



Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Comunicación Social



Goku y el heroísmo japonés en Venezuela

**Comparación de la concepción de heroísmo de Akira Toriyama, contenida en
Dragon Ball Z, con la que existe en la audiencia joven venezolana**

Trabajo de Grado para optar al título de Licenciado en Comunicación Social

Br. Iván Díaz

V-19.223.053

Br. Rodrigo Díaz M.

V-18.714.459

Fecha: Enero de 2015

Tutor: Atilio Romero

AGRADECIMIENTOS

Primero que todo agradecer a nuestro padres, quienes siempre nos dieron ese empujoncito extra cuando todo parecía perdido.

A nuestro tutor, el profesor Atilio Romero, quien nos ayudó a moldear la idea que teníamos y a convertirla en lo que hoy se puede leer a continuación.

A quien fue profesor de la Escuela de Comunicación Social hasta el semestre pasado, al profesor Luis Santiago Ascanio, quien nutrió esa idea y nos forjó un camino a seguir para realizarla. Un camino el cual, por diversos motivos, no pudimos continuar emprendiendo bajo su tutela.

También quisiéramos agradecerle al profesor Alejandro Terenzani, quien aclaró muchas de nuestras dudas y nos ayudó en momentos críticos.

Por último, queremos agradecerle a todo el comité organizador de la convención Shin OSECON, en especial a Marie Méndez directora del comité organizador y a todas aquellas personas que nos ayudaron respondiendo nuestras encuestas durante el evento.

LISTA DE FIGURAS, CUADROS Y GRÁFICOS

Figura 1: *Gráfica del Esquema Tríadico de Moscovici.*

Figura 2: *Esquema figurativo de Moscovici.*

Modelo cuadro 1: *Bloque descriptivo de imágenes de forma individual.*

Modelo cuadro 2: *Bloque descriptivo para explorar, de manera global, el desarrollo heroico del personaje principal.*

Cuadro comparativo general 1: *Muestra del episodio 5.*

Cuadro comparativo general 3: *Muestra del episodio 29.*

Cuadro comparativo general 2: *Muestra del episodio 95.*

Cuadro estadístico 1: *Pregunta N° 2 de la encuesta.*

Cuadro estadístico 2: *Pregunta N° 6 de la encuesta.*

Cuadro estadístico 3: *Pregunta N° 13 de la encuesta.*

Cuadro estadístico 4: *Pregunta N° 14 de la encuesta.*

Gráfico 1: *Pregunta N° 5 de la encuesta.*

Gráfico 2: *Pregunta N° 7 de la encuesta.*

Gráfico 3: *Pregunta N° 8 de la encuesta.*

Gráfico 4: *Pregunta N° 9 de la encuesta.*

Gráfico 5: *Pregunta N° 11 de la encuesta.*

Resumen:

El anime ha pasado de ser un contenido mediático dirigido a audiencias específicas, a constituirse como un fenómeno cultural que ha penetrado sistemáticamente Venezuela y el resto de Latinoamérica en la última década. De este tipo de animación japonesa se ha tomado Dragon Ball Z, una de la series ícono en todo el mundo proveniente de Japón. Creada por Akira Toriyama, la serie ha sido transmitida en todo el planeta. En Venezuela es recordada por toda una generación que tuvo la oportunidad de verla transmitida en televisión pública nacional hace más de 10 años.

Para los propósitos de esta investigación se pretende explorar la concepción del héroe como representación social e identidad construida en el anime (serie de animación japonesa) Dragon Ball Z (DBZ), a través de su personaje principal Goku. Con la metodología de estudio de caso cualitativo, se indagó y analizó el contenido de 30 encuestas a personas que conocían la serie (la mayoría de estas personas la vieron), contrastándolas con fuentes bibliográficas y un análisis multimodal de 3 episodios de la serie; el resultado es la relación constante de la representación social “héroe” con la identidad social “héroe” en la realidad social venezolana. La investigación arroja conclusiones que se abren como preguntas alrededor de la estructura social de Venezuela con la posibilidad de investigar el efecto del anime sobre otros ámbitos de la cultura.

Palabras clave: Anime - Dragon Ball Z - Héroe - Representación Social - Identidad Social - Encuestas - Análisis Multimodal.

Abstract:

Anime has grown from a media content aimed at specific audiences to a cultural phenomenon that has systematically penetrated Venezuela and the rest of Latin America during the last decade. Out of many Japanese animated series, Dragon Ball Z has been chosen by the authors of this investigation to be studied; created by Akira Toriyama, this anime series has been broadcasted worldwide. In Venezuela it is remembered vividly by a generation that watched it broadcasted on national public television for over 10 years.

For the purposes of this research, the objective was to explore the concept of the hero as a social representation and identity constructed in the anime (Japanese animation series) Dragon Ball Z (DBZ), through its main character: Goku. The qualitative methodology was used for this particular study during which an investigation and an analysis of the content of 30 surveys to people who knew the series (most of these people also watched the series) was done. Also, contrasting this with bibliographic references and a multimodal analysis of 3 episodes of the series; the result is the constant relationship of the "hero" social representation with the "hero" social identity in the Venezuelan actual social situation. The research draws conclusions that open up like questions about the social structure of Venezuela, with the possibility to further investigate the effect of anime in other areas of its culture.

Keywords: Anime - Dragon Ball Z - Hero - Social Representation - Social Identity - Surveys - Multimodal Analysis.

ÍNDICE

Agradecimientos

Lista de figuras, cuadros y gráficos

Resumen

Abstract

Introducción

CAPÍTULO I: El proyecto

- a. Planteamiento del Problema
- b. Objetivos de la investigación

CAPÍTULO II: Marco teórico

- a. Antecedentes
- b. El anime y el manga
- c. Las representaciones sociales
- d. La multimodalidad
- e. La juventud venezolana
- f. Conceptos clave para el estudio del héroe

CAPÍTULO III: Marco metodológico

- a. Enfoque metodológico
- b. Universo
- c. Muestra
- d. Criterios metodológicos para el análisis multimodal
- e. Construcción de la encuesta

CAPÍTULO IV: Analizando al héroe en el relato japonés y en Venezuela

- a. Episodio 5: “Goku muere, solo hay una oportunidad”

- b. Episodio 29: “¡Papa eres increíble! Una técnica mortal llamada Kaio-ken”
- c. Episodio 95: “Finalmente Goku se transforma en el legendario Super Saiyajin”
- d. Resultados de la Encuesta
- e. Principales hallazgos

Conclusiones y recomendaciones

Referencias documentales

INTRODUCCIÓN

Debido a su alcance y transcendencia en la vida de los japoneses, los manga (comic) y los anime (series animadas) provenientes de la nación del sol naciente han sido catalogadas como fenómenos sociales. Su influencia en el mundo también se ha hecho notar hasta el punto de convertirse en “embajadores culturales” del Japón y una parte relevante de su economía. En este sentido Michiru Morikawa (2007) comenta:

“En la actualidad, el manga se ha convertido en uno de los principales sectores de la economía de Japón. Los dibujos invaden todo, desde las revistas, hasta la televisión, pasando por todo tipo de productos de consumo. De hecho se podría decir que el manga ha creado una forma de lectura completamente distinta que permite tratar los temas más diversos. El público es muy amplio y abarca a todos los grupos sociales y generacionales, por lo que no es extraño que en cada familia tanto los padres como los hijos sean ávidos aficionados que coleccionan los álbumes de sus series preferidas”.

Estas expresiones han sido catalogadas como “embajadores culturales” por la importancia que tiene para el país asiático: cuentan la historia de un país, su herencia cultural plasmada en tinta y la transformación de una sociedad que no es ajena a la globalización.

Los japoneses han acogido estas manifestaciones artísticas (series, películas, mangas, figuras, afiches, juegos) de tal manera, que las han incorporado a su vida cotidiana, organizándose en grupos en torno al gusto por el anime y el manga.

La exportación del anime y del manga hacia América Latina comenzaría a partir de los años 70, dirigidos hacia el público infantil y como una alternativa al comic americano que se imponía desde mediados del siglo XX.

Las primeras series animación fueron transmitidas por televisión, totalmente dobladas al español, mediante historias de tipo aventura y personajes heroicos como Astro Boy (uno de los principales íconos de la industria del dibujo japonés en el mundo), que abrió la puerta para que salieran al aire otras series tales como “Candy Candy”, “Meteoro”, “Marco”, “La abejita Maya” y “Heidi”.

Paralelamente al éxito de todas estas series, va aumentando el número de las audiencias que se sienten atraídas por estas animaciones, una suerte de movimiento deleitado por la historia o por un personaje específico que participa en ella.

A estos grupos de seguidores del anime y del manga se les denomina “Otaku” o geek, como aparece en algunas traducciones, “término que proviene de la raíz nipona “tu” “casa” (García, 2008).

En Venezuela hay generaciones de fanáticos del anime, mejor conocidos como Otakus, que crecieron viendo la programación de series animadas japonesas en canales nacionales. No obstante, ninguna fue tan grande como la que surgió producto de Dragon Ball Z y su personaje principal Goku, transmitido por Televen durante 1999 (Animeven, 2003). Este anime perteneciente al género *Shounen* -orientado al público masculino joven, que por lo general contiene historias de acción- introdujo una serie de novedades que rompieron con el contexto de lo que se esperaba en una serie de animación extranjera.

Goku, en Dragon Ball Z (1989), es sin duda uno de los modelos heroicos más influyentes en la historia del manga y del anime. La fiebre por este personaje llegó a tal magnitud, que su imagen invadió todos los espacios: estaba presente en fiestas, camisas, tazas, juguetes, videojuegos; su transcendencia es tan relevante, que es considerado una de las imágenes heroicas más reconocidas en todo el mundo, muchos de los autores de anime y manga intentaron emular sus

características en los personajes de las nuevas series de animación, para intentar darle la misma popularidad.

El ser humano, por su necesidad inherente de emulación y pertenencia, siempre ha buscado figuras superiores a él a través de las épocas para crecer y tratar de darle explicación a los fenómenos que no comprende, de allí parte la necesidad de tener héroes.

La gesta de los héroes siempre ha existido en la historia de la humanidad a través de la literatura, permitiendo conocer figuras heroicas y legendarias como Perseo, Gilgamesh, Sigfried, Seth, Osiris, Odín, Ra, Héctor, Hércules, Thor y Aquiles, por mencionar a algunos; quienes por medio de relatos increíbles y hasta inverosímiles, reflejaban valores y conceptos como el honor, la gloria, la moral, la constancia.

Conforme las sociedades avanzan y se vuelven más complejas, comienzan a surgir otras categorías de héroes con distintas características, dirigidos a una sociedad menos impresionable. Es así como éstas figuras empezaron a demostrar defectos, malos hábitos, e incluso pudiendo cometer errores, dejaban ver un lado vulnerable, humano.

Estos héroes pueden lograr hazañas de proporciones inimaginables, sin importar lo aciago que fuera el destino, siempre con una voluntad y una moral firme, expresan el miedo, pero lo combaten y logran superarlo para poder lograr sus metas, es decir, transmiten esperanza y un modelo a emular.

Es así como nace el interés por investigar la figura del héroe como “identidad”, una expresión que aparece arraigada al individuo social, que conoce la realidad que le circunda mediante explicaciones que extrae de los procesos de comunicación y del pensamiento social.

Las representaciones sociales nos ayudarán a sintetizar dichas explicaciones y en consecuencia, hacer referencia a un tipo específico de

conocimiento que juega un papel crucial sobre cómo la gente piensa y organiza su vida cotidiana, a través de la figura del héroe contenida en Dragon Ball Z.

Es necesario dejar claro que la metodología cualitativa exploratoria propuesta por la investigación, hace que la conceptualización de héroe como “identidad” se siga considerando en términos relativos y no absolutos.

En este sentido, dentro del capítulo uno de este trabajo de investigación se plantea al anime como un fenómeno cultural que se convierte en un producto televisivo de dimensión masiva, siendo la serie de animación japonesa, Dragon Ball Z y su personaje principal Goku, nuestro objetivo principal de estudio por haber sido de uno de los anime más populares fuera de Japón, principalmente en Latinoamérica.

Las características que definen al personaje principal de la serie, Goku, fueron usadas posteriormente en muchos otros personajes de series de anime. Por lo tanto, es importante analizar estas características que lo hacen un héroe desde punto de vista social y su desarrollo heroico (por medio de sus acciones) durante la serie de animación japonesa Dragon Ball Z. Es aquí donde el análisis multimodal es vital para poder construir el concepto heroico que la serie busca transmitir y luego las encuestas para comparar este concepto con el que tiene la audiencia, específicamente la audiencia venezolana.

Posteriormente, en el capítulo dos, se reflejan los antecedentes de la investigación y las bases teóricas, donde se abordan diversos temas: El anime y el manga, sus orígenes, sus características, la internacionalización del anime, su llegada a Latinoamérica, su transmisión en Venezuela y sus derivaciones culturales, la teoría completa de las representaciones sociales, la multimodalidad y sus características, la juventud venezolana y algunos conceptos clave sobre el héroe que son necesarios para esta investigación.

En el capítulo tres está contenido el marco metodológico, de manera que se explica el diseño y el tipo de investigación que adoptó la tesis, se describen los

dos universos y las muestras empleadas para el estudio, se examina la matriz utilizada como método para realizar el análisis multimodal y se explican los parámetros para la construcción de la encuesta realizada.

Seguidamente, el capítulo cuatro, donde se refleja el análisis de datos y la interpretación de resultados. Aquí, es importante destacar que la teoría de la multimodalidad, expuesta por Gunther Kress y Theo Van Leeuwen, fue la base para el análisis de la primera muestra. Todo ello con el fin de analizar y explicar el concepto del héroe reflejado en el anime Dragon Ball Z. Para la segunda muestra se representaron los resultados en gráficos de barras y cuadros para así facilitar su interpretación del concepto del héroe que es transmitido a la audiencia que vio la serie de animación japonesa Dragon Ball Z. La construcción de estos dos conceptos y, específicamente, su comparación son el objetivo de este trabajo de investigación.

Para finalizar, la conclusión, donde se refleja el logro de los objetivos en todos sus sentidos, además de toda la experiencia, el aprendizaje y los motivos por los cuales este trabajo de investigación contribuyó a nuestra formación profesional. Además, se dan algunas sugerencias para que estudiantes y futuros profesionales interesados en este tema puedan aportar mucho más con respecto al tema estudiado en futuras investigaciones.

CAPÍTULO I:

EL PROYECTO

En esta primera parte de la investigación se explicará todo lo relacionado a nuestro tema central de investigación: el planteamiento del problema. Aquí, se destaca la importancia del anime a través de la historia y su trascendencia fuera de Japón como un fenómeno social masivo. También se explica la importancia del estudio de Goku como prototipo de héroe en la sociedad. Por último, se muestran los objetivos de la investigación.

a. Planteamiento del problema

La mayoría de los venezolanos recuerdan el principio de los dibujos animados con la era Disney y sus cortometrajes de Steam Boat Willie, introduciendo al personaje de Mickey Mouse. “Estas animaciones fueron importadas desde Norteamérica durante mediados del siglo XX, en forma de clips y producidas por Warner Brothers y los estudios Disney, con la presencia de alguno que otro largometraje como Blanca Nieves” (Gillespie, 1998).

Al principio los cortos tenían la intención de entretener a las audiencias mediante la comedia y las payasadas de los personajes, pero poco a poco se convirtieron en una forma de escapar de la realidad. “Con la influencia de la religión, fundamentada en una cultura judeocristiana como la civilización occidental, los dibujos animados definieron la línea de “lo bueno” y lo malo” y establecieron a los niños como la audiencia principal, ya que sería considerado infantil para un adulto ver películas y cortometrajes de dibujos animados”. (Smoodin, 1993)

Años más tarde también llegarían a Venezuela los productos de animación japonesa, mejor conocidos como anime, que a pesar de presentar una marcada diferencia con respecto al trabajo occidental, muy pronto lograron conseguir una

gran aceptación por parte de las audiencias venezolanas, superando la popularidad de los clásicos de la industria norteamericana.

El anime penetró muchos lugares en el mundo hasta convertirse en un producto masivo. Dejó de ser entretenimiento para transformarse en la forma de vida de muchos. La gran popularidad del anime se debe al contenido que difunde, el cual suele ser un reflejo de la propia cultura japonesa con variantes y exageraciones típicas, de acuerdo al género de la producción en particular, tal como asegura Masanao (2004, 16):

“El anime emplea colores extraordinariamente llamativos, movimientos dinámicos, planos y encuadres de cine, y una exquisita complejidad en sus historias. Los personajes también poseen una estructura psicológica más profunda que la mayoría de las caricaturas más comunes y una percepción de la realidad más reflexiva y humana de lo que se espera en un dibujo animado, características que despiertan la curiosidad de sus espectadores”.

Muchas series animadas provenientes de Japón se transmitieron por canales nacionales. Sin embargo, alrededor de 120 series de anime se transmitieron por la televisión venezolana desde el año 1965 hasta el 2007: Astro Boy de Osamu Tezuka, Galáctico, Mazinger Z, Candy Candy o Heidi, son una muestra de las animaciones que eran popularmente conocidas y que se transmitieron entre los años 1960 y 1980.

En Venezuela hay generaciones de fanáticos del anime, mejor conocidos como Otakus, que crecieron viendo la programación de series animadas japonesas en canales nacionales. No obstante, ninguna fue tan grande como la que surgió producto de Dragon Ball Z, transmitido por Televen durante 1999 (Animeven, 2003). Este anime perteneciente al género *Shounen* -orientado al público masculino joven, que por lo general contiene historias de acción- introdujo una serie de novedades que rompieron con el contexto de lo que se esperaba en una serie de animación extranjera.

Dragon Ball comenzó como una fusión de varios cuentos de hadas, donde se encontraban dinosaurios, humanos, animales antropomórficos, seres literarios conocidos, figuras religiosas, elementos de mitología china y aparatos de tecnología avanzada. Estas características propias de la obra de Akira Toriyama son corroboradas por el autor cuando, en la entrevista realizada para la revista Story Guide, afirma que el personaje principal de la serie, Goku, es el mismo “rey mono” del popular cuento oriental “Viaje al oeste”.

Toriyama reconoce que el manga no era muy popular y que tuvo que incorporarle material de gusto para las masas. “Ese material comprendía escenas de acción con técnicas de artes marciales de películas de Hong Kong, combinadas con cuantiosos súper poderes. Además mostró un lado más humano de los personajes, con defectos palpables y criticables, y haciendo lo inesperado, es decir, que el héroe no ganara en los torneos como era de esperarse, pero que poco a poco buscara superarse, evolucionar, crecer hacia la adultez y finalmente morir, algo que hasta la fecha no se había visto en ninguna serie de animación foránea” (Animeven, 2003).

Debido al gran éxito que tuvo la saga en Venezuela, es el único anime que se transmitió casi ininterrumpidamente desde su estreno (1997-2001). Cabe recalcar que la serie en la televisión venezolana no tuvo censura y se emitió en su totalidad desde el primer capítulo de Dragon Ball hasta el último capítulo de Dragon Ball GT.

En Dragon Ball Z, como se mencionaba anteriormente, el personaje principal es Goku, una figura que aparece como un artista marcial con una extraña cola y fuerza sobrehumana. Más adelante se revela que su origen es de la ficticia raza extraterrestre *Saiyajin* y que su nombre verdadero es *Kakarotto*. En el comienzo de la serie se explica que al llegar a la Tierra producto de un golpe en la cabeza, Goku sufrió amnesia y perdió su naturaleza agresiva y el deseo de destrucción propio de su raza. “Tras ese accidente se convirtió en una persona noble, calmada, difícil de enfadar, en extremo inocente, holgazana y glotona, pero que cuando es el momento de entrar en batalla demuestra ser un consumado

artista marcial, muy listo y dispuesto a sacrificarse por los demás”. (Toriyama, 1993)

Se observa que en Dragon Ball Z, la personalidad de Goku es altamente prototípica y corresponde con las concepciones de heroísmo identificadas por Carl G. Jung (1977):

“Estas historias heroicas se refieren generalmente a un personaje cuyo nacimiento es humilde y milagroso, dotado de fuerzas sobrehumanas, que llega al poder triunfando sobre el mal, muestra la misma debilidad de un mortal y finalmente es traicionado o sacrificado como un héroe”.

La mayor parte de los teóricos que, a lo largo del último medio siglo, se han ocupado de analizar los efectos de la comunicación de masas, desde Paul Lazarsfeld hasta Mauro Wolf, han llamado la atención sobre el potencial socializador que atesoran los medios, en lo que constituye quizá el resultado más determinante de su actuación. En palabras de Bernardo Gómez, (Gómez, 2005):

“Por socialización hemos de entender la internalización de normas, valores y pautas de conductas sociales por parte del individuo, un proceso que le sirve para relacionarse de manera satisfactoria con el mundo que le rodea, para vivir en sociedad y entender el entramado en el que se halla inmerso”.

Asimismo Gómez afirma que los productos mediáticos son una de las herramientas de conocimiento de la estructura del mundo que tiene a su disposición el individuo en las sociedades contemporáneas.

En ese sentido y según lo que Cebrián de la Serna (1992) define como “modelo de realidad”; en la práctica, hay casi tantos modelos de realidad como medios de comunicación: los medios no se limitan a reflejar la realidad, sino que en buena medida contribuyen a crearla. Serna afirma que existe una realidad que efectivamente es, verídica, y una realidad mediática, que de hecho toma de ella sólo lo que le interesa, refundiéndolo para ofrecerlo a la audiencia de manera

simplificada y esquemática. Se trata de una realidad distorsionada, por cuanto es fruto de la selección del emisor y obedece a los cánones ideológicos, sociales, económicos, culturales e incluso religiosos de éste.

Quizá el intento más completo de sistematizar el efecto socializador de los *mass media* –en concreto, de la televisión–, corresponde a la “teoría del cultivo” o “teoría de la cultivación”, desarrollada por el norteamericano George Gerbner (1979, pp. 177-196). El que fuera profesor de la Universidad de Pennsylvania atribuye al medio televisivo y, sobre todo, a los géneros de ficción, un papel fundamental en la construcción de representaciones mentales de la realidad en las sociedades contemporáneas.

El modelo de cultivo puede sistematizarse en las siguientes etapas (Wolf, 1994, pp. 97-98):

“Los espectadores de ficción televisiva observan en pantalla un mundo que difiere por completo del real, no sólo en lo que respecta a los acontecimientos reflejados, edulcorados o violentados según los casos, sino también a la representación de los roles sociales –étnicos, sexuales, profesionales...–, que resultan altamente estereotipados.

Los grandes consumidores de televisión, definidos como aquellos que se exponen a sus emisiones durante al menos cuatro horas al día, experimentan un “desplazamiento de realidad”, identificando lo que ven en la pequeña pantalla con lo que les rodea.

Dichos consumidores absorben las representaciones sociales presentes en el universo de la ficción televisiva de modo masivo, sin discriminar aquellas que son válidas de las que no lo son”.

Si esto es así entonces existen probabilidades de que el concepto de heroísmo fomentado por la serie popular de anime Dragon Ball Z, haya influenciado y modificado las capacidades o las concepciones de los niños

venezolanos que formaron parte de la audiencia de este programa desde 1997 y hasta 2001. Esto lleva a los investigadores a formular la siguiente pregunta de investigación: ¿Existe similitud entre las ideas de heroísmo contenidas en el anime Dragon Ball Z con la concepción de heroísmo que manejan los jóvenes venezolanos que siguieron este anime?

La respuesta a esta pregunta es importante porque, además de explicar parte de un fenómeno comunicativo que ha sido poco estudiado en el país, ayuda a la comprensión de cómo la audiencia capta, entiende y manifiesta el concepto del heroísmo que Akira Toriyama transmite a través de la serie de anime japonesa Dragon Ball Z.

Para responder a esta pregunta se tendrían que desarrollar dos procesos. Primero habría que determinar cuáles son las características del rol social en estudio y si éste efectivamente se replica en sus espectadores y segundo, preguntarles a las personas que siguieron Dragon Ball Z si consideran que ese rol social se asemeja a su concepción propia del heroísmo. En consecuencia, para poder concluir el estudio, se piensa comparar las características que tiene el personaje principal de DBZ, Goku, con las características que tiene la figura del héroe para esos otros jóvenes adultos que se constituyeron como fanáticos de la serie.

Sin embargo, al intentar responder esta pregunta se podrían encontrar algunas limitantes, entre ellas el hecho de que dicha investigación exige un tramado teórico bastante sólido de conocimientos que no han sido adquiridos a lo largo de la carrera; no obstante, se ha construido una lista de fuentes bibliográficas específicas para cubrir tal fin. Seguidamente, para la construcción del campo de trabajo se debe de hacer una selección específica de capítulos de la serie donde se demuestren las características heroicas del personaje analizado.

Hay que tomar en cuenta que el objeto de investigación es relativamente antiguo y no fue producido en el país, sino que ingresó a Latinoamérica proveniente de Japón. Aunque goce de una popularidad bastante elevada hasta

cierto punto, será difícil encontrar cierta información de naturaleza estadística por haber esta desaparecido o por no haber existido en primer lugar.

b. Objetivos de la investigación

Objetivo General

Comparar la concepción del héroe contenida en el anime Dragon Ball Z de Akira Toriyama, específicamente en el personaje de Goku, con la concepción del héroe que tiene la audiencia venezolana televidente de Dragon Ball Z entre los años 1999 y 2001.

Objetivos Específicos

- Explorar el concepto de héroe representado por Goku, figura principal de Dragon Ball Z.
- Explorar las características que presenta el heroísmo para los jóvenes televidentes que vieron el anime Dragon Ball Z, en su transmisión por Televen entre los años 1999 y 2001.
- Comparar la concepción del héroe contenida en el anime Dragon Ball Z de Akira Toriyama, específicamente en el personaje de Goku, con la concepción del héroe que tiene la audiencia venezolana que vio Dragon Ball Z.

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

Una vez mostrados los objetivos para esta investigación, es pertinente realizar la descripción de las bases teóricas. Tomando esto en cuenta, en este capítulo se reflejarán los antecedentes de la investigación, se describirán las características y la historia del anime y brevemente la de su principal fuente de inspiración: el manga, su expansión fuera de Japón, su auge cultural en Venezuela y lo que trajo consigo, como la cultura “otaku”. También, se ahondará en la teoría de las representaciones sociales y en la teoría de la multimodalidad, creada por Kress y Van Leeuwen. En este sentido, se procede al desarrollo de los contenidos.

a. Antecedentes

Para el pleno y exitoso desarrollo de este trabajo de investigación, con el propósito de cumplir los objetivos y todo lo referente a la situación problemática expuesta anteriormente, es necesario comprender las áreas de estudio relacionadas con el tema, las cuales facilitan el análisis del contenido discursivo que se encuentra dentro de los episodios de la serie Dragon Ball Z. El proceso de análisis estará precedido por la toma de la muestra de 3 episodios, los cuales fueron transmitidos en Venezuela y, consideramos, sacan a relucir los aspectos que buscamos para conformar el concepto del héroe.

El análisis propuesto, se realizará con el objetivo de determinar si el concepto del héroe, expuesto en la serie de animación japonesa Dragon Ball Z, es el mismo concepto que tiene el adulto-joven venezolano sobre el héroe, si existen diferencias y si existen similitudes. Tomando en cuenta esto, resulta vital la investigación teórica y filosófica sobre la figura del héroe. De igual manera, es importante revisar la teoría de las representaciones y roles sociales, debido a que

es fundamental para comprender lo que es transmitido a través de tal discurso al televidente.

Las herramientas que se utilizarán para el análisis de este trabajo de investigación son: lenguaje y discurso, análisis del discurso, actos de habla y representación social. Por último, consideramos indispensable reseñar al anime, su influencia y antecedentes en América Latina, específicamente en Venezuela.

En esta investigación se pueden destacar 2 ejes temáticos centrales: el anime y el análisis de discurso basándose en las aplicaciones de los modelos de representaciones sociales y análisis multimodal expuestos por Theo van Leeuwen y Gunther Kress en "The representation of social actors", "Reading Images" y "Multimodal Discourse". Sobre el anime, o animación japonesa, se pudo encontrar una buena cantidad de material, el cual nos sirvió de ejemplo a la hora del abordaje del tema como tal.

Para la construcción de la teoría sobre el anime y la cultura japonesa encontramos apoyo en una tesis de la Universidad Católica Andrés Bello de las licenciadas Lucía Balderrama Gastelú y Carmen Corina Pérez Hernáiz, que lleva como título: *"La elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno"*, que no guarda una relación demasiado estrecha con nuestro trabajo en cuanto al marco metodológico se refiere, pero trata y expone al anime como parte de sus bases teóricas como también se hace en nuestra tesis.

Centrándonos específicamente en Dragon Ball Z, serie de animación japonesa de la cual nuestro objeto de investigación (Goku) es el personaje principal, encontramos esta tesis de la Universidad Central de Quito de los autores Monteros Herera y Orlando Fabián, que lleva como título: *"Análisis Simbólico de la serie de animación japonesa Dragon Ball Z para entender el control de la cultura oriental en el mundo"*.

Como apoyo y demostración de cómo aplicar el modelo de investigación que usamos en nuestro trabajo, pudimos encontrar en la tesis de pre-grado de las licenciadas de la Universidad Central de Venezuela Claudia Cabrera y Andreina de Abreu la forma en la cual el modelo fue aplicado de manera exitosa. El trabajo lleva como título: *“Miénteme: Análisis multimodal de una serie dramatizada en televisión”*.

También fue vital el trabajo de la licenciada Daniela Febles titulado: *“La forma expresiva del discurso multimodal de Rayma: Estudio de las caricaturas publicadas durante el período julio – octubre de 2012”*, UCV. Este trabajo nos ayudó a entender como el análisis del discurso multimodal es esencial cuando se busca un estudio a profundidad del material audiovisual.

En nuestro trabajo de pre-grado nos enfocamos en crear y entender un concepto del héroe según lo transmitido por el director de la serie de anime Dragon Ball Z, por medio del análisis de una muestra. Los resultados se compararon con otra muestra que arrojó otros resultados, obtenidos mediante encuestas que buscaron confeccionar el concepto del heroísmo del joven-adulto venezolano.

Los tres proyectos, a pesar de las diferencias en el objeto de estudio, poseen un enfoque similar en la elección y el uso de la metodología, por lo cual nos sirvió de mucho tomar estas tesis como ejemplo para nuestro propio proyecto de pre-grado.

b. El anime y el manga

Manga, es la palabra japonesa con que se conoce en el contexto occidental a las tiras cómicas, historietas o cómics hechos en este país. Traduce literalmente “dibujos caprichosos” o “garabatos” y quienes lo dibujen reciben el nombre de mangaka. El término se introduce gracias a la aparición de Hokusai, un maestro en dibujo y pintura que a partir de los Kanjis “man” (informal) y “ga” (“dibujo”), le da un nombre a la manera como relataba en 1814 su obra “Hokusai Manga”. “En

occidente se conoce la historieta o comic hacia el siglo XX y es definida como una forma derivada de la historia o fabula”. (Aguilar; 2009)

Para Sedeño (2002): “el primer referente histórico de la historieta japonesa son unos rollos traídos de china a Japón denominados Chôjûgiga o *rollos animales*, relataban de manera visual en sus veinticinco metros de largo las costumbres y situaciones budistas de la época (siglo VII a.c). Sin embargo con el paso del tiempo, tal como lo refiere Bru (2009), el arte japonés se permitiría crear un estilo propio de pintura que influiría en otras culturas como la europea y artistas como Picasso, a través de un movimiento denominado en occidente como japonismo, muy relacionado con los Ukyo-e”.

Los Ukiyo-e eran grabados impresos en madera que empezaron a verse por el año 1600; a estos conceden el título de las primeras manifestaciones artísticas populares en Japón. Por aquel entonces, “la dictadura feudal oprimía a las clases bajas, muchos comics de la época representaban el momento histórico en el que se encontraban y criticaban la clase política” (Aguilar; 2009).

Los Ukiyo-e hacían el intento de olvidar las adversidades que padecía el pueblo (terremotos y crisis económicas), y los sumergían en historias eróticas, costumbristas, entre otras, que eran muy estilizadas, sencillas, frescas y muy energéticas; esto les daba un aire comunicativo muy por encima del arte normal.

Aguilar (2009), señala el siguiente referente histórico, como un evento interesante ligado al papel del manga-anime en Japón:

“Ciento treinta años después de la aparición de la obra *Hokusai*, el manga sufriría una división en sus contenidos debido a la llegada de la segunda guerra mundial (que no fue impedimento para seguir dibujando historias), ya que cambió el concepto de las mismas y ahora se intentaba dar un soplo de esperanza y vida a los japoneses a través del manga durante y después de la guerra”.

Con esta “afrenta” histórica el manga junto con el anime se convertirían en parte del surgimiento de la economía japonesa.

Aunque por lo menos desde el siglo XII se habían dado los primeros pasos en este género, con relevancia en los aportes, entre otros, del británico Charles Wirgman, del francés George Bigot (ambos radicados en Japón) y de los nipones Rakuten Kitazawa y Kikuo Nakajima, fue después de la Segunda Guerra Mundial, para 1947, cuando Osamu Tezuka publicó unas historietas que tenían una clara influencia de Walt Disney. El estilo de animación en viñetas y los rasgos de los personajes, además de la serialización, guardaban similitud con el trabajo del famoso animador estadounidense.

En 1952 nació a manos de este dibujante *Tetsuwan-Atom*, más conocido como *Astroboy*, que sería considerado la consolidación del género *manga* como tal y lo que valió a Tezuka el título del *dios del manga*.

Vale la pena destacar que si bien es cierto, el manga es una creación japonesa con influencia en occidente, su desarrollo ha sido muy diferente al *cómic* estadounidense u a cualquier otra expresión gráfica, ya que como aduce Tania Lucía Cobos (2010:3) explicando que: “las historias poseen una trama argumental profunda y compleja (dualidad comedia/tragedia, desfilan diferentes aspectos de la vida, anécdotas de la rutina diaria, sentimientos íntimos de las personas comunes y corrientes, son fantasiosos e imaginativos al extremo, violentos y con finales no siempre felices), referencias culturales (influencia del budismo, sintoísmo, bushido y de occidente, el cristianismo) y diferentes espacios narrativos (historias desarrolladas en Japón, China, Estados Unidos y otros países europeos)”.

También posee un formato de lectura propio (de derecha a izquierda y de arriba hacia abajo en forma horizontal), uso casi exclusivo de sombras e intercambios entre blanco y negro, fino diseño de los personajes (incluyendo el estilo característico de ojos grandes que les otorgan expresividad), onomatopeyas detalladas e imágenes auditivas (dibujar el sonido que produce una gota de agua

al caer en un lago), de cualidad cinemática que “implica el uso de diferentes perspectivas y efectos visuales que operan “descomprimiendo” la escena; una acción, por ejemplo, puede desarrollarse a través de muchos cuadros y varias páginas. Para el manga, la profusión de texto resulta innecesaria, las escenas son suficientemente claras como para necesitar palabras que las expliquen.” (Papalini, 2006: 32).

Los géneros del manga se encuentran clasificados de acuerdo al público al que van dirigidos y a su temática (esto no es estándar ya que dada su riqueza y producción pueden combinarse entre ellos o mutar en uno nuevo). Estos, según (Cobos; 2010: 4), se clasifican en:

“*Shounen* (dirigido a una audiencia masculina y con dosis de violencia), *Shoujo* (dirigido usualmente a un público femenino adolescente, con historias de fantasía, magia, amor y aventuras y personajes masculinos feminizados en su apariencia), *Kodomo* (dirigido a niños, historias sencillas, sin carga sexual y generalmente tratan de mascotas y niños pequeños), *Mechas* (historias protagonizadas por enormes robots y tecnología avanzada. Se destaca el diseño de estas máquinas), *Harem* (las protagonistas son un grupo de féminas con un chico como co-protagonista), *Sentai* (las acciones se reparten entre cuatro a cinco protagonistas que trabajan en grupo), *Jidaimono* (ambientado en el Japón feudal); *Ecchi* (de corte humorístico con toques eróticos), *Hentai* (dirigido a un público adulto de ambos sexos, historias heterosexuales sexualmente explícitas y de alto contenido erótico. *Yaoi* (romance entre hombres, pueden ser o no sexualmente explícitas) *Yuri* (romance entre mujeres, pueden ser o no sexualmente explícitas), entre otras”.

El *manga* en Japón es todo un fenómeno de masas y se produce para literalmente cualquier tipo de perfil de consumidor. Papalini (2006: 34) los describe como “revistas impresas en una sola tinta, con tapa a color, papel de baja calidad, que contienen entre 10 a 25 episodios de historias distintas que se desarrollan entre 300 a 400 páginas. Su costo, verdaderamente bajo, ronda los tres dólares; son revistas pensadas para ser leídas y descartadas inmediatamente (...) La tirada de estas revistas es variable, pero para tener una idea de la magnitud de este consumo cultural tan generalizado, puede verse este ejemplo: la revista *Shonen Jump*, de la editorial Shueisha (una de las tres mayores junto con Shogakukan y Kodansha, entre las cuales se reparten el 25% del mercado editorial japonés) nació en 1968, con una tirada semanal de 100 mil ejemplares. En 1984 ya rondaba los 4 millones de ejemplares y en 1991 su creciente tirada se había estabilizado en una cifra un poco superior a los 6 millones de ejemplares”.

Tras pasar varios años publicada, el material se recopila en volúmenes denominados *tankoubon*. Caracterizados por mejor calidad editorial, impresión, tapas ilustrativas a color y una extensión de 200 páginas.

“Japón constituye el mayor mercado mundial de historietas, teniendo en cuenta el número de publicaciones, su tirada y la diversidad temática. Según Scolari, es el medio de comunicación más importante, y supera incluso a la televisión, pues en la actualidad se publican más de 300 revistas semanales. Los *manga* ocupan el 25% del facturado total del mercado editorial japonés” (Papalini, 2006:35).

“El impacto de las nuevas tecnologías en la actualidad ha generado que el sector editorial experimente con nuevas formas de reproducción. Han comenzado a distribuir el material en formato digital para dispositivos móviles de lectura y smartphones” (Cobos, 2007: 5).

Tras el éxito del manga, se originó un nuevo género al que se le llamó *anime*, un término que se comenzó a utilizar para la producción de dibujos animados hechos en Japón.

Según Cobos (2007:6) en 1907 se registró el primer dibujo animado, llamado *Katsudo Shashin*, cuyo autor se desconoce y tuvo una duración de tres segundos:

“En el celuloide aparece un niño con uniforme de marinero que escribe en kanji (*katsudo shashin*, traduce “imágenes en movimiento), luego se quita el sombrero saludando al público. En 1910 se crea la compañía Tennenshoku Katsudō Shashin, más conocida como Tenkatsu, quien contrata a Oten Shimokawa en 1916. Este produce el primer *anime* catalogado como tal, titulado *Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki*, de cinco minutos de duración y presentado en teatros al público en 1917. Se caracterizó por ser única en su tiempo, blanco y negro, silenciosa, en celuloide, dibujado a mano directamente sobre la película, entre otros aspectos. Aunque Shimokawa produjo cinco cortos animados más, ninguno se conservó. Las siguientes producciones animadas estuvieron a cargo de Seitaro Kitayama entre 1917 y 1918, para la compañía Nikkatsu-Mukōjima. Produjo un total de 22 cortos animados El primero fue *Chiri mo Tsumoreba Yama to Naru* y el último *Tarō no Bampei: Senkō-tei no Maki*. Posteriormente produjo un último corto más, *Yuki*, para Yokohama Cinema Shokai en 1923. En 1927 el prolífico y premiado director Noburo Ofuji produjo el primer *anime* sonORIZADO (sólo música) titulado *Kujira*. Para 1930 empiezan a aparecer los primeros cortos animados con audio en japonés. Se registra *Osekisho* también de Noburo Ofuji, en blanco y negro con ocho minutos de duración, y *Kokka Kimigayo* del también prolífico Yasuji Murata, entre otros”.

Durante la Segunda Guerra Mundial, el Gobierno japonés se aprovechó de la técnica de los cortos animados para promover propaganda sobre la guerra a los ciudadanos nipones. “Los cortos recreaban el ataque a una isla en el Pacífico,

manifestaciones contra Estados Unidos, siempre y cuando se hiciera énfasis en el sentimiento nacionalista”. (Cobos, 2007: 6).

Posteriormente, la autora (2007:7) asegura que la primera producción animada en color se hizo en 1948 por Megumi Asano y llevaba por título *Boku no Yakyu*. La primera película *anime* en color la produjo Toei Animation en 1956 con el nombre *Hakujaden*:

“Desde sus primeras etapas de experimentación, los estudios y productores de *anime* estuvieron influenciados por la obra de Walt Disney. La verdadera industria de la animación japonesa tal como se le conoce hoy en día fue obra del ya mencionado Osamu Tezuka, quien, como ya se comentaba, estuvo también influenciado por la obra de este animador estadounidense. Los primeros *anime* serializados fueron los *manga* dibujados por Tezuka. La primera serie animada en ser transmitida en televisión japonesa fue *Mitsu no Hanashi* en 1960. Vale la pena mencionar que Tezuka no se dedicó sólo a ser *mangaka*, sino que también fue animador. Fundó su propio estudio de animación, Mushi Production, que televisó muchas de sus historietas. Fue también *Tetsuwan-Atom*, más conocido como *Astroboy*, el primer *anime* transmitido regularmente en televisión. En blanco y negro, contó con 193 episodios de 20 minutos de duración y se emitió entre 1963 a 1966”.

Cobos también reconoce que el primer anime en ser exportado hacia occidente fue Astroboy y que es considerado por muchos como el catalizador de la animación japonesa en el extranjero. Por otro lado también destaca que desde la década de los 70 hasta la actualidad, no se ha dejado de producir anime, combinando las técnicas de animación más avanzadas por computadora.

Así como el *manga*, el *anime* tiene una gran variedad de géneros dependiendo de su temática y del público al que va dirigido pero por ser una

experiencia multimedia total, los géneros del manga pueden ser representados de diferente forma en el anime.

Kodomo: El material “kodomo” (que significa niño) es para un público de edad corta, desde infantes recién nacidos, hasta niños de 12 años. Normalmente es un contenido básico, donde la trama no tiene ningún tipo de complejidad y el anime o el manga simplemente se enfocan en transmitir valores por medio de una historia simple terminando en una moraleja. Este género es usado mucho por el propio gobierno japonés para auspiciar mensajes de concientización a la población más joven en Japón. También se usa mucho en los comerciales de productos para bebés. Se puede considerar que un anime o manga kodomo está hecho para la familia en general, de allí que muchos adultos se interesen en el género.

Shounen: Este es el género más popular en Japón y en el mundo. El anime o manga de género “shounen” (muchacho) es dirigido a jóvenes y adolescentes de entre 13 y 17 años, aunque es muy popular en el público joven-adulto también. El anime o manga shounen esta normalmente enfocado en la acción y muestra peleas o combates entre varios personajes carismáticos que suelen competir por algún motivo. En la mayoría de los casos la historia del anime o manga shounen se cuenta desde el punto de vista del personaje principal, un chico de entre 15 y 17 años que estudia los últimos tres años de la escuela secundaria.

Shounen-Ai: Dedicado al hombre homosexual o al público en general que disfrute de las relaciones sentimentales entre dos o más personas del mismo sexo masculino. El anime o manga “shounen-ai” (amor entre muchachos) trata las relaciones amorosas entre hombres o jóvenes de una forma bastante estética y elegante. Se escatima en hacer a los personajes masculinos lo más hermosos posibles, bien sea resaltando su masculinidad o feminidad. Suele siempre haber un personaje de género femenino de importancia en la trama.

Seinen: Anime y manga dirigido al público joven y adulto. “Seinen” (hombre) puede ser un material que contenga violencia extrema y profanación o puede

contar una historia desde un punto de vista maduro, centrándose en los pensamientos y decisiones de los personajes y no en la acción; también puede ser una combinación de ambos casos. En la mayoría de las ocasiones el seinen es contando desde una perspectiva de un hombre adulto o de un joven de secundaria.

Shoujo: Al igual que el shounen, el “shoujo” (muchacha) es un género popular entre las chicas jóvenes y adolescentes. Un anime o manga shoujo puede ser parecido a un shounen de acuerdo al contenido de acción y rivalidad pero, normalmente, en un shoujo la protagonista de la historia es una chica de entre 15 y 17 años. El shoujo suele enfocarse en el romance más allá de la acción desde un punto de vista más delicado y femenino. También es común notar que se hace mucho hincapié en las relaciones entre personajes del género masculino y, como en el Shounen-Ai, se muestra al hombre de una perspectiva más varonil o delicada, dependiendo del caso.

Shoujo-Ai: Parecido al shounen-ai, el “shoujo-ai” (amor entre muchachas) busca gustar al público homosexual femenino o al público que disfrute las relaciones amorosas entre dos o más personajes del mismo sexo femenino. A diferencia del shounen-ai, en el shoujo-ai casi nunca existe un personaje de diferente sexo (en este caso masculino) que destaque en la trama.

Josei: Similar al seinen, el anime o manga del género “josei” (mujer) cuenta una historia desde el punto de vista de una mujer o adolescente. Normalmente suele tratarse de una trama sobre decisiones o drama en general. Son raros los casos de los anime o manga josei en donde se muestre contenido violento o de acción.

Hentai: No considerado como anime por muchos, el “hentai” (pervertido) es simplemente pornografía en formato de animación japonesa. Usualmente la trama es dejada a un segundo plano y las escenas explícitas sexuales abundan. Este género también se ha masificado alrededor del mundo. El anime hentai estándar muestra relaciones sexuales heterosexuales.

Yaoi: Aquí se lleva al shounen-ai a un nivel más alto. El “yaoi” (también conocido como BL, Boys’ Love) es un término que se usa para describir las relaciones sexuales entre hombres homosexuales. Usualmente el yaoi contiene una trama más elaborada que la de un hentai común.

Yuri: Exactamente igual al yaoi, pero en este caso se representan las relaciones sexuales entre mujeres homosexuales. El yuri cuenta con menos escenas sexuales que un yaoi o un hentai normal y trata un poco más sobre el aspecto psicológico de los personajes.

Slice Of Life: Un género híbrido relativamente nuevo para el anime y manga. Slice of life (pedazo de vida, en español) puede contener elementos shounen, shoujo, shoujo-ai, seinen, etc. Es un género que puede estar dirigido hacia cualquier tipo de público dependiendo de la naturaleza de la trama y de los personajes creados para esta. Lo que diferencia al slice of life de otros géneros de anime y manga es la forma en que se cuentan los hechos que ocurren. Comúnmente, un anime o manga del género slice of life, no contiene una trama o historia específica. Los episodios o capítulos no son continuaciones del anterior; cada episodio tiene su propia historia la cual suele ser de tono tranquilo y alegre. En el género de slice of life la comedia está generalmente presente y los personajes suelen ser chicas de entre 15 y 17 años que acuden a la escuela secundaria y la trama se centra en el día a día de las chicas y en los personajes con los que ellas interactúan.

Mecha: Proveniente de la palabra “mechanical” o mecánico, el anime y manga con contenido mecha se diferencia de los demás por la presencia de robots de combate, los cuales son esenciales para el desarrollo de la trama. Normalmente se trata de robots gigantes que los personajes principales controlan desde una especie de compartimiento interno.

Harem: La palabra “Harem” viene de la lengua árabe y significa círculo de mujeres. Hace referencia a la reclusión de las mujeres que se presenta en la religión del Islam y como los hombres pueden practicar la poligamia. Se considera

que un anime y un manga son harem cuando el personaje principal es un niño, joven o adulto al cual tres o más personajes del sexo femenino buscan conquistar o por el cual se muestra un interés que va más allá de la amistad. Este también es un género muy popular con el público masculino japonés, aunque también existe lo contrario, el reverse-harem, o harem al revés; en el cual se invierten los papeles de los personajes del sexo masculino con los del sexo femenino. El harem suele venir acompañado de contenido ecchi.

Ecchi: Otro género mundialmente popular, el ecchi suele ser relacionado con el hentai por la gran cantidad de erotismo que posee, pero son diferentes. El ecchi se encarga de proveer al público (mayoritariamente masculino) de fanservice, o servicio al fan. Mientras que el fanservice puede incluir desnudez parcial, nunca llega a mostrar actos sexuales ni órganos genitales como tal. En un anime o manga ecchi se muestran situaciones en las cuales se podría dar un encuentro sexual, pero este nunca se da, simplemente se muestra el erotismo de la situación en la que se encuentra el personaje principal (de nuevo, casi siempre masculino) y se juega con la posibilidad de que la relación sexual pueda ocurrir. Normalmente, en el ecchi, las situaciones eróticas suceden mediante accidentes, los cuales ponen al personaje principal en situaciones donde puede ver (de forma accidental) la ropa interior de una chica o resbalarse y caer justo encima de los pechos de otra. También está el ecchi donde no existen personajes masculinos y en el que se limitan a realizar tomas que muestran ropa interior y el busto de una chica con normalidad, como parte de la situación.

Mahou-Shoujo: El término significa “chica mágica” en español. Comparado con otros géneros, no existen tantos mahou-shoujos, pero los que se han producido han sido un éxito tanto dentro, como fuera de Japón. En el anime y manga del género mahou-shoujo se muestra a una niña (normalmente de entre 10 y 15 años) que un día obtiene poderes mágicos por algún motivo. Ella deberá enfrentar al mal con sus poderes que, en la mayoría de los casos, suelen provenir de un traje especial y un báculo mágico. Las escenas de transformación y el diseño del traje mágico son tal vez los elementos más importantes que hacen que

un anime y manga mahou-shoujo se distinga de otro. La atmósfera y la trama en un anime mahou-shoujo suele ser tranquila y alegre, normalmente es un contenido que puede ser visto y leído por todo el público. Sin embargo, recientemente, se le han ido agregando condimentos al género que lo han revolucionado y han cambiado la perspectiva del público, especialmente la violencia.

Guro: Ligado al hentai, el guro muestra actos sexuales combinados con violencia. Aquí se muestra incesto, violación, sado-masoquismo, etc. El guro no es en lo absoluto masivo y, debido a las últimas leyes japonesas para el manga, el anime y los videojuegos que entraron en vigencia hace poco, no es muy fácil conseguir este tipo de material.

Para objetivos de la investigación, si tuviésemos que clasificar al anime Dragon Ball Z dentro de los géneros de la animación japonesa, se clasificaría al anime como: Un shounen de acción, ciencia ficción y fantasía.

“En las animaciones japonesas también se observan argumentos profundos y complejos, referencias culturales provenientes de la influencia de las filosofías orientales y un universo de espacios narrativos, tanto ficticios como reales” (Cobos, 2007: 9).

El aspecto visual del material audiovisual es lo más importante y Cobos determina sus características de la siguiente manera:

“Ojos grandes (ovalados para expresar juventud y vivacidad y horizontales para expresar adultez y seriedad. En contados casos son pequeños o no pasan de ser puntos). Estos son muy definidos y de colores llamativos (café, rojos, verdes, azules, amarillos, grises, violetas, rosados). La coloreada combina sombras, tonos y luces para generar profundidad. El cabello es otro elemento, puede ser abundante o escaso (incluso nulo), de cualquier color posible (rojo, azul, verde, blanco, etc.), y llevar cualquier peinado. De la misma forma, el juego con luces y sombras determina su movimiento. En el

caso del cuerpo este conserva la proporción humana, pueden ser delgados (no anoréxicos), o gruesos (incluso obesos), altos o bajos, incluso ser deformados (enanos, cabezas grandes cuerpos pequeños, etc.). En el caso de las mujeres suele destacarse el busto (sea por su gran dote o por la escasez del mismo). Otros elementos como la nariz y la boca suelen ser pequeños, en el caso de la boca de las mujeres estas pueden llevar un discreto color en los labios. Lo más importante en un personaje de *anime* es su rostro (que incluye también el cabello), ya que se utiliza un gran y variado conjunto de expresiones faciales que denotan el carácter y modo de ser; sus emociones, sentimientos, pensamientos. En el caso de los personajes no humanos, humanoides (rasgos de animales y humanos) y animales, estos pueden estar dibujados como son en realidad o crearse una configuración propia para estos (como sucede en el caso de los robots)".

Se acostumbra que cada capítulo de la serie tenga una duración de 24 minutos, para ser transmitida por televisión y la cantidad de episodios no tiene un número determinado, pueden ser desde 11, hasta más de 500, todo depende del impacto que haya tenido en las audiencias.

De igual manera, en estas producciones suele incluirse la música. Cada temporada se distingue por un video musical llamado *opening*, mostrado al comienzo del episodio, y otro de cierre llamado *ending*. Las canciones son interpretadas por artistas reconocidos de Japón y en pocos casos son traducidas de su idioma original.

La industria del anime ha resultado ser muy lucrativa para Japón, al punto que aporta un importante porcentaje en el producto interno bruto PIB de este país. Según un estudio de la Organización Japonesa de Comercio Exterior en el 2001, los ingresos obtenidos por la industria japonesa de animación (filmes, videos y

producciones) generaron ganancias por más de 1.600 billones de yenes (más de 17 mil millones de dólares). En ese año se transmitieron 2.286 series de *anime* por televisión nipona. Se contabilizaron 3.567 creadores de *anime* y 247 empresas productoras en el país. El mayor consumidor de este género, Estados Unidos, le generó a Japón ganancias por más de 4.300 millones de dólares.

Japón “orientaliza” a occidente y llega a América Latina

Las primeras series de anime para la televisión se comenzaron a transmitir por televisión durante los años 70, totalmente dobladas al español. Los primeros episodios de Heidi (del director Isao Takahata basado en la obra de la suiza Johanna Spyri), Princesa Caballero (de Osamu Tezuka), Candy Candy (de Kyoko Mizuki y Yumiko Igarashi) y Meteoro (de Tatsuo Yoshida), llegaron a México, Perú, Chile y Argentina (Cobos, 2007: 12).

Una década después continuaría expandiéndose a países como Venezuela, Guatemala, República Dominicana, Colombia y Puerto Rico entre otros. En donde se presenciaron series como Mazinger Z, El Vengador, El Gladiador (todos de Go Nagai), El Galáctico (de Leiji Matsumoto), Robotech (también conocido como Macross de Haruhiko Mikimoto), Supermagnetron Voltron y Arbegas, el Rayo Custodio. También se emitieron series como Kimba, El León Blanco (de Osamu Tezuka), Remi (basado en la novela del escritor francés Hector Malot), Las Aventuras de Gigi y la Abeja Maya.

Vale la pena destacar que durante los primeros 20 años de proyección animada oriental, el término anime era desconocido y las series se transmitían a la par de los dibujos animados producidos en Estados Unidos en espacios televisivos dedicados para niños.

No sería sino hasta los años 90 que el anime llegaría a su mayor apogeo en Latinoamérica con la transmisión de Los Caballeros del Zodíaco (de Masami Kurumad), Dragon Ball (de Akira Toriyama), Supercampeones (de Yoichi Takahashi), Sailor Moon (de Naoko Tekeuchi) y Las Guerreras Mágicas (de CLAMP).

El éxito del *anime* y *manga* en Latinoamérica se aborda desde tres perspectivas: el diseño de animación, la forma narrativa, y las historias y sus personajes. “Los héroes puros e incorruptibles, con una pauta de acción fija, previsible e invariablemente correcta generan el mismo desinterés que un prédica moralizante. Los grandes relatos pierden popularidad, mientras ganan las historias momentáneas, con personajes de ánimos variables e imperfectos, incluso, insoportablemente caprichosos como el de Sailor Moon. El personaje frío y sin contradicciones es muy poco valorado, prefiriéndose la emotividad, la fantasía, la acción inesperada y un héroe capaz de cometer errores” (Papalini, 2006: 43).

En “el marco fantasioso del grupo de las producciones japonesas importadas, los personajes se vuelven verosímiles: son contradictorios, se equivocan, tienen malos sentimientos y sienten impulsos eróticos, pareciéndose notablemente a sus públicos y sus vivencias. Al contrario de lo que sucede con la historieta norteamericana clásica, los *manga* siempre han tenido contacto con la vida cotidiana, lo que facilita la identificación con los personajes centrales. No se trata de gente increíble haciendo cosas extraordinarias, sino de gente común haciendo cosas normales en un marco imaginativo y lleno de misteriosas referencias a develar, con toda la complejidad de las acciones en donde los malos no lo son tanto ni los buenos son perfectos; el bien no siempre triunfa y los finales pueden no ser felices” (Papalini, 2006: 43 -44).

El periodista Manuel Angulo Ruiz, en su artículo “La conquista de América Latina por el *anime*” (2010) lo ve de esta forma: “Aunque para los canales de televisión y posiblemente para el público infantil estos dibujos animados no

distaban mucho de las producciones japonesas, había diferencias significativas. Más allá de los elementos gráficos obvios, quizás la principal de ellas estaba en que los *cartoons* estadounidenses usualmente se enfocaban en contar una historia completa a lo largo del capítulo, sin que hubiera una trama que se desarrollara a lo largo de la serie. Este no es el caso de los *anime* japoneses, en los que sí se daban cambios significativos a lo largo de los episodios, con la evolución de sus personajes, su progresión en el tiempo (tanto en edad como en experiencias), incluso el fallecimiento de algunos personajes populares, algo impensable en la mayoría de series animadas estadounidenses previas a la mitad de la década de 1980”.

La latinización del anime y del manga

Para Cobos el proceso de “latinización” del anime comienza con el proceso de “desterritorialización” es decir “la pérdida de la relación natural de la cultura con los territorios geográficos y sociales”. Pero también indica que esto no queda allí, porque no es un proceso que va en una sola vía, por el contrario surge otro en reacción llamado “reterritorialización”, que configura la nueva identidad. “Siempre necesitamos saber quiénes somos y tener ciertos arraigos que nos provean certezas” afirma García Canclini (en Bermúdez, 2002: 82).

Estos postulados generan el punto de partida en lo que se ha llamado la latinización del *anime* y el *manga*. “Estos productos culturales japoneses son importados, adaptados y liberados en el contexto latinoamericano donde permean otras estructuras sociales y culturales, que pueden no recibirlos con agrado ya que son evaluados desde la visión de la cultura propia, sin tener en cuenta que estos fueron concebidos bajo otros parámetros con los cuales no se ha tenido contacto previo. Para evitar generar un choque cultural se realiza el primer elemento de la latinización del anime que es el doblaje. Es la técnica que consiste en reemplazar el diálogo original generado en una producción audiovisual por otro nuevo adaptado al contexto semántico y cultural del idioma al que se va a doblar. Este

debe estar perfectamente sincronizado tanto en el tiempo como en mímica fonética. El nuevo diálogo debe imitar lo más fielmente posible la entonación, matices, nivel socio-cultural, la significación de los diálogos y todo lo que implica en sí la interpretación de la voz original” (Cantú, 2003: 3, Sosa, 2005: 6).

Los elementos que para Cobos funcionan como elementos fundamentales para la latinización de los contenidos orientales son: “en primer lugar, el hecho de que los episodios han sido doblados al español latino, es decir, el idioma neutral que busca eliminar el acento, el uso de modismos y busca palabras estándares del idioma, con la intención que los diálogos relatados por los personajes sean comprendidos en todos los países. En segundo lugar, la censura de las escenas de desnudos, sangre y violencia, así como la modificación de los videos musicales de opening y ending, doblados al español, mostrando solo el opening o eliminando ambos”.

El tercer elemento de la latinización es el criterio de audiencia: al respecto el periodista Manuel Angulo en su artículo “La conquista de América Latina por el anime” (2010) dice: “Para mediados de la década de 1980, el *anime* goza de buena aceptación en América Latina entre los niños y jóvenes de ambos sexos. Curiosamente, algunas de estas series estaban dirigidas más a un público adolescente que infantil en Japón, mientras que en nuestras tierras prevalecía la creencia que los dibujos animados eran principalmente cosas de niños”.

En conclusión, la latinización del anime ha permitido que se genere un proceso que desemboca en la identificación y apropiación de algunos contenidos provenientes de la industria cultural japonesa.

La cultura otaku en Venezuela

‘Otaku’ es un término de origen japonés relativamente moderno, pero que se ha globalizado rápidamente. A pesar de no ser un término de cultura general como tal, los otaku son conocidos mayoritariamente por los jóvenes en todo el

mundo. El concepto ha sido adaptado a las culturas ajenas a la japonesa perdiendo parte del significado general en el proceso; lo que ha resultado en un concepto más específico pero menos peyorativo.

En Japón una persona es 'otaku' cuando expresa un interés extremo u obsesivo por algo, bien puede ser anime, manga, videojuegos, etc. Como también pueden ser cualquier cantidad de cosas: Deportes, trabajo, mascotas, etc. Un 'otaku' es entonces una persona que no se mide en su entusiasmo hacia cierta forma de entretenimiento. 'Nerd' o 'geek' pueden ser los equivalentes a este término en Estados Unidos y en Latinoamérica. El otaku en Japón normalmente es mal visto por ser considerado un miembro que no aporta nada a la sociedad y que, más bien, la deteriora.

Fuera de Japón, se considera como 'otaku' a una persona fanática al anime, manga o videojuegos de origen japonés. El término no es de conocimiento general como lo es en Japón y la mayoría de la gente que ha oído hablar de otakus, generalmente tiene algo que ver con la cultura japonesa o conoce a alguna persona que sea otaku.

Particularmente en Venezuela la movida otaku no es tan masiva como en otros países de Latinoamérica (Perú, Brasil). Existen eventos específicos que se realizan cada año donde el otaku tiene la posibilidad de conectarse con aquello que tanto le gusta: el anime, manga y el cosplay (disfraces).

Tal vez el evento de la cultura otaku más importante en el país sea la Convención Avalancha, esta se ha venido organizando todos los años desde el 2006 en el mes de agosto en Caracas. Normalmente siempre cuentan con un invitado especial y con concursos de cosplay, karaoke y videojuegos. También se proyectan series de anime populares todos los días del evento, hay conciertos de bandas venezolanas que interpretan música en japonés y se vende mercancía destinada al consumidor otaku.

Por otro lado, la convención de anime más regular y popular, por lo menos en Caracas, es la Shin OSECON (Otaku no Sekai Convention o Convención del

Mundo Otaku). OSECON se organiza 3 veces al año, normalmente en los meses de marzo, agosto y diciembre todos los años a partir del 2005, que fue cuando se organizó la primera Shin OSECON en Venezuela. Por ser organizada tres veces al año cuenta con la mayor participación por parte del público.

Pero sin duda es Comic Con el evento más popular de este tipo, por su carácter internacional. El concepto fue ideado en los Estados Unidos, como un evento en el cual los fans del comic americano pudiesen tener una exposición dedicada al comic y a todo lo que le rodea, como los videojuegos, las figurillas de acción y los juegos de cartas. En las últimas ediciones del Comic Con se han dedicado espacios para el anime que ha sido licenciado en los Estados Unidos y poco a poco se ha convertido en parte esencial del evento. En Venezuela, Comic Con es un evento relativamente nuevo, pues se viene organizando desde el 2010.

Transmisión del anime en Venezuela

Las series animadas japonesas llegan a la televisión venezolana a partir de los años 80, cuando se trasmitían series de anime dobladas al español como Heidi (Alps no Shoujo Heidi), Candy Candy y Meteoro. En los años 80 también se distribuyó y comercializó aún más el anime, con el mundialmente reconocido Mazinger Z, que es uno de los dibujos animados japoneses más conocidos por las distintas generaciones y es el precursor espiritual de los Power Rangers en Estados Unidos.

Sin embargo, no es sino hasta los años 90 que el anime adquiere la popularidad suficiente como para que las plantas televisivas en Venezuela decidan pagar por los derechos de decenas de series de anime y transmitir las en señal abierta al público venezolano. Es precisamente a principios de los noventa cuando se transmite por primera vez Dragon Ball (precuela de Dragon Ball Z) por el canal 10, Televen. A Dragon Ball le acompañaron otras series transmitidas por Televen a principios de 1990, entre las que se encuentran: Caballeros del Zodíaco (Saint Seiya), Ninja Boy Rantaro (Nintama Rantarou), Doraemon y Sailor Moon.

A finales de los noventa y principios del 2000 es cuando se estrena Dragon Ball Z en Televen dentro de un bloque, que se transmitía de lunes a viernes, de 4 horas continuas de anime entre los cuales se encontraban los ya nombrados Sailor Moon, Candy Candy y Caballeros del Zodiaco. Luego se fueron incorporando más series y sacando otras del aire. Llegaron Yamazaki (Gakkyuu Ou Yamazaki), Slam Dunk, Shaman King, InuYasha, Samurai X (Rurouni Kenshin), Los Justicieros (Slayers) y Pokemon. Inclusive se abrió un espacio en horario nocturno para la transmisión de la controversial y visceral serie de animación japonesa Neon Genesis Evangelion.

El espacio dedicado al anime se volvió tan popular que Televen decidió crear un programa juvenil e infantil que sirviera como piloto para las series de anime, donde el televidente pudiera participar e involucrarse de manera más directa con los programas que tanto le gustaba ver. Entonces se estrena Zona Otaku, programa conducido por Román Lozinski y que tenía un enfoque cien por ciento en la cultura japonesa. Algunos años después, el programa fue sacado del aire y substituido por Taima, que era un programa más genérico dentro del target infantil y juvenil en el que aún transmitían anime como parte de la programación, pero que no era el enfoque de esta nueva propuesta. Este programa estuvo conducido por Zhandra D'Abreu y Juan Andrés Belgrave.

Pero no solo era Televen el único canal que transmitía anime en Venezuela por señal abierta, pronto los canales Venevisión y los ya desaparecidos CMT (Canal Máximo Televisión) y La Tele (canal 12), también empezaron a brindar programación con mucho contenido basado en anime a sus televidentes, especialmente en Venevisión en donde transmitían Digimon, Yu-Gi-Oh! Además llegaron a transmitir Sakura, Cazadora de Cartas (Cardcaptor Sakura). Por CMT y La Tele se transmitieron varios anime como: Los Caballeros de Kodai (Mahoujin Guru Guru), Maxbot (Yamato Takeru) y YAT: Crucero Espacial (YAT Anshin! Uchuu Ryokou).

Para los televidentes que tenían la posibilidad de tener televisión por suscripción, estaba el canal Locomotion, que fue originalmente fundado por una

subsidiaria de la Organización Cisneros en Venezuela y por otra compañía norteamericana. Luego, las acciones de la subsidiaria venezolana serían compradas por otra empresa de origen canadiense. La sede administrativa se encontraba en Miami y el centro de transmisiones en Buenos Aires, Argentina.

El canal Locomotion ocupó un espacio televisivo por primera vez en 1996, siendo un canal enfocado en programación de tipo juvenil e infantil que estaba compuesta por dibujos animados clásicos y para toda la familia. Luego, en 1999, el canal decidió enfocarse en un público joven-adulto e hizo que el anime su programación habitual, solo dejando dibujos animados para adultos dentro de su parrilla, como es el caso de South Park.

Locomotion trató de mantener a la audiencia al día con las series de anime del momento, por lo que se decantó por solamente subtítular en varios idiomas, incluyendo el inglés y el español. También en Locomotion se encargaron de hacer uso de la clasificación de la programación por edades, ya que la mayoría de la programación transmitida por el canal no era para niños y jóvenes, era solo para adultos. Entre los más de 70 animes que transmitieron (en distintos formatos) se encontraban: Neon Genesis Evangelion, Cowboy Bebop, Serial Experiments Lain, Akira, Bubblegum Crisis, Saber Marionette, Macross y Ghost in the Shell.

En enero de 2005, Sony Pictures Entertainment compra Locomotion y relocaliza el centro de emisiones, de Buenos Aires a Caracas, Venezuela. El primero de agosto de 2005 Animax Latinoamérica inicia sus transmisiones de 24 horas de anime, retomando el completo doblado al español de todas las series de anime que transmitiría. La gran variedad del contenido llevó al canal a también aplicar el sistema de clasificación de edades para sus programas, ya que su programación contenía desde anime para niños (por ejemplo, Twin Spica), hasta anime que tenía contenido extremadamente violento y solo era apto para mayores de 18 años de edad, como es el caso de Basilisk: Kouga Nimpo Cho (Basilisk).

Animax es originalmente un canal por suscripción que fue fundado en Japón en el año 1998, es propiedad de Sony Entertainment Television y todavía

sigue transmitiendo anime hasta el día de hoy en Oriente. Animax es el canal que transmitió la mayor cantidad de anime (en varios formatos) en la historia de la televisión latinoamericana con más 90 series, películas y especiales de anime registrados en su programación hasta mayo de 2011. Entre las series de anime más importantes que introdujeron al público latinoamericano, se encuentran: Bleach, Death Note, Fullmetal Alchemist, Initial D, Hellsing y Full Metal Panic. También re-transmitieron algunas otras series ya vistas por la audiencia en Televen, como Neon Genesis Evangelion y Samurai X (Rurouni Kenshin).

El canal de origen japonés no solo transmitía las series de anime, sino que también transmitía bloques entre las series que contenían música y micros enfocados en secciones de la cultura japonesa relacionadas al anime transmitido. Poco a poco también fueron incluyendo más secciones y variedad a su programación, con películas que tenían influencias japonesas y también películas netamente japonesas, animadas o no. Introdujeron también otros programas de variedad a su programación, como Gamers, que era un programa de noticias y reseñas sobre los últimos video juegos que salían al mercado. También compraron los derechos para transmitir otros, como Live from Abbey Road, que era un programa de musicales en vivo.

Para diciembre del 2010 se podía observar como el anime ya pasaba solo a ser una pequeña parte de la programación total de Animax y es entonces, en marzo del 2011, cuando Sony prescinde de Animax y lo convierte en Sony Spin, el cual es un canal que se centra en los musicales en vivo, los programas live action y los reality shows. Hasta marzo del 2012 se transmitieron alrededor de 10 series al mismo tiempo por Sony Spin, incluyendo retransmisiones de algunas anteriormente transmitidas por Animax (como Nodame Cantabile y Blood+), se estrenó Fullmetal Alchemist: Brotherhood y se transmitieron nuevos episodios de Bleach. Después de marzo de 2012, Sony Spin cesó por completo la transmisión de anime en su espacio televisivo.

De los canales por suscripción que aún transmiten series de animación japonesa, destaca Cartoon Network, canal enfocado en el entretenimiento infantil y

juvenil. Cabe destacar que, en la actualidad, Cartoon Network solo transmite dos series de anime de manera continua; estas son Pokemon y Dragon Ball Kai, que es una remasterización de la serie original, Dragon Ball Z.

La posición de Cartoon Network con relación al anime fue totalmente diferente varios años atrás, específicamente desde 1997, cuando Cartoon Network lanza Toonami; bloque que estaba dedicado a la transmisión de anime mainstream, o popular con la audiencia que se encontraba fuera de Japón. Toonami fue transmitido en Cartoon Network Latinoamérica por primera vez en marzo de 2002 ofreciendo series de anime ya conocidas por varios (InuYasha y Dragon Ball Z) y otras tantas que nunca habían sido transmitidas en Latinoamérica, como: YuYu Hakusho, Trigun y Love Hina. Cinco años después, en 2007, Toonami fue sacado del aire para la región Latinoamericana.

Cartoon Network también creó un bloque de programación nocturno dirigido al público adulto llamado Adult Swim. En el cual transmitían dibujos animados norteamericanos y series de anime con contenidos para mayores de 18 años. Adult Swim comenzó a transmitirse a través de Cartoon Network en 2001, pero salió de la programación del canal en 2005 para convertirse de un bloque televisivo a un canal de televisión separado totalmente de Cartoon Network. En Latinoamérica Adult Swim se mantuvo como un bloque de programación y era transmitido por el canal I.Sat hasta Octubre de 2010, cuando Adult Swim fue sacado del aire por los bajos ratings que daba al canal.

De esta manera fueron desapareciendo poco a poco los canales y los bloques de programación que transmitían series de anime en Latinoamérica hasta no quedar ninguno, mayormente por la relación que existía entre el costo de las licencias del contenido de origen japonés y la débil respuesta del público hacia la gran inversión que se había realizado en el esfuerzo de traer las series de animación japonesa a la pantalla latina. La televisión ya no era un medio viable para que el anime fuese distribuido a nivel mundial, por lo cual se buscaron otras maneras de expandir la influencia de la animación nipona.

Con la masificación del internet en los últimos cinco años se encontró una vía segura para tratar de introducir el anime al público Latinoamericano de una forma más fácil y accesible. Las posibilidades de colgar un archivo de video en internet y compartirlo de manera instantánea con internautas a nivel mundial hicieron posible la masificación de anime en todo el mundo.

Hoy en día servicios de video stream como Crunchyroll le dan la posibilidad al internauta de ver lo más actual en series de animación y demás series de drama japonés (Dorama) directo en su computador. El contenido es subtitulado en varios idiomas, entre los cuales los más populares son el inglés, el español y el portugués. Las traducciones son realizadas al mismo tiempo en que la serie de anime es transmitida en Japón, por lo cual el contenido está colgado en la página al día siguiente.

El servicio de Crunchyroll comenzó como un servicio exclusivo en Estados Unidos en el 2006, luego en el 2012, fue lanzado en toda Latinoamérica. Existe una versión gratuita del servicio, que permite ver los videos en single definition o definición simple (SD) y las series de anime de drama japonés sin costo alguno habitualmente una semana después de que el contenido sea subido a la página de Crunchyroll.

Existe también la versión Premium, o paga, del servicio. Pagando lo equivalente (en dólares) a 100 Bs.F. de suscripción mensual le permite al usuario acceder a los videos de las últimas series japonesas transmitidas por la televisión del país de manera inmediata y la posibilidad de poder disfrutar de los videos en baja (480p), alta (720p) o full definición (1080p). El usuario Premium también puede descargar la aplicación de Crunchyroll en dispositivos Apple, Android y en consolas de videojuegos, como el PlayStation 3.

Crunchyroll no es el único servicio de video stream en el mercado que posee contenido japonés en su programación. De los más destacados y que recientemente hicieron que su servicio estuviese disponible en Venezuela está Netflix. Servicio que mayoritariamente se encarga de distribuir las películas del

momento pero que también posee anime doblado al inglés y al español dentro de su enorme biblioteca de programación.

En la actualidad, estas son las únicas formas legales de poder disfrutar del anime en el territorio Latinoamericano. Por detrás de la legalidad está la popular venta de DVDs piratas y los fansubs, que son subtítulos (mayoritariamente en inglés) realizados por fans o personas que no esperan obtener ningún tipo de beneficio a cambio de su trabajo. Los fansubs pueden ser subidos a la internet con una rapidez equivalente a la que son colgados los videos para los usuarios Premium de Cruchyroll. Normalmente los archivos que usan las fansubbers poseen una calidad de video superior. Los grupos del fansub también suben versiones de los BluRays de alta calidad de las series y películas de anime.

c. Teoría de las representaciones sociales

El concepto de las representaciones sociales surge a partir de la noción de la representación colectiva de Emile Durkheim. Juan Manuel Piña Osorio y Yazmín Cuevas Cajiga explican claramente el concepto de las representaciones sociales: “La representación social constituye una forma de pensamiento social en virtud de que surge en un contexto de intercambios cotidianos de pensamientos y acciones sociales entre los agentes de un grupo social; por esta razón, también en un conocimiento de sentido común que, si bien surge y es compartido en un determinado grupo, presenta una dinámica individual, es decir, refleja la diversidad de los agentes y la pluralidad de sus construcciones simbólicas”.

Este concepto es incluido por Moscovici a partir de su interés por estudiar al psicoanálisis en su obra *La Psychanalyse, son Image, so Public*, (1976). En ella plantea un recorrido que parte de la pregunta por el individuo y su relación con lo social, dándole a esta categoría de individuo su máximo interés, ya que siente que muchas teorías han descuidado su papel en relación con lo colectivo, emprendiendo la tarea de comprender cómo los hombres hacen parte de sí su realidad social y la manera como cada quien la adecúa en su relación con el otro.

Retoma conceptos e ideas como la impresión de Brunner y el inconsciente de la teoría psicoanalítica que lo llevara a proponer una epistemología del sentido común, es decir, una lógica de lo ilógico, donde aparece la representación social como su producto.

Una representación social puede definirse como la expresión y el conocimiento que los sujetos tienen de su realidad a partir de una lógica no-formal, donde se permiten actuar a partir de su sentido común. Fernández (1994), dice que: “lo que Moscovici definió como representación social, es la forma como un pensamiento en lo social se hace representativo para la sociedad a través de creencias, ideologías, teorías y lo que tenga que ver con un saber aún no expresado”, dando a entender con esto que la representación social hace emerger algo que era desconocido para la sociedad y el pensamiento contemporáneo.

El estudio sobre las representaciones sociales ha establecido que no hay un patrón o técnica a seguir a la hora de abordarlas, a pesar de encontrar investigaciones de tipo cualitativo que intentan dar un valor empírico a esta construcción teórica. Sin embargo el descubrimiento de Moscovici a partir de su experiencia aporta ciertas categorías a tener en cuenta en un proceso de investigación.

Elementos de la Representación Social

Una representación social debe construirse a partir de los elementos que lo social ofrece al individuo. En este sentido el sujeto a través de su experiencia en la vida cotidiana va a tener contacto con ciertos elementos de la representación social (objeto social, la imagen, el campo de la representación, la información, la actitud), con los que podrá acercarse y conocer una realidad social construida como representación.

Sobre el individuo y la sociedad

Moscovici (1973) presenta una propuesta teórica con la cual intenta acercarse a una psicología social que no se encuentre en la lógica del “sujeto – objeto” y que consiga hacer una lectura de la realidad social sin desligar al individuo y la sociedad.

De esta aproximación resulta una primera fórmula en la que Moscovici habla de una psicología social como “ciencia del conflicto entre el individuo y la sociedad”, que se conjugan posteriormente cuando refiere como objeto central de la psicología de todos los fenómenos relacionados con la ideología y la comunicación. Si bien es cierto cuando se habla de sociedad se piensa en la reunión de una multitud de individuos por alguna razón (concepto que no se aparta de aquello que cada sujeto imprime a esto y que se evidencia como masa o colectivo) el aporte de Moscovici da lugar a la realidad del individuo que no es paralela a la realidad social, sino que es parte de esta.

En esta discusión sobre aquello que se comparte en el grupo social Moscovici (1984), introduce el concepto de “representaciones sociales” y toma el aporte de Durkheim sobre las “representaciones colectivas”, llegando a una definición de las representaciones sociales como “aquellas que constituyen sistemas cognitivos en los que es posible reconocer la presencia de estereotipos, opiniones, creencias, valores y normas que suelen tener una orientación actitudinal positiva o negativa”. En otro de sus trabajos Moscovici apunta:

“Las representaciones sociales se constituyen a su vez, como sistemas de códigos, valores, lógicas clasificatorias, principios interpretativos y orientadores de las prácticas que definen la llamada conciencia colectiva, la cual se rige con fuerza normativa en tanto instituye los límites y las posibilidades de la forma en que las mujeres y los hombres actúan en el mundo. Son estas representaciones las que dan forma a esta realidad mitad física y mitad imaginaria que es la realidad social”.

Objeto Social

Concepto entendido en la dinámica sujeto-objeto, que pretende al incluir lo social en el objeto, hacer de lo que circunda en la realidad social. Es decir, se habla de todos los símbolos, imágenes y hechos que involucran al sujeto en la cultura.

El objeto social puede ser significativo para un grupo o para un sujeto, ya que también suele ser particular, Araya (2002) - ejemplifica qué es un objeto social: “el agua de los ríos, el agua bendita y el agua para beber [son objetos sociales]. La segunda, por la implicación simbólica que tiene para los y las actores sociales, y la tercera por la relación vitalmente relevante que se establece con ella, pueden considerarse así”. En este ejemplo el autor deja el agua de los ríos como un objeto no-social al no pertenecer a un sistema de interpretación en el cual este objeto obtenido de la naturaleza tenga una relación subjetiva. Simplemente el agua está allí y depende del sujeto que ésta se convierta en una representación social o no.

Moscovici (1979) plantea el siguiente esquema para hablar del objeto social como parte de una dinámica que interviene para dar sentido a una representación social en tanto la relación sujeto-objeto social.

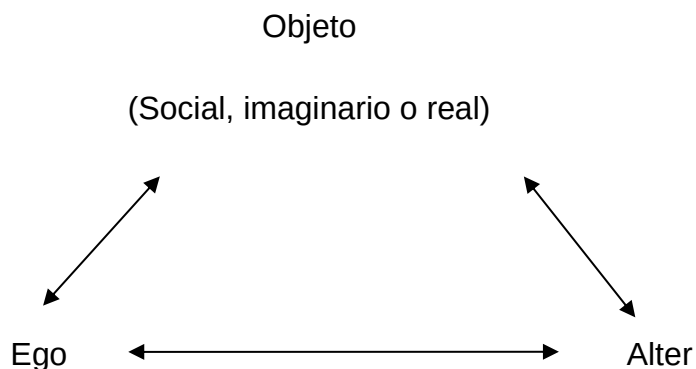


Figura 1: Gráfica del ESQUEMA TRIÁDICO de Moscovici

Este esquema triádico busca salir de la relación sujeto-objeto para incluir en ello a un tercero que determina a la representación social como una dinámica entre el sujeto (S), el objeto social (O) y el alter (A), donde el objeto social no

puede estar dentro de la representación social si no es concebido por el sujeto y el alter como mediador o puente de comunicación entre el sujeto que le da valor al agua bendita, y el alter que reconoce esta interpretación como parte de un saber. Sin embargo para llegar a conocer este objeto que se dinamiza en esta triada, se necesita de lo que la realidad social ofrece; tal realidad para Moscovici se encuentra preparada para que el sujeto haga de sí esa realidad.

La *dispersión de la información* comprende el primer plano de esa realidad social, allí la información se hace presente de manera aleatoria, desordenada y en este sentido es imposible hablar de un conocimiento total sobre un objeto social como por ejemplo el SIDA. Para lograr que este objeto se consolide como un objeto de conocimiento para el sujeto, además de la presencia del Alter, debe darse un proceso denominado *focalización*, en el cual el sujeto dirige sus intereses, juicios u opiniones por una determinada interacción social, de la cual excluirá lo que no puede considerar como parte de su sentido común; este acceso al conocimiento de un determinado objeto social, el VIH SIDA por ejemplo, llevará al sujeto al ingreso de un determinado grupo o comunidad, que tiene como precio la *presión a la inferencia* proceso que instala la demanda por ese saber que se tiene; de tal forma que ese Alter pedirá al sujeto opiniones, inferencias y un discurso más o menos elaborado para lograr comunicarse con los representantes de un grupo que tienen en común determinado objeto social.

La imagen

Este elemento de la representación “es el producto de todas las impresiones que la memoria guarda de sitios, eventos o información alrededor de un objeto social a conocer, sintetizando su representación social abstracta en una imagen tangible o materializada” (Araya; 2002). Considerada como la reproducción de un exterior en un interior, “la imagen va a determinar lo que el sujeto considera como su realidad al filtrar del mundo de las imágenes, sus intereses o fines sobre esa realidad que aparece como exterior” (Moscovici: 1979).

“La teoría de las representaciones sociales propondrá un *esquema figurativo*, allí va organizarse esta imagen de manera condensada, remitiendo a un discurso o abstracción hecha sobre el objeto, es decir un conocimiento esencial sobre este objeto social que se va a constituir como un *núcleo figurativo*” (Araya; 2002). Esto permite al sujeto acudir a través de la imagen al despliegue de la representación social.

El uso de lo figurativo lo expondrá Moscovici en un esquema que ubica a las representaciones sociales en relación con la imagen a manera de un encuentro entre tres conceptos, a saber:

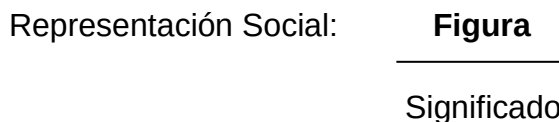


Figura 2: Esquema figurativo de Moscovici

Estableciendo una doble función de la representación social, se determina una imagen que tiene un significado o sentido y de manera inversa el significado siempre tendrá una imagen que lo haga evocar como parte de la representación social; de acuerdo con esto la imagen es una forma de acudir a la realidad social que el sujeto construye en relación a un objeto social del cual hace imagen, significado y finalmente representación.

La información

La información es parte del campo de la representación y permite la relación con el objeto social a través del acercamiento a él y a su existencia, que va a traducirse en conocimiento para el sujeto. Por medio de este elemento se consigue que la representación social adquiera con el tiempo una estructura firme y consistente en el grupo y el individuo.

Mora (2002) agrega que “esta información es particular y hasta en ocasiones trivial, sin embargo constituyen parte esencial de las representaciones sociales, por lo tanto su campo de acción es la estructura donde se imprime el conocimiento necesario para que el individuo y el grupo reconozcan su posición frente a un determinado objeto social”.

La actitud

Esta parte constituyente de la representación social es el origen de la misma y remite al vínculo afectivo con el objeto social. Estas suelen ser la expresión del sujeto a través de acciones tales como su vestir, su hablar y su relación con los otros; a su vez pueden ser catalogadas como positivas o negativas desde un marco colectivo o cultural.

Según Araya (2002): “la actitud puede anteceder a la representación social, sin embargo está dentro de la misma, no de manera inversa, de tal modo que la actitud frente a un objeto social será determinada por la representación que se tenga de él, dejando así al estímulo como el encuentro con algo ya representado, como objeto social en el campo de las representaciones sociales”. Por lo tanto se habla de la representación social como el tercer medio del encuentro estímulo-respuesta, lo individual-colectivo, apremiando a lo que el sujeto elabora de ese encuentro que lo liga desde lo afectivo hacia un objeto que aparece en lo social.

Campo de la representación

El campo de la representación es el lugar donde convergen los elementos de la Representación Social. Aquí se dinamizan todos los elementos anteriormente mencionados para darle un sentido e imagen a la representación: “va a permitir a un individuo organizar los elementos de la representación de manera jerarquizada dentro de la realidad social; en ocasiones compartida con un colectivo” (Mora, 2002).

Aquí confluye la información y la actitud que el sujeto establece con la representación social para configurar el campo de la representación; es decir, lo que interpreta el individuo de lo que le interesa, de sus creencias o el objeto social con el que se relaciona. Es por eso que deben tenerse en cuenta los elementos y la forma como una representación social que se produce para lograr establecer el campo que puede ocupar en lo social la representación. Araya (2002) explica a través de un fragmento de entrevista la manera en que un campo de la representación se constituye:

Para ilustrar lo anterior se exponen los extractos de dos entrevistas cuyo objetivo era conocer las representaciones del feminismo. Las respuestas que se consignan se produjeron ante la pregunta ¿Qué es el feminismo?

“Respuesta 1: el feminismo, una mujer que tiene que estar preparada tanto para la sociedad como el matrimonio. (¿Y cómo es eso?) La mujer debe estar preparada para la vida porque es muy difícil.

Respuesta 2: Yo pienso que el feminismo es una corriente organizada en el mundo de hoy y sus organizaciones se van extendiendo a muchos países desarrollados y no desarrollados; que tienen planteamientos muy interesantes porque reivindican el papel de la mujer en cuanto a su papel en la sociedad en el mismo nivel de igualdad que los hombres.

En la 1 se observa que:

(...) esta respuesta textual de una entrevistada comienza con una frase que refleja una idea lejana de lo que es el feminismo. Cuando la entrevistadora le pide precisar la información, la sujeto se extiende en un discurso que se aleja del concepto de feminismo, para luego volver a referirse a ideas que se relacionan con la realidad de ese objeto de representación. En este caso no existe campo o una estructura en la representación, sin embargo se habla de una representación porque la persona puede expresarse sobre el feminismo con idas y venidas en su discurso alejándose del objeto. En los casos en que las entrevistadas respondieron que el feminismo era “ser femenina” o “tiene que ver con lo

afeminado”, no existe representación del objeto. En la respuesta 2, observamos el campo estructurado de la representación” (Banchs, 1986: 33-34).

De acuerdo con esto, el campo de la representación es determinado por la cercanía al objeto social; es decir, no existe campo de la representación en tanto la información y la actitud no se manifiesten en el discurso de manera extensa y afectiva con relación al objeto social, razón por la cual el campo de la representación es el lugar predilecto para el discurso del individuo y el colectivo o grupo.

Proceso de formación de una Representación Social

El surgimiento de una representación social se da mediante un proceso descrito por Moscovici mediante dos formas, la objetivación y el anclaje; la primera buscando hacer propio el objeto social y la segunda dándole una significación a la representación social.

La objetivación

Durante este proceso de la representación social un concepto abstracto es objetivado, por lo tanto categorías como el respeto y ciertos valores del ser humano son transformados en un concepto al cual acudir para darle imagen y significado.

La objetivación entendida por Araya (2002), “se logra en tanto se dé una construcción selectiva que permite la retención de los elementos a incluir en la Representación Social, esta inclusión la realiza el sujeto libremente de acuerdo a sus intereses por el objeto social a conocer, razón por la cual es selectiva”. Este objeto social será construido en un esquema figurativo en el cual la imagen se dibuja para dar significado al objeto social, facilitando un entendimiento entre el grupo interesado por determinado objeto social, este elemento transformado en un

núcleo figurativo, es decir la imagen de un concepto, permitirá que dentro de la realidad social lo abstracto sea aceptado como tangible por el grupo y por la sociedad, proceso denominado *naturalización*, constituyéndose por medio de la objetivación la realidad cotidiana de los sujetos.

Este sistema de “lo abstracto a lo objetivo va a cumplir cierta función en la dinámica de la representación social y la ciencia” como aduce Mora (2002), porque además de acercar al sujeto a través de su sentido común a lo que se constituye en teorías y conceptos abstractos desarrollados por la ciencia, dando paso a la constitución de la representación social que desde el sentido común se ha creado; también posibilita que la representación social adquiera un valor de pasaje entre el saber popular y el saber científico.

El anclaje

En este plano convergen los elementos de la representación social dirigiéndose al campo de lo social, como lo dirá Mora (2002) “es en el plano del hacer que se ubica en anclaje a diferencia de la objetivación que se ubica en el ser”.

Así se precisa entonces el valor de la representación social para el grupo, colectivo o la sociedad, quienes determinan por su inclusión en los procesos de comunicación el valor de la representación social, integrado a la realidad por medio del objeto social.

Sin embargo para entender cómo se da este proceso de anclaje, Araya (2002) expone los siguientes momentos:

“Inserción del objeto de representación en un marco de referencia conocido y preexistente.

Instrumentalización social del objeto representado o sea la inserción de las representaciones en la dinámica social, haciéndolas instrumentos útiles de comunicación y comprensión”.

El primero encaminado a disponer de la representación social como algo que se encontraba en la realidad social y que remite a un objeto social con el cual da significado y puede entenderse; esto hace que el sujeto se acerque con más precisión a la representación social individual y colectiva, conociendo al objeto en su dimensión social. El segundo apartado que propone Araya, es la conclusión del proceso de anclaje, allí se hace posible el conocimiento de lo que se crea alrededor de un objeto social, opiniones, teorías, estilos de vida que harán de la representación social un movimiento de los abstracto en la sociedad.

Queda por último la tarea de “darle un sentido a la representación social” (Araya; 2002), esto dependerá de la posición tanto social como de pensamiento en el grupo; aparecerán interpretaciones que seguirán construyendo significados e incluso nuevas representaciones sociales, determinando en gran medida la forma como los sujetos se comportan.

La identidad

La identidad es un tema que ha logrado cautivar la atención de autores como Iñiguez, Simmel, Honneth, Mead y Cooley por mencionar algunos; quienes plantean la existencia de un dilema que se abre al tratar de definir la identidad; hallándose el problema en la concepción de una identidad individual o personal y una colectiva o social.

En el apartado anterior, sobre las representaciones sociales, se planteaba ya un dilema parecido, entre la concepción de individuo y sociedad, cuestionando si deben ser considerados como instancias separadas que no se relacionan en modo alguno o por el contrario, como instancias que sostienen una relación recíproca; Crespo (2001) describe así el dilema en torno a la identidad:

“La identidad es, por encima de todo, un dilema. Un dilema entre la singularidad de uno(a) mismo(a) y la similitud con nuestros congéneres, entre la especificidad de la propia persona y la semejanza con los otros, entre las peculiaridades de nuestra forma de ser o sentir y la homogeneidad del comportamiento, entre lo uno y lo múltiple”.

Hablar de identidad supone entonces introducirse en la disyuntiva que presenta Crespo, para reconocer en la identidad una dimensión social y una individual, lo cual, según él, resulta muy coherente si se tiene en cuenta que todo sujeto al nacer es integrado en un grupo (familia, amigos), lo que garantiza su supervivencia en un primer momento, y posteriormente le asegura un reconocimiento como parte de una cultura que le aporta elementos para construirse.

Identidad personal e identidad social

“Identidad personal y social son básicamente conceptos que se relacionan para dar cuenta de la interacción entre el individuo y el grupo social, así, los individuos se definen por sus relaciones sociales y a su vez la sociedad se reproduce y cambia a través de acciones individuales” (Larraín, 2003).

Desde hace varias décadas ha estado presente el interés por definir la identidad, considerándola en una dimensión social; Mead (1934) expresó:

“La identidad no preexiste a las relaciones sociales sino que es contingente a ellas, surge en el transcurso de las mismas. Las respuestas que las otras personas ofrecen a nuestro

comportamiento, así como nuestra propia conducta hacia sí y hacia los demás, son los procesos constitutivos de la identidad”.

Un primer aspecto en el que coinciden los autores, apunta a una relación de interacción mutua en el proceso de construcción de la identidad personal y la identidad colectiva, se presentan algunos apuntes frente a la identidad personal:

“Los otros reflejan a modo de espejo las imágenes que nosotros damos y es a partir de esa imagen de donde generamos la identidad” (Cooley, 1902).

“La construcción de identidad es un proceso intersubjetivo de reconocimiento mutuo” (Honneth, 1995).

“La identidad es la capacidad de considerarse a uno mismo como objeto, y en ese proceso ir construyendo una narrativa sobre sí mismo. Es un proyecto simbólico que el individuo va construyendo en la interacción con los otros mediante un patrón de significados culturales” (Larraín, 2003).

Los anteriores señalamientos aportan elementos importantes que dan cuenta de un individuo que construye su identidad, siendo posible esto, sólo en la interacción con los otros, con el grupo; relación a través de la cual construye una imagen y una narrativa sobre sí mismo, que a su vez es devuelta al grupo social.

En un intento por definir la identidad se entenderá esta, como el conjunto de rasgos específicos de un individuo o grupo que se construye en la interacción con los otros y le permite diferenciarse de estos. De la misma forma que se presentaron una serie de ideas en torno a la identidad personal, se exponen a continuación algunos planteamientos que intentan definir la identidad social:

“La identidad social es la conciencia que tenemos las personas de pertenecer a un grupo o categoría social, unido a la valoración de dicha pertenencia” (Tajfel, 1981).

“La idea de identidad social remite a la experiencia de lo grupal, del “nosotros”, remite también a los vínculos, o como se dice en un lenguaje más contemporáneo, a las redes” (Iñiguez, 2001).

“Mientras la identidad individual normalmente tiene un solo relato identitario, más o menos integrado, la identidad colectiva, normalmente posee varios discursos identitarios” (Larraín, 2003).

La identidad social, señala entonces la construcción de categorías culturales, en las que son inscritos sujetos que comparten ciertas características; como indica Iñiguez, esta identidad remite a la experiencia de lo grupal y a aquello que se construye como categoría general, que por tanto no es atribuido a un sujeto particular, sino que pasa a identificar a varios sujetos que comparten ciertos atributos o intereses.

Componentes de la identidad

Para la construcción de la identidad Larraín (2003) presenta tres elementos a los que denomina componentes de toda identidad: a. Categorías colectivas; b. Los “otros” y; c. Posesiones; que se corresponden a la vez, con tres cualidades de la construcción de identidad:”

“a. Cultural (Categorías colectivas). Los individuos se definen a sí mismos en términos de categorías compartidas, cuyo significado esta culturalmente definido, tales como religión, genero, clase, profesión, etnia, que contribuyen a especificar al sujeto y su sentido de identidad.

b. Social (Los “otros”). La identidad implica una referencia a los “otros” en dos sentidos, 1. Los otros son aquellos cuyas opiniones acerca de nosotros internalizamos, cuyas expectativas se

transforman en nuestras propias auto expectativas, 2. Son aquellos con respecto a los cuales queremos diferenciarnos.

c. *Material* (Posesiones). Los seres humanos proyectan simbólicamente su sí mismo, sus propias cualidades en cosas materiales, partiendo de su propio cuerpo; se ven a sí mismos en ellas y las ven de acuerdo a su propia imagen”.

Larraín concluye afirmando que “toda identidad requiere una referencia a un grupo más amplio con el que se comparten ciertas características”; afirmación que señala claramente la relación entre la identidad personal y la identidad social, tal como se puede observar en la descripción que aporta sobre la construcción de identidad.

Un concepto relevante frente al aporte de Larraín, es el concepto de Cultura, Noriega, Carvajal y Grubitz (2008), la definen:

“La cultura es un sistema de interrelaciones entre los procesos individuales ontogenéticos, los sociales e históricos del comportamiento colectivo en un corte de tiempo y los antropológicos e históricos que hacen posible los productos culturales, incluyendo las manifestaciones artísticas, cotidianas, científicas, tecnológicas y las de tipo folklórico”.

La anterior definición vista desde el marco de la antropología logra evidenciar el carácter de la cultura como construcción colectiva y su relación con otros procesos de la vida humana; los autores aportan además, una noción de la utilidad que tiene el concepto de cultura que ofrece una relación de este carácter colectivo y la dimensión individual dentro de tal concepto.

La cultura como una construcción humana, pone de manifiesto el lugar de los sujetos que inmersos en una cultura entendida no sólo como sistema de interrelaciones, sino además como un sistema de valores y reglas que le

preexisten, establecen una relación desde lo individual y colectivo que recae sobre la construcción de identidad, tal como se evidencia en la perspectiva antropológica de la noción de cultura.

Como lo señala la perspectiva antropológica, a cada época corresponde un proceso cultural que varía según los procesos históricos, sociales e individuales, por lo que cada época engendra una cultura diferente y por ende nuevas formas de relacionarse; hecho que plantea la necesidad de procesos de investigación que consideren estos cambios y sus efectos en las nociones de cultura e identidad.

Paralela a la propuesta de Larraín, Velazco (2002), apunta tres cualidades, que señala como propias de la identidad y que concibe los planteamientos ya enunciados por otros autores, dando una perspectiva interesante en torno a la cuestión identitaria; Velazco afirma:

“La identidad es: a. Compuesta. Es la síntesis que cada uno hace de los valores y de los indicadores de comportamientos transmitidos por los diferentes medios a los que se pertenece; b. Dinámica. Los comportamientos, las ideas y los sentimientos cambian según las transformaciones del contexto familiar, institucional y social en el cual vivimos. Es constante a la vez que cambiante en el transcurso de la vida; c. Dialéctica. La construcción de identidad no es un trabajo solitario e individual. Se modifica en el encuentro con el otro, cuya mirada tiene un efecto sobre ella. Se sitúa en un constante movimiento de ida y vuelta, los otros me definen y yo me defino con relación a ellos”.

Para concluir, teniendo en cuenta los diferentes elementos ya planteados, es posible decir que todos los sujetos tienen identidad, que esta se construye y para tal fin es necesaria la interacción con los otros, pues a través de esa construcción de identidad se le confiere al sujeto o al grupo la capacidad de diferenciarse de los demás; por tanto, y considerando la relación recíproca entre el sujeto y sociedad, no es posible estudiar la identidad y su construcción, sin tener

en cuenta el contexto histórico, cultural y social en el que el sujeto o el grupo habitan.

d. La Multimodalidad

La monomodalidad prevaleció durante mucho tiempo en la cultura occidental. Los géneros de escritura más populares (novelas, tratados académicos, documentos oficiales, reportes, etc.) no tenían ilustraciones y tenían densas páginas gráficamente uniformes. En otras disciplinas como en la pintura o en la música, los artistas utilizaban los mismos soportes (lienzo) y el mismo medio (óleo) en todas sus creaciones, mientras que en las orquestas, los músicos vestían de la misma manera y tan solo los solistas o el director tenían permitido un mínima expresión corporal.

En los últimos tiempos, esta tendencia a la monomodalidad comenzó a decaer y no solamente en los medios masivos, se fue expandiendo por todos los ámbitos de la cultura moderna: revistas, tiras cómicas, documentos producidos por corporaciones, universidades, departamentos de gobierno, adquirieron otro sentido para comunicar información, a través de la utilización de ilustraciones de color, despliegues y tipografías sofisticados. Incluso llegó a influenciar a las vanguardias artísticas, que comenzaron a usar una creciente variedad de materiales y a cruzar las fronteras entre las distintos artes y el diseño.

Para Gunther Kress y Theo Van Leeuwen, en la edad de la digitalización, los diferentes medios se volvieron técnicamente lo mismo en cierto nivel de representación, y pueden ser operados por una única persona con muchas capacidades, usando una interfaz, un medio de manipulación física de modo tal que él o ella puedan preguntar en cualquier momento: '¿debería expresar esto a través de un sonido o a través de la música?', '¿debería decir esto visual o verbalmente?', y así.

Es por esta razón que los autores consideran que los recursos multimodales están disponibles en una cultura acostumbrada a construir sentido en cada uno de los distintos signos, en todos los niveles, y de cualquier forma. Donde la lingüística tradicional tenía un lenguaje definido como un sistema que funciona a través de la *doble articulación*, donde un mensaje era una articulación entre significante y significado, para Kress y Van Leeuwen son textos multimodales como constructores de sentido en múltiples articulaciones.

En este sentido, para la creación de una teoría multimodal de la comunicación, en el libro “*Multimodal discourse. The modes and media of contemporary communication*” (2001) se plantean los cuatro dominios de la práctica en los que predomina la adjudicación de sentido. Catalogados como “estratos” para mostrar la relación de la lingüística funcional de Halliday, por razones de potencial compatibilidad en la descripción de los diferentes modos/medios y son cuatro: discurso, diseño, producción y distribución:

Estrato: la división en estratos se debe a la distinción entre el *contenido* y la *expresión* de la comunicación, que incluye la de los significados y significantes de los signos utilizados. Como resultado de la invención de la escritura, el estrato del contenido puede seguir estratificándose entre discurso y diseño. Como resultado de la invención de las tecnologías de comunicación modernas, el estrato de expresión podía seguir estratificándose en producción y distribución.

La división en estratos de los recursos semióticos tiene su contraparte en la división social en estratos de la producción semiótica, ciertamente en las etapas tempranas de uso de nuevas tecnologías de comunicación. En etapas más tardías puede volverse posible para una persona producir el producto o evento de principio a fin, como comienza a suceder hoy con los multimedios interactivos.

En este libro se argumenta que la producción y distribución producen sus propias capas de significación. De hecho, argumentamos que los modos semióticos e ideas de diseño usualmente fluyen de la producción, usando principios de semiosis típicos de la producción, tales como procedencia y potencial de significación experimental.

Discurso: los discursos son formas socialmente situadas de conocimiento sobre (aspectos de) la realidad. Esto incluye el conocimiento de los eventos constitutivos de la realidad (quién está envuelto, qué es lo que sucede, dónde y cuándo tiene lugar, y así) así como también un conjunto de evaluaciones, propósitos, interpretaciones y legitimaciones.

La gente frecuentemente tiene varios discursos alternativos disponibles con respecto a un aspecto particular de la realidad. Entonces utilizarán el que sea más apropiado para el interés de la situación de comunicación en la que se encuentran.

Diseño: los diseños son las conceptualizaciones de las formas de los productos o eventos semióticos. Tres cosas se diseñan simultáneamente: (1) una formulación de un discurso o combinaciones de discursos, (2) una (inter)acción particular, en la que el discurso se inserta, y (3) una forma particular de combinar los modos semióticos.

El diseño está separado de la producción material real del producto o evento semiótico, y utiliza modos semióticos (abstractos) como recursos. Puede utilizar producciones intermedias (partitura musical, guiones, planos, etc.) pero la formas que éstas toman no es la forma en la que el diseño eventualmente llegará al público, y tienden a ser producidos de formas tan abstractas como las modalidades lo permitan, utilizando métodos austeros de realización que no incluyen forma alguna de detalle realístico, textura, color y demás.

Producción: la producción es la articulación de forma material de los productos o eventos semióticos, ya sea en la forma de un prototipo que aún necesita ser ‘transcodificado’ hacia otra forma que tiene propósitos de distribución (por ejemplo una cinta fílmica de 35mm) o en su forma final (por ejemplo un videotape empaquetado para su distribución comercial).

La producción no solamente da forma ‘percibible’ a los diseños sino que añade significados que fluyen directamente desde el proceso físico de la articulación y las cualidades físicas del material usado, por ejemplo desde los gestos de articulación que están envueltos en la producción del habla, o desde el peso, color y textura del material utilizado por un escultor.

Distribución: la distribución se refiere a la potencial ‘re-codificación’ de los productos o eventos semióticos, con propósitos de registro (por ejemplo, la grabación de una cinta, o la grabación digital) y/o distribución (por ejemplo transmisiones de radio o televisión, telefonía).

Las tecnologías de distribución generalmente no están pensadas para la producción, sino como tecnologías de *re-producción*, y por tanto no están pensadas para producir significado por sí mismas. Sin embargo, pronto pueden recibir una potencialidad semiótica propia, e incluso fuentes de ‘ruido’ no deseado tales como las ralladuras o descoloraciones de viejas cintas fílmicas que se pueden convertir en significantes por propio derecho. En la edad de los medios digitales, sin embargo, las funciones de producción y distribución son técnicamente integradas en un grado mucho mayor.

Otra distinción clave en este capítulo es la diferencia entre *modo*, que se encuentra al lado del ‘*contenido*’, y *medio*, que se encuentra al lado de ‘*expresión*’.

Modo: los modos son recursos semióticos que permiten la realización simultánea de discursos y tipos de (inter)acción. Los diseños usan entonces estos

recursos, combinando modos semióticos y seleccionando dentro de las opciones disponibles de acuerdo a los intereses de una situación comunicativa particular.

Los modos se pueden llevar a cabo en más de un medio de producción. La narrativa es un modo porque permite a los discursos ser formados de formas particulares (formas que 'personifican' y 'dramatizan' los discursos, entre otras cosas), porque constituyen un tipo particular de interacción, y porque se pueden realizar en un rango de varios medios. Los modos pierden su ligazón con una forma específica de realización material.

Medio: los medios son los recursos materiales utilizados en la producción de productos o eventos semióticos, incluyendo las herramientas y los materiales usados (por ejemplo, el instrumento musical y el aire; el cincel y el bloque de madera). Los medios están generalmente producidos para este propósito, no solamente en la cultura (tinta, pintura, cámaras, computadoras), sino también en la naturaleza (nuestro aparato vocal).

Los medios de registro y distribución fueron desarrollados especialmente para la grabación y/o distribución de productos o eventos semióticos que ya han sido materialmente realizados por los medios de producción, y por lo tanto no se supone que funcionen semióticamente. Pero en el curso de su desarrollo, usualmente comienzan a funcionar como medios de producción - tanto como un medio de producción se puede volver un medio de diseño.

El proceso de la significación comienza del lado de la producción, utilizando principios semióticos que aún no se han sedimentando en convenciones, tradiciones, gramáticas, o leyes del diseño. Sólo eventualmente, a medida que el medio particular gane importancia social, se desarrollarán más modos de regulación abstracta ('gramática'), y el medio se convertirá en un modo.

Lo opuesto, que los modos se conviertan en medios, también es posible. La ciencia de la fisonomía, por ejemplo, perdió su estatus como resultado de sus excesos racistas, y ahora las prácticas semióticas como el casting son ‘medios’ de nuevo, operando en la base de principios semióticos primarios tales como ‘procedencia’ y ‘potencial de significación experimental’.

Potencial de significación experimental: se refiere a la idea de que los significantes materiales tienen un significado potencial que se deriva de aquello que *hacemos* cuando los articulamos, y de nuestra habilidad para extender nuestra experiencia práctica metafóricamente y convertir acción en conocimiento. Esto sucede, por ejemplo, con las características de textura de la calidad del sonido (como cuando los cantantes adoptan una voz suave, ronca, para la dar la idea de sensualidad), en la ausencia de un ‘sistema’ convencional de cualidades del sonido (como una orquesta sinfónica).

Procedencia: se refiere a la idea de que las señales pueden ser ‘importadas’ desde un contexto (otra era, grupo social, cultura) a otro, para dar a entender ideas y valores asociados a ese otro contexto, por parte de aquellos que lo importan. Esto sucede, por ejemplo, al dar nombre a la gente, lugares o cosas (por ejemplo, al llamar un perfume ‘París’) cuando no existe un ‘código’, no existe un conjunto sedimentado de reglas que den nombre a los perfumes.

Entonces puede definirse la multimodalidad como el uso de varios modos semióticos en el diseño de un evento o producto semiótico, así como la forma particular en la que estos modos se combinan -pueden reforzarse mutuamente (‘decir lo mismo de formas diferentes’), cumplir roles complementarios o estar jerárquicamente ordenados, como en las películas de acción, donde la acción es dominante, y la música suma un toque de color emotivo, y el sonido sincronizado un toque de ‘presencia’ realística. Definiendo a la comunicación como un proceso en el que un producto o evento semiótico es articulado o producido e interpretado o usado. Considerando a la producción y al uso de objetos y ambientes diseñados

como una forma de comunicación: el diseño de una habitación, la construcción de un edificio, etc.

Según lo señalado anteriormente, hay de destacar las ideas claves que nos permitirán realizar el estudio multimodal en los episodios seleccionados de Dragon Ball Z. En este sentido, se debe tomar en cuenta que el material audiovisual contenido en los episodios de la serie de anime parte de un discurso elaborado hacia un público en específico pero que ha sido internacionalizado y probablemente es percibido de una manera distinta por dicho público, al menos el concepto del heroísmo, específicamente enfocado en el personaje principal, que es lo que hemos decidido analizar.

A pesar de ser una serie en televisión el concepto de análisis multimodal de imágenes cabe dentro del análisis al ser Dragon Ball Z un anime de la “vieja escuela”. El cual, para su realización, cuenta con ilustraciones hechas a mano de cada cuadro por segundo que son reproducidas en secuencia en una computadora.

e. La juventud venezolana

Según las últimas encuestas relacionadas a la juventud venezolana, se puede clasificar como joven-adulta a aquella persona, de género masculino o femenino entre las edades de 15 y 30 años. Este número varía un poco dependiendo de los criterios de la encuestadora. Si se toma en cuenta la más reciente encuesta del 2013 realizada por el IIEES (Instituto de Investigaciones Económicas y Sociales) de la Universidad Católica Andrés Bello (UCAB), se puede decir que la edad del joven venezolano debe no ser menor de 15 años y no mayor de 29 años.

De esta misma forma, en la última encuesta realizada por el Ministerio Popular para la Juventud, la Segunda Encuesta Nacional de Juventudes (2012-2013) considera que un joven-adulto venezolano es todo aquel hombre o mujer que tenga entre 16 y 30 años de edad. Para objeto de la investigación decidimos basarnos en esta cifra otorgada por la encuesta oficial realizada por el ente gubernamental que ubica al joven-adulto entre los 16 y 30 años de edad, además de que esta posee datos relevantes para nuestra investigación.

En la Segunda Encuesta de Juventudes se realizaron 10.000 entrevistas en los 24 estados del país. La mitad de los entrevistados fueron de sexo masculino y la otra mitad de sexo femenino. El 33% tenía entre 15 y 19 años, el 31,9% entre 20 y 24 años y el 35,1% restante se hallaba entre los 25 y 30 años de edad.

La encuesta se enfocó en los sectores sociales más necesitados del país, clasificados de menor a mayor con las letras E, D, C y AB. 80% de los entrevistado se ubicaron dentro de los sectores D y E y solo el 20% restante entre los sectores sociales C y AB.

Esta encuesta arroja algunos datos que son de interés para nuestro proyecto. Por ejemplo: el 90% de los encuestados dice que tiene tiempo libre para consumir. El 99% cuenta con el servicio eléctrico activo, el 62% de los encuestados tiene acceso a internet, la mayoría desde su casa (87% de los que respondieron que poseen servicio a internet) y el 83% tiene acceso a televisión por suscripción.

Estos dos últimos datos son muy importantes, pues, tomando en cuenta que la encuesta fue realizada a partir de una muestra mayoritariamente entre las clases sociales D y E (inferimos, baja y muy baja), se evidencia que el acceso a televisión por suscripción es masivo y el acceso a internet, en su mayoría, es posible para la población dentro de este estrato social.

Como se mencionó con anterioridad, la televisión nacional dejó de transmitir anime de forma regular hace varios años. La única forma de poder conseguir acceso a temporadas de series de anime y episodios es, en menor medida, por la televisión por suscripción. En algunos canales de televisión por cable las series de anime son parte de la programación regular.

Sin embargo, consideramos que el acceso a internet constituye la mayor fuente de contenido de anime que se pueda conseguir. Como fue dicho antes, según la encuesta oficial, la mayoría de los jóvenes venezolanos poseen acceso a internet. De aquí el contenido referente al anime no es difícil de encontrar. Desde YouTube donde se puede encontrar inclusive por casualidad, hasta servicios dedicados como Netflix y Crunchyroll.

Gracias a estos datos podemos considerar que nuestra investigación es pertinente y no se encuentra fuera de lugar para con la realidad actual de Venezuela y su juventud.

f. Conceptos clave para el estudio del héroe

Toda historia dramática posee dentro de ella un protagonista, masculino o femenino, del cual depende la trama en su totalidad. Desde un hombre que empieza en la miseria total y termina siendo un empresario rico y poderoso, hasta un guerrero con un poder infinito que tiene como única misión salvar al mundo de los malvados villanos que buscan conquistarlo o destruirlo.

Un héroe se refiere a un personaje que, ante la adversidad y normalmente en una posición desventajosa, saca a relucir su coraje y su voluntad para sacrificarse por el bien de la humanidad. Cualquier acción que el héroe realice cambiará el rumbo que tomará la historia que se relata.

En Estados Unidos tenemos los clásicos héroes que son los vaqueros del viejo oeste (Wild Wild West) y la nueva camada de ‘superhéroes’, como Superman o Batman. Superman siendo un extraterrestre con apariencia humana y Batman siendo un humano de nacimiento. Ambos poseen habilidades fuera de lo común. Superman, el hombre de acero, es indestructible, puede generar un rayo láser con su mirada y puede detener balas con su pecho. Batman es acrobático y posee un sinfín de armas y ‘gadgets’ que lo ayudan a desafiar a cualquier villano y salvar a la ciudad de cualquier contratiempo.

Ambos, y muchos otros superhéroes de los comics Norteamericanos, poseen un traje especial que parece ser el catalizador para que sus poderes sobrehumanos se manifiesten. Estos trajes normalmente incluyen una capa como parte de la indumentaria. Esto tiene su origen del genero de drama español “Capa y Espada”. Esta combinación sería el equivalente a espada y escudo, pero la capa es más elegante y ha sido usada masivamente por desprender un aire misterioso y señorial sobre quien la usa.

En contraste, el héroe representado en la animación japonesa no solo se limita a realizar acciones para salvar a la humanidad o se sacrifica por los demás. El héroe también puede estar en búsqueda de la venganza y redención. El consenso general es que un héroe en el anime va más allá de los límites humanos, pero a la vez son más humanos que una persona normal, y lo expresan a través de su conducta y valores. Varios autores se debaten entre estos valores que debe poseer un héroe, empezando por los héroes de la literatura griega.

Werner Jaeger, en *Paideia* (1987), afirma que en la literatura griega, comenzando con Hesíodo, se evidencian una serie de valores que se fundamentan principalmente en el respeto hacia los dioses, la honra a los padres, el respeto a los extranjeros, entre otros preceptos morales más antiguos que la misma literatura –sumando a esto el ideal de belleza y superioridad a que aspiraba la comunidad aristocrática primitiva–.

Al respecto, el concepto de areté es imprescindible para la consolidación de un héroe. El areté puede ser considerado como la virtud de la expresión del “ideal caballeresco”, unida a una conducta cortesana y selecta (etiqueta). Virtud que debe ser representada en cuerpo (vigor y salud) y espíritu (seguridad y penetración), afirmada por la procedencia divina. Esto convierte la fuerza, la destreza y la moral en parte de la areté del héroe. Jaeger explica que: “en la obra homérica, a pesar de las características o significaciones guerreras, hay un sentido general ético, normas de conducta que son ajenas al común de los hombres y no pueden quebrantarse, mucho menos en el campo de batalla” (Jaeger, 1987: 22). El héroe estaría orgulloso de seguir estas reglas, pues su honor y su orden social se basan en el respeto del contrario, de su linaje y de sus hazañas fuera y, en especial, durante de la guerra.

E.R. Curtius, en *Literatura europea y Edad Media latina* (2004), expone un ideal de héroe griego parecido al propuesto por Jaeger, donde el héroe es “el tipo humano ideal que desde el centro de su ser proyecta hacia lo noble y hacia la realización de lo noble, esto es, hacia los valores vitales ‘puros’, no técnicos y cuya virtud fundamental es la nobleza del cuerpo y del alma”. Curtius, seguidamente, define la virtud heroica como ese momento en el que el héroe alcanza “el dominio de sí mismo; pero la voluntad del héroe ansía ir más allá de esto: aspira al poder, a la responsabilidad, a la osadía; el héroe puede ser por eso un hombre de estado, un capitán, o un guerrero”.

Ambos conceptos de heroísmo y la explicación de los valores necesarios para alcanzar ese ‘status’, se limitan al héroe europeo, el cual es el modelo usado por todo artista que busque acercarse al concepto universal de héroe. Hugo Francisco Bauzá trata de dar un concepto más amplio de lo que implica ser un héroe:

“Si bien la semántica respecto de la idea de héroe varía con los diferentes pueblos y culturas, existen, sin embargo determinadas notas que permiten hablar de un canon o patrón heroico. Los héroes tienen en común el hecho de ser transgresores, de encaminar sus

acciones a traspasar el umbral de lo prohibido, de ir más allá de los límites impuestos por la sociedad; participan también de la circunstancia promisorio de estar regidos por la ilusión - por lo general de naturaleza utópica -, de querer ordenar un mundo inarmónico y de lanzarse para ello a una aventura que constituye un viaje hacia lo ignoto, por lo que, muchas veces, sucumben de manera trágica”.

En específico los “viajes” que realiza el héroe (y las hazañas y contratiempos que suceden durante estas aventuras) aportan contenido de sobra para la creación de diversas historias dentro de la literatura, el cine, la pintura, el teatro, los comics, el manga y el anime. Cabe destacar que las características que se manifiestan en los héroes de la antigua Grecia y del pasado en general, son claramente visibles en los héroes de la actualidad. Esto saca a relucir que la figura heroica es un común denominador global, no importa en qué cultura se busque.

El héroe es entonces una figura transcendental dentro de cualquier cultura, pues rompe cualquier estándar establecido. A partir del héroe se puede contar la historia de una civilización, de un continente, de una nación. Bauzá (1998), explica la trascendencia del héroe y por qué se sigue hablando de tal concepto aún después de tantos siglos. Desde lo deportivo, hasta lo político, los héroes modernos son claramente diferentes a los de la antigüedad, pero cumplen la misma función:

“La pervivencia de la figura heroica a través de los siglos y de las diferentes culturas pone de manifiesto la necesidad del hombre - de todas las épocas y latitudes - de crear ídolos a los que erigirles altares donde rendirles culto”.

Al revisar todos estereotipos de héroe, el samurái es quien saca a relucir el modelo del héroe japonés en su máxima expresión. Este héroe en particular, el samurái, tiene su origen de la religión nativa japonesa: el Sintoísmo, que data del año 660 a.C, incorpora y permite la reverencia a numerosas creencias e historias,

generalmente budistas y taoístas. Esta religión milenaria, toma gran auge partir del año 700 d.C.

La autoridad imperial iba de la mano del Shinto (o religión Sintoísta). El Emperador de Japón era el único hombre que podía gobernar al ser descendiente por la propia máxima diosa Shinto, Amaterasu. El Emperador era entonces Dios sobre la tierra. Sus hijos y familiares consanguíneos eran familia real. La palabra del emperador era ley. Tomando en cuenta esto, se puede decir que el valor del samurái japonés estaba basado en los códigos de respeto, honor y lealtad generalmente hacia el Emperador y sus deseos.

A partir de finales del siglo XIX, los valores del héroe japonés entran en conflicto, en una era plagada por guerras civiles y en ser estos los años de la transformación definitiva del Estado japonés de feudal a moderno. Aunque la figura del samurái desapareciera físicamente por completo, su influencia se sigue viendo en el cine, en la literatura, en el manga y en el anime.

En este sentido, y volviendo al anime, podemos encontrar una gran cantidad de héroes que están directamente influenciados por los códigos de samurái, de una forma u otra. Tal vez el más popular y parecido al samurái sea Himura Kenshin, del anime Rurouni Kenshin (1996), conocido en el resto del mundo como “Samurai X”. Kenshin es un samurái que asesinó a mucha gente durante mediados de la era Meiji y era distinguido en toda la Japón feudal por su apodo “Battusai el Destajador”. A finales de la era Meiji, Kenshin decide no asesinar a ningún otro ser humano y entonces decide empuñar, solo cuando se vea en la absoluta necesidad de hacerlo, una espada sin filo. Kenshin se sacrifica por defender a los débiles e indefensos y lucha contra todo aquel que atente en contra del actual gobierno moderno.

Saint Seiya (1986), conocida en Latinoamérica como “Caballeros del Zodiaco”, es un claro ejemplo del uso de diferentes influencias culturales en la trama. Esta serie trata, básicamente, de combates entre personajes vistiendo armaduras que representas a héroes y seres mitológicos griegos, hindúes,

escandinavos y chinos. Cada armadura hace, que quien la use, tenga un poder ligado directamente a la mitología de la armadura. Seiya, el personaje principal, es un héroe que nunca se da por vencido. Aún al borde de la muerte y cuando todo parece perdido, siempre busca la victoria frente a su adversario

Goku, en Dragon Ball Z (1989), es sin duda uno de los modelos heroicos más influyentes en la historia del manga y del anime. Hay que destacar que la historia de Goku comienza desde su propio nacimiento, en la serie Dragon Ball (1986) y termina, en televisión, con la serie Dragon Ball GT (1996).

En Dragon Ball, la historia se basa en los viajes de Goku, y de los amigos que va consiguiendo en el camino, en búsqueda de las 7 esferas del dragón que, según las leyendas, pueden cumplir cualquier deseo. Goku es representado como un niño inocente pero aguerrido, que no disfruta nada más en el mundo sino comer hasta más no poder y pelear con contrincantes fuertes para medir su propia fuerza. Todo esto en un mundo plagado por criaturas mágicas, monstruos y tecnología futurista. El mismo Goku no es humano, sino un Sayajin, de la raza de guerreros de otro planeta.

El enfoque de Dragon Ball Z es bastante distinto. Aquí se muestra a un Goku adulto, casado y con un hijo. Las esferas del dragón siguen jugando un papel fundamental en la historia pero Dragon Ball Z se encarga de relatar, más que los viajes y aventuras mágicas de Goku y sus amigos, la fábula de un héroe. Un héroe que muere en repetidas ocasiones para salvar al mundo, un héroe que se sacrifica por sus amigos, un héroe que siempre se vuelve más fuerte frente a la adversidad, un héroe que logra convencer a enemigos y volverlos aliados. Sin embargo, a pesar de todo esto, Goku sigue siendo el mismo niño de siempre al que le gusta comer y pelear con los más fuertes.

Muchos directores de series de anime y artistas de manga han tomado la figura de Goku y han modelado al personaje principal de acuerdo a las características más resaltantes del mismo. Spike Spiegel (Cowboy Bebop [1998]) es un claro ejemplo de esto. Él es un personaje tranquilo y hasta tonto en

ocasiones, pero es un maestro de las artes marciales y muy habilidoso con las armas de fuego. Posee un pasado oscuro que lo hace quien es. El mismo caso del personaje principal de Trigun (1998), que usa el sobrenombre “Vash the Stampede”, pues nunca se revela su verdadero nombre. Muy parecido a Spike y, por ende, a Goku.

En series de anime más modernas, se puede encontrar otro tipo de héroe. Por ejemplo, en la popular serie Death Note (2007), el personaje principal Yagami Raito (Yagami Light), pasa de ser uno de los estudiantes de secundaria más inteligentes de Japón y termina siendo asesinado en un operativo policial. Raito lo tenía todo en la vida, pero quería más. Un día, encuentra un cuaderno que le permite asesinar a cualquier persona que el desee, siempre y cuando escriba el nombre real y completo de dicha persona en el cuaderno. El joven de 17 años comienza matando a asesinos y a “cánceres para la sociedad”, como el los denomina; todo con el objetivo de “crear un mundo mejor”. Luego, su ambición se sale de los límites y Raito termina eliminando a cualquiera que se interponga en su camino, amigo o enemigo.

Al igual que Raito, Lelouch Lamperouge (Code Geass Hangyaku no Lelouch, 2006-2008), es un estudiante de secundaria muy listo que, debido a circunstancias extraordinarias, obtiene el poder de controlar a cualquier persona, solo una vez, usando su mirada. Lelouch, como Raito, es frío, calculador y no duda en usar su poder para asesinar a miembros de su propia familia en búsqueda de venganza y de un mundo donde solo su hermana menor, Nunnaly, sea feliz. En el camino, pierden la vida amigos y aliados que hacen a Lelouch titubear en su camino hacia, pero él siempre logra sobreponerse a esto creyendo necesario el sacrificio y el dolor para lograr su objetivo.

Lelouch, al igual que Raito, es asesinado pero en un acto con consentimiento previo entre ambas partes, pensado y elaborado, en el cual participa su amigo de la infancia, Suzaku. En este acto Lelouch logra, a través de sus acciones, que el odio de toda el mundo vaya dirigido hacia a él. Cuando Suzaku lo asesina, el odio ha muerto, el resentimiento se acaba. Para los

personajes y el mundo en el anime, murió un dictador, un déspota, un asesino. Para la audiencia, muere un héroe de la manera más trágica posible, sin que nadie lo pueda reconocer como tal, sino por todo lo contrario.

Shinji Ikari es otro caso muy particular de un héroe en el anime. Después de mucha controversia por el contenido que transmitió, Neon Genesis Evangelion (1995) se convirtió en una de las series de animación japonesa más populares en Japón y en el mundo. Shinji es el personaje principal de la serie, el héroe, podría decirse. Sin embargo, el niño de 12 años tiene un comportamiento totalmente antisocial por el miedo que tiene de salir lastimado de alguna interacción social. Se considera tan patético que no cree que ni suicidarse valga la pena. Solo su obsesión por ser reconocido por su padre lo hace convertirse en el piloto del Eva-01 sacrificando su vida. Con estas acciones puede salvar al mundo de la destrucción, pero eso no parece tener importancia para él. Su carácter es pasivo y tranquilo y no despliega ninguno de los estereotipos heroicos mencionados; a pesar de esto, es el protagonista y héroe de la serie.

CAPÍTULO III:

MARCO METODOLÓGICO

En los capítulos anteriores hemos expuesto las bases teóricas que van a ser empleadas en nuestro trabajo y otros contenidos teóricos necesarios para entender la razón de nuestro proyecto. También hemos descrito el concepto del anime y sus diversas variaciones. Por último, se ha compilado de manera extensa la historia del anime, específicamente enfocándonos en su paso por Venezuela.

En este capítulo expondremos la metodología que emplearemos en esta investigación para estudiar a Goku, destacando el uso de las encuestas y del análisis multimodal. El primer paso nos llevara a la formación del concepto de héroe transmitido por su personaje en la serie Dragon Ball Z. Este concepto se comparará con otro concepto del héroe que se obtendrá del joven-adulto venezolano por medio de las antes mencionadas encuestas.

a. Enfoque metodológico

“La presente investigación es exploratoria descriptiva con un diseño de trabajo de campo no-experimental, la cual ocupa las formas de la exploración y la observación del terreno, se caracteriza por el contacto directo con el objeto de estudio” (Garza, 2002: 32). En este sentido, busca entrar en contacto con una realidad específica con el fin de obtener resultados que serán sometidos a estudios con variables determinadas. Asimismo, estará orientada por la metodología cualitativa, que de acuerdo con Taylor y Bogdan (Citado en Herrera, 2010: 8) es “aquella que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas habladas o escritas, y la conducta observable”.

En este contexto, se pretende describir e interpretar capítulos específicos de la serie, lo cual le imprime a la investigación su carácter descriptivo; que en palabras de Dankhe (citado en Hernández et al, 1978: 117), “buscan especificar

las propiedades, las características y los perfiles importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis”. El fenómeno que se va a analizar en definitiva es la comunicación en sí, el contenido de los capítulos; y en suma la representación social del heroísmo contenida en los mismos.

El método que se utilizará será el inductivo, por cuanto se analiza un solo caso en particular, cuyos resultados se tomarán para extraer conclusiones de carácter general. A partir de los análisis sistemáticos de esa realidad, se descubren las generalizaciones de ese hecho y se podrán establecer teorías, llegando así a las generalidades de hechos que se repiten una y otra vez.

El problema investigado, desde el punto de vista epistemológico, implica necesariamente ubicarlo dentro de la postura conceptual del investigador. Es importante destacar que la investigación se insertó en el paradigma socio crítico, en virtud de considerar las ciencias sociales, en general y la comunicación en particular, como una realidad multifactorial y que no consigue respuestas en una relación causa-efecto. No se pretenderá establecer solamente cómo se muestran los capítulos y cómo son interpretados, sino que además se describirá y analizará cómo son asumidos por las audiencias y cómo se construye la identidad social a partir de ellos. En este sentido Martínez (1991, 89) apunta que,

“...el conocimiento será el resultado de una dialéctica o de un diálogo entre estos dos componentes: objeto y sujeto [y en consecuencia] la observación no sería pura e inmaculada (...) sino que implicaría una inserción de lo observado en un marco referencial o fondo, constituido por nuestros intereses, valores, actitudes, creencias, que es el que le daría el sentido que tiene para nosotros”.

Por otra parte, será una investigación cuya marca temporal es transversal porque se está estudiando una realidad que se dio paulatinamente. Los hechos

fuieron ocurriendo en un transcurso de tiempo, según Tamayo y Tamayo (1999): “este tipo de estudios se caracterizan por hacerle seguimiento a una muestra determinada por un tiempo específico”.

Período en el que se desarrolla la investigación

La investigación que se presenta a continuación se desarrolla entre los meses de julio de 2014 a septiembre de 2014.

b. Universo

Por tratar dos estudios separados en la búsqueda del concepto del héroe en cada caso, existen dos universos distintos en nuestra investigación. El primer universo, asociado directamente con nuestro objeto de estudio, consta de la saga de Dragon Ball Z en su totalidad, que cuenta con 9 temporadas para un total de 291 episodios en TV, 2 OVAs (Original Video Animation), 2 especiales y 14 películas. Goku, nuestro objeto de estudio, por ser el personaje principal, hace aparición en la mayoría de los episodios de la serie. Nuestro segundo universo lo conforman los jóvenes-adultos venezolanos de entre 16 y 30 años de edad. En este rango de edad, suponemos, al ser fanáticos del anime, están los jóvenes y jóvenes-adultos que conocen y que conocieron lo que significó Dragon Ball Z ahora y en su momento.

c. Muestra

Las muestras que se tomaron para ese estudio se caracterizan por la relevancia que nuestro objeto de estudio tiene en las mismas, en los episodios. Se seleccionaron los episodios 5 (“Goku muere, solo hay una oportunidad”), 29 (“¡Papá eres increíble! Una técnica mortal llamada Kaio-ken”) y 95 (“Finalmente Goku se transforma en el legendario Super Saiyajin”). Los títulos de los episodios

revelan mucho acerca de desarrollo e inclusive del desenlace de los mismos, por lo cual estos episodios se pre-seleccionaron solo por el título y, luego de observar su contenido, se seleccionaron debidamente, considerando que eran útiles para el estudio a realizar.

La segunda muestra la conforman los 30 encuestados, que fueron venezolanos de entre 16 y 30 años, un rango de edad joven-adulto que consideramos pertinente para la investigación que se realizó. Las entrevistas se realizaron durante el evento Shin OSECON en Caracas, que congrega a jóvenes fanáticos del anime y la cultura japonesa 3 veces al año.

d. Criterios metodológicos para el análisis multimodal

Para cumplir el objetivo de crear un concepto del héroe de Akira Toriyama, basado en el anime Dragon Ball Z y en el personaje principal Goku, se han analizado 3 episodios de dicha serie enfocándose en escenas donde el personaje principal participa de forma activa. Se han elegido solo 3 episodios por ser la mayoría de los episodios de la serie bastante parecidos en cuanto al contenido, las escenas, los planos y el nivel en el cual se involucra Goku en cada uno de estos.

Se han seleccionado los episodios por el título, pues estos títulos son muy gráficos y prácticamente revelan cual será el evento de mayor transcendencia del episodio correspondiente. Lógicamente, el episodio se desarrolla hasta llegar a este punto, como es típico en los anime de género Shounen. Por lo cual la selección no fue complicada ni representó ningún inconveniente.

Para analizar dichos episodios se usaron como referencias algunos de los parámetros para el análisis expuestos en el modelo formulado en el libro "*Multimodal Discourse*" (2001, pp. 1-23) de Gunther Kress y Theo van Leeuwen. Aquí se proponen cuatro estratos analíticos, que son: discurso, diseño, producción y distribución

1. *Discurso*: En este primer estrato se darán respuestas a las preguntas quién, qué, dónde, cuándo y cómo, de acuerdo con los recursos semióticos. Para ello, se tomarán en cuenta algunos aspectos del primer modelo de multimodalidad formulado por Kress y van Leeuwen en “*Reading Images*” (1996).

Tomando en cuenta esto, el quién y el qué se refieren a las entidades de la composición visual: personas, animales y objetos representados. El dónde implica el contexto de la imagen, el cuándo corresponde a la fecha de publicación de la caricatura, y el cómo responde a la pregunta ¿Cómo atrae la imagen al espectador?, pero adhiriéndonos al objetivo de esta investigación, sería ¿Cómo la imagen representa a Goku como un héroe? Todo esto se realizará de manera descriptiva en el análisis individual de las imágenes.

2. *Diseño*: Después de haber identificado algunos de los discursos expuestos, se procederá a unirlos en un acto comunicativo a través del diseño. Aquí se formará un nuevo discurso a partir de los dos aspectos que comprende el diseño: el ideativo (1), referente a las ideas que se desean comunicar en Dragon Ball Z en un contexto y el material (2), referido a los recursos semióticos que se utilizan en las escenas seleccionadas para transmitir el mensaje. Con ello, se establecerán relaciones existentes para determinar la idea, así como los recursos semióticos que se emplean al materializarla.

En este orden, se presentará cada ítem en un bloque: *transmisión*: para describir la fecha de transmisión de cada episodio, el canal de televisión original en el cual se transmitió por primera vez y el minuto y segundo exacto durante el episodio en el que se realizó la captura de pantalla para obtener la imagen y el *tópico textual* para identificar los elementos que, por su significado, perfilan el tema del discurso expuesto.

Transmisión	
Tópico Textual	

CUADRO DESCRIPTIVO 1: Bloque descriptivo de imágenes de forma individual

3. *Producción*: no es necesario entender el significado de cada una de las imágenes, pues estas si poseen un significado, pero en secuencia. Se harán algunas comparaciones entre imágenes que pertenecen a una secuencia, pero con el objetivo de maximizar el enfoque en el héroe. No se analizó la composición expresiva de la imagen por no ser de interés para la investigación que se realizó.

4. *Distribución*: corresponde a la difusión del mensaje, que se realiza a través de la televisión como medio principal y la internet. Cabe destacar que las formas de animación y contenido explícito de violencia en la serie Dragon Ball Z van englobadas en un horario de transmisión acorde con lo que se muestra al público (televisoras japonesas).

Con la finalidad de crear un concepto de heroísmo dentro de la serie de Dragon Ball Z en el personaje de Goku y tomando en cuenta las categorías de análisis antes expuestas, se procederá a desarrollar un storyboard cuyo enfoque será el “desarrollo heroico” del personaje principal.

Es importante destacar que este desarrollo heroico vendrá de la secuencia de acciones contenida en cada respectivo episodio por lo que se incluirá con el proyecto de tesis un CD que tendrá los 3 episodios en cuestión en formato de video para que se pueda visualizar con mayor precisión el concepto de héroe que se transmite en la serie de animación japonesa Dragon Ball Z.

Transmisión		
Contenido Descriptivo		
Desarrollo Heroico		

CUADRO DESCRIPTIVO 2:

Bloque descriptivo para explorar, de manera global, el desarrollo heroico del personaje principal.

Los conceptos y explicaciones estipulados en este material bibliográfico encajan de manera ideal con el material multimedia con el cual se trabajó. Si bien es cierto que Dragon Ball Z fue transmitido en televisión y, por lo tanto, está en formato de video, existen pequeños detalles que justifican el uso de esta metodología para analizar imágenes.

Dragon Ball Z, como la mayoría de los filmes, anime y caricaturas en el siglo XX, fue animado usando la técnica tradicional. Esta técnica de animación tradicional se basa en realizar dibujos en papel de cada cuadro de animación, de cada segundo que se reproduce en TV durante cada episodio. Lo único que se realiza en la computadora es la reproducción de la secuencia de las imágenes y el relleno en color. Por lo cual, en realidad, estamos analizando imágenes secuenciales (cada escena) y no un material grabado originalmente en formato de video y pausado a conveniencia.

Se puede hablar de tomas y ángulos de cámara por ser la serie Dragon Ball Z un material audiovisual que fue transmitido en televisión, pero en realidad son imágenes dibujadas a mano que son rotadas en una secuencia específica. Es más productivo hacer un análisis únicamente tomando en cuenta las imágenes y no el sonido ni el discurso, pues estos dos últimos aspectos no tienen tanta importancia en lo que respecta a este material audiovisual en específico.

Las series Shounen de anime se caracterizan por su acción y no por su historia profunda o diálogos elaborados. El contenido que conforma el audio de la serie es bastante limitado, con unas 7 u 8 pistas de audio que son repetidas dependiendo de qué sucede en el respectivo episodio de la serie.

El discurso, grabado en audio, está conformado, en su mayoría, por expresiones que destacan impresión, dolor y rabia. Son gritos fuertes, llantos, etc. También hay variedad de insultos como “sabandija” o “gusano”. El poco discurso coherente que se exhibe, viene por parte de la voz del narrador, que cuenta lo que ocurre, lo que ocurrió y lo que ocurrirá durante los episodios de la serie. Por último, se pueden escuchar monólogos cortos de los personajes acerca de la

situación y también discusiones bastante básicas entre varios personajes sobre lo que acontece en el momento

e. Construcción de la encuesta

Esta encuesta se realizó el día sábado 19 de julio de 2014, cuando se celebró el evento Shin OSECON que se organiza en Venezuela 3 veces al año, cada trimestre.

El instrumento de recolección de la información constó de 15 preguntas divididas en 4 partes. Fueron entrevistados un total de 30 visitantes que acudieron a este evento. Los entrevistados eran, en su mayoría, de clase media, todos hombres, con una edad cercana a los 20 años y con nivel de educación universitaria.

Los resultados obtenidos muestran que la totalidad de los entrevistados tenían conocimiento suficiente acerca del anime, al estar el evento enfocado en la cultura japonesa y, en específico, en el anime y en el manga.

A continuación, en la siguiente página, se mostrará un modelo de la encuesta realizada:



Caracas, 19 de julio de 2014
 Universidad Central de Venezuela
 Facultad de Humanidades y Educación
 Escuela de Comunicación Social



Goku y el heroísmo japonés en Venezuela

Comparación de la concepción de heroísmo de Akira Toriyama, contenida en Dragon Ball Z, con la que existe en la audiencia joven venezolana.

ENCUESTA

PARTE 1

- 1) ¿Te gusta el anime?
- 2) ¿Qué género de anime te gusta más?
- 3) ¿Conoces la serie Dragon Ball Z?
- 4) ¿Viste la serie parcialmente o completa?
- 5) ¿Qué personaje te gustó más?
- 6) ¿Qué opinión tienes de Goku?

PARTE 2

- 7) ¿Para ti, qué significa ser un héroe?
- 8) Según tu punto de vista ¿Cuáles son los atributos o características que debe de tener un héroe representativo?
- 9) ¿Cuáles opinas que son las acciones que debe de ejecutar un héroe para ser considerado como tal?

PARTE 3

- 10) ¿Consideras que Goku es un héroe?
- 11) A tu juicio, ¿Cuáles son los atributos que permiten presentarlo como héroe?
- 12) ¿Goku es un héroe positivo o negativo?

PARTE 4

- 13) ¿Crees que la propuesta de Goku en la serie Dragon Ball Z es similar a la propuesta de la que tú te planteas en tu héroe ideal?
- 14) ¿Por Qué?
- 15) ¿Crees que a los venezolanos les gusta Goku como un héroe?

CAPÍTULO IV:

ANALIZANDO AL HÉROE EN EL RELATO JAPONÉS Y EN VENEZUELA

A continuación se analizarán los 3 episodios seleccionados de la serie de animación japonesa Dragon Ball Z: el episodio 5 (“Goku muere, solo hay una oportunidad”), el episodio 29 (“¡Papá eres increíble! Una técnica mortal llamada Kaio-ken”) y el episodio 95 (“Finalmente Goku se transforma en el legendario Super Saiyajin”).

El análisis se llevara a cabo relatando lo sucedido durante los aproximadamente 24 minutos de duración que posee cada episodio seleccionado del anime y destacando mediante imágenes las acciones heroicas del personaje principal de la serie.

a. Episodio 5: “Goku muere, solo hay una oportunidad”

Como en la mayoría de los episodios de Dragon Ball Z, el título da una impresión inmediata de lo que ocurrirá o que será lo más importante o relevante que sucederá durante el episodio. Solo es al final, en el clímax del episodio, cuando se le muestra a la audiencia lo reflejado por el título del episodio.

Al principio de la serie Dragon Ball Z, todo parece ser paz y tranquilidad en el mundo donde viven Goku y sus amigos. Goku se casa y tiene un hijo, pero las cosas se complican con la llegada de un hombre que es de la misma raza de guerreros que Goku: un saiyajin. Proveniente de otro planeta, Radditz (quien es hermano de Goku o de “Kakaroto”), ha llegado con el objetivo de conquistar el planeta tierra y eliminar a todos los humanos que lo habitan. El quinto episodio de la serie supone el final de la saga de Radditz, después de que los cuatro primeros episodios de la serie se enfocaran en su llegada a la tierra y en la superioridad que

el poseía en comparación con cualquier otro personaje, inclusive en comparación con Goku, el personaje principal.

Esto se puede observar durante todo el episodio, empezando con la escena que sintetiza lo que ocurrió durante el episodio anterior en la escena que sucede en el segundo 25 del episodio, se puede observar a Goku en el suelo siendo pisado por Radditz, de quien solo aparece la pierna, todo esto en una toma de arriba hacia abajo, en la cual se saca a relucir la impotencia de Goku ante la fuerza desmesurada del invasor Radditz y su superioridad.



Transmisión	Episodio 5, 25", <i>Fuji Television</i> , 24 de mayo de 1989.
Tópico Textual	Superioridad, impotencia, violencia.

La siguiente escena ocurre dentro del episodio como tal. Después de que Gohan (hijo de Goku) elevara su poder de pelea de manera sorprendente y entrara en una suerte de trance como consecuencia del miedo que tenía y de la angustia de ver a su padre ser maltratado por Radditz. Gohan se lanza en contra de Radditz y lo golpea con su cabeza rompiéndole parte de su armadura y causándole un daño que ni Piccolo ni Goku pudieron causarle.



Transmisión	Episodio 5, 3' 1", <i>Fuji Television</i> , 24 de mayo de 1989.
Tópico Textual	Preocupación, debilidad, relación entre dos personajes.

Luego del impacto que recibe Gohan en su cabeza con el cuerpo de Radditz, Gohan sale de este trance y vuelve a ser el niño indefenso que se vio desde su aparición en la serie. En el minuto tres con un segundo se encuentran Goku en el suelo a la izquierda y Gohan a la derecha.

En la mayoría de los casos, en una relación padre-hijo, se podría presentar una muestra en escena de una distancia social íntima o personal, en esta escena no se aprecia esto. Goku simplemente le grita a Gohan que huya del lugar. Se nota su desesperación y sus ganas por salvar a su hijo de cualquier manera posible. A la vez, en esta oportunidad, se siente que la relación entre Gohan y Goku es de dos personas que no están relacionadas de ninguna manera, por lo cual se puede deducir que Goku se preocuparía de la misma manera por cualquier otro individuo.

En la escena siguiente, en el minuto tres con 25 segundos, se nota aún más la desesperación de Goku en un close-up en el cual el aparece extendiendo su brazo en un esfuerzo por alcanzar a Gohan sabiendo que no posee las fuerzas ni siquiera para ponerse en pie.



Transmisión	Episodio 5, 3' 25", <i>Fuji Television</i> , 24 de mayo de 1989.
Tópico Textual	Desesperación, temor.

Inmediatamente, después de lo sucedido en escenas anteriores, se muestra una toma panorámica con tres personajes: Gohan a la izquierda, Radditz en el centro y Goku a la derecha. La toma es lejana y muestra a Radditz acercándose poco a poco a Gohan, es una toma impersonal, en donde se muestra la situación, pero se llega al plano íntimo ni social como la gran cantidad de close-ups que se le hacen a Goku.

Se hace otra toma en primer plano de Goku sosteniendo a Radditz de la espalda. Goku sonríe luego de haber reunido fuerzas y haber logrado retener a Radditz, conociendo cuál sería su destino después de haberle dicho a Piccolo que usara su técnica especial. Aquí hay una acción unidireccional, en la cual Goku tienen como objetivo retener a Radditz así le cueste la vida.



Transmisión	Episodio 5, 6', <i>Fuji Television</i> , 24 de mayo de 1989.
Tópico Textual	Sacrificio, esperanza, confianza.

Se nota en su expresión que sabe que ya ha terminado con la amenaza y que se siente satisfecho a pesar de que sabe que morirá con su enemigo. Su rostro refleja el fin de la batalla y el desarrollo que tuvo la misma mostrando moretones heridas en su cara. Su sonrisa demuestra su confianza en que su plan funcionará.

Piccolo logra terminar su técnica especial y no duda en usarla contra Radditz, quien aún sigue siendo sujetado por Goku. En la escena del minuto 8 con

8 segundos se observa como la técnica especial de Piccolo atraviesa a Radditz y a Goku, causándoles una herida mortal. La toma es oblicua, lo cual invita al desapego hacia ambos personajes, los cuales pronto morirán. También el fondo es opacado con un alza en la saturación para que la escena tenga enfoque único en los dos personajes y no en el escenario verde y montañoso que había existido de fondo durante todo el episodio.



Transmisión	Episodio 5, 8' 8", <i>Fuji Television</i> , 24 de mayo de 1989.
Tópico Textual	Sacrificio, muerte, superpoder.

La escena continúa con Goku soltando a Radditz y mostrando la herida que le ocasiono la técnica de Piccolo. En la toma se enfoca solo en Goku y se ve como, en cámara lenta, la sangre sale despedida de la herida y Goku va cayendo al suelo con el fondo aún sobresaturado en azul. Esta escena pone en evidencia la gravedad de la herida de Goku y cuál será su destino luego del ataque fatal que recibió.



Transmisión	Episodio 5, 8' 16'', <i>Fuji Television</i> , 24 de mayo de 1989.
Tópico Textual	Muerte, sangre.

En la siguiente escena, en el minuto 8 con 36 segundos, se puede ver a Radditz (Toma media) y a Goku (toma larga) en el suelo, fulminados luego de que fueran atravesados por el ataque especial de Piccolo. Después de varias otras tomas a los dos peleadores y una rápida toma incluyendo a Piccolo, el episodio va a comerciales.



Transmisión	Episodio 5, 8' 36'', <i>Fuji Television</i> , 24 de mayo de 1989.
Tópico Textual	Comparación.

Después de comerciales Radditz les revela a Goku y a Piccolo que en un año vendrán dos de sus “amigos” a la tierra y que ellos son más poderosos que él. Bulma y Krillin (amigos de la infancia de Goku) llegan al lugar donde se encuentran Piccolo, Goku y el cuerpo de Radditz, quien ya ha muerto luego de su revelación. Ellos le informan a Goku que Gohan se encuentra bien. Goku les dice que no puede resistir más y en la escena del minuto 17 con 12 segundos cierra los ojos por última vez. La toma le hace un primer plano íntimo a un Goku ya fallecido. Acto seguido a esto, con los gritos de Krillin como fondo, se realiza una toma en primer plano de Goku bajo una saturación de rojos y amarillos formando un color anaranjado y dándole al rostro de Goku una sensación final, de cansancio y

desgaste. Goku muere de forma épica, con una sonrisa en el rostro tras haber realizado un acto heroico al salvar a la tierra sacrificando su propia vida.



Transmisión	Episodio 5, 17' 12"- 17' 24", <i>Fuji Television</i> , 24 de mayo de 1989.
Tópico Textual	Comparación, sacrificio, muerte, salvación, heroísmo.

Para terminar el episodio, en el minuto 20 con 28 segundos, se muestra una composición que consiste en una imagen de Goku sonriendo en detrás de una nube, con el cielo de fondo. Sin duda es una pista muy clara de lo que sucedería en los siguientes episodios, ya que se sabe que el héroe podrá ser revivido con las esferas del dragón. Goku mira directamente hacia el público, haciendo una demanda que hace énfasis en su sacrificio y esfuerzo.

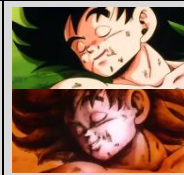
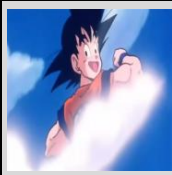


Transmisión	Episodio 5, 20' 28", <i>Fuji Television</i> , 24 de mayo de 1989.
Tópico Textual	Sacrificio, heroísmo, felicidad, paz.

FORMA EXPRESIVA – DESARROLLO HEROICO

Cuadro general con muestra episodio 5

Contexto: Heroísmo en Dragon Ball Z

Figuras									
Transmisión	24/05/89 25'' Fuji TV	24/05/89 3' 1'' Fuji TV	24/05/89 3' 25'' Fuji TV	24/05/89 5' 6'' Fuji TV	24/05/89 8' 8'' Fuji TV	24/05/89 8' 16'' Fuji TV	24/05/89 8' 36'' Fuji TV	24/05/89 17' 12'' 17' 24'' Fuji TV	24/05/89 25'' Fuji TV
Contenido Descriptivo	Una persona pisando a otra en el pecho y causándole dolor.	Interacción entre un niño y un adulto. El adulto tiene heridas en todo el cuerpo.	Persona con el brazo extendido. La persona tiene la cara llena de moretones.	Dos personas. Una sostiene a la otra por la espalda. Tiene una sonrisa en su rostro.	Un rayo de luz atraviesa a los dos hombres.	Una persona dejándose caer bañada en sangre y con un agujero en el estómago.	Dos personas yacen en el suelo.	La cara de una persona con los ojos cerrados y una sonrisa.	Hombre sonriente es reflejado en el cielo.
Desarrollo Heroico	El héroe parece haber sido derrotado. Su rival lo ha lastimado gravemente.	Goku le grita a su hijo que huya, pues no quiere que el enemigo lo lastime.	La desesperación se apodera de Goku al ver que el enemigo se acerca su hijo.	Goku parece tener un plan para derrotar a Radditz.	La única manera que el héroe tenía para derrotar al enemigo era sacrificar su propia vida.	El héroe agoniza de forma dramática luego de recibir el impacto de la técnica mortal junto a su rival.	Los dos luchadores yacen en el suelo. El combate ha terminado.	Goku muere con una sonrisa en el rostro: ha salvado a sus amigos y a la tierra del exterminio.	El recuerdo de las acciones de Goku lo posicionan como salvador de la tierra. Merece ir al cielo. Pero pronto volverá.

b. Episodio 29: “¡Papa eres increíble! Una técnica mortal llamada Kaio-ken”

Los acontecimientos de este episodio se dan un año después de que Goku se sacrificara para salvar a la tierra de Radditz. Los dos amigos que dijo que vendrían (Nappa y Vegeta) han llegado y ya han vencido y asesinado a varios amigos de Goku, quien ha completado su entrenamiento en el cielo, ha sido revivido gracias a las esferas del dragón y ha venido a salvar a la tierra de esta nueva amenaza cuando todo parecía perdido.

La primera escena del segundo 14 muestra a un Nappa debilitado, mirando a Goku, a quien la toma solo lo capta de espaldas. Nappa es el actor, el objetivo pasa a ser Goku, quien se muestra más tranquilo en una acción transaccional y unidimensional. La escena del segundo 17 muestra una toma en primera persona de lo que percibe Nappa. Se muestran las botas de Goku y su sombra. Claramente la línea de visión de Nappa está muy por debajo del campo de visión de Goku, lo cual sugiere inferioridad. La toma luego se enfoca y desenfoca haciendo alusión al cansancio de Nappa. En la escena también puede existir un proceso mental creado por Nappa, en el cual Goku es el fenómeno.



Transmisión	Episodio 29, 14”, <i>Fuji Television</i> , 6 de diciembre de 1989.
Tópico Textual	Ira, desesperación, impotencia.

Nappa se calma luego de las palabras de Vegeta. Se muestra entonces, en el minuto cuatro con 36 segundos, una toma larga donde están ambos peledores, para hacer énfasis en el escenario en un plano impersonal. Como es típico en la serie, el ruido del viento es lo único que se escucha durante este tipo de escenas, funcionando en forma de pausa tras toda la acción presenciada durante los primeros minutos de este episodio.



Transmisión	Episodio 29, 4' 36'', <i>Fuji Television</i> , 6 de diciembre de 1989.
Tópico Textual	Comparación.

Vegeta se da cuenta de que Nappa no puede ganarle a Goku y le ordena que se retire del combate para él hacerse cargo. Luego de haberse apegado a las órdenes de Vegeta, Nappa decide que no se irá sin al menos causarle algún tipo de daño a Goku y entonces decide atacar a Gohan y a Krillin. Nappa es rápido y parece que Goku no llegará lo suficientemente rápido como para salvarlos, o así lo muestra la escena del minuto 10 con 32 segundos.

Aquí se observa a Nappa sonriendo y volando de forma diagonal hacia abajo con la mirada fija hacia donde se supone se encuentran Krillin y Gohan, pero que no se llegan a divisar y la mirada es finalmente dirigida hacia la audiencia. Goku se puede ver a lo lejos, dándole caza a Nappa. No se puede observar si Nappa o Goku están dirigiendo su mirada hacia alguien en particular, por lo cual la acción es no-transaccional.



Transmisión	Episodio 29, 10' 32'', <i>Fuji Television</i> , 6 de diciembre de 1989.
Tópico Textual	Confianza.

Cuando Nappa parece ya victorioso y se dispone a utilizar la técnica que usó en contra de Goku para eliminar a Krillin y a Gohan, Goku empieza un proceso mental en el cual Nappa es el fenómeno. Entonces Goku decide usar su técnica especial con lo que en el minuto 10 con 47 segundos se cambia radicalmente a una toma en primer plano íntimo de Goku donde se muestra la técnica especial por primera vez, el resultado de su entrenamiento de un año en el cielo. Toda la escena es saturada en rojo mientras Goku grita el nombre de la técnica que usará.



Transmisión	Episodio 29, 10' 45'' – 10' 48'', <i>Fuji Television</i> , 6 de diciembre de 1989.
Tópico Textual	Comparacion, superpoder, fuerza.

Gracias a su nueva técnica, Goku logra alcanzar a Nappa antes de que él pueda hacerles daño a Krillin y a Gohan e inclusive, con un solo ataque de Goku, el gigante saiyajin parece haber sido derrotado. En la siguiente escena, en el minuto 11 con 7 segundos, se puede observar Gohan y Krillin observando a Goku, quien mira hacia la audiencia sosteniendo a Nappa con sus codos, ambos brazos flexionados. Gohan y Krillin son dos participantes en esta escena que dirigen su mirada al actor, que en este caso es Goku, formando entonces una acción transaccional-unidireccional.



Transmisión	Episodio 29, 11' 7", <i>Fuji Television</i> , 6 de diciembre de 1989.
Tópico Textual	Superioridad, fuerza, impresión.

Goku sigue siendo el actor en la siguiente escena (minuto 11 con 30 segundos), en la cual Krillin y Gohan lo miran con asombro después de que, con un solo ataque, pudo dejar en el suelo a un enemigo que había matado a varios de sus amigos y que a ellos les había resultado imposible derrotar. Todos se encuentran dándole la espalda a la audiencia en una toma media de índole social.



Transmisión	Episodio 29, 11' 30'', <i>Fuji Television</i> , 6 de diciembre de 1989.
Tópico Textual	Admiración.

Durante los próximos tres minutos Goku les explica a Krillin y a Gohan como funciona su nueva técnica. Aquí se repite tres veces la toma analizada con anterioridad y se hacen primeros planos de Gohan, de Krillin y de Goku. También se muestran escenas del entrenamiento de Goku en el cielo. Esto sirve como una pausa después de toda la acción que se brindó durante mayor parte del episodio.

Del otro lado del escenario, Nappa le pide a Vegeta que lo perdone. Vegeta parece dispuesto a ayudarlo a recuperarse, pero termina asesinando a Nappa con una de sus técnicas especiales, la cual tiene un efecto devastador y hace que Gohan se asuste. En el minuto 14 con 33 segundos, se puede ver una toma en la cual Gohan se encuentra con los ojos cerrados sosteniéndose de la pierna de su padre para no ser llevado por la fuerte ráfaga de viento que la técnica de Vegeta causó.



Transmisión	Episodio 29, 14' 33'', <i>Fuji Television</i> , 6 de diciembre de 1989.
Tópico Textual	Dependencia.

Dándose cuenta de la magnitud del poder de Vegeta, Goku les dice a Gohan y a Krillin que se vayan de vuelta a la Kame House (hogar del maestro

Roshi). En el minuto 16 con 19 segundos se muestra otro plano medio, aquí Goku se encuentra en el medio con la mirada dirigida hacia Vegeta, según se puede inferir. Gohan está a la izquierda y Krillin a la derecha, ambos miran a Goku quien sigue siendo el actor y participante de una acción transaccional unidireccional.



Transmisión	Episodio 29, 16' 19", <i>Fuji Television</i> , 6 de diciembre de 1989.
Tópico Textual	Conversación, confianza.

Gohan y Krillin deciden obedecer a Goku, pero le piden que cambien el lugar de la pelea, pues necesitan los cuerpos de sus amigos, asesinados por Nappa, para poder revivirlos. Antes de partir Krillin le extiende la mano a Goku en forma de saludo, disculpándose de cierta forma por siempre dejar el futuro del mundo en sus manos y le pide que no muera. En el minuto 18 con 28 segundos, Goku acepta el saludo de Krillin con una sonrisa. La toma muestra a Goku en una posición de poder, de responsabilidad; mientras que la toma solo capta la espalda de Krillin quien extiende la mano desde bastante más abajo. Goku le alcanza la mano y le asegura que todo estará bien.



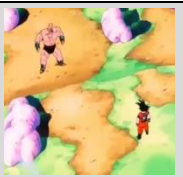
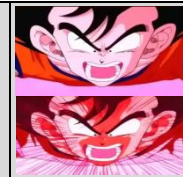
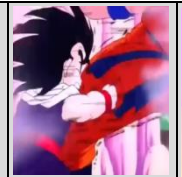
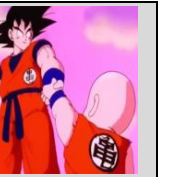
Transmisión	Episodio 29, 18' 28'', <i>Fuji Television</i> , 6 de diciembre de 1989.
Tópico Textual	Nobleza, amistad.

El episodio termina con varias tomas en primer plano de Goku y Gohan, despidiéndose el uno del otro en un ambiente íntimo y social. Comparado con el episodio analizado con anterioridad (episodio 5) aquí se puede notar la relación padre-hijo de entre Gohan y Goku, gracias al tipo de tomas y al contenido del diálogo dentro de su interacción en específico.

FORMA EXPRESIVA – DESARROLLO HEROICO

Cuadro general con muestra episodio 29

Contexto: Heroísmo en Dragon Ball Z

Figuras									
Transmisión	6/12/89 14'' Fuji TV	6/12/89 4' 36'' Fuji TV	6/12/89 10' 32'' Fuji TV	6/12/89 10' 45'' - 10' 48'' Fuji TV	6/12/89 11' 7'' Fuji TV	6/12/89 11' 30'' Fuji TV	6/12/89 14' 33'' Fuji TV	6/12/89 16' 19'' Fuji TV	6/12/89 18' 28'' Fuji TV
Contenido Descriptivo	Un hombre semi desnudo mira hacia el suelo con enfado. Se encuentra visiblemente lastimado. Otro hombre le da la espalda.	Dos hombres se miran a la distancia. Uno semi desnudo y otro vestido de rojo.	Un hombre semidesnudo sonríe. Se puede ver a otro que está atrás de él. Ambos parecen estar volando.	Un hombre parece realizar un esfuerzo sobrehumano y se ve envuelto en un aura roja.	El cuerpo de un musculoso hombre semidesnudo es elevado al aire por otro más delgado. Dos niños miran la escena, impresionados.	Dos niños hablan con un hombre quien les da la espalda.	Un niño se aferra de una pierna que es más grande que todo su cuerpo completo. Parece que hay una fuerte brisa.	Dos niños hablan con un hombre. Los tres parecen estar levitando.	Con una sonrisa en su rostro, un hombre le da la mano a un niño.
Desarrollo Heroico	Goku es más poderoso que su rival, quien lo mira con ira desde los pies hasta la cabeza. Él se encuentra muy lastimado.	Los dos enemigos se miran fijamente, Nappa no se rinde y pretende hacer todo lo posible para derrotar a Goku.	En su desesperación, Nappa decide atacar a los otros dos combatientes que son más débiles. Goku lo sigue muy atrás, parece que no lo alcanzará.	Goku decide usar su técnica especial para volar más rápido y alcanzar a Nappa. Como se revela luego, esta técnica hace que el cuerpo de Goku se esfuerce en demasía.	Con Nappa levantado en el aire totalmente indefenso, Goku hace gala de su poderío. Resultado de su arduo entrenamiento en el cielo. Gohan y Krillin quedan impresionados con lo que ven.	Goku se da cuenta de la presencia de Vegeta mientras Gohan y Krillin le explican la situación.	Gohan se aferra de la pierna de su padre para evitar ser arrastrado por la fuerte brisa, producto del poder de Vegeta.	El héroe Goku les pide a Gohan y a Krillin que se vayan del lugar, pues Vegeta es muy poderoso y ni él está seguro de poder vencerlo.	Goku le da la mano a Krillin y se despide de él con un gesto amistoso, asegurándole que hará todo lo posible para derrotar a Vegeta, así tenga que sacrificar su vida de nuevo.

c. Episodio 95: “Finalmente Goku se transforma en el legendario Super Saiyajin”

Este es tal vez uno de los episodios más emblemáticos de la saga de Dragon Ball Z por la importancia que tiene, ya que es el punto de partida en el que los nuevos y los ya conocidos personajes, sufren cambios radicales en su fuerza y en su estética en general.

Después de haber derrotado a Vegeta, Goku y sus amigos se preparan para revivir a quienes fueron asesinados durante la batalla, pero las esferas del dragón del planeta tierra ya no tienen la capacidad para cumplir deseos. De igual manera existe otra solución: dirigirse al planeta donde se crearon las esferas del dragón. Este lugar resulta ser el planeta madre de Piccolo, el planeta Namekusei.

No solo Goku y su grupo saben sobre este planeta, también Freezer y sus secuaces han tomado un interés particular en el planeta. Los enemigos ya se encuentran en Namekusei cuando Goku, Gohan, Krillin, Piccolo y Bulma llegan al planeta. Después de arduas batallas contra los secuaces de Freezer (las fuerzas especiales Gin-Yu) y otro encuentro con Vegeta (quien seguía firme en su ambición por hacerse con las esferas del dragón), Goku y sus compañeros enfrentan a Freezer en persona.

Freezer no fue un oponente fácil, ya que cuando parecía vencido, sufría una nueva transformación y se hacía aún más fuerte. Goku nunca lo pudo superar en fuerza y como último recurso le pide a Piccolo, Krillin, Gohan y a Vegeta (quien siente odio hacia Freezer) que distraigan a Freezer mientras él prepara otra de las técnicas especiales que aprendió en el cielo: la genki-dama.

Solo Vegeta muere en el intento, pero cuando parece que Freezer matará a todos Goku le lanza la genki-dama. Da la impresión de que Freezer ha sido derrotado después del devastador daño que causó la genki-dama. Krillin y Gohan llegan hasta donde están Goku y Piccolo y en una toma de plano medio aparecen

Goku a la izquierda y Krillin a la derecha, los dos mirando a Gohan que es el actor de la acción transaccional bidireccional con la alegría que transmite al saber que su padre y Piccolo se encuentran bien.



Transmisión	Episodio 95, 4' 12'', <i>Fuji Television</i> , 19 de junio de 1991.
Tópico Textual	Alegría, paz.

Luego, en el minuto 11 con 11 segundos, se muestra una toma en plano medio en la que participan Krillin (a la izquierda), Gohan, Piccolo (a la derecha) y Goku, entre Gohan y Krillin con un brazo en la cabeza de Gohan y el otro brazo apoyado en Krillin. Luego se muestra otra toma abierta que se va alejando y muestra a Goku, Gohan, Krillin y Piccolo riendo y disfrutando de la compañía y de la paz que existe en ese momento.



Transmisión	Episodio 95, 11' 11'', <i>Fuji Television</i> , 19 de junio de 1991.
Tópico Textual	Amistad, alegría, paz.

Sin embargo, la paz no dura por mucho. Después de varias escenas que desvían la atención de lo que sucedió en Namekusei, repentinamente se nota a uno de los personajes mirando aterrorizado hacia un punto de la cámara. Es allí donde Freezer aparece, dispuesto a matar a Goku. En la escena del minuto 13 con 56 segundos, Piccolo le salva la vida a Goku quitándolo de en medio. Las miradas de Goku y Krillin son hacia él, el actor de la escena.



Transmisión	Episodio 95, 13' 56'', <i>Fuji Television</i> , 19 de junio de 1991.
Tópico Textual	Impresión, sacrificio.

Piccolo parece haber muerto instantáneamente al recibir el ataque de Freezer. Al mismo tiempo Goku toma una actitud extraña. La secuencia del minuto 15 con 43 segundos lo muestra a Goku temblando de ira con la mirada baja y los puños cerrados, luego se hace un primer plano de uno de sus puños cerrados. Esta es una clara invitación al público a aceptar la oferta que les hace Goku y odiar al villano Freezer.



Transmisión	Episodio 95, 15' 43'', <i>Fuji Television</i> , 19 de junio de 1991.
Tópico Textual	Intriga, ira.

No conforme con haber herido de muerte a Piccolo, Freezer asesina a Krillin haciéndolo explotar en el aire con una de sus técnicas especiales. Goku les dijo a Krillin y a Gohan que se fueran del lugar, pero Freezer no se los permitió. Al haber hecho explotar a Krillin, Freezer sugiere que el próximo será Gohan, esto hace que la ira de Goku llegue a niveles nunca antes vistos en lo que iba de serie.

Esta situación se deja ver en la escena del minuto 18 con 10 segundos, en la cual Goku se encuentra con los dientes apretados y con la mirada aún baja, flexionando los músculos en una oferta al público que quiere ver hasta donde le llevará ese estado de ira que nunca se había observado en él.



Transmisión	Episodio 95, 18' 10'', <i>Fuji Television</i> , 19 de junio de 1991.
Tópico Textual	Ira.

Luego, hay una secuencia de escenas que varían entre el estado del planeta Namekusei al borde de la destrucción y el estado de ira en el cual se encuentra Goku. Se puede observar como su aspecto físico va cambiando gradualmente, su pelo negro se va tornando amarillo y sus ojos azules. En cada cuadro de animación se puede observar cómo va cambiando su físico en tres pares de escenas separadas por tan solo un segundo de diferencia.



Transmisión	Episodio 95, 18' 51" – 18' 52", 19' 1" – 19' 12", 19' 14" – 19' 15" <i>Fuji Television</i> , 19 de junio de 1991.
Tópico Textual	Secuencia, comparación, ira, rabia, superpoderes.

Un aura amarilla envuelve a Goku, después de que se mostraron algunos planos donde su pelo y sus ojos cambiaban gradualmente de color y una última donde su ira explotaba al fin, con las venas brotadas y los ojos en blanco. En el minuto 19 con 21 segundos se puede ver a un Goku envuelto en esa aura amarilla dándole la espalda a la audiencia, continuando su oferta hacia el público. En el minuto 19 con 33 segundos se hace otra toma en primer plano de cómo han cambiado las facciones de Goku.



Transmisión	Episodio 95, 19' 21" – 19' 33", <i>Fuji Television</i> , 19 de junio de 1991.
Tópico Textual	Superpoderes, rabia.

Con gritos furiosos, Goku le ordena a Gohan que se lleve a Piccolo a la nave y que escapen del planeta. Gohan trata de negarse pero el tono de voz de Goku le hace ver que su padre no está precisamente cuerdo ni contento, Goku se encuentra consumido por la ira. Freezer parece sorprendido por la transformación de Goku y no mueve ni un músculo ante el fenómeno que acaba de presenciar.

El episodio termina con una imagen que consta de una composición en la cual aparecen Goku a la izquierda transformado en super saiyajin, Freezer arriba de una gran roca en el centro y Gohan sujetando a Piccolo pero mirando a su padre con asombro. Aquí el actor es Goku, el retador. Freezer, más arriba, es el enemigo a vencer. Gohan y Piccolo completan claramente una imagen que muestra, resumido, lo que ocurrió durante el episodio en su totalidad. Freezer y Gohan son participantes mientras que Goku, como de costumbre, es el actor. Ninguno mira al público, haciendo una clara oferta a observar lo que acontecerá en el siguiente episodio.

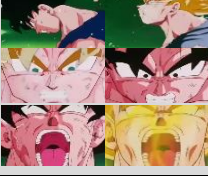


Transmisión	Episodio 95, 20' 37'', <i>Fuji Television</i> , 19 de junio de 1991.
Tópico Textual	Enfrentamiento, superpoderes, rivalidad, protección.

FORMA EXPRESIVA – DESARROLLO HEROICO

Cuadro general con muestra episodio 95

Contexto: Heroísmo en Dragon Ball Z

Figuras								
Transmisión	19/06/91 4' 12" Fuji TV	19/06/91 11' 11" Fuji TV	19/06/91 13' 56" Fuji TV	19/06/91 15' 43" - Fuji TV	19/06/91 18' 10" Fuji TV	19/06/91 18' 51" - 19' 15" Fuji TV	19/06/91 19' 21" – 19' 33" Fuji TV	19/06/91 20' 37" Fuji TV
Contenido Descriptivo	Un hombre agachado mira a dos niños. Los tres parecen muy alegres.	Un niño sostiene el brazo de un hombre quien tiene su otra mano en la cabeza de otro niño. Un hombre verde esta junto a ellos.	El hombre verde empuja al hombre de pelo negro y a uno de los niños hacia un lado con su hombro. Se puede observar un resplandor rojo.	Un hombre con la mirada baja y los puños apretados.	Con los músculos flexionados y la mirada baja de un hombre que parece estar molesto.	Una transformación de un hombre, su cabello cambia de negro a amarillo y sus ojos de tornan azules. Parece estar furioso.	Un hombre rubio envuelto en un aura amarilla. Luce muy serio.	El hombre de amarillo, un niño con un hombre verde a sus pies en el suelo y un individuo de color blanco encima de una gran roca.
Desarrollo Heroico	Reina la paz en Namekusei luego de que Goku usó la genki-dama para atacar a Freezer. Todo parece tranquilo y los personajes ríen y celebran lo que piensan es su victoria.	Ya dispuestos a regresar a la tierra y pensando en revivir a sus amigos caídos con las esferas del dragón, el grupo se prepara para regresar a la nave espacial que los llevó hasta allí.	Freezer aparece sorpresivamente y pretende asesinar a Goku. Piccolo lo salva interponiéndose entre el rayo de poder de Freezer y Goku. Piccolo no muere, pero queda en estado crítico.	Luego de atentar en contra de Goku, Freezer asesina a Krillin, lo que hace que la ira de Goku se empiece a acumular.	Freezer observa como las rocas alrededor de donde está parado Goku empiezan a levantarse. Goku no puede contener su ira.	La transformación de Goku sucede rápidamente y con ella la revelación de un nuevo poder. Goku se convierte en el super sayaijin de las leyendas.	Freezer observa atónito lo que ha ocurrido, Goku estaba débil y sin posibilidad de ganarle, ahora parece que todo ha cambiado.	Goku le ordena con desesperación a Gohan que se lleve a Piccolo y se vayan del lugar. Él se dispone a sacrificar su vida de nuevo para derrotar al enemigo.

c. Análisis de resultados de la encuesta

En esta parte del trabajo se muestra el análisis y comentarios generales sobre los resultados de la encuesta realizada durante el sábado 19 de julio de 2014, cuando se celebró el evento Shin OSECON que se organiza en Venezuela 3 veces al año, cada trimestre. En esta oportunidad se llevó a cabo en las instalaciones del Museo del transporte, ubicado en la Avenida Francisco de Miranda, sector Santa Cecilia de Caracas.

Un total de 23 entrevistados vieron la serie Dragon Ball Z completa, una persona no la vio y otras 6 la vieron parcialmente. Cabe destacar que solamente una persona entrevistada contestó que Goku no le parecía un héroe y también, esa misma persona, respondió que, de ser un héroe, le parecía un héroe representativo negativo. Esto guardó relación con la percepción que tienen los entrevistados con la pregunta sobre si al venezolano le gustaría Goku como un héroe. La gran mayoría de los entrevistados (22) respondió que sí, solo 2 respondieron que no y los 6 restantes respondieron que no sabían.

CUADRO 1
P.2 ¿Qué género de anime te gusta más?

Género	N°
Shounen	19
Accion	5
Shoujo	4
Gore	4
TOTAL	32

De total de 17 géneros, 14 encuestados eligieron más de un género y hasta cuatro géneros. 16 personas eligieron un solo género. Los más populares de entre estos 17 géneros son los que se muestran en el cuadro N° 1. La mayoría de los

encuestados (19) eligió al Shounen como uno o su género favorito. Cabe destacar que este es el género al cual pertenece el anime Dragon Ball Z.

En cuanto al personaje preferido, un tercio (10) de los entrevistados respondió que Goku era su personaje preferido. Los dos tercios restantes distribuyeron su preferencia entre un total de 9 personajes, entre los cuales Vegeta obtuvo 7 preferencias, seguido de Gohan que obtuvo 4 preferencias. Los demás obtuvieron una preferencia cada uno. 2 entrevistados no respondieron a esta pregunta.

GRÁFICO 1



En relación con la opinión que los entrevistados dieron sobre Goku, 7 personas dieron opiniones de tipo general (categoría en la que englobamos todas las opiniones reiterativas con respecto al heroísmo o demasiado simples, por ejemplo: “me gustó el personaje”, “el propio sensei”, “es chévere”, “es el mejor héroe de la serie”, “es el mejor”, “es un héroe gracioso” y “alguien muy animado y heroico”), 5 personas lo describieron como perseverante y 3 como salvador.

En la categoría de “otros” incluimos otras opiniones que solo obtuvieron menos de 3 menciones, estas son: tonto, inocente, “sobrepasa límites”, fantasioso, complicado, normal, amigable, humano, maleducado, duro, padre irresponsable, guerrero, altruista, virtuoso, exagerado, “líder fuerte”, gracioso, “come mucho”, “feliz y motivado” y honesto.

Cabe destacar que un total de 9 de las 30 personas entrevistadas dieron más de una respuesta. De estas nueve personas, 5 personas dieron 2 respuestas, 3 dieron 3 respuestas y una sola persona dio 4 respuestas u opiniones distintas sobre Goku.

CUADRO 2

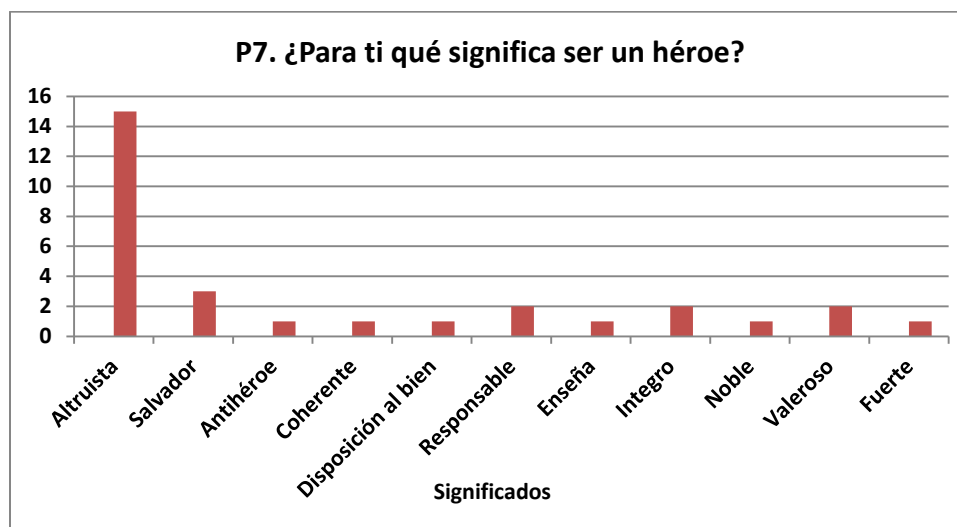
P6. ¿Qué opinión tienes de Goku?

Opinión	Nº
Perseverante	5
Salvador	3
General	7
Otros	15
TOTAL	30

Cuando se le preguntó a los entrevistados si al personaje principal de la serie de anime Dragon Ball Z, Goku, lo consideraban un héroe, la mayoría (29 personas) contestó que sí, y uno solo contestó que no. En los cuadros que siguen se presentaran los resultados de las respuestas de los encuestados acerca del significado, acciones y atributos del héroe en general.

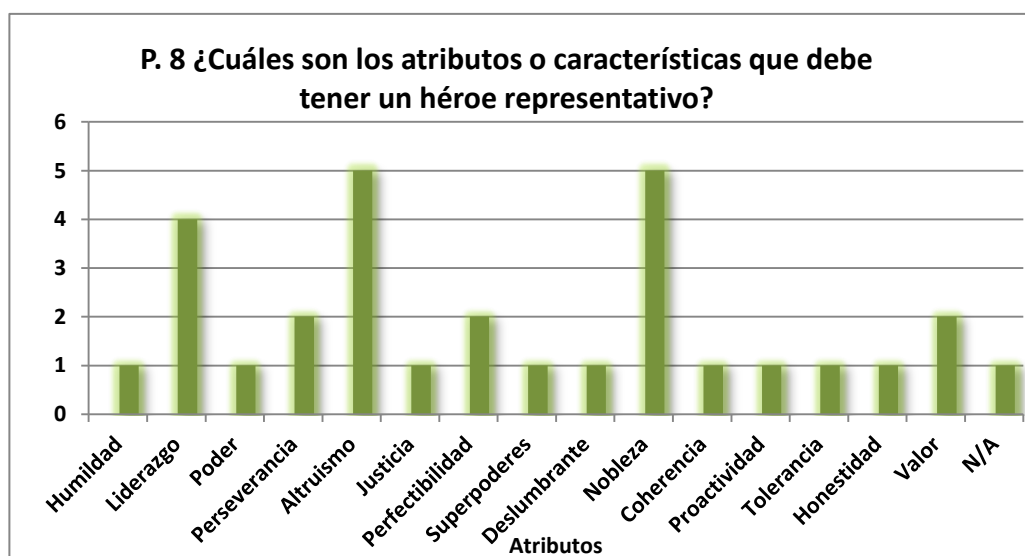
En cuanto a las respuestas de los entrevistados sobre el significado del héroe, la mitad de los entrevistados (15 personas) lo asimilaron como altruista, 3 como salvador y las otras 12 personas dividieron su percepción del héroe en las otras 10 categorías (antihéroe, coherente, “disposición al bien”, responsable, íntegro, noble, “que enseña”, valeroso y fuerte), que se pueden observar en el gráfico 2.

GRÁFICO 2



Acerca de los atributos que debería de tener un héroe representativo, 10 de las personas entrevistadas, se decantaron por considerar que los atributos principales de un héroe son la nobleza (5 personas) y el altruismo (5 personas). Otros 10 participantes respondieron que eran el liderazgo (4) la perseverancia (2), la perfectibilidad (2) y el valor (2) los rasgos que consideraban más resaltantes en la representación de un héroe. Uno no respondió y los restantes dieron una variedad de respuestas que se puede observar con mayor detenimiento en el gráfico, clasificadas en otras 9 categorías (humildad, poder, justicia, superpoderes, deslumbrante, coherencia, proactividad, tolerancia y honestidad).

GRÁFICO 3



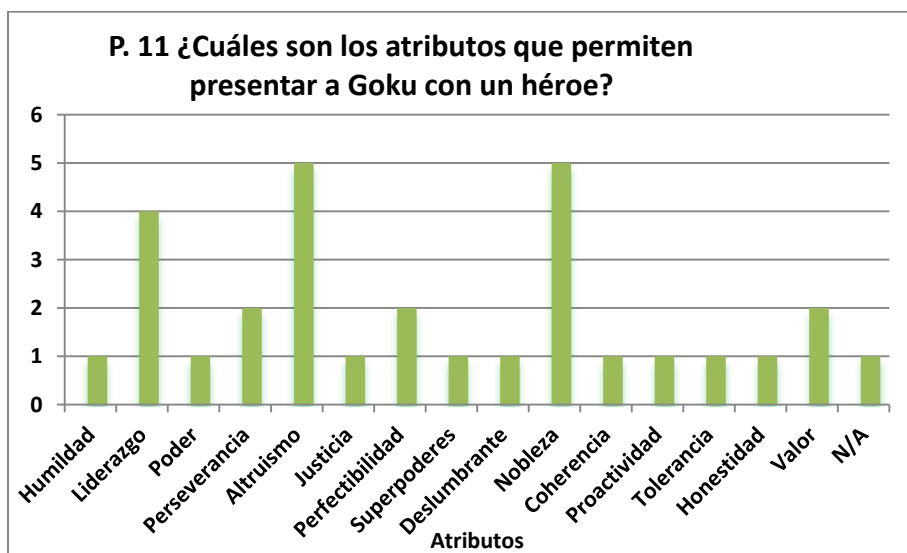
Entre las acciones que debería ejecutar un héroe, 14 entrevistados respondieron que tendrían que ser acciones relacionadas con el altruismo y 3 que tendría que hacer de salvador. Otras tres personas dieron opiniones generales, como: “realizar actos heroicos”, “cosas épicas”, “ser reconocido por los demás”. Un entrevistado no respondió a esta pregunta, y los otros 9 participantes dieron una variedad de opiniones en categorías diferentes que pueden ser visualizadas en el gráfico 4.

GRÁFICO 4



Como se puede observar en el gráfico 5 los atributos señalados por los encuestados para considerar a Goku como héroe se distribuyeron de la siguiente forma: 5 entrevistados dijeron que era altruista, 5 que era noble, 4 que posee liderazgo. El resto se distribuyó entre otros doce valores. Una persona no respondió a esta pregunta.

GRÁFICO 5



Finalmente, de acuerdo con las respuestas de los entrevistados la gran mayoría (22) respondió que Goku era su héroe ideal, 7 respondieron que no lo era y otro que no sabía. Entre las razones que dieron los que respondieron que Goku era su héroe ideal destacaron, de nuevo, el altruismo (10), la perseverancia (4), el poder (3), la responsabilidad; así como opiniones generales, por ejemplo: “tener los pantalones bien puestos”, “ser uno mismo”, “da buen ejemplo”, “juega el papel del héroe en todo momento”

Los 7 que respondieron que no consideraban a Goku como su héroe ideal lo catalogan como violento, otro prefiere al antihéroe, dos lo consideran muy inocente, y los otros 2 dieron opiniones generales como: “le faltan características” y “no siempre hace lo correcto”.

La categoría violencia es ambivalente ya que sirve tanto para describir o no a Goku como el héroe ideal. Dos personas que consideraron a Goku violento, lo consideraron como su personaje ideal. De la misma manera, otras dos personas que consideraron a Goku como un personaje violento, no lo asemejaron con su ideal del héroe.

3 entrevistados dieron 2 razones por la cuales Goku era su héroe ideal (los tres respondieron que “Si” a la pregunta 13) y otro no respondió ninguna de las dos preguntas.

CUADRO 3

P. 13 ¿Crees que la propuesta de Goku en la serie Dragon Ball Z es similar a la propuesta que te planteas de héroe ideal?

Respuesta	Nº
Si	22
No	7
No sabe	1
TOTAL	30

CUADRO 4

P. 14 ¿Por qué Goku es tu héroe ideal?

Razón	Nº
Altruismo	10
Perseverancia	4
Poder	3
Responsabilidad	1
Violencia	3
General	7
Otros	4
N/A	1
TOTAL	33

d. Principales hallazgos

Asia y América Latina, Japón y Venezuela, dos continentes, dos países totalmente distintos, separados por más de 24 horas de viaje en avión. Culturas distintas, costumbres que parecen normales para los asiáticos pueden parecer inverosímiles en cualquier país de Latino América. Sin embargo, hay algunos conceptos, ideales y visiones sobre algunas cosas que son muy similares entre sí y que son compartidos entre estas dos, distantes entre sí, regiones del mundo.

Después de realizar ambos estudios pertinentes estudios, creemos pudimos demostrar la similitud que existe entre el concepto del héroe del joven-adulto venezolano con el concepto del héroe representado en la figura de Goku (personaje principal) de la serie de animación japonesa Dragon Ball Z del célebre Akira Toriyama.

Según nuestro análisis de los 3 episodios seleccionados pudimos conceptualizar al héroe que Akira Toriyama buscaba transmitir al público a través de Goku en Dragon Ball Z. Goku es un hombre que siempre busca salvar al mundo de cualquiera que amenace con acabar con la paz que existe. A Goku no le importa sacrificarse por el prójimo. Durante Dragon Ball Z Goku muere en 3 ocasiones para salvar al mundo

Si una persona muere en tres ocasiones ya no puede ser revivido por las esferas del dragón. A pesar de esto, Goku siempre puso la vida de los demás antes de la de él mismo. Fue, durante toda la serie Dragon Ball Z, una persona altruista. Siempre encontró la manera de derrotar al enemigo sin sacrificar a nadie más.

Durante el transcurso de la serie de anime Dragon Ball Z, como es habitual en los anime del genero Shounen, luego de derrotar a un rival aparecía otro aún más poderoso. Goku casi siempre se vio en desventaja contra estos enemigos y cuando parecía que había entrenado lo suficiente como para derrotar fácilmente al

nuevo enemigo, resultaba que ese enemigo en particular era solo un subordinado y el jefe era mucho más fuerte que él.

No solo entrenando Goku pudo hacerse más fuerte. Su poder provenía de otro lugar. Goku no era humano de nacimiento, pues nació en el planeta de los sayajin, una raza de guerreros que conquistaban otros planetas con su poder. Como es habitual en los héroes de la antigua Grecia, Goku tenía un don desde su nacimiento.

Akira Toriyama lo presentó en Dragon Ball como un humano más, que entrenaba junto a otros para hacerse más fuertes, pero sus raíces extraterrestres se dejarían ver de nuevo en varias ocasiones, como en su transformación al super sayajin durante el conflicto con Freezer que se analizó anteriormente. Pero queremos recalcar de nuevo en el carácter altruista de Goku, que es la característica que más resalta en los dos estudios que realizamos.

En la encuesta que realizamos a 30 entrevistados pudimos comprobar que, la gran mayoría considera a Goku como un héroe, otra gran parte de esta mayoría lo consideraba como su héroe ideal. La razón por la cual las personas encuestadas los consideraron como su héroe ideal era porque era una persona altruista, un hombre que salvó al mundo en muchas ocasiones y hasta dio varias veces su vida a cambio de conseguir dicho objetivo.

Todas las demás características que los entrevistados designaron como las características debía de poseer un héroe también pueden verse reflejadas en Goku durante la serie, algunas otras, de igual manera, en este análisis que realizamos para nuestro proyecto de tesis.

Se puede observar la nobleza de Goku en sus acciones, su humildad, su fuerza, su valentía y que poseía superpoderes. Entonces Goku no es un héroe fantasioso creado en Japón para japoneses, es un héroe creado en Japón para el mundo, pues posee características que son reconocidas en otras partes del mundo como las características que hacen a un héroe ser lo que es.

CONCLUSIONES

Para poder entender lo que implica el anime, la investigación debe empezar por el manga y sus orígenes que van de la mano con la historia de Japón. En estas obras se pueden observar elementos esenciales que conforman lo que es hoy en día la cultura del japonés. Esta es una de las razones por lo cual el anime es tan popular, no solamente en Japón, sino en mundo.

En el anime y en el manga no solo se busca representar la realidad de una sociedad, su lado más cálido o su lado más oscuro, el manga y el anime son vidrieras amigas de la imaginación de los autores. Se han visto y leído historias fantásticas y sorprendentes, plagadas de personajes increíbles. Desde hombres con superpoderes hasta villanos que buscan destruir el mundo a bordo de robots gigantes, la imaginación de los autores no tiene límites.

Es por esto que el anime y el manga no tienen fronteras. El fenómeno de la animación japonesa se ha expandido globalmente desde principios de los años 90 y continúa encontrando a más otakus alrededor del mundo, deseosos de poder disfrutar de la siguiente serie de anime o el siguiente tomo de manga que lanzará su autor o estudio de animación favorito.

Cumplimiento de objetivos

La serie Dragon Ball Z es un ejemplo del éxito del anime fuera de Japón. Desde la primera temporada Dragon Ball y hasta Dragon Ball GT (a pesar de que a esta última se le hicieron muchas críticas) la saga fue vista por millones de televidentes en occidente, especialmente Dragon Ball Z, que fue la serie que se adaptó, bajo la supervisión en su totalidad por el creador del manga original Akira Toriyama, del manga al anime.

Goku es uno de los tantos héroes que se han visto en el anime, pero después de él vinieron otros con características muy parecidas. Goku fue y sigue siendo relevante porque marcó una era en el manga y en el anime, marcó un punto de inflexión que otros autores usaron para guiarse en la conformación del héroe ideal para su historia.

Para la realización de estudio no fue suficiente exponer conceptos básicos elementales del héroe, fue esencial también ahondar en varios tipos de héroes creados en otras series de anime para así destacar la diversidad de héroes que existen dentro de la industria y hacer entender que no todos los conceptos del héroe son transmitidos de la misma manera ni con el mismo éxito.

El estudio de las representaciones sociales fue también primordial para poder entender como la audiencia puede captar un contenido social (en este caso, a través de la difusión masiva de la serie a través de la televisión y, más recientemente, de la internet) influenciada por su cultura, su religión y sus costumbres. Todos estos elementos crean construcciones simbólicas que pueden ser tan diversas como los elementos que la conforman.

Gracias a todo esto podemos asegurar que el objetivo principal de la investigación se ha cumplido. Por medio de las encuestas que realizamos se pudo construir el concepto del héroe que posee el joven venezolano y se comparó con el otro concepto elaborado a partir del análisis de 3 episodios de la serie de animación japonesa Dragon Ball Z. Al final resultó que ambos conceptos no eran tan distintos entre sí.

Experiencias obtenidas

El proceso no fue fácil. Se requería de un discurso, el cual era difícil de desentrañar en Dragon Ball Z. El discurso hablado era prácticamente inexistente. Por supuesto, los guiones de los episodios no servirían de mucho, además de que la traducción no era de las mejores con respecto a otros productos de animación

japonesa. Tampoco se podían considerar las escenas como imágenes elaboradas para, individualmente transmitir un significado porque, a pesar de técnicamente ser imágenes dibujadas a mano, estas estaban hechas para que tuviesen un significado como secuencia.

Se nos hizo muy complejo, pero encontramos la solución: Analizar el héroe a través de sus acciones en cada episodio. Entonces se tomaron algunos conceptos del análisis multimodal y se ignoraron otros para tratar de encontrar un balance ideal que nos permitiera construir el concepto de héroe, que era el objetivo de nuestro trabajo. Al final creemos que lo hemos conseguido de manera exitosa y de una manera más simple de la que imaginábamos.

El análisis de discurso no fue una de las materias electivas que tuvimos la suerte de cursar, de aquí la dificultad que se nos presentó a la hora de encontrar un modelo de análisis adecuado y de analizar el material. El tipo de metodología aplicada en este trabajo fue nuestra primera experiencia en lo que a análisis de discurso se refiere. Creemos que el análisis de discurso multimodal nos ayudó a darnos cuenta de la substancia que poseen los productos culturales masivos, específicamente el anime.

El anime es importante, porque no solo entretiene, sino que tiene la capacidad de influir en el proceso de socialización de sus audiencias. Esto se demuestra claramente en nuestro trabajo y en otras investigaciones que tratan la cultura otaku o el efecto que tiene el anime en la sociedad de diversas maneras.

Al final, podemos decir que realizar este proyecto de tesis de grado resultó ser una experiencia enriquecedora. Con esto, marcamos un punto y final en nuestra carrera universitaria en la búsqueda de convertirnos en comunicadores sociales. Tardamos mucho tiempo haciendo este trabajo, pero creemos valió la pena. Sin duda toda la experiencia que obtuvimos mediante su elaboración nos ayudará en nuestra vida profesional.

Recomendaciones

Todo lo antes referido nos da pie para hacer algunas sugerencias a otros tesisistas e investigadores que deseen realizar estudios de análisis de discurso basándose en el anime, que es un objeto de estudio no muy popular en el ámbito académico, al no ser considerado más que simples caricaturas por muchos estudiosos.

Primero y principal: traten de evitar la elección de un anime del género Shounen para la realización del análisis. Como fue explicado en el marco teórico y metodológico, este tipo de series de anime evitan extender o inclusive mostrar un discurso textual y hablado y priorizan la acción y las interacciones más simples entre los personajes.

Segundo: asegúrense de elegir una serie que sea animada en computadora y no con la técnica tradicional. Esto les dará la posibilidad de analizar el material como un filme, hablar de elementos como planos cinematográficos y otros con toda confianza. Además de que existen modelos de análisis establecidos para tratar un material cinematográfico sin mayor confusión.

Por último: si buscan realizar una encuesta, traten de que su objeto de estudio sea popular o al menos conocido de igual manera para ambos sexos. Esto tal vez sería otra reiteración a la primera recomendación de no elegir un anime del género Shounen pero las series de anime de este género, en la actualidad, son populares entre las chicas. Así que lo que nos ocurrió con nuestra encuesta es un caso aislado. De todas maneras pedimos consideren y tomen en cuenta esto a la hora de elegir el objeto de estudio.

Consideramos que este trabajo de investigación es útil y puede abrir puertas para que más estudiantes e investigadores se interesen por analizar más a fondo el anime como proceso de identidad y no se queden únicamente con las series de televisión y las novelas.

La cultura japonesa sigue expandiéndose por el mundo. Sin duda es el anime uno de los factores más influyentes para que este fenómeno siga en desarrollo. En vista de esto, es interesante seguir estudiando diferentes tipos de series de anime y su efecto en la sociedad, pues es un tema actual y que da muchas oportunidades para el desarrollo de nuevas tesis e ideas.

REFERENCIAS DOCUMENTALES

Bibliográficas:

Aguilar, D. (2009): *Anime o los jóvenes frente a la TV*, Argentina, Universidad Nacional de Lomas de Zamora.

Araya, S. (2002): *Las representaciones sociales, ejes teóricos para su discusión*. Costa Rica. Facultas Latinoamericana de Ciencias sociales (FLACSO).

Bru, Ricard (2009): *Imágenes Secretas: Picasso estampa*, Barcelona, Ajuntament de Barcelona.

Cabrera, Claudia y de Abreu, Andreina (2012): *Miénteme: Análisis multimodal de una serie dramatizada en televisión*, Caracas, Universidad Central de Venezuela.

Cebrián de la Serna, M. (1992): *La televisión: Creer para ver. La credibilidad infantil frente a la televisión*. Málaga, Anydamar.

Cobos, T. (2010): *Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura Otaku en América Latina*. En *Revista Razón y Palabra* No. 72 del Tecnológico de Monterrey, campus Estado de México, México. Recuperado en julio de 2013 de: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf.

Crespo, E. (Eds.). (2001): *La constitución social de la subjetividad*. Madrid: Catarata. pp.: 209-225

Febles, Daniela (2013): *La forma expresiva del discurso multimodal de Rayma: Estudio de las caricaturas publicadas durante el período julio – octubre de 2012*, Caracas, Universidad Central de Venezuela.

Fernández, C. (1994): *La psicología colectiva de un siglo más tarde*. Antrhopos. Editorial del hombre. Barcelona.

Garza Mercado, Ario (2002): *Manual de Técnicas de Investigación para estudiantes de Ciencias Sociales*, El Colegio de México, México, D.F.

Gastelú Balderrama, Lucía y Hernáiz Pérez, Carmen Corina (2009): *La elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno*, Caracas, Universidad Católica Andrés Bello.

Gerbner, G. et al. (1979): *The demonstration of power: Violence profile*. Journal of Communication. 10, pp. 177-196.

Goñi, R. (2008): “La Nouvelle Manga; Un ejercicio de fusión”. Publicado originariamente en el N°26 de la revista La Casa de los Malfenti.

Gunther Kress y Theo van Leeuwen (1996): *Reading Images: the grammar of visual design*.

Gunther Kress y Theo van Leeuwen: (2001) *Multimodal discourse. The modes and media of contemporary communication*, Londres, Arnold.

Jodelet, D. (1984): *La representación social: fenómenos, conceptos y teoría*. En Moscovici, S.

Jung Carl G. (1977): *Psicología y Alquimia*. Barcelona: Plaza y Janés.

Martínez, M. (1991): *La Investigación Cualitativa Etnográfica en Educación*. Manual teórico - práctico. Caracas: Texto

Masanao, Aoki. (2004): *Manga Design*, Tokio, Taschen.

Mead, G. (1934): *Espíritu, persona y sociedad*. Paidós. Barcelona. 1982.
Recuperado en junio 2013 de:
<http://doctoradosociales.com.ar/wp-content/uploads/Mead-George-h-Espiritu-Persona-y-Sociedad.pdf>

Mora, M. (2002), *Las representaciones Sociales de Serge Moscovici*. Athenea digital 2, otoño.

Morikawa, M. (2007), *El gran libro del manga*. España, Limpergraf.

Moscovici, S. (1979): *El psicoanálisis, su imagen y su público*. Buenos Aires: Editorial Huemul.

Moscovici, S. (1981): *La era de las Multitudes. Un tratado histórico de psicología de masas*. México: Fondo de Cultura Económica.

Moscovici, S. (eds.).(1984): *Psicología Social Vol. II*. Barcelona, España. Paidós

Moscovici, S. (1984): *The phenomenon of social representations*. En Farr, R., Moscovici, S.

Moscovici, S. (1985): *Influencia social y Conformidad. Manual de la psicología social (Volumen 2)*, Nueva York: McGraw-Hill

Moscovici, S. (1986): *Psicología social II. Pensamiento y vida social. Psicología social y problemas sociales*. Barcelona-Buenos Aires-México: Paidós.

Monteros, Herera y Orlando, Fabián (2012): *Análisis Simbólico de la serie de animación japonesa Dragon Ball Z para entender el control para entender el control de la cultura oriental en el mundo*, Quito, Universidad Central de Quito.

Noriega, J. A. V., Carvajal, C. K. R e Grubits, S. (2008): *“La Psicología Social y el concepto de cultura”*. *Psicología y sociedad*. Universidad Católica don Bosco. Recuperado en junio de 2013 de: <http://www.scielo.br/pdf/psoc/v21n1/12.pdf>

Papalini, V. (2006): *Anime: mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Argentina: La Crujía Ediciones

Piña Osorio, J y Cuevas Cajiga, Y. (2004): *La teoría de las representaciones sociales. Su uso en la investigación educativa en México*. México: Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación México.

Sedeño, A. (2002): *Cine japonés: tradiciones y condicionantes creativos actuales. Una revisión histórica, Málaga, Historia y Comunicación Social Vol1.*

Smoodin, E. (1993): *Animación de Cultura. Dibujos animados de Hollywood de la era del sonido. En E. Smoodin, Animación de Cultura. Dibujos animados de Hollywood de la era del sonido. New Jersey: Rutgers University Press.*

Sosa, B. (2005): *La práctica laboral en las compañías de doblaje en México*. México: Universidad Autónoma de México.

Tamayo y Tamayo, Mario (1999): *El Proceso de la Investigación*, Limusa Noriega Editores, Tercera Edición.

Umaña, S. A. (2002): *Las Representaciones sociales: ejes teóricos para su discusión*. Costa Rica: ASDI.

Wolf, M. (1994). *Los efectos sociales de los media*. Barcelona, España: Paidós.

Digitales:

Animeven (2003): Recuperado el 24 de Octubre de 2013, de: <http://usuarios.multimania.es/animeven/animeven.htm>

Angulo, M. (2010): *La conquista de América Latina por el anime*. Recuperado en noviembre 2013 de: <http://jspotpanama.com/articulo.php?id=470>

Cobos, T. (2001): *La animación japonesa en el contexto occidental*. Colombia. Recuperado en abril de 2013 de: <http://tanialu.me/2009/05/26/la-animacion-japonesa-desde-el-contexto-occidental/>

Cobos, T. (2007): *¿Por qué la animación japonesa?* Colombia. Recuperado en abril 2013 de: <http://tanialu.me/2009/05/10/por-que-la-animacion-japonesa/>

Comic Con Caracas (2013): recuperado el 11 de julio de 2013, de: <http://www.comicconcaracas.com/#!actividades/ca45>

Comisión Nacional de Telecomunicaciones (CONATEL): www.conatel.gob.ve

Cooley (1902): *Naturaleza humana y orden social*. New York. Citado en Artículo *El concepto de identidad*. Recuperado en julio de 2013 de: <http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/viewFile/CIYC0505110013A/7290>

Entrevista a Toriyama (23 de Mayo de 1993): Recuperado el 25 de octubre de: 2013, de <http://www.bdball.net/varios/entrevis/entrev2.htm>

Facebook Convención Avalancha (2013): recuperado el 11 de julio de 2013, de: <https://www.facebook.com/AvalanchaRC>

García Canclini, N. (2000): *La globalización: ¿productora de culturas híbridas?* En *Actas del III Congreso Latinoamericano de la Asociación Internacional para el*

Estudio de la Música Popular, Chile. Recuperado en abril de 2013 de: <http://www.hist.puc.cl/historia/iaspmla.html>

Giddens, A. (2000): *Un mundo desbocado: los efectos de la globalización en nuestras vidas*. Recuperado en junio de 2013 de: <http://www.fes-web.org/uploads/files/res/res01/13.pdf>

Gillespie, J. (9 de Julio de 1998): *animenewsnetwork*. Recuperado el 1 de noviembre de 2013, de: <http://www.animenewsnetwork.com/editorial/1998-07-09>

Gómez, B. (abril de 2005): *Razón y Palabra*. Recuperado el 1 de noviembre de 2013, de: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n44/bgomez.html>

Gómez, Calderón (2005): *Disfunciones de la Socialización a través de los Medios de Comunicación*. *Revista Razón y Palabra*, 44. Versión digital: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n44/bgomez.html>

Herrera Juan (2010): *La investigación cualitativa (Online)*. Recuperado el 30 de Agosto 2013 de: <http://juanherrera.files.wordpress.com/2008/05/investigacion-cualitativa.pdf>

Honneth, A. (1995): *La lucha por el reconocimiento*. Cambridge. Recuperado en junio de 2013 de: <http://revistas.ucm.es/index.php/POSO/article/download/36841/39573La>

Iñiguez, L. (2001): *Identidad: De lo personal a lo social, un recorrido conceptual*. Barcelona. Recuperado en junio de 2013 de: http://www.academia.edu/194185/IDENTIDAD_de_lo_personal_a_lo_social._Un_recorrido_conceptual

Larraín, J. (2003): *El Concepto de Identidad*. *Revista Famecos Portoalegre* # 21. Recuperado en junio de 2013 de: <https://www.google.co.ve/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=r>

ja&uact=8&ved=0CB4QFjAA&url=http%3A%2F%2Frevistas.univerciencia.org%2Findex.php%2Ffamecos%2Farticle%2FviewFile%2F348%2F279&ei=pQRwVMDPJcOrgwS2ilP4Cg&usg=AFQjCNGcR9YAu62XIADPZd2iHE0M69rqHA&sig2=zYQicFy4r4vUlpUyldJmkg&bvm=bv.80185997,d.eXY

Moscovici, S. (1973): *El Campo De La Psicología Social*. Recuperado en abril 2013 de: <http://psicologiauleones.jimdo.com/app/download/5824430471/serge-moscovici-el-campo-de-la-psicologia-social.pdf?t=1346911935>

Shin OSECON (2013): recuperado el 2 de agosto de 2013, de: <http://www.osecon.net/2013/02/17/escandalos/>

Tajfel, H. (1981): *El Contexto de la psicología social*. London. Academic press. Recuperado en junio de 2013 de:

https://www.google.co.ve/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=6&cad=rja&uact=8&ved=0CDsQFjAF&url=http%3A%2F%2Frevistas.ucr.ac.cr%2Findex.php%2Factualidades%2Farticle%2Fdownload%2F37%2F27&ei=VQdwVPnCNyAjNpeKgIAN&usg=AFQjCNGiKSs9HjS3cCFjenB9J4ckc_y4_A&sig2=i6zn3VoEli-vb4-iSSEtnA&bvm=bv.80185997,d.eXY

The Internet Movie Database IMDB: <http://www.imdb.com/>

Velazco, E. (2002): *Concepto de identidad. Dossier pedagógico. Vivre ensemble autremen*. Recuperado en junio de 2013

de: <http://www.fuhem.es/ecosocial/dossier-intercultural/contenido/9%20EL%20CONCEPTO%20DE%20IDENTIDAD.pdf>

Zeta Boards: programas que fueron producidos en Televen (2010), recuperado el 2 de junio de 2013, de: <http://s6.zetaboards.com/TVVI/topic/8664064/1/>