http://nuso.org/media/articles/downloads/2417_1.pdf
- Ortíz, M. (2016) *Medellín Nipón: Cultura popular japonesa en la ciudad*. (Tesis de pregrado). Universidad de Antioquia, Medellín.
- Serrano, M. (1985). Innovación tecnológica, cambio social y control social, en Rispa, R. (ed): *Nuevas tecnologías en la vida cultural española*. pp. 203-212 Madrid, España: Fundesco/ Ministerio de Cultura.
- Serrano, M. (2007). Prólogo para La mediación social en la era de la globalización. *Mediaciones sociales*. Revista de ciencias sociales y comunicación. Vol 1. pp. 1-24. Recuperado de: https://eprints.ucm.es/10651/1/Martin_Serrano_%282007%29_Prologo_La_mediacion_social.pdf
- Strauss, L. (1968). *Antropología estructural*. Barcelona, España: Paidós.
- Van Dijk, T. (1999). El análisis crítico del discurso. *Anthropos*. Vol. 186. pp. 23-36. Recuperado de: <http://www.discursos.org/oldarticles/EI%20an%E1lisis%20cr%EDtico%20del%20discurso.pdf>

- Villoro, L. (1998). *Estado plural, pluralidad de culturas*. México: México D.F. : Paidós.