

UNIVERSIDAD EXTERNADO DE COLOMBIA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS
PROGRAMA DE PSICOLOGÍA

ÁREA DE CULTURA Y PODER
LÍNEA DE TECNOLOGÍAS, CONOCIMIENTO Y PODER.

Trabajo de grado
**LA ALTERIDAD HECHA METÁFORA: EL ENCUENTRO CON UN OTRO
DETRÁS DE LA PANTALLA**

Presentado por
CRISTHIAN ALEJANDRO RIVERA SÁNCHEZ

Tutora
ADRIANA MARIA ECHAVARRIA FRANCO

Bogotá D.C., 20, 08, 2019

AGRADECIMIENTOS

Este camino ha sido ampliamente significativo para mi existencia, pues escribir una tesis es algo en lo que nunca me visualicé hasta hace apenas unos años, y embarcarme dentro de este reto fue repensarme a mí mismo desde muchos aspectos, y ahora parezco todo un miembro de la academia, un psicólogo que cuida su puntuación y escribe para crear cambios, al menos al nivel de la reflexión.

Sin embargo, dentro de este camino no he estado solo, por el contrario me he sentido ampliamente acompañado y apoyado, pues, lo que pareció ser una idea arrebatada, terminó siendo algo que llamó la atención de muchas personas que confiaron en mí para poder desarrollar mis ideas en el campo de la investigación, y aunque acepto que en varios momentos sentía como la grandeza de todo esto se salía de mis manos, sin duda alguna sé que esta experiencia fue un aprendizaje profundo que me transformó de pies a cabeza como psicólogo, como investigador y como ser humano.

En primer lugar quiero darle gracias a Karina, quien a lo largo de este camino estuvo a mi lado para debatir, contrastar, reajustar y repensarme a mí mismo y a mis ideas, llenándome de confianza para hacer algo arriesgado y diferente a lo que usualmente escuchábamos respecto al investigar, y por darme un poco de su luz a lo largo de este camino e inundarme de su incomparable compañía, sin la cual nada de esto hubiera sido lo mismo.

Por otro lado, quiero dar las gracias a Adriana por ser mi tutora entusiasta, quien me permitió revolotear en mis ideas hasta finalmente darles una forma y ser la constante lectora de este trabajo desde el primer momento. Quiero agradecer del

mismo modo a mis profesores de psicoanálisis, Esperanza y Mauricio, quienes me permitieron contagiarme del interés profundo que hay detrás del explorar esta ciencia tan rigurosa, pero a su vez, tan amplia en el entendimiento del ser humano, ya que sería un motor perfecto para abordar toda esta tesis. Así mismo, me encuentro profundamente agradecido con muchos otros docentes que se cruzaron en mi camino de pregrado porque realmente me han inspirado a ser un buen profesional, Ricardo del Molino, Marcela Agudelo, Sandra Frieri, Angélica Torres, Tatiana Bernal, Jairo Estupiñan y Diana Rodríguez, quienes a su manera contribuyeron de manera importante en mi concepción de esta tesis y de lo que es el actuar profesional en la psicología como un acto responsable y honesto para la ciencia y para las personas.

Del mismo modo, nada de esto podría haber sido posible sin la participación de las 6 maravillosas personas que me permitieron acceder a una parte de sus vidas para darle todo un sentido a su experiencia y crear toda una nueva propuesta sobre aspectos de la vida que son tan íntimos, y que sin duda alguna nos interconectan, con ellos y ellas me siento profundamente responsable y comprometido.

Finalmente le doy gracias a mi padre, a mi madre y a la vida misma por permitirme tener la oportunidad de formarme como un profesional de las ciencias de la psiqué, lo cual en mi vida ha sido todo un privilegio y un honor, frente a lo cual espero nunca decepcionar.

A todos y todas, muchas gracias.

TABLA DE CONTENIDO

PRESENTACIÓN	6
INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO I: LA TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL COMO FENÓMENO PSICOLÓGICO	11
Cibermundo: Nuevos espacios, nuevos sujetos	11
Relaciones Sujeto - Artefacto – Sujeto.....	12
La emergencia de las identidades en una era virtualizada	14
Los medios audiovisuales como fenómeno tecnológico	18
El anime como revolución audiovisual	23
Comprensión social del fenómeno	27
Dimensión psicoanalítica en la comprensión de la alteridad y de los procesos de identificación-identidad.....	31
CAPÍTULO II: EL CAMINO DE INVESTIGACIÓN COMO ESPACIO DE METALECTURA Y RECONOCIMIENTO	37
La naturaleza de la investigación	38
Técnicas e instrumentos de investigación.....	39
Categorías de análisis.....	42
1. Relación con la alteridad en espacios no virtuales.....	42
2. Espacios y fenómenos transicionales (Juego y ocio)	43
3. Relación espectador-personaje.....	43
Acompañantes en el proceso de co-construcción.....	43
Los pasos en el caminar	48
La ética como luz orientadora del proceso.....	50
CAPÍTULO III: SE ABREN LAS PUERTAS A UN MUNDO LLENO DE ARTE, FANTASÍA Y MAGIA.....	52
Caso 1: Carlos	52
Caso 2: Vanessa.....	77
Caso 3: Korra.....	93
Caso 4: Salomé	114
Caso 5: Susana	139

Caso 6: Gohan.....	160
RECOGIENDO EXPERIENCIAS, PUNTUALIDADES Y CONCLUSIONES.....	185
Conclusiones	192
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	196
ANEXOS	200
Anexo #1	200
Anexo #2.....	203

PRESENTACIÓN



Is this the real live?, is this just fantasy? - Freddie Mercury²

El encuentro con el otro, es el fenómeno que ésta tesis busca comprender, un otro no sustancial, un otro detrás de la pantalla que narra y encarna una historia, frente a la cual el espectador se vincula inevitablemente, se vincula claro, de manera subjetiva, se identifica de acuerdo a los sentires que evoca la experiencia vivida, con relación a la experiencia esperada, un contraste lleno de gustos y sinsabores y, de expectativas frente a acontecimientos. El espectar es igualmente una experiencia, un encuentro con lugares y personas llenas de historias, que sin duda

¹ Imagen tomada y modificada de: <https://www.infobae.com/grandes-libros/2018/03/04/los-libros-que-se-hicieron-peliculas-y-hoy-compiten-por-el-oscar/>

² Frase tomada de la canción “Bohemian Rhapsody” compuesta por Freddie Mercury e interpretada por la banda Queen.

permea en lo que somos, pues trastocan en aquello que nos configura como seres identitarios.

La imagen de la portada, que a su vez es portada de la película “La Forma del Agua”, nos ilustra un momento preciso, un encuentro con un otro, el cual viene de un mundo distinto, ésta película me ilustra, de manera subjetiva, la posibilidad de trascender a la pantalla para romper las fronteras entre la fantasía y la realidad de manera gráfica por medio de la ficción. Esto me abre unos cuestionamientos como investigador, ¿es esta la vida real?, ¿o es tan sólo fantasía?, no sé si para la psiquis existe tal frontera, pero me pregunto qué tan importante podría ser ésta en nuestra configuración como sujetos que reclamamos una existencia.

INTRODUCCIÓN

El ser humano se ha permitido ser estudiado desde miradas multidimensionales, pues si bien, la complejidad del mismo ha pretendido ser ocultada o reducida a lo largo del tiempo, hoy podemos pensarlo como un proceso dinámico que se mueve con el mundo y que igualmente impacta en el mismo para dar paso a una transformación recíproca y sin fin. Los campos disciplinares han intentado explorar, estudiar y proponer perspectivas frente al desarrollo y la construcción del individuo, por lo cual, hemos logrado trascender de la mirada somática, para encontrar cualidades totalmente indispensables para la comprensión del mismo. La dimensión psicológica, sociológica, filosófica y demás vertientes arraigadas a la subjetividad, han dado paso a que las ciencias sociales y humanas se pregunten y propongan un estudio más integral y comprensivo del individuo.

De igual forma, para nadie es un misterio el papel trascendental que ha tenido la llegada de la tecnología y, hasta ahora su continua evolución dentro de las civilizaciones humanas, y de cómo en occidente, actualmente podríamos pensar que hombre y máquina co-evolucionan de manera permanente, y se mueven de forma dialéctica, permitiendo que un paso evolutivo del ser humano de continuidad a un paso evolutivo en la tecnología, la cual corresponde a éste en la misma forma, permitiéndonos ver una relación humano-herramienta que se torna cada día más estrecha mientras hace de sus límites más y más borrosos.

Es por lo anterior, que surge una cuestión a ser explorada desde la investigación, que se centra en el comprender cómo la tecnología ha propiciado encuentros con otros *-alteridades y mundos-* dentro de planos fuera de lo que consideramos como realidad exterior o material, que se ven a su vez reforzadas por los avances, en las maneras de encontrarnos con las proyecciones de lo audiovisual en nuestro mundo cotidiano.

La psicología ha desempeñado un papel óptimo en el estudio de las *psiquis*, y es por ello que se ha sumergido dentro del estudio de la construcción de identidad en los sujetos, como por supuesto lo han hecho igualmente otros campos de las ciencias sociales, sin embargo, es interesante darnos cuenta que la identidad es un proceso que inicia con la vida de un individuo y que continúa en constante construcción y transformación hasta el día en que éste muere. Porque si bien es claro que a lo largo de los ciclos vitales hay momentos y factores determinantes para la formación de la identidad, hasta ahora se ha ilustrado cómo los procesos adaptativos del sujeto frente a las circunstancias cambiantes del ambiente, permiten que éste moldeamiento no se quede corto, sino que, por el contrario, sea un proceso constante en la vida del individuo.

Entre tantos cambios, al acercarnos a las grandes ciudades, podremos encontrar sujetos permeados de tecnologías en distintos aspectos, lo que nos permite entender que hablar por teléfono, escribir un ensayo o ver televisión, no son la misma dinámica con el pasar de los años. Un mundo rodeado de pantallas, exige que las disciplinas que estudian al ser humano se preocupen por las dinámicas detrás de estas relaciones, que hoy posibilitan el contacto entre culturas, contextos y mundos en tan solo un *click*. Es por ello, que el ver anime es un claro ejemplo de aquello que se busca describir, pues en esta forma de ocio existen encuentros entre culturas orientales y occidentales, entre mundos materiales y animados y, entre personas y personajes, fenómeno que puede ser muy bien explorado desde la ciencia psicoanalítica, la cual interconectada con la psicología puede ser un orientador de investigación excepcional.

Así, la gran pregunta es, cómo funcionan, dentro de su particularidad, las relaciones que establecen estas personas, que asumen un rol de espectador, con estos personajes de anime, que están presentes a voluntad del sujeto al otro lado de la pantalla, y qué nos dice esto en relación a los procesos configurativos de la identidad de los espectadores, como gran aporte a las ciencias de la psique.

En este sentido, a lo largo de esta tesis, se encontrarán algunos aspectos que nos permitirán dar respuesta a esta pregunta, así, dentro del primero de los capítulos podremos introducirnos a los fenómenos tecnológicos que rodean nuestra cotidianidad y cómo esto exige una comprensión de las dinámicas intersubjetivas de relacionamiento que son distintas, en qué forma dentro de este contexto tecnológico aparecen los medios audiovisuales y cómo las relaciones sujeto-artefacto, sujeto-personaje, permiten ser comprendidas como fenómeno social y de la psique. De esta forma, en el segundo capítulo pretende ser ilustrado el camino que sustenta el proceso de investigación realizado, dando voz a los cambios y aprendizajes que permitieron dar forma a esta tesis, así como se pretende introducir a los participantes que fueron esenciales en este proceso y reconocer la ética como un orientador del ejercicio investigativo como un acto honesto, respetuoso y sensible con todas las personas que se vinculan de alguna forma a este trabajo.

Prosiguiendo, dentro del tercer capítulo, se ilustrarán los resultados obtenidos del encuentro con 6 personas, bajo la articulación de técnicas de investigación como son el estudio de caso y la entrevista semiestructurada a profundidad, los cuales han sido analizados bajo el lente de: las relaciones con la alteridad en espacios no virtuales; los espacios y fenómenos transicionales (ocio y juego); y la relación entre sujeto y personaje, todo esto respondiendo a los marcos teóricos psicoanalíticos de autores como Freud, Lacan, Winnicott y Metz. Así, este gran recorrido nos permitirá sumergirnos dentro de los casos de manera individual, en los cuales podrán ilustrarse distintas maneras en la que emergen las relaciones entre espectador y personaje, y finalmente, comprender que no hablamos de una relación que deba ser subestimada, y qué por tanto, potencia un poder para reclamar un lugar dentro de las configuraciones identitarias que son narradas por cada individuo, y que a sí mismo, han tomado un papel fundamental en la construcción de significados que permiten o han permitido un bienestar psicológico en la vida de los espectadores.

CAPÍTULO I: LA TECNOLOGÍA AUDIOVISUAL COMO FENÓMENO PSICOLÓGICO.

Cibermundo: Nuevos espacios, nuevos sujetos

El ciber mundo es un fenómeno de época que, si bien acentúa sus raíces a finales del milenio pasado, es desde el año 2000 que comienza un boom sin vuelta atrás. En una idea muy concreta, hablamos de un espacio dónde las ideas cobran forma y los demás pueden verlas, dónde es posible el compartir la experiencia cotidiana, distintas realidades, e incluso simular la realidad que conocemos como material (Aznar, 2012). Sin embargo, son estas palabras las que nos permitirán entender la complejidad de nuevos espacios intangibles posibilitadores de interacción entre sujetos, a partir de los cuales emerge la concepción de lo virtual, entendido como una propuesta de experiencia, sin existencia material, que logra tener un usuario a partir de un artefacto tecnológico mediador (Avilés, 1990).

Así, nos enfrentamos a nuevas realidades, que trascienden lo material y permiten ser compartidas y vividas en lo colectivo (Flichy, 2003), hablamos de un fenómeno social, donde concebimos nuevas geografías y localizaciones, nuevas lógicas de estar en el mundo según la conexión y desconexión, donde vivimos la experiencia del estar y no estar en un lugar al mismo tiempo, pues un “click” o un “tap”, nos permitirá desplegar nuestra existencia hacia alguna otra parte, y donde otro de ellos, nos permitirá plegarnos y volver a la tangibilidad (Avilés, 1999). Estamos hablando incluso de una nueva concepción del sujeto, que además es propia de la época en la que nos encontramos, un sujeto virtual, quien no se configura como algo tangente, pero aun así adquiere una identidad, y por ende, reclama una existencia (Lattanzi, 2013).

Relaciones Sujeto - Artefacto – Sujeto

En este sentido, la psicología como disciplina nos ha permitido entender el papel de la interacción con los otros como fundamental en el desarrollo intra e interpsicológico de los sujetos, podemos verlo desde distintas propuestas y teorías como el apego en Bowlby (2006), el aprendizaje social en Vygotsky (1988), en incluso la supervivencia de la especie en Freud (1920), quien a partir de *la pulsión de vida* nos permite comprender la importancia de hallar un otro por fuera de los círculos familiares para prolongar nuestra existencia filogenética. Es por lo anterior, que una nueva concepción del sujeto nos permitirá entender sus múltiples dinámicas desde una nueva perspectiva, las cuales se encuentran arraigadas a una búsqueda de la interacción, una búsqueda del otro.

Entender estas dinámicas, supone pensar en interacciones que se encuentran mediadas, pues éstas son una característica fundamental de sujetos que trascienden a lo virtual, y que llega hasta puntos íntimos de la vida, como la sexualidad. Lo que en la actualidad conocemos como *sexting*, permitido por una serie de plataformas cibernéticas, ha tenido un gran tránsito, con comienzos en prácticas como la *teledildónica*, la experimentación del sexo mediado por un artefacto tecnológico y atravesado por la dimensión de lo virtual (Aznar, 2012), lo cual nos permitirá comprender unas lógicas distintas de interacción con el mundo y con los otros, donde además, si un individuo llega a considerar que sumergiéndose en estas experiencias puede pasarla bien, y adquirir un placer a cambio, el no sentirse conforme, a gusto con la situación, o si algún factor de vida lo llama, tiene a su alcance la posibilidad de detener todo con tan solo pulsar un botón (Flichy, 2003).

Es a partir de lo anterior, que nos permitimos visibilizar las relaciones que se tejen entre sujetos y artefactos tecnológicos, ya que, aunque éstos tengan un rol mediador entre el individuo y sus propósitos, es posible destacar la estrechez y

naturalidad que comienza a caracterizar estas relaciones. Justamente la comprensión de la vida sexual como mediada por el objeto tecnológico, es un ejemplo claro de éstas relaciones instrumentales sujeto-máquina, sin embargo, podemos ver como en la actualidad las relaciones entre el ser humano y el artefacto tecnológico se van transformando en algo más potencializado, pues nos han permitido difuminar las fronteras entre lo que es real y lo que es virtual, lo que es cuerpo y lo que es espíritu y finalmente, entre lo que es natural y lo que es ciencia, ya que no podemos ahora decir con certeza donde termina el hombre y dónde comienza la técnica (Flichy, 2003).

En este sentido, se ha permitido la emergencia a una era post-humana o post-anatómica, donde se gesta la hibridación, es decir, la unión cuerpo-máquina (Avilés, 1999), incluso un periodo característico del nacimiento del “*cyborg*”, una propuesta que dota al cuerpo humano de insuficiencia material, un límite del ser para mantenerse frente al mundo o fuera de él, por ello, *la tecnofilia*, nos permitirá entender la confianza tan completa y absoluta según la cual nos entregamos a la tecnología, generando el desarrollo de nuevos mecanismos que suplan las nuevas necesidades que han de surgir para el ser humano (Avilés, 1999). De esta forma, podemos pensar los avances tecnológicos como la puerta a la creación de nuevos cuerpos mecánicos, e incluso virtuales, capaces de sentir lo mismo que el cuerpo biológico, pues claramente vemos como hoy el organismo del ser humano recibe toda una serie de apoyos estructurales que posibilitan una optimización de la salud y la prolongación de la vida misma, llegando a pensar incluso en la reprogramación genética para la evitación de enfermedades (Aznar, 2012).

Prosiguiendo, la llegada del *cyborg*, nos permite pensarnos a los seres humanos también como la máquina, en este sentido *el cyborg*, es un híbrido entre el artefacto y el organismo, pero de la misma forma, entre aquello que es real y lo que es imaginación, donde el hombre y lo tecnológico se construyen de forma simultánea, permitiendo entonces que sus interacciones evolucionen, se estrechen y se naturalicen (Flichy, 2003). Por tanto, podemos pensar entonces el nacimiento

del *cyborg* en la violación de las fronteras, fronteras de lo que es natural y artificial, lo que es orgánico y mecánico, entre lo que es material y lo que simbólico, puesto que nos encontramos hablando de un ser en el cual se encarnan las diferencias, un terreno que no está mapeado, y cuya identidad de componentes mixtos siempre está en búsqueda de la unidad (Ramírez, 2007).

La emergencia de las identidades en una era virtualizada

Cuando hablamos de la naturalidad en la que las tecnologías se han vinculado a las cualidades del ser humano, se torna fundamental resaltar el papel que juegan los conocidos *smartphones*, y las actualmente conocidas aplicaciones, que se han convertido en un claro reflejo de los intereses y formas de expresión de la sociedad actual, particularmente de los jóvenes, quienes en cuestión de segundos logran estar en contacto con diferentes tipos de comunidades virtuales (Gardner, Davis y Fernández, 2014).

En este sentido, podemos reflexionar frente a cómo el mundo virtual puede ser pensado como un amplio espacio de expresión, pero que, aun así, no es ilimitado. En este punto, es clave reconocer que si bien, los parámetros del *smartphone* y las aplicaciones puede tener algunas restricciones que moldean la forma de expresión de los usuarios, como por ejemplo, los límites de caracteres en Twitter, el uso exclusivo de imágenes de Instagram, e incluso los límites de almacenamiento del dispositivo, al mismo tiempo ofrecen una libertad de uso que permite al usuario disponer de internet, telefonía local o a larga distancia, radio, televisión, diferentes formas de almacenamiento, programas de reproducción y visualización de vídeos, fotos, películas, edición de imágenes, bibliotecas virtuales, revistas, pornografía, grabaciones de audio, juegos y demás (Medrano, 2015).

Sin embargo, es necesario pensar que toda esta libertad, además, puede ser dispuesta por un usuario al alcance de un solo elemento, el *smartphone*, objeto con el que se han generado vínculos tan estrechos que es concebido como casi una

extensión del cuerpo con la utilidad de una memoria relámpago (Medrano, 2015). Podemos hablar precisamente de que la finalidad de dicho objeto es darle un uso cómodo y práctico a quien desee acceder a él, y dentro del contexto social postmoderno parece que cumple bien su función, pero más allá de esto, cabe señalar que aquí vemos el poder completo del mundo virtual al alcance de una tecla, por tanto, si bien abre miles de posibilidades a la resolución de problemas, abre también la posibilidad a que la relación con el aparato se transforme en algo tan íntimo, que permee los límites de la adicción (Medrano, 2015).

Cuando hablamos del *smartphone* surge aquel componente importante que ya hemos mencionado, “las aplicaciones”, ya que éstas son sub-herramientas del objeto tecnológico, y que en los casos más populares funcionan como puentes específicos de comunicación. En este sentido, si nos centramos específicamente en las aplicaciones podemos dar cuenta de cómo allí se ofrecen diferentes alternativas de expresión que pueden ser consideradas como variadas y complementarias en algunos casos, sin embargo, dentro de estos términos, la aplicación funciona como un medio de comunicación (Gardner, Davis y Fernández, 2014). Como ya se había mencionado, las características de una aplicación permiten la expresión de ideas desde maneras particulares, por ejemplo, en el caso de Instagram, esta aplicación permite la publicación de solo material gráfico (fotos y videos), o en el caso de Twitter, se puede subir fotos y videos, con la diferencia de que es posible escribir un texto, y de hecho hacerlo sin la compañía de algún tipo de material fotográfico, pero donde siempre existe un límite de caracteres, es decir, no pueden ser escritas más de cierto número de palabras (Gardner, Davis y Fernández, 2014).

En este sentido, podemos hablar de *las identidades prefabricadas*, como consecuencia de la llegada de las aplicaciones, en este caso aquellas que hacen función de redes sociales, pues éstas han permitido que sólo sea transmitido y comunicado lo que es deseable y aceptado socialmente, generando una especie de máscara según la cual todos poseemos vidas deseosas, con las cuales se deja de lado todo tipo de conflicto y dificultad, lo cual lleva a pensarnos en una identidad

prefabricada propia del fenómeno de la globalización (Gardner, Davis y Fernández, 2014).

Prosiguiendo, podemos hablar de la posibilidad de interactuar dentro de nuevos diferentes espacios, que si bien, por un lado, algunos parten de las redes sociales, también hay otros con propósitos de mensajería instantánea, interacción multimedia y demás. En este sentido, es importante pensar en la apertura que ofrecen las aplicaciones al mundo virtual al alcance de la mano, como la oportunidad que se permite a los seres humanos de moldear la identidad dentro de nuevos entornos de expresión libremente (Gardner, Davis y Fernández, 2014), ya que de repente es posible alterar las características físicas propias, como el color de ojos, la estatura, el sexo, como también algunas otras que giran en torno a la personalidad, como el sentido del humor o el grado de extroversión, y hasta incluso se puede pensar en cambiar de especie (Medrano , 2015).

En concordancia con lo anterior, se torna realmente indispensable señalar que los procesos tecnológicos de hoy, permiten que las relaciones entre personas de alguna forma se vean reforzadas, dado a una hipercomunicación y, además, es posible conocer diferentes dimensiones de la vida de las personas mediante la posibilidad que ofrecen las redes para compartir y espectar videos, fotografías, etc. Por ello, podemos decir que la vida dentro del espacio virtual se ha entrelazado fuertemente con la vida dentro del espacio físico, pues el estar *online* se ha transformado en otra forma de estar y comunicarse, la cual incluso ha llegado a reemplazar las formas tradicionales presenciales, por ello, podemos pensar que dentro de algunos jóvenes llega a ser difícil el diferenciar entre ambas formas de estar y relacionarse, las cuales son configurativas de identidades, no siempre coherentes la unas con las otras (Gardner, Davis y Fernández, 2014). Es decir, que muchas veces los jóvenes se esfuerzan por expresar y reflejar una *identidad pulida*, que sería socialmente deseable para cuando están en línea, esto se debe en parte a que factores como, la sensación de anonimato, permiten que éstos elaboren presentaciones de sí mismos que resultarían estratégicas, donde se permite resaltar

cierta información, exagerar sobre otra, y quitar importancia a lo que no les guste, por tanto, podemos hablar que dentro de estas redes subyace un preocupación por mostrar lo que se vive, más que por vivir, donde constantemente se intenta reflejar una visión mejorada de sí mismos, y además, se tiene toda la libertad para poder hacerlo (Gardner, Davis y Fernández, 2014).

En este sentido, las identidades y a las expresiones de las mismas, pueden ser vistas como coexistentes al mundo de las aplicaciones, puesto que de alguna forma logramos entender que los jóvenes o quienes accedan a este mundo, pueden explorar diferentes facetas propias de su identidad, en este sentido, no es inusual que jóvenes utilicen su cuenta de Twitter para seguir actores y demás artistas, mientras que utilizan su cuenta de Tumblr para leer cosas de mayor profundidad y rebloguear publicaciones de personas o blogs con quien comparten intereses (Gardner, Davis y Fernández, 2014). Es a partir de ello, que podemos evidenciar la forma en que las aplicaciones permiten vivir un estado de exploración de las diferentes facetas del sí mismo, lo cual también es visto en otro tipo de casos, como por ejemplo, personas que en su entorno social suelen ser tímidas, y toman provecho de las redes para expresarse de una forma más extrovertida, dado que se ve el mundo *online* como la posibilidad de presentarse y ser en otras formas (Gardner, Davis y Fernández, 2014).

De acuerdo a lo anterior, es necesario pensarnos en la identidad como proceso en el cual existen dos componentes que se tornan indispensables, la presencia o la relación del cuerpo dentro de un espacio y el contacto con el otro. En este sentido la identidad tras la llegada del internet y los diferentes espacios virtuales que estos ofrecen, como por ejemplo, las redes sociales de las que hemos venido hablando, requieren la comprensión del vínculo relacional con el otro como indispensable, por lo cual, podemos hablar de relaciones de reconocimiento, rechazo, igualdad, o diferencia, en todo caso, son relaciones donde la alteridad juega un papel fundamental, todo ello encaminado a los dilemas que en su momento ofrece la filosofía sobre el ¿quién o qué soy? (Sánchez, 2010).

En este sentido, para entender la identidad desde un contexto tecnológico, se nos exige entender el espacio virtual, o la virtualidad, como forma de vida del sujeto, por ende, como una dimensión de la identidad del mismo, y no como una identidad alejada o diferente. (Sánchez, 2010). Dentro de este campo, como ya se ha señalado es preciso reiterar que la identidad en cierta medida depende de los otros, puesto que el otro es quien la reconoce y la distingue, y por tanto la identidad es una construcción que parte de la interacción social. (Sánchez, 2010).

Es por lo anterior que cabe preguntarse de qué manera se manifiestan los sujetos en un espacio que es intangible, considerando que el cuerpo (material y tangible) es el vehículo primario de la interacción, y que a su vez es un almacenador de información, ya que allí se posan nuestras sensaciones más humanas, por tanto, de la misma forma podemos considerar al cuerpo como un canal de comunicación que siempre buscar ser escuchado y a su vez escuchar (Sánchez, 2010). En respuesta a esto, y como seres pertenecientes al cuerpo (ya que si podemos viajar es porque hay un cuerpo que no lo permite), en el caso de lo virtual, el cuerpo extiende nuestra presencia en un sentido imaginario, siendo este el caso, podemos reflexionar sobre qué sería del otro sin pensar o imaginar su cuerpo y, por tanto, que sería de mí, sin hacer lo mismo. (Sánchez, 2010). Para entenderlo, podemos pensar en los personajes literarios, ya que siempre hay un cuerpo, porque a partir de éste podemos imaginarlos, y funciona muy similarmente a lo que ocurre con el espacio virtual, puesto que el otro es aquel que estructuramos imaginariamente de acuerdo a la información que tenemos sobre él (Sánchez, 2010).

Los medios audiovisuales como fenómeno tecnológico

En este punto es necesario reflexionar sobre lo que dentro de nuestras nociones consideramos como avances tecnológicos, ya que suele pensarse de inmediato en dispositivos como los *smartphones*, computadores, Internet, robótica y demás

asuntos encaminados por la misma línea, sin embargo, los medios audiovisuales, que han sido muy naturalizados dentro de nuestra cotidianidad, y no suelen ser pensados a través de todo el avance tecnológico que suponen, sobre todo dentro de nuestra contemporaneidad.

En esta vertiente, para introducirnos dentro de dicha comprensión, podemos remontarnos al cine, abreviatura que nos permite referirnos a la *cinematografía*, entendida como un técnica que nace y nos permite el proyectar de manera rápida y sucesiva fotogramas lógicos mediante los cuales se crea una impresión que percibimos como movimiento, fotogramas que tradicionalmente eran almacenados, gracias a la química dentro de cintas, pese a que actualmente el proceso se lleve a cabo gracias a procedimientos electrónicos, en este sentido, la connotación etimológica del cine cobra sus sentido *κίνη* (kiné), equivalente a movimiento y *γράφος* (grafós), equivalente a “gráfica”, permitiéndonos llegar a un significado conectado traducido como “gráfica o imagen en movimiento” (Medrano, 2015).

A partir de ello, podemos pensar el cine, como un desarrollo tecnológico propio de la era industrial, del que podríamos incluso fechar su nacimiento público el 28 de diciembre de 1895 en la ciudad de París y esto gracias a Augusto y Luis Lumière (Medrano, 2015). Así, podemos comprender el cine como el surgimiento de un nuevo fenómeno que se abre campo gracias a la unión de la cámara, de la película y del proyector, que permitiría que “La llegada de un tren a la estación” fuera proyectada como la primera obra cinematográfica, donde bien se logró transmitir la sensación de que un tren se aproximaba a los espectadores, amenazando incluso con salirse de la pantalla, causando exalto por parte de todos ellos quienes gozaron de dicha función (Medrano, 2015).

Este hecho, sin embargo, daría paso a algo todavía más grande, la transformación de aquel invento tecnológico, en la posibilidad de transmitir la fantasía mediante un verdadero espectáculo, de la mano de Georges Méliés, quien con su talento como ilusionista, y su teatro, permitirían el florecimiento de un nueva

forma de hacer arte, arte que permitiría entonces, dar a conocer nuevas realidades, llenas de trucos y magia para el espectador, un arte que por primera vez en la historia, lograría capturar e imprimir el tiempo, para así poder reproducirlo una y otra vez (Medrano, 2015).

Hasta ahora vemos como desde la evolución del séptimo arte brotan los cimientos de una ficción completamente revolucionaria, que nos llevaría a pensar en nuevas realidades, o al menos en nuevas formas de pensarlas. Sin embargo, en este punto no está de más señalar que la ficción ya se había visto introducida mediante la literatura, la cual aprovecha en su momento para apoyarse en el cine y crear así una entretejida relación de lenguajes distintos que comparten una misma vocación. (Laverde, et.al. 2010) En este sentido, podemos dar cuenta de cómo desde la obra literaria, como desde el cine, pueden ser rescatados algunos aspectos que nos ilustran señas de las sociedades que están detrás de lo que es narrado, por encima de la intención que esta posea. Es por lo anterior, que podemos pensar que el cine tiene dos componentes importantes a recuperar, por un lado, el cine ha cobrado un sentido de industria muy importante, y por otro, hay un carácter psicológico implícito allí, mediante el cual se busca llegar al espectador (Metz, 1977).

El cine al considerarse como una nueva forma de arte, amerita ser visto a partir de las semejanzas rescatables que comparte con otras formas de arte, pero así mismo, su carácter innovador exige una diferenciación que lo convierte en el séptimo arte, el arte de la revolución industrial, que consigo traería nuevas dinámicas de percibir y entender el mundo. En este sentido, podemos ver que el cine, involucra un nivel perceptivo más completo respecto a las demás artes, lo cual, a su vez, lo diferencia de ellas, es a partir de esto que el espectador fácilmente se ve involucrado dentro de una nueva relación, con un espacio nuevo y con personas (personajes) que están presentes en la ausencia, y todo mediado por un artefacto tecnológico.

Ahora bien, podremos entender que el cine goza de un carácter perceptivo importante (visual y auditivo), que lo diferencia de arte como la literatura, la pintura, escultura, arquitectura y la fotografía, puesto que ellas poseen un carácter perceptivo limitado ligado a la ausencia de un componente auditivo y a la ausencia de dimensiones como el tiempo y el movimiento que ofrece el cine (Metz, 1977). De igual forma, queda claro cómo la música de la misma manera posee un carácter perceptivo, que igualmente se queda corto, puesto que se centra en la percepción auditiva, por lo que no es sorpresa que el cine es más perceptivo, en cuanto que permite movilizar la percepción bajo una mayor cantidad de ejes, y de hecho podemos darnos cuenta de que el cine engloba las otras artes, ya que podría hacernos oír música, por un lado, y a su vez se compone de fotografías (Metz, 1977). No obstante, debemos ver que esta grandeza logra en gran parte compartirse con formas artísticas como el teatro, la ópera y demás espectáculos de dicho género, pero el cine particularmente logra ser “más perceptivo” dentro de sus registros sensoriales, y a su vez “menos perceptivo”, si consideramos que, si bien la actividad sensorial es real, lo que se percibe no lo es, pues nos encontramos ante una réplica, ante la ficción, como una sombra que encarna es una especie de espejo (Metz, 1977).

En este punto, una vez ha quedado clara la relevancia de la introducción del cine como forma revolucionaria del arte dentro de la sociedad, se torna indispensable señalar que el cine parte como arte, como desarrollo tecnológico, y además encarna una necesidad política importante, características que han atravesado las fronteras de la modernidad, para encarnarse en la actualidad en diversas naturalezas, que ameritan al menos ser reconocidas por tener al séptimo arte como un ancestro común.

Si bien entendemos el cine como una nueva forma de arte que nace gracias a los avances tecnológicos que la modernidad se permitió desarrollar (Medrano, 2015), es fundamental señalar que simultáneamente con el nacimiento del cine, nace un instrumento constructor de identidades, tanto nacionales como

transnacionales, y dentro de éste planteamiento, se ha visto cómo el cine se ha puesto al servicio de determinados planteamientos sociopolíticos que en su momento se hicieron necesarios, sin embargo, a partir de allí, podemos dar cuenta de cómo el cine más que un desarrollo y más allá de un arte, ha sido escogido por su poder para transmitir en las profundidades de los sujetos (Labrador, 2006).

Sin embargo, pese al boom artístico en el que se convirtió el cine, podemos ver que éste tiene una poderosa orientación hacia lo banal y lo que sería el simple entretenimiento (Medrano, 2015), ligado justamente al carácter industrial propio del cine (Metz, 1977), es por ello que podemos ver a Hollywood como la encarnación de la banalidad seductora y erótica, donde todo se transforma en cantidades de dinero, y de la misma forma, nos hace pensar en un hecho que es fundamental, y que marcó la historia del cine a tal punto que provocó una crisis que exigiría cada vez más innovación en dicha industria, que sería el nacimiento de la televisión en los años 50 (Medrano, 2015).

La televisión entonces, surge para, junto al cine y la literatura, convertirse en medios ideologizantes, con el poder claro de marcar los valores sociales propios de la cultura que rodea a los individuos, y ya que se han salido un poco del campo informativo, se propone formar individuos (Laverde, et al, 2010). Sin embargo, éste tipo de dinámicas llegan a adquirir mayor poder e impacto social con la llegada del neoliberalismo y todas las dinámicas propias de la globalización, puesto que ahora se logró vivir la exportación e internacionalización fílmica, lo cual nos lleva a repensar de qué manera se ve la identidad, en un contexto en el que se ve influida por una serie de medios que diluyen las barreras geográficas (Laverde, et al, 2010).

De la misma forma, el cine se ha transformado de tal manera que la gente podría ya disfrutar de él en sus casas, bien sea por las señales de cable o por el alquiler o venta de las mismas, pero gracias a esto se han visto silenciamientos de las obras cinematográficas locales, puesto que la internacionalización ha potencializado el carácter industrial y comercializador del cine dentro de las lógicas

capitalistas (Laverde, et al, 2010). A partir de esto, por un lado, podemos pensar que se han permitido la construcción de hegemonías ideológicas, y por otro, que las relaciones entre el público y los personajes y/o mundos de ficción sean más estrechos. (Laverde, et al, 2010). De la misma forma, a partir de esto podemos entender como el cine nos brinda la posibilidad, por primera vez de concebir a los personajes como una alteridad virtualizada a la que se accede gracias al proyector como artefacto tecnológico y posibilitador de ésta nueva relación.

En este sentido, para comprender los alcances que han tenido los medios audiovisuales, más allá de la televisión, se hace mención a la articulación de los mismos con el mundo de posibilidades que nos brinda la red para acceder a toda serie de plataformas. Así, podemos ver que desde dispositivos como el teléfono inteligente, se permite el acceso ilimitado a cualquier lugar del ciberespacio en cuestión de segundos, permeado nuevos fenómenos como el consumo de *YouTube*, siendo una plataforma que permite el compartir y consumir de manera audiovisual, y donde muchas veces se ilustra la vida de alguien quien logró alcanzar el éxito por medio de la red, o el consumo de ciertos contenidos ilustrativos de modelos de vida glamurosos e incluso egocéntricos, detrás de los cuales existe poco esfuerzo o preocupación (Gardner, Davis y Fernández, 2014).

De la misma forma, al igual que YouTube, existen distintas plataformas para el consumo digital que se han popularizado en el consumo de películas y series, que han dejado los escenarios convencionales (cine y televisión) en los cuales solían ser transmitidas, para llegar al alcance del sujeto mediante dispositivos, o *tecnologías inteligentes*, como el *smartphone*, el *smart TV*, el computador o la tablet.

El anime como revolución audiovisual

Para hablar sobre el anime en los medios audiovisuales, se hará necesario remontarnos inicialmente al *manga*, palabra de Japón que traduce “dibujos caprichosos” o “garabatos” (Cobos, 2010) que nos permite referirnos a una

producción literaria esquematizada de manera semejante a un comic occidental, pero diferente, en tanto, en su estética no incluye color (al menos tradicionalmente), se basa mucho en la narración y en la proyección de sus personajes con un estilo particular sobre el dibujo en el cual los personajes poseen ojos grandes y rasgos semejantes al cuerpo humano, y así mismo, debe ser leído desde la derecha hacia la izquierda (Rivera, 2015).

Los inicios del *manga* datan desde el siglo XII, ya que habían exponentes como Charles Wirgman y George Bigot, europeos radicados en Japón y, Rakuten Kitazawa y Kikou Nakajima de origen japonés, sin embargo, después de la Segunda Guerra Mundial, en el año de 1947, se habla de una publicación de Osamu Tezuka, historietas que tenían una influencia de Walt Disney, la cual se encontraba reflejada en la caracterización de los personajes, y la animación de las viñetas en uno de sus primeros productos bien conocido como *Astroboy*, el cual sería visto como la consolidación del *manga* como género de expresión gráfico (Cobos, 2010). De esta forma, el *manga*, se caracteriza por sus historias profundas de argumentación compleja, donde logran dialogar la comedia y la tragedia, donde se ponen de manifiesto diferentes aspectos de la vida cotidiana tales como, historias del día a día, sentimientos íntimos de personas comunes, con un toque profundo de fantasía e imaginación, incluso con rasgos de violencia y, finales que no siempre son felices, además de que cuentan con amplias influencias culturales como el budismo, el cristianismo y otras varias que oscilan entre oriente y occidente (Cobos, 2010).

De esta forma, el *manga* se configuró en Japón como un fenómeno atrayente para un gran número de consumidores, lo que impulsó su producción en una amplia gama de géneros respondiendo a la diversidad de gustos, hablamos de historias impresas con, entre 10 y 25 episodios, ilustrados entre 300 y 400 páginas, con un costo bajo que oscila alrededor de los 3 dólares (Papalini en Cobos, 2010).

El *manga*, en su gran evolución daría origen a un nuevo género audiovisual, el *anime*, un término mediante el cual se hace mención a géneros audiovisuales en

general, pero que sin embargo, nos permite remitirnos directamente a la producción animada japonesa (Rivera, 2015). Esta palabra también abarca producciones hechas para DVD llamadas OVA u OAV (original animation video) y películas de este mismo género para el cine (Cobos, 2010). Así, los primeros dibujos animados japoneses datados se conocen bajo el nombre de *Katsudo Shashi*, cuyo autor es desconocido y que parece en el año de 1907, con una duración de tan solo tres segundos (Cobos, 2010)

En este sentido, mencionaremos a Tennenshoku Katsudo Shashin, una compañía que aparece en 1910, y quienes en 1916 contratarían a Oten Shimokawa, quien produjo el primer anime catalogado en este género, titulado *Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki*, el cual tenía tan solo cinco minutos de duración y sería presentado en teatros al público en 1917, y se caracterizó además por ser una producción única en su tiempo, una producción ausente de color, ausente de sonido y hecha completamente a mano directamente sobre una película. (Cobos, 2010).

En este transcurrir de los años, la Segunda Guerra Mundial marcaría un hito en la historia del anime, la cual data de 1941 a 1945, pues el gobierno japonés utilizó esta producción audiovisual para divulgar información a niños y adultos sobre el papel que jugaba el imperio durante la guerra, convirtiéndolo en un medio de propaganda para los ciudadanos japoneses, en los cuales se recreaban ataques a una isla en el pacífico y manifestaciones en los Estados Unidos haciendo particular atención en los sentimientos nacionalistas (Cobos, 2010). Pasaron los años, y el mundo conoció la primera producción de anime a color en 1948 gracias a la autoría de Megumi Asano, la cual fue llamada *Boku no Yakyu*, y la primera película producida, hecha por Toei Animation en 1956, titulada *Hakujaden* (Cobos, 2010). En su historia, desde las primeras etapas, el anime se vio influenciado por las obras de Walt Disney, por lo cual es necesario volver a retomar a Osamu Tezuka, ya que los primeros anime serializados fueron los manga dibujados por este autor, quien además fundó su propio estudio de animación Mushi Production, permitiéndole dar vida a su obra *Tetsuwan-Atom*, más conocido como *Astroboy*, el cual fue el primer

anime transmitido de forma regular en la televisión, teniendo un alcance incluso en el consumo occidental, además considerado como el detonante del consumo de anime en otros países (Cobos, 2010)

Desde los años 70, hasta la actualidad no se ha dejado de producir anime, bien sea para producciones de televisión, DVD (OVA) y películas de cine, pues estas series, si bien comenzaron siendo dibujos hechos a manos sobre películas o acetatos, hoy se hacen bajo el uso de avanzadas técnicas de animación en computadora por parte de grandes industrias de la producción tales como, Toei Animation, Eiken, Gainax, entre otros (Cobos, 2010). El anime, al igual que el manga, se caracteriza por una amplia gama de contenidos diversos que responden a los distintos intereses de su amplio público, abriendo todo un abanico de preferencias específicas en el mercado. La gran demanda del mercado internacionalizado, supondría la integración de nuevas historias dentro de la trama del anime, sumando además un ritmo de producción cada vez más grande y continuo para públicos más y más amplios, constituyendo así a los países de habla inglesa como los principales consumidores de anime y manga y datando la llegada de éste género al mercado latinoamericano en los años 70, con las transmisión de las primeras series dobladas al español en México, Perú, Chile y Argentina (Cobos, 2010).

La transmisión del anime en Latinoamérica continuó expandiéndose de manera tal que en los años 80 llegaría a países como Venezuela, Guatemala, República Dominicana, Colombia y Puerto Rico, sin embargo no es sino hasta los años 90 que se considera el boom del anime en Latinoamérica, con la emisión de famosos programas como *Los Caballeros del Zodiaco*, *Dragon Ball*, *Super Campeones*, *Sailor Moon* y *Las Guerras Mágicas* (Cobos, 2010). Fue así como la sintonización por cable de otros canales, permitiría la diferenciación del anime como un género particular y diferente a otro tipo de caricaturas, lo cual llevó al anime y el manga a un éxito absoluto, asociado a tres rasgos particulares, el diseño de la animación, la forma narrativa y la historia de sus personajes, caracterizadas por ser

sumamente profundas, imperfectas, fantasiosas y a su vez comunes y corrientes (Cobos, 2010)

Así, para el nuevo milenio, desde la década de los 2000, el anime incrementó su frecuencia, cada vez existen más número y variedad de series, transmitidas tanto por televisión en canales como Cartoon Network, Animax, Magic Kids, entre otros (Cobos, 2010), lo cual, tras la llegada del internet se ha visto completamente transformado, pues hablamos también de un consumo que es posible gracias a distintas plataformas virtuales en la cuales los espectadores pueden acceder a un sinnúmero de series, géneros y episodios pertenecientes a distintas épocas que exigen atrapar su atención y funcionan como gran fuente de ocio para aquellos que encuentran allí algún tipo de interés.

Comprensión social del fenómeno

Como se ha venido hablando, la tecnología ha traído diferentes tipos de impactos desde su llegada, dentro de los cuales podemos señalar los cambios en las nociones de espacio/tiempo (Aznar, 2012), que son conceptos claves para comprender los procesos de identidad, y a partir de lo cual podemos señalar el hecho de que vivimos en una sociedad que vive cotidianamente acelerada, donde los avances tecnológicos juegan una relación dialéctica con los cambios sociales y diferentes dinámicas cuyos cambios se han visto cada día más dinámicos, y por tanto, menos permanentes, lo cual, es una característica posmoderna encarnada en la civilización occidental (Han, 2012).

En este sentido, y retomando como las nociones de espacio/tiempo se han visto transformadas con las formas de tecnología (Aznar, 2012), que justamente son componentes clave para entender la construcción de la identidad, dado que ésta amerita el reconocimiento de un individuo de época, a su vez atravesado por aquellos lugares significativos para sí (Augé, 2008), lo que nos exige actualmente repensar los procesos de identidad a favor de éste contexto tan cambiante, donde

los seres humanos se piensan dentro de espacios virtuales, en tiempos de conexión y desconexión, y considerando que en estos últimos hay una abstracción de la realidad, y además donde la relación con el otro ha trascendido a relaciones mediadas por los artefactos tecnológicos, dinámicas que favorecen la flexibilidad con la cual deben ser considerados los procesos de identidad. En este sentido, podemos ver un contexto dentro del cual el ser humano ha tenido la posibilidad de transformarse en un consumidor inagotable de percepciones enmarcadas en una realidad de vida comercializada (Aznar, 2012), sumergido en una sociedad transparente, es decir, una sociedad superficial, que vive dentro de un círculo vicioso del consumo y donde el aparentar se ha convertido en forma de vida (Han, 2012).

En este sentido, es común pensar que la realidad es algo que se ha visto reemplazado por la virtualidad (Aznar,2012), sin embargo, desde una postura dialógica, la virtualidad hace cada día más parte de lo que es real. (Lattanzi, 2013). Y es aquí, donde reitero la importancia de considerar la virtualidad como un fenómeno que abre su espectro al consumo de medios audiovisuales, que nos brinda nuevas formas de significar la otredad y el espacio, ya que si bien el cine, en el boom de la revolución industrial fue considerado como toda una innovación, actualmente podríamos pensar que desde éste diferentes semillas brotaron para que hoy nos encontremos rodeados de múltiples medios audiovisuales, tales como la televisión, YouTube, Netflix, y demás páginas y plataformas desde las cuales se instauran nuevas dinámicas que permean en el ser, ya que nos ofrecen perspectivas a partir de las cuales podemos pensar que los procesos de identificación del cine, pueden ser repensados según las nuevas exigencias de la posmodernidad, pues se nos permite ver que la ficción, con la que un día nos deleitó la literatura, ha trascendido en diversas formas, con diferentes objetivos y causando así mismo nuevos impactos. En este sentido, es usual que los jóvenes que suelen consumir éste tipo de contenidos, tomen de referencia modelos de vida basados en lujos y despreocupaciones, y no en sus familiares o semejantes, lo cual permite que las aspiraciones de los mismos giren en torno al ser un futbolista exitoso o una estrella del espectáculo, intereses desligados a sus realidades sociales inmediatas

(Gardner, Davis y Fernández, 2014), y por lo cual, cabe preguntarse qué papel juega el otro detrás de la pantalla en la configuración de estas identidades.

De esta manera, podemos pensar que hablamos de sujetos de época, unos espectadores del mundo que recogen características modernas y posmodernas, a partir de su relación con la tecnología, dentro de ellas podemos rescatar una consciencia más amplia de los eventos globales que ocurren en la actualidad, pero que a su vez, detrás de ello hay un conocimiento bastante débil frente a las dinámicas culturales globales, lo cual puede estar ligado a la clase de información que logra ser reproducida y las intenciones de consumo poco formativas a las cuales éstos recurren (Gardner y Davis, 2014).

De acuerdo a lo anterior, debemos entender que en dichos sujetos subyace una nueva necesidad, o tal vez una nueva forma de suplir la misma, pues hablamos de un sujeto en busca de completar fragmentos de tiempo de su propia experiencia, es decir, un espectador que se encuentra sumergido en la búsqueda de llenar los vacíos que se gestan en su cotidianidad, un frenético ritmo de su vida, en el cual se vive una gran pérdida de contacto con otras personas, y el vacío espiritual que nace de una cultura que se ha tornado materialista (Tarkovsky en Medrano, 2015). En este sentido, los vacíos espirituales que se pronuncian en éste sujeto, podrían suplirse mediante otras formas del arte tales como la música y la literatura, y precisamente éste punto es afirmativo, sin embargo, la diferencia radica en el impacto tan inmediato que poseen los audiovisuales, y a su capacidad de reproducir el tiempo a la velocidad en que éste transcurre, y al poder que se delega al espectador de reproducirlo o pausarlo una y otra vez, ya que se encuentra casi que enfrascado y dispuesto para ver visto (Medrano, 2015).

Prosiguiendo, se hace fundamental señalar la relación con el personaje, ya que el hecho de pensar en un otro que se encuentra detrás de la pantalla, supone procesos que son distintos, y más cuando hablamos de concepciones de dicho personaje que han trascendido la postura del espectador en el cine, y es que en nuestro contexto actual se nos permiten maneras variadas e inmediatas para

acceder a los mundos de ficción, desde las cuales podemos pensar nuevas formas en las que se construyen las identidades hoy, donde las identificaciones van más allá de las personas que me rodean, y donde también aparecen nociones de tiempo, espacio y del otro que son distintas. Por supuesto, un factor que no podemos dejar de lado, es el hecho de que la ficción se ha convertido, en nuestra sociedad, y en algunos casos, en un consuelo para el sujeto frente a los conflictos de éste con las presiones de su realidad externa, por lo cual, la fantasía se permite vincularse de manera directa y dialéctica con los mundos de ficción que ofrece la tecnología y donde los medios audiovisuales han reclamado un lugar importante, todo esto ligado a su suprema accesibilidad, y a la cantidad de interacciones sociales que son posibles gracias a la misma, y que trae consigo impactos que influyen de manera directa en aquella línea, de la cual habla Winnicott (1987), que nos permite mantener lo fantástico y lo real en escenarios separados, y que por supuesto, ofrece nuevas posibilidades de relacionarse con el mundo.

Para lograr entender de manera precisa los fenómenos que se han descrito, se torna fundamental delimitar el contexto desde el cual nos podríamos parar en busca de respuestas sobre este campo. Es por ello, que se ha llegado a dos puntos claves, el anime como género de ficción de alto consumo, y la población adolescente como principal consumidora de dicho género.

En éste sentido, el anime en el contexto colombiano, más si nos centramos en las particularidades que ofrece la ciudad de Bogotá, pueden jugar un papel importante en los procesos de reconfiguración de las barreras entre la fantasía interna y la realidad externa en los sujetos al contacto con escenarios ficticios, y de cómo la relación con el otro se ha visto igualmente transformada con la consideración del personaje como posibilidad de alteridad, y que por tanto, nos permiten pensar procesos de identificación e identidad de maneras distintas.

De esta forma, podemos pensar que la llegada de series de anime - *animaciones audiovisuales japonesas*- ha tenido un fuerte impacto en países latinoamericanos, pero es necesario entender que hay cifras que nos permiten ver la dimensionalidad de éste fenómeno dentro del contexto de la ciudad de Bogotá, y

por lo anterior, se torna fundamental pensarnos en la fuerza que trae consigo el consumo de anime en dicha población, entendiendo a éste como una de las formas de ficción audiovisual más concurrentes por los jóvenes, y además fácilmente evidenciada en la participación masiva de eventos como el SOFA (Salón de Ocio y Fantasía), con el cual se ocupó la totalidad de los salones de *Corferias* en el 2017 durante 5 días, y donde sin duda, el anime fue el protagonista, y por tanto se gozan de expresiones tales como, la elaboración de *Cosplays*, término utilizado originariamente en Japón dentro de eventos exclusivos de anime y *manga* en los años 70, donde se hacía referencia a la personificación de los personajes, tanto estética como comportamentalmente, aunque actualmente en occidente, suelen hacerse *cosplays* de personajes de otras formas de ficción (Tecnosfera, 2017).

Como ya quedó mencionado y es menester retomar, la concurrencia más grande a estos espacios son los jóvenes, donde el hecho mismo nos señala que existe una gran correspondencia de éstos en el consumo de anime, y que además cuentan con otras características fundamentales, como haber vivido todo un tránsito evolutivo de las formas en que se consume el mismo, es decir, su paso de la televisión a plataformas digitales, y que además protagonizan muchos de los escenarios novedosos de interacción que se gestan en eventos como el SOFA que han sido pensados desde el anime como forma de interacción.

De esta forma, el gran propósito que enmarcó la investigación fue explorar cómo se configuran las relaciones entre los jóvenes, que se han visto inmersos en el consumo de anime, con alteridades metaforizadas en los personajes de ficción propios de dicho género, todo ello en un contexto situado en la ciudad de Bogotá, posibilitador de contacto con distintas tecnologías. En este sentido, cuando se enuncia el explorar estas relaciones, se pretende de la misma forma comprender cómo se significa un personaje de ficción como alteridad, y de qué maneras podrían verse influidos los procesos de identidad a partir de estas relaciones.

Dimensión psicoanalítica en la comprensión de la alteridad y de los procesos de identificación-identidad

Si hablamos de alteridad, y de identidad como proceso, por supuesto que la psicología juega un papel fundamental en la comprensión y estudio de éstos fenómenos. El psicoanálisis, como disciplina encaminada a la comprensión de la psiquis nos permite ahondar de manera precisa en la configuración del yo y del otro, es por ello que podemos ver como Lacan ha hecho un excelente trabajo abarcando el proceso de identidad, y gracias a ello nos es posible referirnos al *estadio del espejo*, como la posibilidad de encontrar un punto fundamental en el desarrollo humano dentro del cual la construcción de identidad marca un primer hito, y donde a su vez, se hace un reconocimiento a la importancia que tienen los otros dentro de dicho proceso, el reconocerse para el niño frente a un espejo, resulta la introducción de un orden en el mundo del mismo, implica la posibilidad de autoreferenciarse y por tanto, emprender procesos de autodominio y autocontrol del cuerpo a mayor velocidad (Lacan en Berenguer, 2005). Sin embargo, dentro de ésta propuesta, las necesidades sociales de los individuos ya son manifestadas, la necesidad del adulto protector, propone de inmediato la importancia del otro y la relación con el mismo, pues el niño puede reconocerse en el espejo, pero genera autoconciencia de sí al ver el rol que ejecuta su protector mientras lo carga, y por tanto es capaz de entender su papel dentro de esta dimensión de lo social. Es por lo anterior, que desde la propuesta lacaniana, el apoyo que el niño encuentra en el adulto, se convierte en la dimensión simbólica, que logra y amerita ser articulada con la dimensión imaginaria, que responde a la comprensión corporal y reconocimiento del sí mismo como individuo, que son características propias de este proceso de identificación (Lacan en Berenguer, 2005, p.5-6).

Dentro de los estudios de ésta disciplina será fundamental de la misma forma reconocer los grandes aportes del psicoanálisis freudiano, puesto que al igual que Lacan, dentro de sus consideraciones Freud (1920) resalta la importancia del vínculo social, tanto dentro del orden filial, como por fuera de este orden. Para explicar un poco lo anterior es menester hablar de las consideraciones del *complejo de Edipo*, ya que en éste, el niño comienza, a partir del encuentro con los padres, a identificar su rol social por medio de la interiorización de las reglas, y así mismo, la

prohibición del incesto permitirían que las *pulsiones de vida*, impulsen al individuo a la búsqueda de un otro ajeno a sus relaciones de sangre, con quien pueda prolongar la vida de la especie, y a partir de lo cual surge la noción del cuidado y el interés por un bienestar colectivo fuera de lo filial (Freud, 1920).

De la misma forma, desde la perspectiva freudiana nos resultará fundamental comprender el proceso de identidad, puesto que en éste se recalca la importancia del componente individual y colectivo del ser humano, y por supuesto, la importancia de la concepción de la alteridad; dentro de esta construcción se propone que la referencia individual amerita necesariamente a los otros individuos, como elementos que nos permiten la diferenciación, los colectivos en este caso resultan indispensables, grandes o pequeños, y la importancia del otro opera en nuestra construcción identitaria. Así, la alteridad implica un referente de partida para el autoconcepto de los seres humanos, y debemos entender que el otro siempre se ve inmiscuido en relaciones sociales articuladas, y que, por tanto, en cada individuo hay una pequeña sociedad (Freud en Berenguer, 2005, 2-3).

El interés que podemos encontrar en el psicoanálisis lacaniano, no termina en el estadio del espejo, ya que posteriormente sería retomada de su obra original por Christian Metz, quien, al reconocer ésta identificación de la infancia, genera una propuesta dentro de la misma corriente, en la cual existiría lo denominado como identificación secundaria. Los estudios de este autor se centran en los procesos que atraviesa un espectador ante una pantalla de cine, desde los cuales podemos aproximarnos a la dimensión tecnológica audiovisual, pues, se nos permitirá entender a partir de la película una construcción de alteridad y el papel que juega el espectador en dicho encuentro, en este sentido, podemos entender como la pantalla es semejante a un espejo, sin embargo, difiere de éste en un punto esencial, pues hablamos de un espejo en el que todo puede proyectarse, menos una cosa, el cuerpo del espectador (Metz, 1977).

En este sentido, mediante el espejo tradicional, es que el niño logra la identificación primaria (entre los 6 y los 18 meses aproximadamente), una vez la madre alza y se pone en frente del espejo, el niño es capaz de percibir todo los objetos que le son familiares de la casa, y de la misma forma podrá reconocer a su madre que le carga, de esta forma brotan las semillas de la formación del Yo, es decir que dentro de un primer plano, el niño logra reconocer dos seres que son ajenos, el primero es él, el segundo es su madre, la autoridad que le garantiza que el primer ser es él, y es gracias a la identificación con semejanza (la forma humana que poseen los dos seres) que en el niño se forma el Yo, pues el niño se identifica a sí mismo como objeto (Lacan en Metz, 1977).

De esta forma, es fundamental reconocer que en la proyección persiste el objeto, es decir, que siempre hay algo en la pantalla, sin embargo, como se dijo allí ha desaparecido el reflejo del propio cuerpo, y el espectador ya no es un niño, pues lo que posibilita la ausencia del mismo en la pantalla es que éste ya haya pasado por la identificación primaria, en el estadio del espejo, para que así sea capaz de construir un mundo de objetos sin tener que comenzar por reconocerse a sí mismo, por tanto, podemos pensar que el cine se encuentra del lado de lo simbólico, puesto que éste supone superar la indiferenciación del Yo y del no-Yo (Metz, 1977). En este punto se abre un nuevo interrogante, durante la película ¿con qué se identifica el espectador?, si pensamos que la identificación primaria ha dejado de serle una necesidad al espectador, y que a partir de esto surge entonces la identificación secundaria, ya que toda identificación distinta al espejo debe considerarse como tal, podemos entonces pensar que el espectador tiende a identificarse con el personaje de ficción, o con el actor en el caso de las películas más o menos “aficcionales” (Metz, 1977).

Ahora bien, la identificación secundaria que se da en éste encuentro, es una identificación con un otro, en la cual yo me encuentro ausente, es decir, que a diferencia del niño, el espectador no se reconocerá así mismo como objeto, sino que por el contrario, reconocerá una serie de objetos que están sin él, en este

sentido, la pantalla deja de ser un espejo, pues lo percibido lo ofrece completamente el objeto, y no hay algo equivalente a la propia imagen, por tanto, en éste encuentro, siempre será el otro quien ocupe la pantalla, y el espectador estará allí para mirarlo (Metz, 1977). De esta forma, podemos entender, que el espectador cobra un saber doble, pues, por un lado, sabe que percibe un imaginario, y por otro, sabe que es él quien lo percibe con consciencia plena, es decir que, en el segundo plano, el espectador sabe y se identifica a sí mismo como puro acto de percepción, como una especie de sujeto que es trascendental y anterior a todo lo que está viendo (Metz, 1977).

¿Es esta la vida real?, ¿o es tan sólo fantasía?, es uno de los cuestionamientos que buscan ser entendidos en ésta tesis, pero el psicoanálisis de la misma forma permite aproximarnos de manera precisa a éstos términos. En este sentido, será indispensable la consideración de los planteamientos de Winnicott (1987), quien nos habla de un concepto bien conocido como *objeto transicional*, para explicarlo debemos entender que en el mundo del infante existe una relación de éste puramente consigo mismo en los primeros periodos de vida, lo que algunos denominarían como una forma *narcisista* de relacionarse con el mundo, pues para el niño no existe aún la comprensión del otro como parte de una realidad externa, y de hecho la comprensión de un mundo externo resulta aún difusa, es por ello, que éste concibe a su madre como una extensión de su ser, que va a estar allí cuando éste lo necesite, y a su vez, dicha forma de ver el mundo suele verse reforzada por la correspondencia de la madre a éstas suposiciones.

Sin embargo, es la ausencia de la madre un hito dentro del desarrollo psicológico del infante, puesto que es a partir de ésta que comienza a darse una introducción a la realidad exterior, en este momento aparece el *objeto transicional*, un elemento externo cargado simbólicamente por el niño, que sería un mediador entre lo interno del niño y su mundo por fuera de sí, a estas interacciones las podemos denominar como *fenómenos transicionales* (Winnicott, 1987, p.20). Es a partir de éstos conceptos que Winnicott (1987), nos permitirá entender que la

realidad interna opera de manera mágica, la fantasía del niño, que se puede además cumplir dentro de la realidad externa cuando la madre corresponde, y le permite a éste crearse una ilusión de que su mundo fantástico es real, sin embargo, posterior a ello la *desilusión* tomará un papel fundamental, éste es un momento de la vida humana donde la ausencia de la madre será la no correspondencia del exterior con las fantasías del niño, y donde aparecerá el *objeto transicional* como un mediador entre el mundo interno, la fantasía del niño, con el mundo externo que va apareciendo, éste momento lo denominaremos como una *zona intermedia de experiencia*.

Sin embargo, en éste punto será necesario reconocer que la tarea de la aceptación de la realidad nunca se da por terminada, posterior a las edades más tempranas, aparecerá el *juego* como una forma de armonizar el conflicto de la realidad interna con la realidad externa al niño, la construcción simbólica permite que el niño exteriorice su mundo de fantasías en el juego y mantenga un equilibrio dentro de estos planos de la existencia (Winnicott, 1987). Aun así, dicho dilema puede ser concebido dentro de la edad adulta, por un lado, si un adulto exige a sus prójimos la aceptación objetiva de su realidad interna, podemos incluso diagnosticarlos con locura, pero lo que es usual, es que exista una negociación y un disfrute de *la zona intermedia*, donde además existen acuerdos con otros sobre éstas, los cuales generan ciertas complacencias y que pueden ser vistos en las experiencias de grupos de arte, religión o filosofía (Winnicott, 1987). Finalmente, será necesario entender en armonía de qué manera el consumo de géneros audiovisuales podría funcionar como negociador entre lo que llamamos fantástico y lo denominamos como realidad.

CAPÍTULO II: EL CAMINO DE INVESTIGACIÓN COMO ESPACIO DE METALECTURA Y RECONOCIMIENTO

El proceso de investigación, más allá de permitirnos el entendimiento de un fenómeno, es todo un camino de aprendizajes que se encuentra fundamentado por unas maneras de proceder que responden a la capacidad del investigador o investigadora para poner en sintonía sus competencias con los métodos científicos, dando paso a la creación de nuevos conocimientos e información académica validada. En este sentido, es fundamental reconocer las partes que se entretajan en el camino del investigar como puntos clave en esta labor, dentro del cual pueden ser considerados los cambios y aprendizajes que emergen en el recorrido, que dan cuenta no solo de los conocimientos a los cuales llegamos, sino de la manera en la que, en este caso, el investigador se posiciona, reflexiona, resignifica y se reconstruye con su trabajo como psicólogo investigador.

En este sentido, el segundo capítulo de este trabajo consiste en ilustrar de manera precisa y detallada cuales fueron los propósitos definitivos que se encuentran atravesados en esta investigación, ilustrar acerca de la manera en la que se procedió, bajo que preceptos científicos, que técnicas e instrumentos fueron utilizados y cómo dialogan estos con los objetivos y propuestas teóricas preestablecidas, cómo se accede a la información y bajo qué categorías se analizan los resultados obtenidos, quienes son las personas que se han abierto para ser coparticipes de este trabajo, y cómo éstas han sido recibidas en la investigación desde unos márgenes éticos claros, intentando rescatar siempre el arte de sus palabras.

De esta forma, será fundamental reconocer que el objetivo central que orientó este trabajo consistió en develar las características particulares de las relaciones

configuradas entre algunos jóvenes quienes han consumido anime, y consideran este hecho como relevante en su trayecto de vida, y los personajes de ficción presentes en la trama de dicho contenido. Así mismo, dentro de esta propuesta se tuvieron en cuenta algunos objetivos específicos que permitieron un acercamiento más acertado al fenómeno que buscaba ser estudiado y que consistieron en: reconocer cómo se han configurado las relaciones con la alteridad y con los espacios de ocio/tiempo libre en las vivencias cotidianas a lo largo del tiempo; identificar la manera en que se gestan los espacios de ocio que permiten el sumergimiento de algunos jóvenes en el consumo del anime como género audiovisual; y finalmente, comprender cómo se configuran las relaciones de identificación de los jóvenes con los personajes y la trama o contexto en el cual éste se desenvuelve.

La naturaleza de la investigación

En este sentido, es fundamental señalar que el proyecto ejecutado, es un proyecto de carácter investigativo, es decir que es un recorrido con el cual se busca producir nuevo conocimiento, por lo cual se utilizan técnicas e instrumentos de intervención que permitirán la evaluación y análisis necesarios para cumplir con dicho propósito (Hernández, 2006). Igualmente, debemos señalar que estamos hablando de un proyecto exploratorio y descriptivo, es decir, que los alcances del mismo nos permitirán una primera visibilización de un fenómeno, en este caso psicológico, que será estudiado y descrito desde ésta disciplina orientado por la teoría psicoanalítica, en este sentido, estamos hablando de una investigación que abre su espectro en la particularidad y no en la cantidad.

Para abrirnos campo desde la psicología en esta investigación, fue necesario reconocer que se partió de una metodología cualitativa, es decir, que hablamos de un encuentro e interpretación de los fenómenos en sus escenarios naturales, por tanto, se busca entender los significados que las personas otorgan a su realidad. (Denzin & Lincoln, 2012). De esta forma, retomando a Denzin & Lincoln (2012), podemos afirmar que una investigación desde esta perspectiva tiene como

propósito poner en juego una serie de técnicas materiales e interpretativas que permiten una visibilización y transformación del mundo a partir de notas de campo, entrevistas, fotografías, grabaciones, y demás.

De esta forma, es necesario entender que la metodología cualitativa toma como fundamento la recolección de datos empíricos, entendidos como estudios de caso, historias de vida, producciones culturales, medios audiovisuales y demás elementos que expresen abiertamente los problemas rutinarios y sus significados en la vida de las personas (Denzin & Lincoln, 2012). En concordancia con lo anterior, el trabajo del investigador es un arte que consiste en acercarse de la mejor manera posible al conocimiento, sumergiéndose en el objeto de estudio, y por ello en distintas ocasiones, haciendo uso de varias prácticas interpretativas, incluso dentro de un mismo estudio (Denzin & Lincoln, 2012).

Técnicas e instrumentos de investigación

De esta forma, partiendo de una perspectiva cualitativa de investigación, inicialmente se pensaba proseguir con una población homogénea, a partir de la cual hacer un estudio comparado por medio de la entrevista semiestructurada, y así poder hacer una caracterización amplia del fenómeno de estudio, sin embargo, en el camino fue posible evidenciar que encontrar un grupo homogéneo de esta población para la investigación realmente forzaba la naturaleza del fenómeno a las expectativas de una propuesta inicial, así en el margen de la adaptación a la forma en la cual se expresa este fenómeno, fue posible contemplar otra posibilidad, el estudio de caso, pues éste, permitiría acceder a la información sin la necesidad de homogenizar la población, más bien acercándonos a este desde la particularidad de cada uno de los sujetos, del mismo modo que se articula a la investigación de orden cualitativo, exploratorio y además a la corriente teórica psicoanalítica tomada como referencia para orientar el trabajo.

Así, a continuación, se pretende ilustrar la perspectiva desde la cual se entiende el estudio de caso y la manera en la que se articuló a las otras técnicas que ya se habían contemplado en la propuesta de investigación.

De acuerdo a lo dicho por Galeano (2012), lo que define el uso del estudio de caso es el interés en fenómenos de investigación particulares, en el caso de esta investigación, nos encontramos ante un fenómeno arraigado a la contemporaneidad, novedoso y poco explorado, por lo cual, ésta técnica fue precisa en una investigación que buscaba explorar un fenómeno poco conocido, con el propósito de generar nuevas preguntas y rutas de investigación. Así, podemos decir que, en concordancia con la metodología planteada, el estudio de caso propone una indagación intensa, holística y heurística, donde su objetivo es la comprensión de los significados en una experiencia, e implica, así mismo, una evaluación exigente y a profundidad dentro de los diferentes aspectos relacionados al fenómeno (Galeano, 2012).

De esta forma, será igualmente necesario definir desde las ciencias sociales a qué nos referimos cuando hablamos de estudio de caso, por lo que podemos tomar la voz de Young en Díaz, Mendoza & Porrás (2011) para definir esta técnica como una instancia de un fenómeno, que representa una amplia mirada de instancias paralelas, es decir, que un dato describe cualquier fase o proceso de la vida entera de una entidad y sus diversas interrelaciones dentro de su escenario contextual, dicha unidad puede ser una persona, una familia, un grupo social, una institución, comunidad o nación.

Prosiguiendo, retomaremos la palabra de Rodríguez en Díaz, Mendoza & Porrás (2011), para enunciar, por un lado, el estudio de caso biográfico, cuyo propósito es articular la entrevista a profundidad para acceder a la narración en primera persona de aquellos con quien se tiene pensado coparticipar, modalidad técnica que fue implementada dentro de la presente investigación.

De esta forma, es necesario recapitular sobre cuatro aspectos esenciales rescatados por Díaz, Mendoza y Porras (2011), el primero de ellos rescata que el estudio de caso se enfoca hacia un individuo o cosa, lo que permite un examen cercano y profundo, recopilando una gran cantidad de detalles de un fenómeno, lo cual es muy pertinente en la investigación realizada, así mismo, como diría Galeano (2012), el fenómeno a investigar en un estudio de caso puede ser una persona, pero también un evento, un proceso, un grupo social e incluso una institución, es decir que hablamos de un suceso o aspecto social localizado en un espacio y tiempo específicos.

En un segundo momento, hablaremos de cómo en un estudio de caso, es posible la articulación de varias técnicas distintas para obtener información, tales como observaciones personales, entrevistas, revisión de expedientes y demás cuestiones (Díaz, Mendoza y Porras, 2011). En tercer lugar, hablamos de la posibilidad única que ofrece el estudio de caso como técnica para ofrecer una mirada más completa de lo que está ocurriendo con un fenómeno, y fue por ello, que como bien reconocen los mismo autores, Freud hizo sus primeros trabajos desde el estudio de caso, lo cual a su vez nos permite entender que dentro de esta investigación hay un diálogo de pertinencia, coherencia y consistencia entre los modelos teóricos y metodológico ejecutados. Y finalmente, Díaz, Mendoza y Porras (2011) señalan el hecho de que un estudio de caso, no se hace bajo el precepto de verificación de hipótesis, sino que, por el contrario, su propósito es abrir caminos hacia nuevas direcciones donde pueden hacerse estudios posteriores con mayor especificidad.

De esta manera, es que la investigación permitió articular la entrevista a profundidad como técnica, a la cual nos referimos como una conversación que emerge entre al menos dos personas, en las cuales una de ellas toma el rol de entrevistador, aquel interesado en acceder a alguna información, y la otra de entrevistado, quien se convierte en la fuente primaria de información, así mismo, dicha conversación responde a un esquema, que puede variar entre rígido y flexible,

pero que responde a una problemática que generalmente nace desde un propósito profesional (Ander,1985).

En este sentido, es fundamental reconocer que una entrevista puede traer consigo diversas cualidades que libremente pueden ser escogidas bajo los criterios del investigador. Para esta investigación, si bien hablamos de entrevistas a profundidad, debemos connotar de la misma forma su carácter semiestructurado, que como bien señala Corbetta (2007), es un tipo de entrevista para la cual se hace uso de un instrumento definido como guion (Ver anexo 1), dentro del cual se recogen los principales ejes o temas a ser abordados, pero donde el entrevistador tiene una libertad para decidir los momentos en los cuales pueden ser abordados o profundizados estos temas. Así mismo, el uso del instrumento no se hace mandatorio, y a su vez se da la posibilidad de emergencia a nuevos factores y preguntas no previstos dentro de la investigación (Corbetta, 2007).

Categorías de análisis

1. Relación con la alteridad en espacios no virtuales.

Dentro de la teoría propuesta, autores como Freud, Lacan y Winnicott, resaltan la importancia que tiene en la vida de los seres humanos el vínculo social, es decir que desde que nacemos nos encontramos en una constante interacción con un otro, así estas teorías aluden a la necesidad social que tenemos los seres humanos por establecer una relación afectiva con un otro, quien en la infancia temprana suele ser la madre o principal fuente de afecto, lo cual nos permite sumergirnos en el mundo social y organizar nuestra experiencia dentro del mismo, y de allí el afecto se convierte en un motivador que nos garantiza el relacionamiento con el prójimo desde la infancia hasta la adultez mayor, mientras que la relación con otro, permite procesos de identificación y diferenciación que garantizan el autoreconocimiento, fundamental en la consolidación de la identidad . En este sentido, es fundamental analizar dentro de los relatos recolectados quienes son esos otros que se enuncian

desde los primeros recuerdos de la vida, que han permitido a las personas participantes de este trabajo organizar su experiencia en las narraciones, e identificar según permita la información como se caracterizan esas relaciones para que podamos comenzar a entender como se ha vivido el relacionamiento con la alteridad de las personas participantes.

2. Espacios y fenómenos transicionales (Juego y ocio)

Dentro de las teorías propuesta, particularmente Winnicott reconoce el juego y ocio como parte de su teoría de objetos y espacios transicionales, que son fundamentales para organizar el contraste de cargas a las que se enfrenta una persona, desde aquel momento de la infancia en el que se da cuenta de que realidad y fantasía operan como antagonistas en varios aspectos de la vida, de este modo, será fundamental reconocer de qué maneras aparecen los espacios de juego y ocio a lo largo del relato de las personas y, así mismo, dar cuenta de cómo el consumo de anime se configura y transforma como uno de estos espacios en la vida de las personas.

3. Relación espectador-personaje

A partir de las teorías propuestas, centrándonos específicamente en Metz, es posible visualizar que la relación entre una persona y un personaje se da a partir de un proceso llamado identificación secundaria, en la cual la persona es capaz de reconocer a un personaje como un otro con el cual se relaciona como espectador, en este punto, esta categoría busca explorar la relación que se establece con un personaje del anime a partir de dicho proceso, y así profundizar en la comprensión de los rasgos que caracterizan esta relación.

Acompañantes en el proceso de co-construcción

En este momento, se quiere hablar de lo más indispensable dentro del desarrollo de la investigación, y fue justamente el papel desempeñado por las 6 personas que acompañaron este proceso bajo el rol de entrevistados. En este sentido es fundamental reconocer que hablamos de una investigación realizada en la ciudad de Bogotá, un lugar que ha propiciado una estrecha relación con la llegada de nuevas tecnologías, en el marco del contexto colombiano, y por lo cual, es una metrópolis que cumple con las características necesarias para la emergencia del fenómeno que buscaba ser estudiado. De esta forma, en este contexto se buscó acercarse a una población de jóvenes, con edades semejantes a la del investigador a cargo, la razón detrás de esto, es que el interés del fenómeno nace de la autorreflexión, un interés anclado a la experiencia propia en el relacionamiento con el anime en algún periodo de la vida, y así, fue esta la principal referencia para cooperar con personas que estuvieran en un rango de edad aproximado y que hayan tenido algún acercamiento al consumo de anime en algún momento de su vida, y así sumergirse en la exploración y entendimiento este fenómeno.

En este sentido, y con relación a lo anterior se estableció el interés por trabajar en conjunto con personas de edades entre los 19 y 23 años de edad, habitantes de la ciudad de Bogotá para quienes el consumo de anime fue un rasgo importante en algún periodo de su vida, sin embargo, como inicialmente se pensaba trabajar con una población delimitada y homogénea, como estándares se había pensado que todos fueran estudiantes en alguna universidad y que además la muestra se distribuyera por mitad en mujeres y hombres. Sin embargo, en el camino las posibilidades se fueron construyendo de maneras distintas, y ya que la autorreferencia permitió un punto de partida, se utilizó este punto a favor para la investigación, articulando así lo que Ander (1985) denomina en las ciencias sociales como, *selección de muestras razonadas o intencionadas*, las cuales se caracterizan por partir de algunos preceptos por parte del investigador en términos de conocimientos o información que éste posea a priori sobre el fenómenos y el universo con el que se busca trabajar, por dicho motivo, como sostiene el autor, el investigador escoge, no al azar, ni bajo algún método estadístico, algunas

cualidades o características que éste pueda considerar como representativas del fenómeno que busca ser estudiado. Así mismo, Ander (1985) reconoce un factor que no podemos dejar de lado y es, que las circunstancias de selección de las personas con quienes se va a trabajar, afecta la representatividad que tienen las mismas sobre el fenómeno, ya que pueden verse distorsionadas por motivaciones subjetivas del investigador.

Así, en el contraste de las cosas propuestas y los cambios que se enfrentaron en el camino, el trabajo de investigación fue acompañado por de 6 participantes entre los 21 y 23 años de edad, de los cuales todos comenzaron alguna carrera profesional en alguna universidad pública o privada y, de las cuales 4 son mujeres y dos son hombres y el factor fundamental, todos y cada uno han tenido un encuentro con el anime, de tal manera que esto se considera como un momento significativo en la vida de cada uno de los colaboradores (ver anexo 2). De esta forma, a continuación, se hará una presentación más específica de cada una de estas personas:

Carlos

Carlos es un joven de 22 años, estudiante de Antropología en la Universidad Externado de Colombia, vive en el barrio Galán, localidad de Puente Aranda en la ciudad de Bogotá, aunque muchas veces está en Chía donde vive su padre. Carlos, es una persona quien además en su vida ha tenido un interés por el anime, por las culturas orientales y en la actualidad por los personajes de *Marvel*, particularmente *Ironman*, para Carlos, además de estos intereses, el dibujo ha sido una actividad de ocio importante en vida, pues ha funcionado como un espacio de despliegue creativo e incluso recreativo. De esta manera, para Carlos llama la atención el concepto de lo ficticio, que es un término utilizado en este trabajo, así, en él emerge la pregunta acerca de si es correcto hablar de un fenómeno ficticio con tanta seguridad cuando nos referimos a la relación de una persona con un personaje, pues es algo que él ha logrado vivir como real, como algo que para él funciona como

verdadero, un vínculo a partir del cual es posible sentir emociones y generar interpretaciones, en este sentido, esta es una pregunta que realmente atraviesa este proyecto de tesis, por lo cual es motivador encontrar que en su participación existan estos cuestionamientos.

Vanessa

Vanessa es una joven de 21 años de edad, quien es además estudiante de Publicidad y Mercadeo en la Universidad Los Libertadores, así mismo, Vanessa reside en la localidad de Engativá, ciudad de Bogotá. Para Vanessa, es fundamental la relación con su familia, pues ha vivido con sus padres durante toda su vida y ha logrado consolidar una importante relación con sus hermanos mayores, con quienes se comparten varios aspectos de la vida, porque caracteriza este vínculo como una unión de confianza. Para Vanessa el anime jugó un papel fundamental en algún momento de su vida, ya que le permitió aproximarse a algunos intereses como las culturas orientales, el idioma japonés y el dibujo como una práctica importante para su vida, a partir de la cual ha logrado consolidar su manera de hacer arte, lo cual articula muy bien con sus quehaceres y proyectos próximos.

Korra

Korra es una joven de 21 años, vive en la ciudad de Bogotá en la localidad Rafael Uribe, quien inició una carrera en ingeniería en artes digitales, relacionada con la programación, multimedia y medios audiovisuales, que son cosas que le llaman mucho la atención, sin embargo, dichos estudios se encuentran en pausa en este momento de la vida, sin embargo, dentro de sus otros intereses se encuentran las artes marciales, actividad que para ella es muy importante y la cual practica con frecuencia y disciplina. De esta forma, para Korra el anime y los videojuegos han tenido un papel importante dentro de su vida, pues han sido un medio para comprender muchas cosas sobre nuevos contextos culturales, y así mismo, que han

sido mediadores en el relacionamiento con amigos cercanos o conocidos a lo largo de la distancia. Finalmente podríamos decir que Korra es una persona que le gustan mucho los animales, y apreciar distintas formas del arte como medios audiovisuales, música y literatura, aspectos que reúne dentro de su manera de concebir y vivir en el mundo.

Salomé

Salomé es una joven de 21 años. Estudiante de Filosofía en la Universidad Externado de Colombia, quien vive en la ciudad de Bogotá, en la localidad de Chapinero, así mismo Salomé es una persona a quien le gusta mucho poder hacer danza, viajar cuando sea posible, leer sobre temas trascendentales para sí y encontrar en estas actividades y en cada aspecto de vida maneras de llegar a la autocomprensión. Es por esto, que este momento de la vida de Salomé, se podría caracterizar por la posibilidad de pensarse y repensarse desde el plano de la sexualidad, entender aspectos alrededor del afecto y cómo es el afecto que emana hacia los otros, del mismo modo, para Salomé es importante pensar en qué va a centrar su vida después del pregrado, enmarcados en la investigación, ya que en el momento se encuentra abordando temas referentes a la cultura oriental, tales como las tradiciones antiguas en la India, dentro de las cuales se encuentran la danza tradicional y antigua como formas de expresión y reconocimiento.

Susana

Susana es una joven de 22 años, que vive en la ciudad de Bogotá, localidad de Santa Fe, quien además es estudiante de medios audiovisuales en la Universidad Nacional de Colombia. De esta manera Susana es una persona a quien le gusta mucho la música en géneros muy diversos y para quien el anime ha tenido un papel importante en su vida, en cuanto le ha permitido reconocerse de distintas formas a

lo largo de su vida, así mismo, es una persona que le gusta apreciar el arte en distintas formas y aventurarse en la construcción de nuevas ideas que emergen desde la reflexión personal. A Susana le gustan mucho las historias y la posibilidad de conectar a mucha gente a partir de una narrativa, por lo que se proyecta en la posibilidad de crear estos mundos posibles dentro los cuales las personas puedan sentirse parte más allá de sus diferencias.

Gohan

Gohan es un joven de 22 años quien vive en la ciudad de Bogotá en la localidad Rafael Uribe, quien es estudiante de Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes en la Universidad Católica, y además es practicante profesional de artes marciales como son el Taekwondo, Hapkido y Kick Boxing y Kung Fu, deportes que practica desde los 10 años de edad. No está demás decir que Gohan es una amante de los deportes y las artes marciales, ya que a partir de estos ha encontrado un sentido que motiva lo que hace actualmente con su vida, del mismo modo para él el anime ha tenido un papel importante dentro de vida ya que le ha permitido la posibilidad de sentirse acompañado, pero a su vez de encontrarse como persona en un camino que le permitió descubrir nuevas afinidades, ocios y personas que han estado presentes en su camino en momentos cruciales de la vida.

Los pasos en el caminar

La realización de este proyecto se encontró segmentada en 5 partes distintas, las cuales fueron evaluadas y aprobadas una a una, en primer lugar se realizó un *estado del arte*, con el cual se abordó el tema de las tecnologías de manera macro, y mediante el cual se lograron visibilizar distintos puntos puestos en consideración para llegar a una delimitación precisa del fenómeno, luego de esto se realizó una propuesta de investigación utilizando la información recogida, para encontrar un camino específico que se indagaría a mayor profundidad, así se prosiguió en la

construcción de unos antecedentes delimitados en el fenómeno particular de los audiovisuales como fenómeno de encuentro tecnológico, que permitiría la visibilización y propuesta de una problemática con su correspondiente ruta teórico-metodológica. En este caso se optó por una metodología de orden cualitativo y una orientación teórica psicoanalítica.

En este sentido, es necesario aclarar que cada intervención con cada uno de los participantes se hizo de forma individual, y en contextos diferentes, se hizo uso de un guion de entrevista semiestructurado, para realizar una entrevista a profundidad, que buscaba explorar de manera minuciosa información respecto a datos sociodemográficos, la historia del sujeto respecto a su entorno familiar, desde sus primeros recuerdos, hasta la actualidad, la historia escolar del sujeto, su relación a lo largo de su vida con respecto al tiempo libre y ocio, algunas preguntas con respecto a los cambios percibidos en la vida desde la adolescencia hasta la actualidad y, finalmente, unas preguntas que buscan la emergencia de un espacio de reflexión donde se pueda hacer una metalectura de los distintos puntos abordados en el desarrollo de la entrevista, por lo cual, esto es puesto en consideración al momento de abordar el análisis de cada uno de los casos, los cuales no buscan en ningún momento establecer algún tipo de generalización, sino por el contrario profundizar individualmente en cada uno de los relatos de cada persona. En este sentido, nunca hubo un rigor estricto por seguir al pie de la letra el instrumento, sino que existió una orientación por los distintos ejes preestablecidos en el mismo, siempre dándole prioridad al hilo conductor de la conversación que iba emergiendo en cada uno de los encuentros. En este caso, el guion permitió recordar algunas preguntas puntuales que era importante no pasar por alto.

En este orden de ideas se prosiguió con la sistematización y análisis de la información recolectada, en este caso, es necesario rescatar que como resultado se obtuvieron 6 entrevistas grabadas con sus respectivos soportes éticos, con una duración de 1 hora y 30 minutos en promedio, las cuales fueron transcritas una a una, y analizadas como estudios de caso.

Así mismo, se permitió el ordenamiento pertinente de los datos según las categorías de análisis definidas de manera cronológica, según lo cual, se hizo un análisis hermenéutico de cada uno de los casos, vinculando, en primer lugar, la voz de los participantes, las propuestas teóricas ya señaladas, la voz del investigador y algunos conceptos técnicos abordados en la contextualización del fenómeno.

Finalmente, la última fase de investigación consistió en la escritura, mediante la cual se busca narrar de manera detallada, precisa, coherente, respetuosa y clara todo el trabajo que se ha venido gestando a lo largo de los últimos dos años y medio, con el fin de poder comunicar e ilustrar las cosas maravillosas que, junto con los participantes de la investigación, y todos aquellos quienes asesoraron el proceso, lograron ser construidas en el andar.

La ética como luz orientadora del proceso.

De la misma forma, se hace indispensable señalar bajo qué aspectos éticos se procedió a lo largo de toda la investigación. En primer lugar es necesario enunciar que toda esta propuesta fue formulada bajo la honestidad académica, respetando la autoría de cada una de las voces constituyentes de este trabajo, se contó de la misma forma con la asesoría de profesionales capacitados para la validación de los instrumentos, y la aprobación de los elementos teóricos, procedimentales y técnicos de la investigación.

Así mismo, la participación de cada una de las personas entrevistadas fue completamente voluntaria e informada, por lo cual se tuvo una charla previa donde se ilustraba de manera detallada cada uno de los propósitos del trabajo, donde se explicaban las razones por las cuales había decidido recurrir a su coparticipación, de qué forma se iban a manejar los datos y que su privacidad sería totalmente respetada, en la misma vía, se recalcó el poder absoluto de no querer participar, de

retirarse en el momento deseado y de no responder cualquier pregunta o comentario que se considerara incómodo o irrespetuoso, así mismo, se pidió la enunciación de cualquier, sugerencia, reclamo o recomendación sobre cada uno de los encuentros, los cuales fueron acatados de manera respetuosa siempre, y se recalcó el compromiso con la divulgación del documento final con cada uno de ellos, una vez éste estuviera listo. Como soporte de lo anterior, se cuenta con cada uno de los consentimientos informados respectivamente diligenciados y firmados por cada uno de los participantes.

De la misma forma, es necesario recalcar que el uso de los datos se ha hecho de manera íntegra y respetuosa con cada una de las personas con quienes se trabajó, tal y como señala el código de ética del psicólogo (2000) y, por tanto, se ha redactado cada fragmento que involucra a los participantes desde un discurso de potencialidad, donde se busca ilustrar de manera bondadosa lo bello que dejó cada uno de ellos en su compartir con la investigación, y que fuera su voz la que preponderara en los resultados que fueron encontrados en cada uno de los casos. Así mismo, resulta pertinente resaltar que el investigador a cargo, se encuentra en formación como psicólogo, por tanto, en aras de reconocer sus alcances y límites, no realizó en ningún momento terapia psicoanalítica, sino que, por el contrario, simplemente orientó la investigación desde la voz de la teoría psicoanalítica, en el margen permitido por cada conversación, carga que corresponde con sus competencias como psicólogo en formación.

CAPÍTULO III: SE ABREN LAS PUERTAS A UN MUNDO LLENO DE ARTE, FANTASÍA Y MAGIA.

La particularidad de cada uno de los casos, que será expuesta dentro de este capítulo, pretende poner en diálogo, el fenómeno de estudio que ha sido explicado con detalles, los aspectos procedimentales que tuvieron lugar en el camino y las voces de las personas que han acompañado la apuesta hecha en el marco de esta tesis, todo con el propósito de responder a los objetivos trazados inicialmente, de esta manera, a continuación, se ilustrarán de manera individual los resultados obtenidos en cada uno de los encuentros, titulados con un pseudónimo que referencia a cada uno de los participantes, con el fin de proteger su identidad, y simultáneamente se procederá a analizar dichos resultados de acuerdo a la coherencia temporal de las narrativas.

Del mismo modo, se hace relevante entender qué como parte del proceso de procesamiento, sistematización y análisis de la información, se encontró que las categorías de análisis desde la cuales se procedió se entretajan de manera permanente a lo largo de cada uno de los relatos, y además varían y se transforman de acuerdo a los periodos de vida que emergen en cada uno de los casos, por este motivo, para presentar los resultados y la discusión se tendrá en cuenta como primer factor el orden cronológico en el cual logran ser organizadas la narrativas.

Caso 1: Carlos

Para comenzar con la presentación y el análisis del caso, es fundamental señalar que, en la entrevista realizada, se reconstruyó parte de la vida del sujeto en un orden temporal emergente dentro de la conversación, el cual nos remonta a 5 momentos específicos de la vida de Carlos, los cuales son:

- Desde los primeros recuerdos hasta los 9 años
- De los 10 años a los 12 años
- De los 13 años a los 15 años

- De los 16 años a los 18 años
- De los 19 años hasta el presente.

Este orden cronológico permitió ubicarnos temporalmente a lo largo del relato. Del mismo modo, los resultados fueron expuestos y analizados de acuerdo a las categorías de análisis definidas en el capítulo anterior:

- Relación con la alteridad en espacios no virtuales
- Espacios y fenómenos transicionales
- Relación espectador-personaje.

De los primeros recuerdos a los 12 años:

En un primer momento, los resultados permitieron identificar que en los recuerdos más tempranos del sujeto, existió una relación referida a la crianza cercana a la madre y a la abuela hasta los 9 años de edad, sin embargo a partir de esta edad, aparece el padrastro como nuevo integrante de la familia, con quien su madre pasaría mucho tiempo fuera de la casa por temas relacionados al trabajo, permitiendo así que Carlos esté más tiempo solo en casa, de esta manera, el sujeto comienza a autoreferenciarse como una persona que no tenía muchas personas con quienes compartir en esta etapa de la vida, lo cual permite que se autodenomine como *independiente* cuando se le cuestiona por la importancia de una compañía en esta etapa de la vida, así lo podemos notar en las siguientes afirmaciones:

"de los 9 años para allá, mi mamá conoció a mi padrastro, ¿qué pasa?, debido a lo que ellos trabajan, que es comercio exterior, ellos no están mucho en la casa"; "emmm, al ser el mayor, no tuve mucho con quien compartir, la verdad, no había mucho con quién compartir", "la verdad yo desde pequeñito fui muy independiente en ese sentido".

De este modo, es fundamental reconocer que esta autodenominación por parte del sujeto emerge a partir de una relación con la alteridad, que en este caso se encuentra caracterizada por la ausencia, lo cual, de acuerdo a la teoría freudiana expuesta tiene todo un sentido en la configuración de la identidad.

Así mismo, se hace manifiesta una dificultad para entablar relación con los compañeros del colegio desde antes de los nueve años, y esto se narra vinculado a diferencias en los intereses extracurriculares del sujeto y los compañeros del colegio, dado que ellos se referían a juegos y programas que eran desconocidos en ese entonces para Carlos, quien por su parte, en las dinámicas de su hogar, se dedicaba a hacer otro tipo de actividades diferentes a las de sus compañeros como podemos evidenciar en las siguientes afirmaciones:

*"Tenía que leer *risas*, aprendí a leer libros de ciencias sociales, de filosofía, no había nada entretenido, eso sí lo admito, no había nada entretenido, eran libros de anatomía, libros de filosofía, no había nada más que hacer, además que el único televisor que había en la casa estaba en el cuarto de mi abuelo, y él no dejaba prender el televisor, porque decía que el televisor volvía bruta a la gente, entonces era imposible prender el televisor, no le gustaba para nada"; "Eso fue difícil, porque yo me acuerdo que al principio, como tú lo acabas de decir, ese era el tema ¿no?, entonces estaban los niños jugando con los tazos, o hablando del programa *risas*, entonces sí, fue difícil, fue difícil".*

Todas estas prácticas, según lo narrado, generaban una brecha en el relacionamiento con los otros, en este caso, no con los miembros de la familia, sino con las relaciones no filiales, en este caso encarnadas por los compañeros del colegio, relaciones que como sabemos, desde la teoría freudiana propuesta, juegan un papel fundamental en nuestro desarrollo como personas.

De los 10 a los 12 años:

Sin embargo, con relación a lo anterior hubo un momento de ruptura, durante este segundo periodo emergente en la temporalidad del relato, ya que específicamente a los 10 años Carlos tiene la posibilidad de relacionarse con un nuevo mundo de interacción audiovisual, con la televisión:

“Ya cuando digamos, tuve como esa independencia de los 10 para arriba, que ya como que me dejaban solo, y todo ahí podía prender yo el televisor, podía ver lo que yo quisiera, entonces ya me podía dar ese gusto”.

Este relacionamiento, además le permitiría conocer lo que posteriormente se reconocería como anime, y que sin saberlo, sería un medio facilitador para instaurar relaciones sociales con los compañeros del colegio, lo cual, teóricamente podemos pensar que resultará indispensable en la vida de Carlos en un momento en el que enuncia que pasaba mucho más tiempo solo:

*“Eso fue difícil, porque yo me acuerdo que el principio, como tú lo acabas de decir, ese era el tema ¿no?, entonces estaban los niños jugando con los tazos, o hablando del programa *risas*, entonces sí, fue difícil, fue difícil, pero la ventaja es que cuando uno empieza a ver estos programas, los vuelve como algo de uno, como un hobby, ya era más fácil entrar con ellos, o sea entrar a socializar, porque creo que como que esa entrada ya no era forzada, sino que uno podía decir a si yo vi esto, entonces uno ya como que entraba ya a hacer las amistades más fáciles”,*

Así mismo, podemos notar cómo, para Carlos y, los demás sujetos que se sumergían en el mundo del anime como espectadores, compartir un gusto dentro del ocio les permitiría una facilidad para relacionarse con los otros, lo que se reflejaba de manera clara en sus interacciones sociales descritas. Como podemos ver en el fragmento del relato anterior, “los tazos”, hacen referencia un artefacto representativo de algunos programas, principalmente de anime que permiten jugar

con otras personas alrededor de dicha trama, así mismo podemos ver esta misma dinámica a partir del siguiente fragmento:

“No, ya con mis amigos del colegio, nosotros hablábamos del tema, en ese entonces estaba de moda Inu Yasha, por la franja de Cartoon Network, hablan de esa, hablaban de Dragón Ball, estaban pasando la saga de Majin Buu, entonces era el boom, me acuerdo, que más, luego vino el boom de Yu-Gi-Oh, entonces era el traer las tarjetas al colegio, hacer las apuesta por las tarjetas y por los tazos también, los metalizados que hubo de Pokémon”.

De esta forma, podemos evidenciar que el consumir programas de anime se convertía en un espacio de ocio en dos niveles distintos, por un lado, en la relación de los, en aquel entonces niños, con el programa, y por otro lado, el juego como interacción mediada por unos objetos representativos del programa de anime y sus personajes, así mismo, desde la teoría de Winnicott, podríamos denominar estos objetos como fenómenos transicionales, ya que se convierten en negociadores entre lo que estos niños logran organizar a nivel de la fantasía, estimulada por el consumo de los anime, con respecto a su cotidianidad en el colegio con sus compañeros de clase.

Continuando con el relato, vemos que este momento fue un hito que diferenció las relaciones de Carlos, ya que el consumo de estas series y el relacionamiento con los amigos tomó un papel muy importante en este periodo:

“Eso cambió muchísimas cosas, muchísimas cosas, empezando por las tareas, porque yo me ensotaba era a ver el programa que me parecía interesante, uno hablaba entonces uno ya tenía más amigos, ya uno socializaba muchísimo más, y si uno quería hacer el qué partido, o ponernos todos de acuerdo ya era más fácil, porque uno ya tenía como su parche, entonces eran los que siempre hablaban como de tal cosa, entonces ya era

el parchecito de los ponchados, el parchecito que salía a correr en el barrio, el parchecito del tin-tin corre-corre”.

Sin embargo vemos que los espacios de juego podían girar en torno a otras cosas más allá del anime o programas de televisión, ya que también se recurría a otras dinámicas recreativas. Así mismo, podemos ver que el relacionamiento con los otros, implicaba procesos de identificación, en los cuales se destaca como “*afinidad*”, esas características propias que puedo ver en el otro, las cuales me permiten acercarme a éste, y que incluso se relacionaban con los gustos alrededor del consumo de anime:

“No, yo creo que era el nivel de afinidad, o sea eso si yo lo digo así, eso era el nivel de afinidad del momento, entonces, el que tenía como más empatía de lo que veía en televisión, uno como que tenía más afinidad con esa persona, porque uno llegaba "si se vio el episodio de ayer" que no sé qué, entonces la otra persona, "sí claro", entonces uno como que empezaba a hablar más con ese que con el otro, claramente pues cualquiera entraba en el parche para ir a jugar, fregar la vida, pero si uno tenía como ciertos amigos con los que uno tenía más afinidad, por lo que uno ya compartía digamos que ese espacio, entre comillas.”

Por otro lado, vemos como a partir de estos sumergimientos en lo audiovisual, se comienzan a configurar nuevos espacios, que según la teoría de Winnicott, podríamos denominar como transicionales, ya que son espacios que permitían la abstracción de la realidad externa del sujeto para sumergirse dentro de un mundo de fantasía, lo cual según la teoría tiene todo un sentido en tanto permite negociar las cargas que confluyen desde lo interno y lo externo del individuo, e incluso en el relato podemos evidenciar cómo estos espacios llegaron a ser considerados como “*sagrados*”, lo cual indica lo significativos que se convirtieron para Carlos en este momento de su vida:

“ese momento para mí era prácticamente sagrado, yo me sentaba a ver mis morraquitos y de ahí no me paraba nadie, ya el tiempo libre, si era para hacer las tareas o salir a otro lado, pero en esa franja del día no me la tapaba nadie, porque era como mi espacio, yo me sentía bien, full”.

En la continuación del relato, nos encontramos cerrando esta etapa que fue entre alrededor de los 10 hasta los 12 años, momento en el cual se señala un cambio en las dinámicas del ocio y del relacionamiento con los otros, en este caso al interior de la familia, ya que se comenzó a compartir estos espacios de consumo de anime con su padrastro e incluso crear nuevos espacios alrededor del juego con consola de Xbox:

“después mi padrastro cambió digamos la modalidad que tenía de estar viajando mucho, y entonces lo que hacíamos era que él y yo veíamos la televisión, entonces claro a él también le gustaban los morracos, le gustaban los muñecos como de animación, pero entonces nos sentábamos a ver y en el anime intentábamos congeniar, porque es que el estilo de anime que pasaban en ese momento no es como el de ahora que es de corte infantil, sino que tenía una trama y era serio y eso como que nos permitió congeniar ahí”, “yo estaba en séptimo y llegó la consola de Xbox así nuevecita, y nos sentábamos después era a jugar, entonces claro mi mamá llegaba también y se entozotaba que por qué no había hecho tareas, entonces estábamos con las manos en la masa, como... mierda, como le digo que no, me la pasé toda la tarde jugando”.

En esta última afirmación se hace evidente una relación antagónica entre las exigencias del mundo real (las tareas) y la posibilidad de desprendernos de ese mundo a partir de estos espacios de ocio, los cuales absorben al sujeto fácilmente, pero así mismo se limitan por la capacidad que tengan de atraer al consumidor:

“Eso depende, porque algo que yo digo que es el engome, depende qué tan engomado esté uno, tanto con la serie como con el videojuego, porque así como había días que yo podía decir, no este episodio está muy cansón y vengo, lo apago y me voy, había otros donde uno decía, no es que este juego es una chimba y era desde que uno llegaba a las 12, hasta más o menos las 8 o 9 de la noche jugando el videojuego”, “ya cuando lo aburría a uno ya no era relevante, ya no era obsesivo”.

En este sentido, y en aras de adentrarnos en el tema de anime, y en la relación con los personajes, podemos rescatar que, hasta este momento de la vida, existió una serie de anime significativa en la vida de Carlos llamada Yuyu Hakusho:

“Bueno, esa que yo aún no me supero es esa de Yu Yu Hakusho, en una serie que me pareció bastante buena, esa fue la que me amarró en el mundo del anime”.

Se considera como significativa justamente porque se habla de ella como una serie que convenció a Carlos de seguir en el consumo del anime, sin embargo, es interesante identificar qué fue aquello de este contenido que tuvo tanta trascendencia dentro de la narrativa del sujeto y a qué se identificaba el mismo como espectador:

“el protagonista, si era interesante en sí, pero era más interesante el combo de amigos que el man tenía, porque digamos que cada uno tenía como una personalidad interesante, entonces estaba el principal que, no es que yo me tengo que agarrar con este tipo, porque es que va a matar a todos, y llega el otro que tenía como esa actitud que le contrarresta todo, como de debería relajarse, déjelo así, no importa, entonces era más como el combo, como el juego de esas personalidades. Pero específico, específico, no”.

De este modo, podemos ver que realmente la identificación con el personaje, en este caso concreto, no ocurre con uno de ellos de manera específica, más bien los rasgos de distintos personajes se toman como referencias para dialogar con el mundo de Carlos, así como podemos complementar en la siguiente afirmación:

“Sí, yo creo que los primeros animes que yo me vi, siempre eran de tener una particularidad, y eran como de combitos de amigos, y yo siento que yo ahí aprendí muchos valores de lo que es la amistad, la lealtad, cosas de ese estilo, para cuando uno está con otras personas”.

Del mismo modo, es fundamental reconocer que la identificación secundaria, retomada de Metz, es un proceso que permite al sujeto vincular la experiencia de un referente, en este caso los personajes, y traerla a la vida propia en forma de ideales y pautas sociales que se configuran como algo significativo en la vida del sujeto:

“Ush, el final, cuando los empiezan a matar uno por uno, claro uno está creciendo con esa idea de los amigos son así, uno empieza a ver cómo se separan, como se empiezan a morir, y claro a uno lo marca”.

De los 13 años a los 15 años:

En este momento de la narración, comienza hacerse evidente un cambio en las formas en las que se vivía el ocio, al parecer el límite que se mencionó anteriormente que tienen estos audiovisuales de atrapar a los sujetos se hizo evidente en esta etapa, sin embargo, no se rompió la relación entre Carlos y el consumo del anime, más bien se transformó gracias a la exploración de prácticas como el dibujo:

“digamos que a uno las series como que no le ponen, ya no lo engomaban a uno como con tanta facilidad, pero igual yo nunca rompí ese vínculo, yo pasé

de verlo a intentar dibujarlo y dibujarlo, o sea cambié ese espacio donde yo me sentaba a verlo, a intentar dibujarlo”.

Lo cual a su vez funcionaba como fenómeno transicional, ya que le permitiría a Carlos conjugar la realidad con su mundo interno, que a su vez se había visto retroalimentado constantemente por el encuentro con el anime en momentos anteriores de su vida:

“Dibujar los personajes, intentar dibujar los propios personajes que a uno se le ocurría de todo ese collague de historias, entonces era interesante intentar plasmarlo”.

Del mismo modo, es fundamental señalar que esta transformación en las prácticas del ocio, continuó ejerciendo su mismo rol en la mediación social con los pares del colegio, tan solo que de forma distinta, lo cual a su vez favoreció para que esta transformación fuera retroalimentada de manera positiva en la vida de Carlos:

“ese ocio siguió cumpliendo la misma situación, entonces yo me acuerdo que ya no era la charla del anime, sino entonces uno llegaba y mostraba el trabajo en artes, y todos eran como "ohhh, ese dibujo está una chimba", y es que yo me ví eso, o si no tenía nada que ver era "ohhh, el dibujo sirve", o sea, el haber querido intentar dibujar ese anime empezó a generar como una pasión por el dibujo, que después me ayudó a generar otro tipo de relaciones a través del dibujo”.

Del mismo modo, en este momento de la vida podemos entender como la alteridad es fundamental en la consolidación de la identidad, puesto que nuestro relacionamiento en grupos sociales nos permite configurar la forma en la que nos autoreferenciamos y expresamos con los otros, esto ya que los espacios que se vinculaban al juego con los pares del colegio se comienzan a transformar en lo

relacionado con el anime, por lo cual ya no se connota a nivel social de la misma forma:

“Bueno ahí cambia mucho, porque mi colegio tenía una tendencia ligeramente marxista, entonces habían unos chicos a los que ya... como que el expresar lo que nos gustaba no era muy bueno, entonces yo me acuerdo que lo que fue noveno y décimo, en décimo como que ya nadie hablaba del tema, como que le que tocaba a uno meterlo como por debajo”.

De los 16 años a los 18 años:

Sin embargo, esta etapa en la que el anime ya no era el mejor tema para interactuar con los otros, en la que además aparece el dibujo como una mejor expresión de gustos se vuelve a transformar en el siguiente periodo vislumbrado en el relato, cuando Carlos estaba cursando los dos últimos años del colegio:

“pero después a finales de décimo y principios de once, empezaron a aparecer unos chicos que nosotros no sabíamos qué les pasaba en la cabeza, porque llegaban que con el gorro de no sé qué, que con la maleta llena de botones... y uno era... Y esos tipos que. Pero uno después se daba cuenta, que estos tipos se habían visto las mismas series que uno, pero ellos no había como optado por ese qué dirán, por lo que ellos habían llegado de otros colegios, entonces digamos que la presión entre nosotros era muy fuerte, y uno como que disimulaba esos gustos, pero a esta gente le importaba cinco”.

Una vez más, como se mencionó con anterioridad, la alteridad aparece como un actor configurativo de nuestra autoconcepción, en este caso nos permite entender que la regla social no debe ser tan estrecha como se pensaba, hay otras posibilidades de vivir el contexto que se salen de los rigurosos lineamientos que se

habían venido construyendo en los años vinculados a la etapa anteriormente descrita.

Del mismo modo, en este momento se abren las posibilidades para configurar y fortalecer relaciones en el entorno social denotadas con alta significación en la vida de Carlos:

“No, ya lo que fue noveno, décimo y once, ya tuve un combo de amigos que todavía seguimos siendo el combo de amigos, con unos más que otros obviamente, pero sí, son amistades que perduran desde el colegio todavía”, “un momento en el que yo pasé problemas familiares, a mí me echaron de la casa también por problemas familiares y ellos fueron un gran apoyo”.

Y del mismo modo, estas son relaciones que se vinculan de alguna manera a las transformaciones que habían ocurrido con relación a los espacios de ocio emergentes del consumo de anime, como podemos apreciar cuando indagamos por el cómo fue la emergencia de estas relaciones en la vida del sujeto:

“A no, fue muy chistoso porque eso fue gracias al dibujo también, cuando estábamos dibujando, uno empezó a decir, ¿cuál ha sido la serie más importante? entonces claro, yo intenté dibujar a Yusuke, que es el de Yuyu Hakusho, entonces claro, uno de mis amigos dijo, a yo también vi esa serie, que no sé qué, y terminamos después hablando de anime y también terminamos compartiendo otros gustos también en el cine, la verdad casi mi combo de amigos es porque compartimos o gustos musicales o gustos de la televisión o el cine, nos gusta mucho consumirlo, de hecho uno de los espacio de ocio después era ir a la casa de alguno a ver algo, una película, un programa, una serie, cualquier cosa, pero ese era como el plan”.

Es fundamental señalar que en este periodo de tiempo, hay un factor que cambia la manera en que Carlos, y en general varias de las personas que consumen

anime, se relacionan con el mismo, y es que el internet aparece como un nuevo mediador para este consumo, ya no era la televisión el epicentro de encuentro espectador personaje y así mismo, el internet venían con unas pautas distintas desde las cuales las dinámicas de consumo podrían reorganizarse de diferentes formas, sin embargo, si bien hay cosas que cambian, no todo fue tan drástico para Carlos:

“la verdad yo creo que el Internet ya después fue una excusa, porque entonces uno era como... a, se acuerda de la serie de tal, mire que en internet están todos los verracos episodios, entonces claro nos reuníamos a ver las series y todavía lo hacemos, entonces el anime como que también, el internet permitió también como excusas para vernos fuera de todos los ámbitos que tenemos, fuera de la educación, fuera de la familia, como que es una excusa”.

Así mismo, en este periodo aparece la serie que podría denominarse como más significativa a lo largo del relato, dado que al explorar alrededor de ésta, se encontró una muy fuerte cercanía con respecto a esas series y personajes que causaron impacto en su momento:

“Lo tengo ya, me prendiste el foco. Ahora se me fue la paloma del nombre (más adelante en el relato logramos clarificar que se llama Watanuki), pero era el personaje principal de la serie de Holic, de HolicXXX, de Clamp, porque yo sentía mucha afinidad con el man, por lo que el man había tenido también una infancia independiente, el man no había tenido televisión, le había tocado leer, y después conoció el manga y el anime y después lo lleva a ese mundo fantástico, y uno era como ... ¡mierda!, y los chistes que ese man tenía en su vida cotidiana uno dice, eso a mí me pasó, me pasaba, entonces yo me sentía como muy identificado con ese man, tanto así que esa era una de las series que cuando estoy despachado me gusta ver de por medio, y porque todavía

siento que como que ese personaje como que me identifica, me siento identificado con él’.

De esta manera, podemos comenzar a darnos cuenta de que hay una fuerte identificación con el personaje, que incluso podría ser pensado como una alteridad, cuando vemos denominaciones como “*el man*”, al cual se hace referencia por las cosas que le han pasado en su vida, que son contempladas como cosas semejantes a la vida propia del sujeto, y el cual logra ser contemplado como “*un man*” histórico, con humor e incluso como un semejante etario cuando se indago por este factor:

“tenía como 17-18 años, y yo creo que también hubo esa empatía porque yo lo vi sobre los 16-17, también hubo ese nivel de conexión”

En este punto es muy interesante que Carlos enuncie la palabra *empatía*, ya que allí supone un nivel de conexión con el personaje en la cual se reconoce una dimensión afectiva del mismo, se enmarca la existencia de un otro legítimo, con su vida, sus afectos y sus circunstancias.

Del mismo modo, en esta etapa del relato, el internet es reconocido como un factor de cambio en el relacionamiento con el personaje, ya que a partir de este se posibilita la búsqueda del personaje por fuera de la trama del programa, se permite la profundización en este ser que causa intriga, lo cual se visualizó luego de cuestionar si se conocía sobre la historia que iba detrás de este personaje:

“Sí, claro eso fue una maña que yo cree después de esa franja casi que sagrada, y es que cuando yo me engomaba con una serie, si yo no entendía algo, ahí fue donde también comenzó a servir el internet, yo los buscaba, yo tenía que buscarlo, entonces después comencé a leer el manga por internet, y si no lo conseguía... no yo tenía que saber cómo era el personaje, yo tenía que terminar de saber quién era el tipo, cuál era la trama del tipo, las personalidades del tipo, para terminar como de entenderlo”.

Como dato interesante, ya pudimos notar como el personaje dentro del relato, posee algunas características que se relacionan con cualidades propias de Carlos, sin embargo, hubo características del personaje no contempladas previamente a la entrevista que emergieron del personaje y se vincularon emotiva e inmediatamente a la experiencia propia:

“Hablando de los multiversos, se llama la bruja dimensional, y él entra a la tienda y negocia con la vieja que le quite todos esos demonios, y la vieja le dice "no pues yo le consigo trabajo, al parecer usted es extremadamente independiente pues venga aquí a trabajar todos los días", y efectivamente eso es lo que le pasa, entonces él empieza a trabajar en la cocina de la bruja y yo no sé si será casualidad, acá echándole cabeza, como tú dices, uno de mis primeros trabajos fue la cocina, o sea terminé replicando la primera profesión del man, uy hasta ahorita le hecho cabeza y es curioso, porque si, él empezó trabajando en la cocina de la vieja, después en la casa de la vieja, entonces igual, yo terminé trabajando en un restaurante, después de un restaurante en una cocina, y después terminé trabajando para una familia también ya de viejitos, pero entonces cuidaba a los viejitos”.

De alguna manera, es posible vislumbrar que la relación con este personaje, ha permitido a Carlos la organización de su propia experiencia en el relato. Prosiguiendo, como dato interesante, y partiendo de la idea de que estos fenómenos transicionales de los que hablaba Winnicott, nos permiten una negociación entre todo aquello que es fantástico y que nos mueve como seres humanos, y lo que sucede en la realidad, los hechos, todo aquello que está por fuera de ese mundo fantástico, que también tiene un lugar importante dentro de la vida de los seres humanos. Pues bien, acá podemos ver como justamente una cualidad de este personaje para Carlos es que es fantástico, pero que al mismo tiempo posee características que le permiten ser real, en otras palabras no es completamente una

fantasía, no solo puede estar en ese mundo, porque también tiene algo de cierto y no fantástico:

“Entonces digamos que también eso es chévere porque no es un personaje cien por ciento mágico, sino que tenía que arreglárselas desde lo normal, desde lo cotidiano, entonces es un personaje normal, es un personaje verraco, que se la rebuscaba”.

Y esta referenciación a las cualidades que hacen de este personaje algo más real, se permiten ser entendidas más a profundidad cuando volvemos a cuestionar sobre qué permite la identificación con éste:

*“Yo creo que desde el sentido del humor, que es un sentido del humor pésimo, hasta la actitud, la actitud porque digamos el tipo como, como el tipo de pasado que él había tenido, el tipo de pasado que yo tuve, o sea como la dificultad de hacer amigos, pero cuando los hace uno como que intenta tener los famosos valores de amistad de fraternidad, si yo creo que son relaciones donde yo me identifico mucho con él, la sobriedad también, es un personaje que se ríe todo el tiempo, es un personaje sobrio pero se relaciona con la gente y ahí sí se divierte, si yo me siento totalmente identificado con ese man, nada que hacer, y lo admito *risas*”.*

Del mismo modo, es posible evidenciar como Carlos enuncia la importancia para él y para el personaje de los valores de la amistad, lo cual es una cualidad que había resaltado con anterioridad cuando habla del anime que le permitió acercarse e identificarse con un grupo de amigos en los cuales logró vislumbrar la importancia de la amistad y los valores alrededor de esta, por lo que la amistad comienza a visualizarse como un hito importante para la vida de Carlos, significativo tanto en el relacionamiento con la fantasía, como en el relacionamiento social.

Por otro lado, es interesante evidenciar que la identificación de Carlos con su personaje, es una identificación que reconoce una dimensión psicológica del personaje, está connotada como la madurez que adquiere éste personaje en el recorrer de su experiencia de vida:

“o sea a pesar de que pareciera que todo se desarrolla en un año, el personaje si va madurando psicológicamente, o sea él llega así muy sobrio y todo pero llega como muy infantil, o sea la edad del man en esa serie y el tiempo lo hacen en torno a la madurez que él va teniendo mentalmente. Entonces desde que él entró siendo joven y cuando el por fin tiene que tener las riendas de la tienda ya tiene la mentalidad de una persona mayor, de una persona sabia, de una persona vieja. Entonces yo creo que no envejece, pero mentalmente sí sufrió muchos cambios”.

Del mismo modo, a pesar de los tránsitos que vive el personaje, a los cuales alude Carlos, la identificación con éste no deja de existir, por el contrario hay otras nuevas cosas que permiten que esta identificación sea reconocida:

“Uy si, si porque ese sentirse como absorbido por la tienda, yo a veces lo vivo cuando mi papá me dice que me tengo que encargar del negocio de él, entonces con más veras yo siento que ese man me identifica, porque digamos es como ese sentirse... o sea lo que le pasa a él en la historia, es lo mismo que yo siento cuando me dicen, bueno es que usted se tiene que hacer cargo de esto, y yo no... pero es que a mí no me trama esto, entonces uno se empieza a sentir como absorbido por las obligaciones y la familia, por parte paterna”.

Del mismo modo es posible ver cómo la narrativa detrás del personaje permite que Carlos autorreferencia y reflexione sobre su propia historia, lo cual además puede ser apreciado cuando preguntamos por estas nociones que tenía el personaje alrededor de los vínculos:

“digamos que al haber crecido con este tipo de series, en especial con esta se inculcan como unos valores sobre la amistad, ¿no?, entonces uno lo que sale, como la moraleja de esa historia es que uno tiene que cuidar a los amigos de cierta manera, pero para que sean amigos, uno tiene que pasar por un proceso muy arduo de selección de si es, no es, para empezar a desarrollar esos vínculos, y eso a mí me pasa un montón, yo me la puedo llevar con alguien muy bien, o sea perfectamente, pero de aquí a que yo lo considere amigo, es muy distinto, en cambio los que ya considero amigos, incluso se ve en la relación familiar, pasan a ser casi hermanos, porque entonces están que en el paseo de tal que la celebración de tal, los incorporo demasiado”; “De pronto si en el sentido de que esas nociones como de amor, de cariño, de aprecio que uno saca hacia otra persona, son mucho más que apegos, ¿no?, entonces digamos que, el acercamiento con este personaje es que uno tiene que distinguir entre los apegos que uno siente hacia una persona, y lo que en verdad uno siente por una persona, yo creo que eso ha influido mucho en que yo no tenga relaciones ni largas, ni estables. Porque yo digo, yo no me siento comprometido con esa persona a un nivel que trascienda, como lo que yo llegué a experimentar gracias a éstos personajes”.

En este momento del relato aparece algo interesante, y es que el relacionamiento con este tipo de contenidos audiovisuales podría permitir la construcción sólida de preceptos del mundo, como lo son valores entorno a la amistad y a las relaciones de pareja, pero del mismo modo, es interesante la manera en la que Carlos enuncia su relación con la experiencia de este personaje, porque como puede verse él afirma que gracias a estos personajes él ha experimentado, es decir ha vivido una experiencia, que podríamos pensar que es ajena a él, pero en este caso ver este anime y relacionarse con este personaje podría ser de algún modo vivir la experiencia de éste a partir de su posición como espectador.

Así mismo, es importante señalar que la relación con estos personajes de anime en Carlos no ha trascendido en su vida solo en el ámbito de los valores de la

amistad, ya que de hecho, él señala que su relación particular con este personaje ha influido incluso en el curso de estudiar la carrera profesional que hace en este momento:

“Pues en qué repercutió en mí, pues en primer lugar estoy estudiando antropología, o sea fue el estudio de la gente cree en cosas que muy posiblemente pueden ser ciertas, yo no me considero una persona espiritual a rajatabla, o sea que yo eso me dé látigo y me persigne mil veces al día, pero el ver esta clase de ... eso si yo le he chequeado hace muchísimo tiempo y hasta lo he escrito, es el ver anime, y el ver distintos tipos de religión reflejado en el anime, me hizo entender la religión de una manera distinta, o sea que si yo creo en algo, sí obviamente uno cree en algo, en que no tengo ni idea, pero yo creo que cada persona, cada cultura, tiene como esa fuerza que es posible, que es real, y digamos que con el anime, uno lo podía ver cómo de manera de ejemplo, como bueno, para este tipo existen espíritus, pero en la vida real para esta persona también pueden que existan, entonces digamos que en ese sentido de lo espiritual, digamos que sí alcanzó a moldear como una característica politeísta por así decirlo”.

De esta manera, emerge la cuestión alrededor de que hace al personaje tan importante, o si de hecho es el personaje lo que atrapa al sujeto o es realmente la serie de anime la que lo hace, y fue posible ver que más allá del interés que causa la serie, siempre la autoreferenciación se centra en el personaje como un otro que está allí viviendo en ese mundo, a pesar de que no se pueda separar el personaje de su historia, siempre es el personaje, ese otro que se enuncia como referencia:

“Pues para mi depende mucho de la historia, para mi yo, obviamente es mi personaje favorito, lo voy a seguir defendiendo, pues obviamente está nutrido de muchísimos otros animes, o sea en el convergen como 20 sagas distintas, de ese mismo pluriverso, 20 estilos de anime ahí distintos, 20 clasificaciones, 20 historias, 20 lo que se te ocurra, el los condiciona, o sea el deber de ese

man es sintetizar y amarrar los otros animes, que sí son importantes, yo digo que dependen de la historia, y también depende mucho de si una persona lo engoma o no, porque por ejemplo, hay historias como que lo atrapan a uno en ese nivel de importancia, entonces por ejemplo, esa misma saga de Clam, está la de Tokyo Babylon, que me parece tan atrayente que me compré todos los tomos del manga por ejemplo, pero que yo diga que es importante, importante así el anime, no, creo que es un personaje esencial de una historia”.

Y en este sentido emerge una pregunta esencial, hacia como es la despedida de este personaje, qué sucede cuando la historia acaba, frente a lo cual fue posible percatar que si bien el final es algo inevitable, es algo que se busca alargar, porque en últimas esa relación con el personaje es significativa para el sujeto, por ende se busca la permanencia del mismo:

“¿cómo fue mi despedida?, no pues yo me acuerdo que yo me vi la última temporada de chorro, ese día no descansé hasta que me la terminé de ver, me la terminé a las 3 de la mañana del día siguiente, y fue una despedida, como que yo no quería dejarla ir, entonces me vi la película, me vi la otra serie donde salía el personaje, ya cuando no la pude alargar más, como dicen por ahí tuve que dejarlo ir, y en ese entonces una serie que me atrape así en ese nivel...”

Así mismo, es fundamental entender que desprenderse de un personaje que ha sido significativo, no es lo mismo que dejar atrás cualquier otro personaje en otro momento:

“Sí claro, porque a ninguno lo alargo, es como hay si se acabó y ya, bien, en cambio en este no, hasta que no vi todo ese compendio en el que el personaje salía no lo dejé de ver”.

Desde los 19 años hasta el presente:

En este punto, fue interesante reflexionar con Carlos alrededor de la importancia de este personaje para su vida retomando aspectos que trascienden más del momento en que él se dio el encuentro espectador-personaje, todo con el propósito de entender más a fondo cómo logra permear esta relación entre el personaje y el espectador para quien lo vive, por lo cual, se indagó sobre qué sería diferente en su vida sin haber conocido este personaje, frente a lo cual se señala en primer momento no estudiar la carrera que cursa y haber encontrado otros intereses:

“Yo creo que en principio, no me hubiera inclinado por la antropología, y me hubiera decidido en la psicología, porque digamos que del man me nació ese interés del proyecto que te digo, de la mitología japonesa en la cultura popular, me nació ese interés de ahí, o sea si no hubiera sido por ese interés, yo no hubiera estudiando antropología y ya estaría terminando psicología”.

Esto nos permite entender que nuestro mundo en el plano del ocio y la fantasía está en constante flujo e intercambio con nuestra realidad cotidiana externa, lo que nos permitiría llegar a pensar como personas que buscamos nutrir nuestra realidad de aquellas cosas que nos llenan de sentido en un nivel interno o fantástico, ya que éstas son cosas cargadas de un sentido profundo para los sujetos.

Así mismo, se buscó indagar un poco sobre la percepción del mundo de Carlos, y cómo esta se vio afectada al contacto con esta serie y este personaje:

“Mi percepción del mundo... Más allá del personaje, yo creo que los tipos de series, de ese multiverso que me obligó a llegar este personaje, porque es una idea del mundo donde no existe el azar, sino todo es por un proceso inevitable, todo tiene una razón de ser, todo es deducible, a lo Sherlock Holmes, todo tiene un sentido, porque se expresa de alguna manera,

entonces sí, yo sí creo que no es solamente el personaje, sino todo el cúmulo de series que tuve que ver para entenderlo, lo que me hizo tener una percepción distinta del mundo, un nuevo sentido del mundo que es netamente causal, que es causal que es analizable. Y yo sigo creyendo eso, que el mundo es causal, que tiene una estructura y la estructura funciona”; “Sí porque me permitió como ir enlazando inquietudes que yo tenía, empezando por el mismo orden de la serie, o sea es una serie que se despliega en muchas, es una estructura que uno tiene que seguir, y la filosofía que hay detrás, que es una filosofía mixta, tanto oriental como occidental, permitió que yo me inculcara más adelante sobre estos temas, es decir, había una trama de uno de los mangas que salían ahí que trataba filosofía hindú, qué terminé haciendo yo, como tengo esa mañana de engomarme, terminé leyendo filosofía hindú, que trataban Tao, entonces terminé leyendo Tao, entonces digamos que mi concepción del mundo y sobre esa percepción de creencia de creer, sale de ahí, yo creo que por eso tengo una creencia como muy mixta, como muy politeísta, yo creo que en todo porque he leído varias cositas de distintas religiones, entonces creo que son muy válidas”.

En este sentido, estas afirmaciones nos abren las puertas a pensar que lo que consumimos a nivel audiovisual no es cualquier cosa, en este caso, el anime ha logrado tener un poder de involucramiento profundo en Carlos, de manera tal que le ha permitido relacionarse con una alteridad que le permite autoreferenciarse como sujeto en su relación con la misma, el consumo de anime opera como un fenómeno transicional en tanto que da un lugar a deseos y fantasías en el mundo real del sujeto, pero a su vez, le permite encontrar en el mundo maneras de vivir y entender su realidad vinculando filosofías, valores o prácticas existentes en éste lado de la pantalla, lo cual nos permite pensar a los sujetos psicológicos en la actualidad desde una mirada distinta.

Por otro lado, fue posible ver que todos estos aprendizajes, todas estas nociones alrededor del mundo y de la vida que Carlos ha adquirido, no se vinculan como posibilidades experienciales con relación a las personas que han estado en la vida del sujeto, es decir, son elementos que se han vivido con relación al anime y a sus personajes, pero que difícilmente existirían en el relacionamiento con pares en la cotidianidad:

“No, yo no creo. No lo creo por lo que yo te digo, porque primero, no he tenido muchos amigos, y mis amigos así del combo de siempre, teníamos gustos muy distintos, entonces que yo diga a él le atribuyo, o lo llevo a ese nivel ya de empatía o cercanía, no”.

Incluso dentro de la dificultad señalada, se enuncia incluso el argumento de no haber tenido muchos amigos, y posteriormente incluso se señala el no haber entablado un nivel de empatía semejante al instaurado con el personaje con alguno de ellos, lo cual permite que en la investigación se cuestione alrededor de dicha empatía. En este punto hemos hablado de una identificación con el personaje en lo que concierne a las semejanzas que el espectador encuentra y enlaza con su propia existencia, sin embargo, la identificación con un personaje, al menos en este caso se atraviesa por el sentir, por lo que siente el personaje, y como ese sentir puede ser entendido en un nivel más allá de lo racional, de esta forma, es importante recuperar la siguiente enunciación:

“Yo creo que lo que cautiva a esas personas, más allá de la historia, más allá de la psicología de un personaje, más allá de eso, es sentirse identificado con lo más absurdo de ese personaje, en el sentido más de la generación pues mía, es como sentirse, como oiga, este man si está en un mundo muy fantástico y todo, pero le pasan cosas muy sencillas, podría ser yo, podría ser mi vecino, podría ser pepita, podría ser cualquiera, es algo próximo, pero cuando uno mira ese otro humor que le gusta a la gente, esa otra atracción que genera el anime en la gente, es más porque le recuerda cosas, uy yo

puedo dar fe de eso, el ejemplo perfecto es, mmm el de una abuela de una amiga, estábamos viendo una vez, Nikki la brujita de estudio ..., y la señora lloró porque ella sintió, se sintió identificada con la historia de la bruja, ella no le importó que fuera anime, ni que fuera manga, pero le permitió sentir cosas que ya había vivido, a mí también me tocó estar lejos de mi mamá, me tocó barrer, me tocó trabajar desde muy temprano, y se sintió identificada”.

Con relación a lo anterior, algo que es interesante es que a pesar de ser evidente una relación entre la identificación con un personaje, y las distintas cargas emocionales que esto puede conllevar, a nivel consciente no se reconoce esta emocionalidad como algo presente en la vida del sujeto:

“Mmm no, no yo tengo ese problema con la animación, con el cine, y es que la gente llora, y les toca algo, y no yo no, no logro sentirlo pues tan real, como te digo, en parte yo cuestiono que sea ficticio, por el caso que he visto de la señora, pero yo sé que no es real, es como mi abuelo decía, eso es allá, nosotros somos acá”

Y parece que esto podría relacionarse con unas tradiciones familiares arraigadas a la no expresión de afectos:

“si es muy difícil, eso sí culpa a mi abuelo, porque en esa tradición familiar, imagínate todo un aparato de tradición donde no se llora a los muertos, no se expresan muchas emociones de padres a hijos, es muy muy distante”; “Sí digamos en cuestiones de relación personal, es muy difícil, es como tú ves a una amiga tuya llorando y tú no sabes si acercarte o no porque nunca estuviste preparado para eso”.

Estas afirmaciones nos permiten pensar en la posibilidad de que en el contexto de vida transversal a Carlos no existió una preocupación o interés en dar un lugar a distintos factores vinculados a la emocionalidad, lo cual de alguna manera

permite que él señale una dificultad para organizar este tipo de experiencias, sin embargo, de algún modo, a lo largo del relato ha sido evidente que para Carlos, el contacto con el anime le ha permitido dar un lugar a lo emocional, como se ha dicho con anterioridad Carlos se permite organizar su propia experiencia en la referenciación que hace a éstos personajes con los que se ha sentido identificado, principalmente con *Watanuki*, relación que incluso ha llegado a denominar como empática, lo cual, como se dijo anteriormente, no es algo sencillo de lograr por el sujeto con sus amigos cercanos, del mismo modo hay otros fragmento del discurso de Carlos que permite reafirmar esta propuesta:

“Yo siento que las personas que se identifican, incluso que me identifican, yo me meto ahí, es con la historia que tiene ese personaje, cómo se desarrolla, porque parece como si le intentaran dar una vida, y yo siento que el anime a diferencia de otro estilo de película, genera algo muy curioso, y es que es un estilo de historia simple, inicio, nudo y desenlace”.

Acá, podemos ver cómo el sujeto se mete a él mismo dentro de la afirmación, intentado explicar que él hace parte de las personas que se identifican con algún personaje, sin embargo, en el desarrollo de su explicación, lo que hace es tomar como ejemplo a otra persona que ya había enunciado, en vez de a él mismo, para explicar la emergencia de la emocionalidad en esta relación espectador-personaje:

“Por ejemplo en el caso de esa señora, ella lo entendió muy bien, es un dibujo simple y es una historia simple, ella pudo reflejarse, pudo llorar con esa película, porque entendió de principio a fin cual era el drama de ese personaje, y eso es algo que yo siento que el manga, y el anime, hacen muy bien, cuentan las historia sin dar tanto preámbulo”.

Y finalmente, vuelve a tomar un lugar en el relato, para afirmar, que él como sujeto es capaz de entender la dimensión emocional que atraviesa el personaje con el que se identifica a lo largo de su historia:

“esta señora siguió viendo la película, yo seguí viendo mi serie, porque la entiendo, no necesito ser un genio literario para entender las emociones que están detrás de ese anime”.

Finalmente, llegando a lo último del relato, fue posible entender algo más sobre esta relación con un personaje, y es que esto puede llegar a contemplarse como parte de lo íntimo de una persona, y es que a partir de lo que se ha logrado identificar con anterioridad, este tipo de relaciones vinculan una parte muy personal de la vida del sujeto:

“me pareció curioso la cotidianidad de mi personaje, con las cotidianidades que he tenido, es muy interesante, me parece curioso que de verdad que uno no se piensa que un personaje lo pueda marcar a uno tanto, o sea si uno no tiene el motivo para hablar de eso, uno no lo habla, si yo nunca hubiera hablado de mi personaje, y no me hubiera regado, yo creo que ya dos horas del personaje, pero yo creo que es porque las personas prefieren como guardar ese tipo de información, se la guardan muy para ellos porque se vuelve algo como muy personal, fuera ya de que si consume o no consume anime, yo creo que es el vínculo que genera con ese personaje, se vuelve como íntimo, como personal, es como me puedo identificar con éste, pero no voy a andar haciendo las piruetas que hace éste todo el tiempo, pero oiga, si me siento identificado con él, y se admite, y se reconoce y se sigue”.

Caso 2: Vanessa

Para continuar con la presentación y el análisis del caso 2, es fundamental señalar que, en la entrevista realizada, se reconstruyó parte de la vida del sujeto en un orden temporal emergente dentro de la conversación, el cual nos remonta a 4 momentos específicos de la vida de Vanessa, los cuales son:

-Primeros recuerdos de la infancia hasta precolar

- La primaria
- El bachillerato
- Desde terminar el colegio hasta la actualidad.

Este orden cronológico permitió ubicarnos temporalmente a lo largo del relato. Del mismo modo, los resultados fueron expuestos y analizados de acuerdo a las categorías de análisis definidas en el capítulo anterior:

- Relación con la alteridad en espacios no virtuales
- Espacios y fenómenos transicionales
- Relación espectador-personaje.

Primeros recuerdos de la infancia hasta precolar

En los inicios del encuentro se busca indagar alrededor de aquellas relaciones interpersonales significativas en los primeros momentos de la vida, momento en el cual se identifica que el núcleo familiar juega un papel importante dentro de la vida del sujeto:

“toda mi vida he vivido con mis dos padres, y con mis dos hermanos, en general siempre hemos sido muy unidos, nunca hemos peleado por algo en específico, e... les tengo como gran confianza, a ellos les cuento todo y ellos saben cómo todo lo mío, yo sé todo de ellos, y... me la pasaba mucho con mis primos, con los que tenían mi edad, o bueno aproximadamente mi edad, e...., pues la verdad, la relación en general con toda mi familia ha sido buena, más que todo con mi familia por parte de mi padre”.

Y del mismo modo se logra identificar que justamente de este núcleo comienzan a aparecer las primeras relaciones con pares etarios en la vida de Vanessa, como ejemplo están sus hermanos mayores, con quienes se tiene una

relación muy cercana, y con sus primos con quienes del mismo modo se compartía de manera importante en este periodo de la vida.

“siempre hemos sido muy unidos, de hecho... siempre comparo nuestra hermandad con otros, y me parece que no nos hemos peleado, normalmente los hermanos como que se pelean, y nosotros como que nos acompañamos mucho”.

De este modo, la noción de juego, como negociadora del mundo fantástico y la realidad del sujeto, comienza a configurarse en este momento mediante la interacción con sus pares, quienes aparecen como semejantes, sin embargo, es interesante ver cómo este hecho se explica a partir de que en este momento no existía el internet:

“y pues como en esos tiempos no había internet, entonces nos poníamos a jugar a la escuelita o a las escondidas, y no solo era con mis hermanos, con mis primos mayores todo el tiempo jugábamos a cualquier cosa”.

De esta forma, en este momento, aparece una actividad de ocio de la vida de Vanessa, el dibujo, esté como una actividad orientada por su hermano mayor, lo cual nos permite pensar que se trata de una actividad significativa para el sujeto:

“porque a mí siempre me gustó el dibujo y porque mi hermano mayor siempre le gustó dibujar y yo como que cogí ese ejemplo de mi hermano mayor y dibujaba”.

Y el cual además era inculcado a los primos menores mediante el juego, en el cual, ella adopta el rol de tutora sobre artes:

“mis primos más cercanos son los que son dos años menores que yo, siempre jugábamos como a la escuela, y ellos eran más de geografía, o de educación física, y yo era más como de artes”.

De esta forma, es interesante percatar que el consumo de anime comienza en este, que es un momento temprano de la vida, aparece a partir de la interacción de Vanessa con la televisión que además se veía mediada por el compartir con sus hermanos y primos:

“yo creo que siempre es estar con mis hermanos, porque eso de poder jugar con ellos, porque hacíamos todo juntos, veíamos programas juntos, siempre hacíamos desorden, hacíamos males, pero eso era muy divertido, o sea”; “en ese tiempo, que me acuerde, existía una canal llamado Discovery Kids, donde transmitían, El Chavo, Alf, también anime como Dragon Ball, Las Guerreras Mágicas, todo eso lo veíamos incluso con mis primos, porque ellos se la pasaban dónde vivía”.

En este sentido, es evidenciable como el relacionamiento con los pares se encontraba profundamente arraigado, ya que además, en esta época de la vida el relacionamiento con los primos fue muy frecuente, con quienes además se compartía este interés por ver programas, dentro de los que se incluía el anime, en la televisión:

“en los pisos de abajo vivían mis primos, entonces pues claro se daba esa cercanía, y muchas veces iba a la casa de mi primo a ver Dragón Ball, o cosas así”; “con ellos, como que siempre compartimos ver programas, nos gustaba mucho ver programas todo el tiempo”.

De esta forma, es posible ver que este periodo en la vida de Vanessa se encuentra profundamente marcado por la posibilidad de interacción con sus hermanos y primos, relación que permitió la emergencia de distintos espacios o

fenómenos transicionales, como lo describiría Winnicott, es decir, que estas interacciones en el interior de la familia, permiten un sumergimiento en el mundo de las fantasías del sujeto, pero al mismo tiempo al ser espacios de interacción con otros encarnan a su vez las reglas y límites de la realidad social. Por otro lado, es importante ver que, desde este periodo de vida descrito por el sujeto, comienza una relación con la televisión que media el encuentro con el mundo del anime, que además es una relación no individual, sino compartida por sus pares, lo cual caracteriza el encuentro con un otro detrás de la pantalla, pero donde además este encuentro se da en la presencia de otros que comparten el lugar de espectador.

De primero a sexto grado:

Este momento de la vida, parece no estar cargado de muchos recuerdos significativos, en este punto se buscó explorar acerca de las primeras relaciones que salen de lo filial, para entender un poco como se configuraban las relaciones con otros por fuera del orden familiar en espacios cotidianos como son el colegio, sin embargo, estos recuerdos en el relato aparecen como aspectos muy generales con poca particularidad:

“cuando yo comencé la escuela, y me acuerdo que siempre jugaba con una chica, que tenía como coleta, y a bueno y con chico como de gafitas, y bueno esas eran como mis primeras relaciones por fuera de la familia”.

De esta manera se intenta ahondar un poco en qué implican este tipo de relaciones o cómo se caracterizaban, sin embargo, a lo que se llega es que no parece haber una significación profunda alrededor de esto:

“En realidad yo no me acuerdo, pero supongo que mediante el juego, al ver que queríamos jugar todos, pues a partir de ahí jugamos juntos, y a parte ahí ya surgía la amistad”; “supongo que a esa edad no se piensa mucho en eso,

todo es como tan natural, que uno no se detiene a pensar que eso sea importante para mi vida”

Sin embargo, lo que llama la atención, es que el juego se denota como una posibilidad para el intercambio con los otros, es una forma de instaurar relaciones con los pares, de algún modo podríamos pensar que todo este mundo de fantasía que buscamos negociar en la realidad es algo que permite a los sujetos relacionarse más allá de cualquier orden lógico y además hablamos de un sujeto que al interior de su familia logró relacionarse de manera adecuada con los pares a partir del juego y espacios de ocio.

De este modo, se busca profundizar un poco en cómo se da la relación con la alteridad por fuera de la familia, sin embargo, si bien aparecen otras personas en el relato, no se enuncian con mayor importancia:

“yo nunca he sido sociable, o sea para mí el relacionarme con las personas, muy poco, entonces en mi primer año en el colegio, durante todo el año estuve sola, pero al final encontré una amiga, y a partir de entonces estuve con ella hasta sexto, entonces como que...”; “Eee, que me acuerde con ella compartía como, no sé, estamos en el mismo salón y toda la cosa, siempre hablábamos o jugábamos, o ella reunía más grupos y comenzábamos a jugar en el descanso y todo eso”.

Como se puede ver, hablamos de recuerdos que se enuncian de manera superficial, y se denota que este tipo de relaciones permitían en última instancia el juego, y la interacción con otras personas a partir de allí, donde se jugaban a otro tipo de cosas a las que se mencionan con anterioridad:

“que me acuerde atrapados, policías y ladrones, escondidas, y ya que me acuerde”.

Pero que no se vinculaban de ninguna manera con el consumo de anime, hasta este momento el anime no tiene ningún lugar por fuera de lo familiar, sin embargo, cuando se explora sobre el tiempo libre y ocio, es posible dar cuenta del papel importante que sigue jugando la familia en la vida del sujeto, ya que el tiempo libre, a exceptuar por los recreos, pasaba a ser todo lo que no se relaciona con el colegio y donde siempre tenía un lugar la familia:

“Exactamente por fuera de las horas del curso, después del colegio, en los descansos”; “pues por fuera del colegio, siempre estuve con mi familia”.

Como se ha dicho con anterioridad, hasta este momento, la familia sigue teniendo un foco protagónico en la vida de Vanessa, y al parecer las relaciones descritas en el periodo de vida anterior se conservaron en este momento, ya que al explorar un poco sobre cómo se vivían estas relaciones se afirma que se conservan del mismo modo:

Investigador: “¿o sea, la relación con tus hermanos siguió siendo igual?”

Vanessa: “Sí, siguió siendo igual”. Investigador: ¿y con tus primos? Vanessa: “Sí, en esa época, sí”.

De este modo, se buscó explorar sobre cómo se vivían esos espacios de ocio y juego en esta etapa, y la televisión aparece como un factor importante, sin embargo, del mismo modo como se había planteado anteriormente, el lugar de espectador en esta relación es compartido, por lo cual, lo que se consume era enunciado desde los intereses de los hermanos:

“Sí era importante, yo creo que la televisión siempre ha sido importante, porque con el tiempo y uno de chiquito, me dedicaba a ver mucha televisión”; “yo veía mucho Discovery Kids, en esa época no era solo para niños chiquitos, sino que también era como personas adolescentes, como mis hermanos eran mayores ellos ponían programas no tan infantiles, como

Enchúfame a la máquina, cosas así, o sea... programas que era educativos, pero eran divertidos, caricaturas, Dragon Ball, Sakura, no sé qué..."

De esta manera, podemos apreciar que comienza una aproximación clara hacia el anime, y al mismo tiempo aparecen los videojuegos como formas de ocio, las cuales también se compartían con los hermanos y primos:

"la primera consola que nos regalaron fue un Play 1, me acuerdo que era un Play 1, pues casi no jugábamos, pero siempre veía a mis hermanos jugar, entonces siempre estábamos ahí con mis primos y mis hermanos, o sea, viendo como jugaban y viendo como pasaban los diferentes juegos".

Sin embargo, el espacio de los videojuegos no se denota con tanta importancia como la televisión, donde además ya comienza a configurarse una noción de lo que es el anime, gracias a los primeros contactos de Vanessa como espectador con algunos canales de televisión:

*"te acuerdas del canal que te dije Magic Kids, ahí fue que comenzó... el anime en mi vida. *risas*, porque ese era un canal argentino, donde daban a parte de programas estadounidenses daban anime, me acuerdo mucho que daban Las Guerreras Mágicas, que daban Dragon Ball, y todo eso era gracias a mis hermanos, porque mis hermanos eran a los que en verdad les gustaba el anime, y pues con ellos yo lo veía, me acuerdo mucho de... que Cartoon Network también comenzó a dar anime, entonces ahí comencé a involucrarme en eso".*

-El bachillerato:

En relación al periodo de vida anterior, el anime comienza a aparecer en la vida de Vanessa, sin embargo, hasta este periodo puede decirse que estaba formada una noción concreta alrededor de lo que éste era:

“en bachillerato... sexto, más o menos, ya sabía que era anime, que Goku, de donde viene y todo eso” y del mismo modo comenzó a variar la forma en la que se accedía a este tipo de contenidos: “los veía por DVD, en eso”.

Sin embargo, la relación con un personaje en el contenido audiovisual del anime, hasta este momento, no se había contemplado de manera significativa por parte de Vanessa, más bien, la relación que se tenía con este tipo de contenido era percibida como de manera amplia:

“mmm, pues es que específicamente yo creo que no, yo creo que el anime en general, yo creo que el anime ya como que diversifican ya muchas cosas, como que aparte de ser muñequitos, de ser de Japón, como que medio ganas de aprender de Japón, del idioma, porque eso está en latino, está en español y como me gustaba eso yo averigüé más series que estaban en japonés, en el idioma original, entonces comencé a darme como el interés de aprender japonés, de saber qué es esto, qué es lo otro, también música, los opening, también estaban en japonés, entonces también como que aprenderme la música, entonces influencia en eso, como que ya después me despertó como el interés en la cultura japonesa, también otra serie que también es ... eee hablaban un poco de la historia de los Samurais de la época, entonces como que todo eso me hizo interesarme mucho, de la zona de Japón y de la cultura”.

Y del mismo modo, logra ser apreciado que estos intereses son algo que se conservaban al interior de las relaciones familiares del sujeto, y no se extendían en el colegio o relaciones por fuera de la familia:

“En el colegio no.., no porque pues siempre estaba rodeada, o sea como que mis compañeros nunca eran muy metidos a nada, si en el anime y eso, o digamos, si sí, era en Dragon Ball, y eran hombres, y yo casi no me

relacionaba con esas personas que veían Dragon Ball que eran hombres, sino que con mujeres, o con chicos que no veían anime exactamente”.

De este modo, este periodo nos permite evidenciar una nueva transformación en el consumo del anime, pues comienzan a aparecer nuevas posibilidades a partir de la llegada del internet, lo cual del mismo modo cambia la manera en la que se da la relación entre el espectador y el contenido, del mismo modo, es evidente cómo este nuevo relacionamiento, de igual forma está atravesado por la influencia del hermano, en ese sentido, el papel de espectador sigue caracterizándose por ser compartido con otros dentro del entorno familiar:

*“bueno, pues, gracias a una serie que daban en televisión, que era Naruto, mi hermano se interesó mucho por esa serie, entonces... *risas*, entonces mi hermano comenzó a averiguar por Internet de si habían más capítulos de esa serie, entonces ahí como que ya nos abrimos a dejar un lado la televisión y comenzar a buscar en Internet diferentes series, a ver como que cual era más interesante”.*

Prosiguiendo, la relación de Vanessa con el anime, comienza a marcarse en este periodo gracias a que estas prácticas de consumir con sus hermanos y primos anime, comienzan a transformarse en un interés propio por la cultura japonesa, y todo lo que giraba alrededor de la misma:

“entonces bueno, aquí eso, comenzó más mi interés por Japón, porque ya descubrí qué era Japón y todo”; “me comenzaba a gustar más la música japonesa, comenzaba a aprenderme, como que intentar cantar japonés perfecto o intentar aprenderme el idioma”.

Así mismo, en este periodo de la vida de Vanessa, un cambio escolar la llevaría a sentirse sola, ya que todas las personas con las que se hablaba en su

colegio se alejaron, y en su nuevo colegio no conocía a nadie, lo cual la llevó a sumergirse un poco más en este mundo del anime:

“O sea la verdad, en séptimo fue una época de mi vida muy difícil, porque me cambiaron de grado, porque no entré a tiempo”; “Y me mis amigos se alejaron, no sé qué, hubo un tiempo sola, y todo ese tiempo sola se lo dedicaba al anime, entonces pues exactamente hablar con alguien no, ya después apareció Yuli y una amiga y comenzaron a hablar conmigo y se volvieron mis mejores amigas y a una de ella le gustaba también el anime, no tanto pero también le gustaba, entonces hablamos si un poco, pero no era mucho”.

Como puede observarse, este es el primer momento en que el anime tiene un lugar en la interacción social con otras personas por fuera de los lazos familiares, que se convertiría en los lazos que se definirían como cercanos en esta nueva etapa escolar, y donde al parecer, el juego por primera vez deja de ser un puente en la interacción con los otros, sin embargo, se enuncia que éste no fue un hecho tan significativo, recalcando que era poco lo que se socializaba sobre el tema. Y así mismo, el internet posibilita nuevas formas de interactuar en las que la enunciación propia del sujeto cambia:

“pues escuchar música, ya como enterarme del mundo en general, por así decirlo, saber de otras culturas, de otras partes del mundo y de sus culturas y así” “Claro y no solo para mí, yo creo que para todo el mundo, o sea ya uno es muy pegada de esa cosa, y en esa época apenas estaba esa manía del internet y todo eso, entonces si obvio, cada uno ya es metido en internet e incluso actualmente la sociedad está como muy pegada a eso. Entonces sí, mi ocio ya se iba al internet”.

Además del mismo modo es posible ver cómo estos espacios por fuera del colegio se comenzaron a transformar, en tanto se enuncian desde la individualidad, aparece Vanessa como espectador único, como veremos en el momento en que el

que buscaba identificar un aproximado de tiempo que se le dedicaba al anime, emergió lo siguiente:

*“yo toda mi vida me acosté tarde, así que pues... *risas*, y mientras hacía trabajos o tareas ponía algo, entonces ahí cuenta la hora, entonces de ahí hasta la hora de cenar, que es a las 8, como 4 horas”.*

De este modo, se instala en el discurso por primera vez la noción de espectador como individuo por parte de Vanessa, y al mismo tiempo, aparece la posibilidad de contemplar algunos personajes como significativos en las series que se veían, dentro de los cuales estaban algunos llamados *Naruto*, *Sasuke*, *Goku* y *Trunks*, de los cuales al explorar un poco sobre qué hacía significativo ese encuentro con el personaje *Naruto*, aparece por primera vez en el relato una manera de identificación con el personaje:

“Pues supongo que la manera de luchar por lo que quería, o sea, algo que yo siempre quise hacer ¿no?, uno siempre busca luchar por lo que quiere, entonces es eso, que me llamaba la atención de que siempre quise ser un Hokage, o lo que sea, y siempre luchó por mejorar, a pesar de que al principio era un "don nadie" por así decirlo, y ya a pesar de todo ya como que la gente lo quería”

Al indagar un poco sobre por qué de todo lo que era este personaje, esto parecía ser importante el sujeto señaló:

“Porque es algo que yo siempre quise hacer, o sea como que nunca, como si quiero algo lo luchó y lo peleo por eso, a pesar de que muchas veces me rindo por cualquier cosa, entonces es como el ideal de que uno quiere hacer eso, y ser así de perseverante”.

En este sentido, es evidente la autoreferenciación que hace el sujeto para enunciar que sus deseos logran concordar con estos rasgos característicos del personaje que logran configurarse como un ideal, es decir que el personaje llegó a reflejar algo deseable para el sujeto, sin embargo, es necesario recalcar que esta relación con el personaje no es algo que se aborde de manera profunda o denote con alta importancia.

De este modo, si bien la relación con los personajes no parece ser un tema de mayor profundidad, esta relación con el anime comienza a atravesar distintos propósitos en la vida de Vanessa, ya que se crea una afinidad importante con lo relacionado a la cultura japonesa e incluso se contempló la posibilidad de estudiar algo que se vinculara con el tema del dibujo:

“Pues... si obvio, yo creo que a uno le gusta mucho el anime e inmediatamente uno quiere ir a Japón o lo que sea, supongo que un propósito en esa época era aprender japonés, un ejemplo, y el otro propósito era pues en mi caso, a mí me gusta dibujar, era dibujar también como lo hacían los autores de cada uno de los personajes”; “Pues, sí... tal vez, e..., bueno aquí no existe, pero caricatura... eso, sí obviamente lo pensé, o diseño gráfico, que es lo que pienso todavía”.

En este momento de la vida de Vanessa, el anime tenía un papel central, pese a que su relación con los personajes no se diera de manera profunda, el contacto con esta forma audiovisual le permitiría sumergirse dentro de espacios en los cuales negociar las cargas de la cotidianidad que le rodeaban para darse un lugar a nivel interno en su diario vivir, dado a esto es que ella considera que el anime en este momento de la vida se resumía a todo su tiempo libre y espacios de ocio:

“Pues supongo que era como tiempo libre, o sea, como te dije, esa época era muy marcada para mí, el anime, entonces e... era mucho anime, en el tiempo libre me dedicaba a ver anime, o a escuchar música japonesa y eso, entonces

era como mi tiempo libre, o dibujar anime, también.”; “Claro, porque... para mi vida es como dibujar, entonces mi influencia del arte es anime, entonces como que siempre dibujaba eso, por ejemplo en clases, tu eres testigo de que siempre dibujaba como el muñequito y eso, entonces sí, siempre el anime, el manga, lo que sea siempre estuvo ahí, dibujándolo, era mi arte, claro es importante para mí”.

Al mismo tiempo, finalizando este periodo de la vida que relata Vanessa, el anime comenzaría a perder la importancia que tuvo en su vida, lo cual se relacionaba con el intentar compartir estos espacios con sus primos, quienes se sumergieron de manera profunda en este mundo, lo cual, como reflejo en la vida del sujeto le permitiría ver que lo que quería en adelante era alejarse de todo este mundo:

*“yo en esa época comencé a influenciar a mi prima a que lo viera conmigo, y después a mi primo, y ellos al principio como que no..., después ya les comenzó a fascinar mucho y entonces era mucho peor que yo, de que les gustaba tanto que ya me dejó de gustar a mi *risas* pero si, o sea, ellos comenzaron como esa afición del anime de ir a eventos como el SOFA y cosas así, y como en esa época ya deje de, comencé a alejarme poco a poco de ver anime y todo eso”; “o sea, como que no me gusta las modas muy marcadas, entonces como que en esa época comenzó la moda del anime, de que todo el mundo comenzaba a ver anime, de los eventos, todo eso, entonces como que no... ya”.*

Como se puede apreciar, la relación del sujeto en este periodo de su vida con el anime tiene muchas formas, porque el consumo del mismo fuertemente se transformó en un espacio de ocio que le permitiría acceder a una realidad que desplegaba su imaginación y sus intereses sobre el dibujo y la cultura japonesa, e incluso su breve relacionamiento con los personajes le permitirían autoreferenciarse desde unos ideales que estaba construyendo, sin embargo, la realidad externa del

sujeto le permitiría visibilizar algo que no era afín a éste, pues el consumo de anime podría llevar a estilos de vida que se desdibujaban a los intereses de Vanessa, lo cual la llevaba a reorientar sus intereses.

Actualidad:

En este punto, se buscó indagar alrededor de los significados que existen en el presente frente al relacionamiento del sujeto con el anime, por lo cual del mismo modo se busca reflexionar un poco frente a diferentes aspectos de la vida que se entrelazan con la aproximación a esta forma de medio audiovisual, de este modo, es posible ver que la relación con el consumo del anime, se destaca como significativa en torno a la posibilidad de entrar en el mundo del dibujo, el cual opera como una actividad fundamental en la vida de Vanessa, pues a partir de allí ella logra desplegar su creatividad y despejarse en tiempos libres:

“Si para mí sería como normal... o sea uno dibuja muñequitos y listo, pero... gracias a mi arte, gracias al anime, comencé a pensar en el diseño gráfico, en la publicidad, bueno, la publicidad por otra cosa, pero también fue un poco influenciado por el diseño gráfico y por el anime”; “o sea, yo comencé con arquitectura, por qué, pues por lo mismo, pero me di cuenta que, la vaina es sólo dibujar y diseñar y eso, y que no era lo mío, y que aun así con el diseño gráfico que era mucho más libre, mucho más de crear personajes, de crear esto, de crear lo otro, entonces me metería en una carrera que no fuera diseño gráfico porque en mi familia, muchos de mis familiares son diseñadores gráficos, entonces pues algo influenciado pues la publicidad, entonces diría que tiene historias, que me gusta crear historias, tienes creatividad, de crear una campaña, de hacer un póster... entonces como que de manera indirecta influenció en eso”.

Lo que aquí se hace interesante, es la manera en la que el sujeto intenta vincular el dibujo, como actividad de ocio, y todas la libertades que a nivel personal

le permite, en tanto explora su creatividad y crea, que es algo que le apasiona, se intenta vincular en el quehacer, como bien se evidencia, este factor fue el que influyó en no continuar una carrera de arquitectura y si estar cursando una en la que estos factores tienen un lugar como en la publicidad.

Así mismo, si bien el quehacer cotidiano ha permitido darle un lugar a todos estos factores vinculados a la práctica del dibujo, la relación con el anime se desdibuja, ya que en este momento de la vida no tiene un lugar de relevancia alguna:

“Pues ya no tanto, o sea, primero, ya no lo veo, ¿por qué?, porque me parece aburrido, y aparte del tiempo, ya mi carrera me ocupa mucho tiempo, entonces ya ni siquiera tengo tiempo para dibujar, y mi baja de interés por el anime, hace que quiera dibujar otra cosa, caricaturas, comics, lo que sea, personas reales, pero si o sea, tú me ves en clase y, o sea, mira mi cuadernos siempre todo está dibujado de muñequitos de anime, porque es mí, porque si dibujo yo no puedo dibujar caricaturas, pero algo marcado ahorita, no yo diría que ya no es tan marcado”.

En este sentido, es claro que se ha posibilitado la exploración de nuevos intereses que vinculen esta práctica, como las caricaturas y los comics, que de algún modo permitan vincular nuevos intereses, por fuera de las responsabilidades, a esta actividad de ocio. Sin embargo, pese a que el consumo de anime como práctica, no tenga un protagonismo en la vida de Vanessa actualmente, si se reconoce a sí misma como un sujeto atravesado por lo que implica haberse sumergido en este mundo en algún momento de su vida, lo cual le ha abierto un panorama a contemplar distintas cosas del mundo de manera muy distinta a como lo hacen otras personas que no tuvieron este tipo de influencias:

“el anime hizo que me interesara, no solo por la cultura asiática, hizo que me interesara mucho por Japón, que me interesara mucho por, no sé, China, por

*Corea, por Italia, por no sé qué, o sea yo sé que no tiene relación *risas*, pero como que mi interés por una cultura, hizo que expandiera mi interés por otras culturas diferentes, entonces como que ya va cambiado mucho en eso, o sea ver mi mundo, en mi carrera, también influye mucho, no solo ver como la perspectiva de la mentalidad de un colombiano, en una campaña, sino como lo vería en sí, otras culturas, sería como un poco eso”.*

Finalmente, podemos decir que la relación de Vanessa con los personajes del anime, se caracterizan por la posibilidad que dieron estos a que ella se sumergiera en un contexto cultural distinto, desde el cual ella logra encontrar un lugar y además posicionarse desde el dibujo como una práctica del ocio que se vería fuertemente influenciada por el mundo del anime, cargando así dicha práctica de elementos que en su contexto social serían innovadores y que de alguna manera hoy le permiten la autoreferenciación como una persona creativa e interesada por las culturas y que además vincula sus prácticas de dibujo, que operan como un garante de negociación entre el mundo fantástico y las exigencias del mundo social, en el quehacer, factor que carga de un significado positivo su cotidianidad, sin embargo, cabe resaltar que el encuentro con el personaje como una alteridad no es muy fuerte, realmente en el relato es evidente que no existió un personaje que le permitiera a Vanessa identificarse como sujeto histórico, ni referenciar algún aspecto de su vida de acuerdo a la historia del mismo, más allá de construir algunos ideales sobre el luchar por lo que se quiere en el ejemplo que se dio.

Caso 3: Korra

Para continuar con la presentación y el análisis del caso 3, es fundamental señalar que, en la entrevista realizada, se reconstruyó parte de la vida del sujeto en un orden temporal emergente dentro de la conversación, el cual nos remonta a 5 momentos específicos de la vida de Korra, los cuales son:

-Primeros recuerdos hasta primero de primaria.

- A partir de segundo grado hasta terminar la primaria
- Bachillerato
- Después del colegio
- Presente.

Este orden cronológico permitió ubicarnos temporalmente a lo largo del relato. Del mismo modo, los resultados fueron expuestos y analizados de acuerdo a las categorías de análisis definidas en el capítulo anterior:

- Relación con la alteridad en espacios no virtuales
- Espacios y fenómenos transicionales
- Relación espectador-personaje.

Primeros recuerdos hasta primero de primaria:

Dentro del relato, los primeros recuerdos que emergen alrededor de la alteridad más allá de las relaciones con los padres, se vinculan con el papel que jugaron los hermanos mayores en esta etapa de la vida, sin embargo, dicha relación parece haber sido más cercana con uno de los dos, aunque igual existiera con cada uno de ellos:

“Mis papás trabajaban todo el día, por lo cual mis hermanos eran los que me cuidaban, en especial mi hermano Alex, entre todos nos llevábamos 4 años, entonces él era el más cercano, siendo 4 años más grande que yo, pero pues como era el más pequeño de los dos, él era el que más me cuidaba, o más jugaba conmigo, esas cosas, porque pues el mayor estaba pendiente de nosotros dos”.

Así mismo, es claro cómo por medio de estos otros, comienzan a configurarse los espacios de juego dentro de la vida del sujeto, esos primeros

espacios que daban lugar a la fantasía en la interacción con el otro aparecían gracias al uso de juguetes que oscilaban en su significado de manera amplia:

“Jugábamos con los juguetes de ellos, muchas veces, porque pues los míos eran, no sé, bebés, cocinitas, aunque a veces ellos jugaban conmigo a lo que yo les pedía, por ejemplo, jugábamos a que cocinábamos, y cuando yo jugaba con ellos, jugábamos a armar pistas de autos, o a armar edificios, ciudades, y jugábamos con los autos que ellos tenían”.

La afirmación del mismo modo, nos permite pensar que existían del mismo modo, espacios de juego en los cuales ella estaba sola, y de alguna forma, es posible ver que estos espacios daban la posibilidad para transitar entre aquellas cosas que hacían los hermanos varones y aquellas cosas que se podían hacer desde una posición como niña. Así mismo, en este momento de la vida, fue posible comenzar a contemplar nuevas figuras por fuera de la familia, sin embargo, fueron relaciones que no se connotan de manera positiva en el relato:

“digamos que como tal no fue mis mejores años, porque los niños que habían, con los que yo estaba, pues yo era bastante penosa, entonces pasé por ofensas, lo que le dicen bullying ahora, pero pues, fue hasta, de preescolar”.

Como puede verse, la relación con los otros en estos espacios tienen una connotación significativa, sin embargo, esto no es porque se hayan contemplado como relaciones positivas o agradables, sino que se connotaban desde un punto de vista más tormentoso, lo cual es el preponderante en este periodo de vida con lo que respecta a los otros por fuera del orden filial.

A partir de segundo hasta terminar la primaria:

En una transición entre el periodo de vida anterior y este nuevo que emerge en la narrativa, la relación con la otredad abriendo su espectro en el encuentro con una nueva persona con la cual se instaura un vínculo importante en la vida de Korra:

“Yo tenía desde los cuatro, seis años, más o menos, una amiga, que me lleva dos años, con ella digamos, fue la persona más cercana que encontré a mi edad, ella vivía muy cerca a mi casa, entonces pues diario o casi diario, nos veíamos, jugábamos, o iba a su casa, o ella a la mía, e... pero pues, igual, no era familiar, pero sí estuvo conmigo desde que era pequeña”.

De esta forma, comienzan a aparecer nuevos espacios en la vida del sujeto, ligados a la interacción con esta nueva par en su vida, los cuales podían ser juego, pero también responsabilidades, ya que aquí ya está presente esta noción:

“E..., cuando yo iba a la casa de ella, yo la ayudaba a ella a hacer, no sé, oficio, y ya esas cosas, la ayudaba yo, por ejemplo, no sé, encerar el piso y estas cosas que ponen a los niños, que son cosas sencillas, y cuando ella terminaba, pues jugábamos, poníamos música, muchas veces jugábamos a que cantábamos y ya. Y en la casa mía, jugábamos con juguetes que yo tenía, o corríamos de un lado a otro, o jugábamos con mi hermano el que es más mayorcito, a lo mismo de los arma-todo y los autos y cuando ya llegó el internet, jugábamos en internet y ya”.

Como puede verse, en ese momento del relato ya aparece una dicotomía entre lo que era la responsabilidad y los espacios para el juego, es decir que aquella noción de tiempo libre se hacía presente. Del mismo modo, estos espacios de juego podrían ser semejantes a los que se vivían al interior de la casa, pero también aparecían nuevas formas de jugar.

Así mismo, en este momento aparece una noción del estar sola, en tiempos prolongados de tiempo:

“Sola yo estuve cierto tiempo, más o menos de los 6 a los 8, a los 12, pues digamos que había un espacio en el que estaba sola, porque mis hermanos estaban estudiando entonces ellos llegaron algunos años a estudiar por la tarde, y yo estudiaba por la mañana y mi mamá trabajaba todo el día, y ellos llegaban más o menos a las 6pm, 6:30pm. Mi mamá llegaba a las 8pm, mi papá también, pues estaban trabajando fuera de la casa, y yo pues miraba televisión, hacía cosas que me encargaban que hiciera, pero pues más o menos del medio día para las 6 de la tarde era que me quedaba sola, que llegaba del colegio y ya”.

De este modo, es posible apreciar cómo a partir de este cambio en las dinámicas familiares, aparecen nuevas formas de interactuar desde esta posición, ya que como bien se señala estaba presente esa noción de responsabilidad, pero también tiempo libre por fuera del colegio y dichas obligaciones:

“Mirar tele, mirar televisión que era como lo más, como la distracción, porque pues sola no jugaba, ¿no?, y pues hacer lo que me encargaban, tienda las camas, tal cosa, a veces si me cuidaba una persona, cuando estaba como de 6 a los 8 me cuidaba una persona, mi tía, o a veces mis hermanos, y pues ahí si hacía lo que me encargaban en la casa, o lo que me decían porque eran igual adultos los que me cuidaban entonces pues no era que jugaran conmigo ni nada parecido, y si tenía tiempo libre, pues veía televisión”.

Es interesante que dentro de esta afirmación se asocie el hecho de estar solo, con la no posibilidad de jugar, lo cual supone la claridad que existe en optar por ver televisión si esto es así, como se puede apreciar entonces, el estar sola, para el sujeto, supone una nueva forma de interacción con el televisión como artefacto tecnológico, como espacio de ocio.

De esta manera, esta relación con la televisión, permitió la introducción de Korra dentro del mundo del anime, ya que si bien no era lo único que se consumía en este momento de la vida, si comenzaba a configurarse de alguna manera una relación en la que el sujeto tomaba un papel de espectador. Del mismo modo, es posible ver que el papel de espectador, si bien se encarna de forma individual, también logra ser compartido con los hermanos de ser necesario:

“Ajá, como en los primeros años, e... en ese tiempo yo veía programas de Caracol y RCN que eran los que daban en la tarde como "Séptima Puerta", creo que se llamaba uno y cuando daban muñequitos pues muñequitos, y así, ya empezaron a dar, por ejemplo en City TV, comenzaban a dar Dragon Ball, y Los Caballeros de Zodiaco, y como ya mayorcita yo estuve con mis hermanos, ellos miraban, y si uno quería se quedaba, se podía sentar a mirar con ellos, después era lo que ellos querían, entonces si miraba yo Dragon Ball, Los Caballeros del Zodiaco, y así los anime antigüitos que hay”.

En este periodo es fundamental ver cómo del mismo modo, en las relaciones del colegio, comienzan a configurarse nuevas relaciones con la alteridad:

“Emmm, cuando yo pasé a tercero, más o menos en cuarto, quinto, yo hice amigos, los primeros amigos que eran pues personas de mi barrio, y estudiaban ahí mismo, entonces tenía dos amigas, creo, y un amigo, que pues ellos me conocían bien, e iban a mi casa, jugábamos y así pues, era cuarto y quinto de primaria, entonces pues no siempre yo podía ir o ellos venir, porque a veces estaba sola, ¿no?, pero igual ya fue más amena la cosa, porque ya no fue como los primeros años del colegio, porque ya eran niños de pronto que ya eran más similares a mí, en el comportamiento y demás, entonces pues esos son los primeros años”.

Como se puede apreciar, estas relaciones se connotan como “amaneas”, en tanto éstos nuevos amigos se consideraban como semejantes, pues habían

similitudes con ellos que hacían de estas relaciones satisfactorias y permitieran nuevos encuentros en el colegio, pero también por fuera de éste, posibilitando así mismo nuevos espacios de juego. Así mismo, se logra identificar que estas nuevas relaciones por fuera del orden filial, tuvieron gran importancia en la vida del sujeto con relación a su comprensión del sí mismo, ya que de alguna manera le permitieron la posibilidad de autoconcebirse como sí dentro de espacios que podían ser diferentes:

“yo no tenía más amigos que la vecina que te digo que jugaba conmigo desde los 4 años, entonces en el colegio era una cosa diferente que en mi casa hasta que yo tuve esos primeros dos, tres, amigos, luego si a partir de eso fue digamos que más fácil para mí, relacionarme con las personas y demás, porque ya uno va entendiendo que puede ser la misma persona dentro de un lugar u otro, en la casa, en el colegio, donde un familiar, lo demás, porque pues, como en los primeros años, fue complicado para mí, pues se me dificultaba relacionarme con nuevas personas entonces se me dificultaba ir donde familiares, donde primos y demás, porque pues era muy tímida y eso, pero pues ya a partir de 4 o 5 fue más fácil”.

Como es evidente, la posibilidad de instaurar nuevas relaciones con los otros, permitió que el autoconcepto variara de manera tal, que permitiría una facilidad en la interacción social a partir de este momento en la vida del sujeto, en este caso, es claro como la relación con la alteridad juega un papel fundamental en el autoconocimiento, a partir de la semejanza con un par, ya que la diferenciación ya había tenido un lugar en la vida de Korra, así, esto le permitiría conocerse, posicionarse en un lugar y apropiarse del mismo como legítimo:

“por ejemplo, cuando llegué a ese colegio, había una niña que específicamente a ella le gustaban las mismas cosas que yo, esas cosas son, como los, no era algo específico, sino los mismos colores, por ejemplo, e... las mismas formas de las uñas, no sé..., cosas simples, pero que digamos,

tenía que ver con que yo empatara con ella, porque pues era como que ella le gustaba comer ciertas cosas, a mí también, a ella no le gustaba tratar mal a esas personas, porque habían niños que sí lo hacían en ese tiempo, y pues eran pues diferentes a lo que yo era, que yo era callada, y ella también, que ella tenía bonita letra, o escribía con rojo, no sé qué tal cosa, tal otra, y pues yo también, y así era más que todo”.

En este sentido, en el orden del relato aparecen nuevas formas de relacionamiento con los otros a partir del juego, en cual logra configurarse como una forma de interacción con los compañeros del colegio, en el cual si bien se involucran los amigos cercanos, otros pueden tomar un papel allí:

“Juegos, digamos que hacíamos entre todos, que era digamos, cogidas, asumíamos roles, por ejemplo, policías y ladrones, pero esos eran juegos que hacíamos entre la mitad o todo el salón, no eran de pronto que solo dos personas, no, era más, nos reuníamos todos en descanso como tal a jugar, o vamos a zapatico cochinito, y entre las niñas y futbol, básquet, cuando había la oportunidad”.

En esta dimensión es evidente que el juego se configuran como un espacio de intimidad, que a su vez, opera como un espacio que facilita la interacción de manera despreocupada, en el mismo sentido, se puede apreciar que los espacios de juego en la vida de Korra, permitían un espacio de intercambio con personas que en ese momento de su vida jugaban un papel importante y con quienes pudiera existir ese despliegue de fantasía:

“cuando ellos ya entraron a pasar en mi vida más tiempo, que era en mi hogar, pues ya, de pronto ella llevaba juguetes, o yo llevaba juguetes, me acuerdo que teníamos una cámara, ella si tomaba fotos de verdad, pero pues era de juguete como tal, no la pasábamos haciendo con los peluches que teníamos como formando una foto, y tomábamos una foto, y teníamos

patines, montábamos patines, ya así más que todo, pero pues no eran como cosas específicas”.

Así mismo, dentro de estos espacios de juego, también llega a existir una vinculación de los espacios de ocio que radicaban en el consumo de algunos programas en la televisión, ya que se podía mediante el juego recrear ese tipo de escenarios que se espectaban:

“Pues si habían programas como tal que daban, que no eran para niños específicamente, que eran para adolescentes, que eran programas como el que te digo, Séptima Puerta, que ese fue un programa donde se investigaban cosas que a la final eran ficticias, entonces tenía mucho que ver que si yo lo veía con mi hermano de pronto después jugábamos a eso, de que éramos investigadores, y que encontrábamos lo mismo que en la película y lo demás en el programa y de resto, programas que son para niños, pues también tienen cosas que ver porque lo que veíamos nosotros, jugábamos, entre mis hermanos, como te digo, y yo, jugábamos a asumir roles de luchadores o con poderes, que son netamente ficción”.

Del mismo modo, es posible ver cómo dentro de esta etapa comienza a aparecer el anime como punto relevante en la vida del sujeto con lo que respecta al ocio. Por lo anterior, logra identificarse como esta introducción al anime, se relaciona con la posibilidad de compartir el lugar de espectador con los hermanos mayores, ya que allí emerge un interés genuino en el sujeto por continuar consumiendo este tipo de contenidos:

“El anime aparece, más o menos a mis 8, 10 años que mis hermanos les gustaba ver, y pues yo al no tener nada más que hacer, pues me sentaba a ver con ellos, y pues desde ese tiempo digamos que el gusto empezó a crecer y ya luego, más o menos cuando yo tenía 12 años, mi hermano mayor, tuvo un bebé y él puso un café internet en la casa, para estar con el hijo y trabajar,

entonces yo me la pasaba la mayor parte del día libre mirando anime, o haciendo dibujos en el computador y lo demás, y de ahí empecé a ver más de lo que de pronto muestran en la televisión y ya”

De esta forma, comenzaron a aparecer algunas series de anime significativas, en las cuales era posible relacionarse con el personaje desde una posición de espectador:

“pues como tal, lo primero que a uno lo llama a la serie, es que es entretenida como tal, ya luego cuando tú ves y sigues como una secuencia con el personaje, muchas veces te sientes, o identificado con el personaje principal, o con alguno de los demás, o identificado con la historia, o te sientes emocionado porque tal vez quieres conocer algo sobre lo que habla la historia, y ya”.

Como se puede apreciar, la relación que se narra entre el espectador y el personaje, vincula la referenciación propia a partir de las características de ese enunciado como un otro, lo cual se logra ver de manera más profunda a continuación:

“entretenido para mí era, pues que no era lo mismo que yo era, entonces eran cosas nuevas, eso es lo que entretiene para mí, que eran cosas diferentes, ya que son qué caricaturas hechas en otro país, pues tienen otra cultura como tal, entonces pues, todo lo que muestra si puede ser una persona igual a mí, pero es una persona con diferentes costumbres a mí, el personaje que se propone, ¿no?, por lo cual digamos que el entretenimiento principal era la cuestión cultura, que rodeaba al personaje”; “regularmente, los anime que muestran en la televisión que eran los primeros que yo vi, e... tenían digamos que historias como muy cliché del personaje principal es singular, por lo cual uno se siente... identificado no porque él sea igual a ti, sino porque él es singular, entonces los pensamientos que tienen son muy

parecidos a los tuyos porque vive como si fuera un singular, cómo de pronto yo tuve que pasar algún tiempo que yo no estaba con nadie la cuestión era esa de que el personaje principal me atraía por la forma de pensar, tal vez no por lo que hacía, ni por lo que era, sino la manera en que pensaba”.

De esta forma, una vez más logra identificarse como hay una relación de diferenciación con el personaje en un nivel cultural, como es este caso, pero que a su vez permite establecer una semejanza en tanto el personaje representa lo definido como la vida de una persona:

“puede ser una persona igual a mí, pero es una persona con diferentes costumbres a mi”

Momento en el cual se concibe como un igual, un semejante dentro de sus características de singularidad que son compatibles con el sujeto y su forma de pensar, pero con diferencias, que en este caso se señalan con relación al contexto cultural en el que acontece la vida del personaje con respecto al contexto cultural en el que acontece la vida de su espectador. Del mismo modo, es importante señalar cómo el sujeto logra explicar la importancia detrás del encuentro con los personajes en esta época, ya que se enuncia la ausencia de otros en la interacción cotidiana, en esos espacios que se denotan como solitarios:

“es que tal vez era la única diversión que yo tenía en el momento, al no tener a nadie junto a mí, porque pues al estar, pues no todo el tiempo sola, pero pues casi, un 70% sola, yo no podía salir, no tuve algún deporte principal en mi vida porque no salía, estaba en mi casa, entonces, lo regular era ver televisión o estar haciendo oficio, entonces pues digamos que lo que más me hacía feliz en el momento era ver esos programas como tal”.

Además, Korra atribuye que la posibilidad de haber estado vinculada a alguna forma de interacción con otras personas, hubiera influido en no crear esta relación estrecha con la televisión, y por ende, con el anime.

-Bachillerato:

Este interés que iba emergiendo en la etapa anterior, comienza a transformarse gracias a la llegada del internet a la vida de Korra, y de alguna manera terminaría permitiendo un involucramiento más profundo del sujeto dentro de las lógicas de consumo de anime, así mismo, dicho involucramiento, permitió la concepción diferenciada de contextos culturales ajenos.

“ya cuando cumplí los doce, que mi hermano puso el café internet, pues ya digamos mi interés por mirar los capítulos que no mostraban en la televisión, como es una secuencia, e... regularmente en la televisión muestran unos tantos, entonces las historias que yo seguía en la televisión estaban ahí pausadas, por lo cual busqué el resto de capítulos por Internet, entonces ya empiezas a ver que aparece anime, anime, manga, así como términos, por lo cual pues yo busqué y apareció lo que era el anime y lo que era la diferencia con el manga, y por ejemplo que hay unos animés digamos que uno crees que son hechos en EEUU, o en esta parte de Occidente porque se ven con rasgos muy diferentes, entonces uno comienza a ver diferencias y que hay algunas caricaturas que son anime, que no son hechas por occidente como tal”.

De esta manera, en este nuevo momento de la vida, se buscó cuestionar sobre aquellas cosas que habían ido cambiado, con respecto a la relación con los otros, los espacios de juego, las formas de ocio y las relación con el anime y sus personajes, así, comenzaron a aparecer responsabilidades sobre el sí mismo que llevaron a Korra, a contemplarse de manera más independiente dentro de su sistema familiar:

“pues ya, luego de entrar a bachillerato, fue un poco más diferente mi vida, porque pues ya tenía que hacer más cargo yo de cosas sola, ya tenía yo que

coger una ruta, tenía que madrugar más, tenía que despertarme yo, e..., desayunar sola, hacerme el desayuno y lo demás, porque yo prefería que mi mamá estuviera durmiendo, que era la que estaba conmigo, tuve que hacerme cargo de mi ropa, de mis cosas, entonces pues digamos que fue una etapa más de cambios, de asumir responsabilidades”.

Y del mismo modo, el colegio permitió que aparecieran nuevas personas en la vida del sujeto, quienes empataban muy bien con estas características que iban emergiendo en esta nueva etapa para Korra:

“entonces yo tuve amigos, en ese tiempo, me hice un grupo de amigos, que pues eran más que todo responsables, independientes”.

Y los espacios de relacionamiento por fuera del colegio, que tenían lugar a partir de los encuentros y el juego, del mismo modo se vieron transformados, pues el ciber mundo ya jugaba un papel como espacio de interacción:

“ya, a ese tiempo, como yo te digo, yo vivía más inmersa en el internet, por lo cual en el colegio, nosotros estudiábamos como tal, y en el espacio libre, que era el espacio de la tarde, yo pues hacía las cosas que tenía que hacer en la casa, hacía mis tareas y lo demás y estaba muy junta a mis amigos, pero por medio de la internet, entonces a veces veíamos cosas, no la mandábamos al otro, jugábamos algunos juegos que se puede en parejas online, y ese fue el espacio como de diversión, comenzar de pronto a compartir gustos, eso era la diversión en ese momento, y ver anime, que en un momento del bachillerato si tuvo mucho que ver”.

Como es evidente, el espacio de ocio da un giro completo, en la medida en que no es necesaria la presencia física del otro para interactuar con él, el uso del computador y el internet, permite que Korra esté en contacto con sus amigos y además que todos puedan compartir intereses comunes, entre los cuales está el consumo de anime. De esta forma, es fundamental entender que este interactuar

por medio de plataformas digitales, del mismo modo permitió encontrar nueva gente con quien se comparten todos estos gustos:

“entonces la idea era llegar a la casa, hacer todo lo que tú tienes que hacer de quehaceres, tareas, demás y pasar el tiempo libre con las personas que conoces no solo en tu barrio o en el colegio, porque además de eso hay personas que tú conoces por internet, por el mismo juego que te digo, porque a veces si tu estas solo, pues entras a jugar solo, entonces la máquina completa tu grupo con otras tantas personas, y tu empiezas a conocer a esa persona que juega bien, como una red social y empiezas a jugar más, más y más veces con él, cuando está conectado”.

De esta forma, la llegada del internet, y las interacciones que emergieron a partir de esto, permitieron que el consumo de anime, se configurara como una manera de relacionarse con aquellos que eran cercanos en este punto de la vida, pues de daba la posibilidad de compartir desde la distancia los intereses frente a cierto tipo de series y poder intercambiar opiniones al respecto, lo cual ya no solo hablaba de autopercepción individual, sino de la noción colectiva de grupo, en la cual estaba Korra y sus amigos, caracterizada por compartir alrededor de este tipo de experiencias:

“digamos que en el anime era más que mi grupo de amigos también seguía algunos animes, entonces, teníamos de qué hablar, porque ellos veían algunos animes que yo veía, entonces yo le dedicaba así tiempo libre, fines de semana, porque uno como ya seguía, ya tiene la historia con el internet, entonces cuando traducían el capítulo y lo subían a internet, tú lo puedes ver”.

Lo cual a su vez permitía que Korra como individuo se expresara sus gustos a partir del uso de artículos asociados a estos intereses, lo cual denotaba según sus palabras una identidad a nivel físico:

“si era algo con lo que yo me identificaba, porque muchas veces yo iba a comprar un cuaderno y me gustaba la portada de algún anime que ya me había visto o de pronto me iba a comprar una maleta, entonces mandaba a hacer una maleta de según color o portada de tal cosa y más que todo en eso influía, no tanto el tiempo sino como la identidad física”.

Continuando, aparecen algunas series de anime, que de parte del sujeto, se consideran como significativas en este momento de la vida, ya que hacía alusión a aspectos relacionados con contenidos del colegio u otras actividades que comenzaron a formar parte de la vida, lo cual permitían de alguna forma vincular dos aspectos que eran interesantes en este momento:

“estuvieron algunas que en el momento eran interesantes, hay una que tiene que ver con la alquimia, y en ese momento en el colegio estábamos viendo alquimia, entonces fue chévere porque de pronto tuve como comunicarme con el profesor, el conmigo hablaba sobre esto, llegó a prestarme unos libros sobre alquimia, porque pues a mí me interesaba pero yo no sabía más, entonces él llegó a prestarme algún libro, me gustaba bastante entonces comencé a leer sobre el tema, digamos que pasó a ser algo importante, como un tema chévere en mi vida, y otro de artes marciales, porque como te digo en noveno empecé a entrenar artes marciales, entonces era bueno ver algunos animes que tenían que ver con lo que yo hacía”.

Así mismo, es claro como esto fantasioso, que era significativo en el contenido del anime, además permitía la interacción de Korra con otro tipo de personas a su alrededor, lo cual operaba como una vinculación de estos intereses a la realidad de su cotidianidad social.

Prosiguiendo en el relato, Korra habla de esta serie que trataba sobre la alquimia como la más significativa en su momento, la cual se llama *Fullmetal*

Alchemist, en la cual además recalca la existencia de dos personajes principales, con los cuales sentía una afinidad:

“como tal esa serie tiene dos personajes principales que son dos hermanos y en realidad pues son diferentes las personalidades de los dos, por lo cual no llama la atención uno solo sino los dos, porque llega a llamar la atención la forma en que interactúan y por decirlo así salen adelante los dos”.

Y como tal, eso que llamaba la atención era que a pesar de ser tan opuestos, había una complementariedad atractiva para el sujeto como espectador:

“porque a la final era uno, es decir los personajes hacían una sola historia, no era un personaje y el secundario o uno y el otro, sino que era la historia de los dos personajes como tal, tú no te fijabas en lo que le pasaba al uno o lo que le pasaba al otro, sino en la historia de los dos personajes”.

Así mismo, al intentar profundizar sobre esos rasgos con los que Korra se identificaba, se hace alusión a la emotividad que le provoca conocer a profundidad sobre ese mundo y las circunstancias que atravesaba el personaje:

“tal vez sí, hay cosas como el querer saber más lo que ellos querían en ese momento, que uno cuando es adolescente quiere, uno quiere saber más, uno quiere como descubrir un poco más y que tal vez tu tengas la posibilidad de hacer algo más de lo que puedes hacer en el momento, porque favorecer a alguien más, entonces si era identificativo como querer luchar por la otra persona, no sé, como el querer hacer algo más por alguien más”

De este modo, es evidente la posibilidad de Korra por enunciar características de los personajes como el “luchar por alguien”, lo cual dota de sentido como un rasgo que permite afinidad con ese otro. Así mismo, dentro del relato aparecen otros rasgos del personaje con los cuales hay una identificación:

“por ejemplo, uno de los personajes era muy dolido por los demás, entonces muchas veces yo siento que me duele lo de los demás, entonces era, digamos que era algo con lo que yo decía, entiendo al personaje, porque es una actitud que yo tengo y otra de repeler lo que a uno le molesta, lo que a uno le hiere, era del otro personaje él hacía algo parecido, que lo que le hacía daño, no lo quería nombrar, no lo quería ver, no lo quería así como tomar en la vida, y eso es algo que de pronto yo hago”.

Y como se puede observar dentro de estas características que se reconocen sobre el personaje, se hace alusión a sus formas de sentir el dolor por lo demás o el repelar lo que causa dolor propio, con lo cual se identifica el sujeto, lo cual nos permite pensar que cuando se habla de estos personajes, se enuncia un otro que se percibe como sintiente.

En este sentido, al intentar explorar un poco más sobre cómo son este tipo de vínculos afectivos que se establecen con los personajes, Korra narra dos recuerdos que se recuerdan como nostálgicos en el consumo de anime:

“uno que me acuerde, mmm, en Naruto hubo uno donde el maestro del personaje murió, entonces pues era bastante importante ese personaje en el momento, y murió en un momento pues bastante, digamos que salido de donde todos lo hubiéramos querido, entonces pues pasó y era algo que no quería uno que pasara, porque pues el personaje que te digo quedó solo en un momento duro, entonces si es bastante dolido por decirlo así, y otro, en el que te mencioné de Full Metal Alchemist, que es uno en el que pues matan a un personaje y es un personaje muy inocente, es una niña, y pues la matan, y uno se siente, siente la injusticia que fue y pues sí, dolió”.

De esta forma, vemos cómo este proceso de identificación con un personaje puede llegar a permitir entender circunstancias a nivel emocional, en un contexto,

que si bien es diferenciado como ficción o fantasía, podría ser involucrado con respecto a lo que nos permite ser empáticos y sentir a partir de una experiencia fantástica y ajena, como también puede que no suceda. Lo afirmado con anterioridad, puede ilustrarse como algo reconocido por el sujeto:

“regularmente una persona que le duela algo de alguien más, suele ser más humano, si de pronto tu pones a alguien a ver este tipo de cosas y a esa persona pues no le da nada, pues puede que sea muy diferente en la realidad, pero si en verdad se apega, con los personajes, y lo demás si no le duele, pues eso tiene que ver en la formación de la persona, porque regularmente cuando uno es pequeño, o adolescente, pues uno se apega mucho a las cosas sean, realidad o no, entonces si te duele o no, o si te apegas a el personaje que de pronto en la historia, así sea el malo, es porque tiene sentimientos hacia eso, entonces pues como tal, pienso que tiene que ver con que la persona sea o no de cierta manera, le puede doler o no, puede criarse así o no, si desde pequeño está viendo este tipo de cosas”

Porque como bien se ha dicho, hay un factor importante en que pasen este tipo de conexiones con un personaje, y es en la posibilidad que ha tenido el individuo a lo largo de su vida de posicionarse como espectador y lograr conectar con experiencias que están en el plano de la ficción, lo que posibilita un despliegue de emociones que van más allá del orden lógico, así mismo, lo que es interesante, es que el relato de Korra, nos permite llegar a pensar en la posibilidad de relacionarse con un personaje cuando no hay la posibilidad de relacionarnos circunstancialmente con alguien más a nuestro alrededor:

“sí, tal vez sí, digamos en el momento en que yo estuve en el colegio, más que todo, porque yo era una persona que era más independiente, más sola, mis papás trabajaban, y lo demás, entonces yo tenía que estar cuidando algunas cosas mías y pasar más tiempo sola, entonces de pronto fue un tiempo en el que yo si sentía eso como alguna cercanía, como estar haciendo

algo con alguien más, no es sentirme sola, no estoy aquí sola, haciendo nada, sino estoy yo conmigo, al menos, haciendo algo”.

Lo cual, de alguna manera, podría interpretarse como la posibilidad de un encuentro consigo misma, en el caso de Korra, a ella así lo afirma, factor que abre nuevas preguntas en esta investigación:

Investigador: ¿o sea es un encuentro contigo misma? Entrevistado: “Sí”,

-Después del colegio:

De esta manera, el relato permitió identificar un momento de la vida de Korra después del colegio, en el cual por circunstancias de su vida permitió mucho tiempo libre, donde el anime tomo un lugar importante, aunque no existió alguna historia o personaje particular con el que se haya entablado relación:

“en ese tiempo, pues como tenía tanto tiempo libre y como tenía que estar en mi casa, porque como estaba enferma, pues digamos que sí fue, más de vi mucho anime, de jugué mucho, en el tiempo que me quedaba después de trabajar, o esto, porque digamos que era lo que podía hacer dentro de mi casa, tal vez al comunicarme con otras personas, era una forma de jugar con los demás, con los que ya no estaban conmigo y ya”; “vi..., algunos animes pues que son historias cortas, en realidad, no... eran de pronto muy significativos en el momento, estaba viendo varios, entonces vi algunos sobre épocas antiguas, algunos sobre superhéroes, sí, distintas... modalidades, pero digamos que lo que más en ese momento, cuando tenía tiempo libre, fue jugando, no tanto viendo el anime, porque si vi algunos, si me gustaban, pero no busqué como así más en ese tiempo lo que más gusto tenía era como el juego, que si era como visualmente anime, pero pues no, no era ver anime como tal”.

Del mismo modo como es evidente, en el caso de Korra, el juego desde el bachillerato se había transformado en un espacio de interacción virtual, mediante el cual es posible intercambiar experiencia con otros conocidos, o no, en la cotidianidad, pero que hasta este momento de su vida jugó un papel importante, y el cual se caracterizaba por los rasgos similares al anime que tenían los personajes que pueden ser encarnados por el consumidor:

“porque los personajes tenían rasgos anime, sigamos que siempre que se hacen esos juegos, se busca que visualmente el personaje se vea bien, parecido a una realidad, pero que se vea bien, entonces si tú vas a dibujar, o vas a crear en programación al personaje, no lo puedes hacer tan, tan real, porque visualmente no se va a ver atractivo, porque pues hay otros personajes que son, animales como te decía yo, o son monstruos, y estos personajes si son un poco más carnosos, si son gordos, ya son un poco más reales, entonces si es porque son ese tipo de monstruos o animales, ya cuando se asumía un rol de un humano, visualmente se dibuja como un anime, si es una chica, tiene ojos como se dibujan en el anime, el cuerpo es como se dibuja en el anime y así”

Presente:

De esta forma, el relato permite pasar a una temporalidad relativa a la actualidad del sujeto en el momento en el que se realiza la entrevista, por lo cual se busca reflexionar un poco acerca de las maneras en las que se todo lo que se ha venido relatando se conecta, o tiene sentido con relación a lo que es Korra como individuo en dicho momento:

“yo regularmente, ahorita no estoy viendo mucho anime, por x o y razón, no soy muy cercana, pero digamos que sí es importante, porque yo aprendí, a dibujarlo, me gusta dibujarlo, entonces ahora mismo, me puedo sentar a dibujarlo y me siento bien, a partir de eso también me gusta de pronto... me

gusta el idioma, el idioma japonés, entonces también es un poco importante por ese lado, y como tal animes puntuales no, pero si me gusta en mis tiempos libres ver, no es como el tiempo de antes, es muy esporádicamente, pero digamos que si es una parte ¿divertida?”.

Como es evidente, para el sujeto, el dibujo ha emergido como un fenómeno transicional, es decir que es una actividad que le permite desplegar todo su mundo de fantasía en la cotidianidad, lo cual emerge, como es señalado, a partir del interés por el anime, como así mismo, existen algunos intereses que vinculan el consumo del anime orientados hacia el idioma japonés.

En este sentido, para Korra emergió la posibilidad de entrar a cursar una carrera en artes digitales:

“estudié, estuve estudiando ingeniería en artes digitales, que es una ingeniería orientada a la programación, multimedia, medios audiovisuales, que digamos que tiene que ver mucho con... ese campo que tuvo que ver el anime en mí, porque gracias a que estudie, o bueno curso esta ingeniería, tú aprendes a programar para videojuegos, brevemente o a hacer animaciones, o hacer algún tipo de caricatura, o medios audiovisuales para la música, pero bueno, si tiene que ver”.

La cual se relaciona de manera consciente con el hecho de haber incursionado en el anime y en el dibujo con el interés con el que se ha hecho:

“sí, porque digamos que en el campo en el que yo me sentí bien, era el dibujo, ¿no?, en algún tiempo de mi vida, entonces yo quise hacer algo referente a videojuegos, animación, porque es algo que me divierte, podría ser algo que me divierta, entonces por eso, e... quise escoger como esa carrera”.

De esta forma, más allá de ver la clara relación que existe entre el consumo del anime, el dibujo y la elección de una carrera profesional, puede apreciarse que las razones detrás de ello radican en afirmaciones como *“es algo que me divierte”*, lo cual nos lleva a pensar en la posibilidad de querer dotar el mundo cotidiano de aquello que satisface a los sujetos en su dimensión de pensamiento fantástico, lo cual, como se puede ver a lo largo del relato, es una dimensión que posee un sentido profundo para la satisfacción personal, la cual busca ser traída a la cotidianidad social de Korra.

Finalmente, el último factor a analizar dentro de este relato, fue alrededor de por qué actualmente Korra no consume anime de la forma en que lo había hecho en momentos anteriores, y es que más allá de razones vinculadas al interés, emerge la cuestión del tiempo disponible para hacer este tipo de cosas en el momento presente:

“las prioridades son diferentes, son el responder por algunas cosas y en el momento en que tengas el tiempo de verdad libre, entonces de pronto tienes que hacer otras cosas que de pronto son prioridades, yo tengo tiempo libre pero sé que quiero mejorar esto, en la lectura, en el deporte, en lo que sea, entonces tu tomas el tiempo libre que antes tenías para ver anime, para otras cosas, entonces ahora es muy esporádicamente que tomo mi tiempo libre para ver anime”.

Como puede verse la razón más concreta se vincula a las nuevas prioridades que van emergiendo en el trayecto de la vida, por lo cual estos espacios, se van transformando en nuevas cosas que tienen nuevos sentidos o demandan importancia según las circunstancias del momento.

Caso 4: Salomé

Para continuar con la presentación y el análisis del caso 4, es fundamental señalar que, en la entrevista realizada, se reconstruyó parte de la vida del sujeto en un orden temporal emergente dentro de la conversación, el cual nos remonta a 4 momentos específicos de la vida de Salomé, los cuales son:

- Primeros recuerdos hasta los 5 años de edad.
- Primaria en el colegio hasta sexto de bachillerato.
- Desde séptimo hasta el final de bachillerato.
- Después del colegio hasta la actualidad.

Este orden cronológico permitió ubicarnos temporalmente a lo largo del relato. Del mismo modo, los resultados fueron expuestos y analizados de acuerdo a las categorías de análisis definidas en el capítulo anterior:

- Relación con la alteridad en espacios no virtuales
- Espacios y fenómenos transicionales
- Relación espectador-personaje.

-Primero recuerdos hasta los 5 años:

De esta forma, podemos situarnos en este momento de la vida por medio del relato de Salomé y en primer lugar adentrarnos dentro de lo que serían sus primeras relaciones con pares, en este caso, pares que se encontraban al interior del mismo núcleo familiar, hablamos de dos hermanas mayores, con quienes se compartía la posibilidad de crear amplios espacios de juego:

“muy de juego, muy de tener la casa a disposición para crear nuestros mundos con mis hermanas, en esa época no tuvimos mucho la relación con lo audiovisual, aunque ya existía en esa época, porque no sé, de alguna forma siempre terminábamos jugando mis tres hermanas haciendo bailes, haciendo más que todo bailes, de cualquier canción, de lo que fuera, de los

tucanes, de Selena, de todo lo que fuera, pero también adaptando el espacio de nuestro cuarto a un casino, a una oficina, a un campo, entonces fue como de mucho juego de mucha creación”.

De esta manera, se posibilita evidenciar que desde una edad temprana existió una libertad amplia para expresar las ideas más fantásticas mediante el juego en interacción con otros, que además se veían estimuladas por la posibilidad de contar con un espacio que permitiera el despliegue del juego a un nivel profundo.

Igualmente este hecho de alguna manera se relaciona con una característica que comparte Salomé con sus hermanas de vivir sumergidas dentro de sus pensamientos sin prestar mayor importancia a las eventualidades que las rodeaban, donde de hecho el sujeto usa la expresión de *“vivir en una burbuja”*:

“también diría que una característica más de solo me infancia entre mis hermanas y yo, mía y muy dentro de una burbuja de pensamiento que me, que no me, no soy, no era, y eso no hasta los 5 años, sino hasta los 12, 13, 15 años, en la que no podía enterarme muy bien de mi familia, lo que estaba pasando con mi familia a pesar de que viviera con ellos, porque estaba sumergida siempre, siempre en mis pensamientos, en mis ideas, en mis cosas, en las relaciones que establecía, en los juegos que hacía y no tenía la posibilidad de ver en qué contexto, o que situación estaba pasando en mi familia, creo que es otra característica que me adjudico mucho”.

Característica que se reconoce además como transversal a la vida del sujeto por un prolongado periodo de vida que podría llegar hasta incluso los 15 años, del mismo modo, es posible reconocer que las dinámicas de relacionamiento de Salomé con sus hermanas, emergió como una posibilidad de interacción con las mismas, donde se estimulaba incluso la competencia entre ellas:

“mmm, a hacer la tienda, entonces íbamos y le pedíamos plata a mis papás, o recogíamos monedas del piso y comprábamos comida y la poníamos a la venta para los músicos que llegaran, y a veces peleábamos con mi hermana y terminábamos haciendo cosas distintas, y empezábamos a hacer competencias de ventas con los músicos, también hacíamos cosas de porras, también juegos con agua, con comida, hacíamos también un programa de comida, que los ve uno sino el vidrio de la cocina era la cámara, y nosotras cocinábamos, así no supiéramos hacíamos revueltos y pegotes de cosas, pero lo hacíamos, y... de qué más tipos de juegos, de saltar, de brincar, de trepar, de también saltar sobre la otra, de dar vueltas, de mucha actividad física”

Del mismo modo, dentro de la misma época, reconoce por parte del sujeto algunos recuerdos en torno a la vida escolar, donde de alguna manera se relaciona un temor hacia estar con las personas, con la posibilidad de no haber compartido de manera concreta con pares de manera específica en este contexto:

“de esa época no recuerdo haber hecho así amistades, como con la gente, o algo así, siempre fui muy tranquila, ni buena, ni mala, no sé cómo decir eso, pero puede que, creo que siempre he tenido cierto miedo, no sé si en esa época ya estaba así resaltado, con relacionarme con la gente, entonces no sé si a eso se debe que estuviera cada rato cambiando de grupitos o de personas”.

Sin embargo este temor, se relaciona de alguna manera a que en ese entonces Salomé se recuerda como una persona distraída que lastimaba a sus compañeros sin darse cuenta, lo cual le provocaba un temor a relacionarse con los mismos:

“recuerdo que me sentía, como me sigo sintiendo, torpe, como que hacía caer a la gente, la golpeaba, la todo, niñas sangrando, recuerdo, por mi culpa,

pero era porque yo estaba viendo a otro lado y estiré la pierna justo cuando la niña estaba pasando, cosas así como que, y eso me da miedo como relacionarme con la gente, hacerme agente de las cosas, y después cagarla y así, entonces como que me retraía y buscaba por otro lado y así”.

Así mismo, en este momento de la vida ya logran aparecer otras personas por fuera del orden filial de manera clara:

“a ver se me vino a la cabeza una niña, que es una niña que tenía un nombre como Paula, pero la recuerdo porque ella jugaba conmigo, jugaba porque la hermana, jugaba con mi hermana mayor, entonces como que ahí compartíamos tiempo, y qué más recuerdo, recuerdo niñas, recuerdo niños, a esa edad también había ahí como grupitos ahí todos de amoríos y de niños fashion, como que todas las niñas querían estar con esos niños, y yo siempre intenté estar alejada de todo eso, de ese tipo de relaciones más que todo afectivas”.

Como es evidente, las relaciones con este otro, llamado *Paula*, se recuerdan por la interacción que existía de esta con Salomé mediante el juego, así mismo se recuerdan otras personas de esta época, igual pares, con quienes existía una relación de distancia, ya que para el sujeto no resultaba placentero hacer parte de las dinámicas sociales en las que aquellos otros se involucraban. Sin embargo, con relación a los espacios de juego que emergían en este contexto, se relata por parte de Salomé como había una disposición para la interacción:

“me la pasaba montándome en los rodaderos, haciendo competencias de quien dura más en el pasamanos, cogidas, no sé qué bajo tierra, o simplemente podía durar todo un descanso lanzándome del mismo rodadero, e, recuerdo la arenera, jugábamos a que normalmente yo era la muñeca de algunas amigas, jugábamos a eso, a que ella me hacían, bueno y mi con mi hermana siempre ha sido así conmigo, como que yo soy una muñequita y me

peina, y me pone, e, me arregla, me usa, no sé qué, me lleva para un lado, me lleva para otro, eso siempre hacía mi hermana y me acuerdo que también habían otras chicas que me tomaban como de esa figura, mmm, e..., que más jugábamos, creo que más que todo eso, juegos de atrapar, de ir”.

De esta manera es claro cómo esta posibilidad de relacionarse con otros por fuera de lo filial, podía llegar a vincular referentes de relacionamiento con sus primeros pares de interacción, sus hermanas, ya que también solía jugarse a cosas de las que se hacían con una de ellas.

-Primaria hasta sexto de bachillerato:

En este periodo de la vida, cambia la forma en la que se relacionaba Salomé con sus pares, así como gran parte de este relacionamiento, se remite a nuevas actividades de ocio que comenzaban a emerger a partir de la noción de tiempo libre en el colegio:

“empecé a estar en danzas por las tardes del colegio, y ahí estaban unas chicas, una vecina de mi departamento y otras chicas que eran las populares, también otras chicas, esas si las recuerdo, Andrea, María José, Lina, eran como las que más tengo presentes, y..., yo empecé a estar en danza y en danza era danza folclórica, y ese profesor si lo tengo re metido, y recuerdo muchas cosas de las que imputó y todo lo que..., porque yo ahí sí me sentía como en mi lugar, haciendo danza folclórica, y..., y que, y entonces como que ahí yo empecé a establecer relaciones con ellas, y ahí comenzamos a hablar de sexualidad, ahí ya muy explícitamente, recuerdo que ellas, y alguien, no sé qué, Alejandra, llevaban en sus celulares, esos celulares de tapita, llevan mini-videos de porno y los ponían ahí en los descansos a reproducirlos entre nosotras, y yo no me acuerdo si eso fue en tercero o en cuarto, mmm, era, creo que fue un proceso difícil de considerarme niña, a algo más, porque los profesores ya no nos trataban como niñas, sino como señoritas, cuando

estaba como en cuarto, tenía ocho o nueve años, y también empezaban a llevar el Kamasutra o hablar de eso, muchas chicas se reunían en unos lados a masturbarse, e... también teníamos juegos en el campo, a esto de porras, pero nunca resaltaron, pero ya empecé vincularme más con los grupos sociales ahí en el colegio”.

De esta forma, en este momento podemos evidenciar como el tiempo por fuera del colegio, se comenzaba a significar de otra manera, en un espacio de danza, en el cual Salomé afirma que sentía un lugar, y además le permitió generar vínculos con algunas otras personas por medio de esta actividad, lo cual le permitiría participar de conversaciones alrededor de la sexualidad, que incluyeron el consumo de diferente material relacionado.

De esta manera, se hace claro como hasta este momento se iba construyendo una noción idealizada de la amistad por parte del sujeto, lo cual no es extraño ya que ella enunciaba con anterioridad que ella vivía en una “burbuja”, en forma de metáfora, es decir que se aislaba mucho en su propio mundo, lo cual nos permite pensar que los pensamientos fantásticos primaban en la construcción de ideales, que en este momento preciso comenzaron a conflictuarse gracias a que comenzaron a suceder eventos que para Salomé eran incomprensibles:

“yo sentía que yo estaba confiando en ellas, que yo estaba haciendo parte del grupo social de ellas, que yo estaba disponiendo de ese tiempo juntas, no sé, pero ella, no sé por qué, yo pensaba que eso no existía, pero la gente miente, en ese momento yo no dimensionaba que la gente podía ser capaz, pero recuerdo que yo estaba con otras tres chicas que te acabo de decir, una de ellas empezó a enemistarme con otra de mis amigas, diciendo que ella decía cosas así como de mi re malas, no sé qué, blablablá, y de la otra chica decía lo mismo, y empezó ahí a crear enemistad y todo el tiempo como que cuando estaba con ella hablaba mal de mí, y cuando estaba conmigo hablaba

mal de la otra chica, y para mí eso fue un golpe re grande, porque yo no sabía que la gente era capaz de hacer eso”.

De este modo, podríamos pensar que ese golpe que dice haber recibido Salomé, sería un estímulo de la realidad externa a toda la fantasía, una desilusión en términos de Winnicott, que le permitiría reacomodar la manera en la que se estaba percibiendo el mundo para negociar entre eso que viene desde el exterior y no podemos controlar.

Así mismo, el relacionamiento con los otros comenzó a vivirse de manera conflictiva en el colegio, lo cual le permitía auto-contemplarse como diferente algunos grupos, de acuerdo a lo que ella quería hacer:

“yo en esa época, eso ya fue en quinto, sexto, ya no me acuerdo, quinto!, entonces ya me empezaron a hacer bullying, es que yo tengo revueltos todos los acontecimientos de bullying que ocurrieron durante mi primaria, porque recuerdo solo esos acontecimientos, no recuerdo en qué momento de la primaria, pero sí recuerdo los acontecimientos, y era que las chicas eran muy... tienen que ser como ellas dicen, y pues yo a veces me distraía y hacía otras cosas, y se ofendían y no sé qué, el caso es que yo empecé más que todo a hablar con otra gente ahí, después de estar con las populares, y... ahí empecé a distraerme de eso, a hacer voleibol, ya no danza, porque el profesor que estaba haciendo danza era otro y no me gustaba, me obligaba hacer cosas que no quería, pero no sexuales, sino en danza...”

Del mismo modo, es posible ver cómo estas distancias permitieron la apertura a nuevos espacios, nuevas actividades y de interacción con nuevas personas, aunque sin embargo, era latente una dificultad por entender aquellas cosas que pasaban en los otros, ese mundo social ajeno era difícil de digerir para Salomé:

*“yo no entendía al mundo, yo no entendía a la gente *risas*, porque era así, yo no entendía, no la entendía para nada, sentía que no podía hacer nada porque a todo el mundo le ofendía”.*

Factor que comenzó a influir en la manera en la que el sujeto se relacionaba con los otros, pues, de alguna manera la relación con los otros se había tornado conflictiva, y a eso la posibilidad de Salomé fue estar sola, y organizar sus experiencias en estos tiempos libres a partir del juego, con algunas otras personas en ocasiones, más sin embargo, se recalca mucho el hecho de estar sola e involucrada en juegos deportivos como el voleibol:

“empecé a andar sola, o sea ya no tanto de grupos, sino a andar totalmente sola, y lo que hacía era pues andar sola, habían unas chicas de 11 que jugaban voleibol, como que tenía un balón y lo llevaban para jugar en las canchas y yo lo que hacía era irme allá, ellas como que rotaban equipos y yo me ponía a jugar con ellas, y también jugaba voleibol al final, ese era como mi punto de fuga, lo extracurricular, y... pues yo llegaba y a veces me prestaban un balón, yo podía estar así, rebotando la pelota todos los descansos, como en mis cosas, ya me cerré a la gente”.

De esta manera, en los espacios de ocio que se daban en su hogar, Salomé ya se introducía dentro del mundo de consumo audiovisual, gracias a la televisión y al VHS:

“Las películas de chiquita, chiquita veíamos BHS, como Matilda, el Rey León, y lo repetíamos y lo repetíamos insaciablemente, pero luego ya eran cosas de adolescentes, Wendy cuando empezó su adolescencia, no cuando entró a su adolescencia era que veía más anime, y yo era la que a veces me le juntaba, pero ella veía cosas como, e... como Dragón Ball, como Las Guerreras Mágicas, Los Caballeros de Zodiaco, yo a esos no los seguí, yo empecé a seguirla cuando, en, cómo se llamaba ese canal, Animax..., un

canal de anime que daban por cable, bueno ese canal, ella empezaba a ver Sakura Card Captor, y Sakura, si me atrapó, e... entonces como cada vez que lo veía mi hermana, que se la pasaba viendo televisión, e... yo me sentaba ahí con ella a ver Sakura Card Captor, y Rama y Medio, y había muchas que no entendía, pero yo me las veía con mi hermana porque con mi hermana siempre no la llevamos muy bien, pero no la llevamos bien, solo que es de un carácter muy difícil”.

Como se puede ver, la posición de espectador en el sujeto aparece ligada al compartir los intereses con su hermana, ya que una vez aparece el anime, su relación con ésta es el principal estímulo para continuar viendo, hasta qué, cómo ella lo dice, “me atrapó”, un anime llama su atención de manera significativa. Justamente lo interesante de este anime para Salomé era el personaje principal, el cual llamaba la atención del sujeto por ser niña, una niña definida como inocente, con súper poderes que la hacían una heroína, además de ser torpe y despistada:

“mmm, que fuera niña, mmmm que tuviera poderes y que fuera una héroe así como muy inocente”; “sí, que fuera así como toda despistada, toda torpe, y aun así como que atrapara las cartas y tuviera magia y fuera la elegida y fuera una niña, el chiste, el romance, los colores”.

Como es evidente además, de las características que hacían de este personaje interesante, algunos son rasgos semejantes a como se describe el sujeto en este periodo de tiempo, una niña, que no lograba entender aquellas cosas que podría hacer la gente para causar daño. Al preguntar de manera puntual, sobre los rasgos del personaje que Salomé reconocía en sí misma, se hizo referencia a algunas características:

“el hecho de que fuera despistada, mmm, creo que era eso que fuera despistada, normal, pero yo creo que era más la idealización de que podía hacer de la magia, mmm porque me gustaba también mucho las gráficas de

las cartas y algunos personajes que salían de las cartas, e... también el hecho de que Touya, no Touya es el hermano, que Syaoran, estuviera como contrariándose con ella, no pero eso, de que le gustaba Yuden, el amigo del novio, el amigo del hermano de Sakura, mmm, pero sí, no se tal vez lo que hacía, esta actividad del bastón, fuera de las clases formales de la escuela, que fuera la chiquita de la familia, mmm”.

Donde claramente el sujeto hace una relación de identificación con rasgos del personaje como ser la más pequeña de los hermanos, ser despistada e incluso practicar deportes después de la escuela, aunque hay un factor interesante que hasta acá ha recalcado varias veces Salomé, con respecto a la posibilidad de este personaje de hacer magia, lo cual le resulta intrigante.

-Bachillerato:

En este sentido, los espacios de ocio, en los que se veía el anime se transforman de la televisión y DVD a la llegada del internet:

“exacto, porque yo de hecho, yo veía todos los capítulos en tv de Sakura, pero eran al azar, en cambio cuando tuve la tv, a no mentiras, porque Wendy tenía el CD de Sakura, ahí lo pudimos ver, pero con eso del internet yo me vi toda la serie otra vez en internet, y así, y yo ya buscaba series, y ya tenía distintas, y más que todo que fueran corticas, porque ahorita la que tengo más presente más que todo, que yo me la vi muchísimas veces, pero no, la recuerdo mucho, no sé si era por las imágenes explícitas o por la música, no era tanto el personaje, era como la historia de Elfen Lied, mmmm, y la canción de Lithium, pues podría recordarlo así, también la forma en que establecía la hermandad Full Metal Alchemist, mmm se me olvidan los nombres”.

De esta manera podemos contemplar cómo cambia la relación de espectador del sujeto, en tanto que en este nuevo momento, más allá de compartir el lugar de

espectador, narra cómo busca nuevas series de su propio interés, y se enuncian algunas específicas:

“una serie que me atrapara mucho, la de Elfen lied la de Angel Beats, o la de Sword Art Online esa fue la última que me vi, y yo me vi pues la primera temporada en el colegio, pero hace poquito me vi la segunda temporada, pero me gustaba muchísimo la idea de vivir así en una realidad virtual, pues de un juego, y aunque fuera pues escalofriante el contexto en el que estaba, cómo es que se llama... Sword Art Online, e... creo que el contexto, más el final, creo que es la que tengo más presente porque fue la última que vi”.

Es muy interesante como Salomé recalca esta serie en particular por lo interesante que resuena la idea de vivir en un mundo virtual, ya que la virtualidad supone la idea de expresar la fantasía como ninguna otra forma existente, lo cual se asemeja a su interés por el personaje *Sakura*, en tanto su magia causaba una intriga profunda, y de hecho al preguntar sobre por qué esta dimensión de lo virtual sonaba interesante en esta serie a lo que ella respondió:

“e..., pues la posibilidad de obtener la mágica que siempre he querido a partir del juego”.

De esta forma, en este momento del relato, comienza a ser claro que la realidad, de manera superficial, no es suficiente para los intereses profundos del sujeto, pues de alguna manera todas estas ideas de fantasía en las cuales se ha visto sumergida desde temprana edad reclaman una existencia en la cotidianidad:

“yo siempre he querido como buscar ese más y mirarle los huequitos a la realidad y creo que por eso me meto con temas de filosofía de la mente, toda esa cosa, porque veo diferencia de lo que se supone que está cerrado, en una filosofía tradicional, bueno, no que está cerrado, pero que se explica sólo

analíticamente, entonces... entonces que, si es más como el hecho de también de que sea posible estar en mundos alternos”.

Esto de alguna manera permite pensar alrededor de la posibilidad de este tipo de ficción audiovisual para estimular formas de pensar que se cuestionan la realidad misma, porque lo que se vive allí parece no ser suficientemente trascendental en ocasiones.

Así, en este momento de la vida, la relación con los pares en el contexto escolar también fue cambiando, ya que Salomé narra cómo estuvo sola y como se alejaba de algunas personas con las cuales era difícil relacionarse:

“a okay, pues seguía sola en el sentido de que no tenía como un grupo sino que me movía acá, me movía allá, blablablá, si recuerdo que había una chica, habían dos chicas con las que yo me empecé a relacionar, y con ellas, iba a la casa de ellas y ahora los juegos eran distintos, continuábamos jugando, pero los juegos eran distintos, eran, del tipo Paris Hilton, entonces yo iba allá era por la comida, yo me empecé a combinar con la gente popular también del Americano, pero eran muy aburridas y eran muy tacañas y a lo último yo me separé de ellas porque terminaba yo haciendo los trabajos y ellas nada y de ese grupo me pasé al grupo de las reprimidas y en ese grupo de las reprimidas...”

Y así, es como Salomé señala que encuentra un grupo de personas con quienes pasar el tiempo, a quienes las etiqueta como “las reprimidas”, nombre que se explica a partir de unas características que el sujeto señala haber compartido con estas personas:

“pues que todo el mundo, andábamos nosotras, no sé qué, con nuestras cosas así, todas infantiles, pérdidas de lo que pasaba ahí en el salón y como que todo el mundo nos despreciaba”.

Y como se puede apreciar, estos rasgos identificativos con los cuales Salomé se señala en un grupo semejante son estar aislada de lo que sucedía en este contexto, encontrarse sumergida en una realidad más infantil y ser así mismo rechazada por las otras personas que no hacían parte de este grupo. De esta manera, Salomé narra cómo en este grupo se sentía parte de alguna manera, y aclara que sus gustos por el anime nunca estuvieron en medio de estas relaciones:

“al grupo de las reprimidas, con ellas éramos muy infantiles, de hecho los profesores nos regañaban, porque nos decían ustedes que están haciendo, porque nos poníamos literal a jugar cogidas, atrapadas, volvíamos a juego infantiles, infantiles, e... y en eso se nos iban las cosas, pero digamos yo nunca compartí lo de anime y eso, no, con la que más lo compartía era con mi hermana, e... y qué, y luego con las reprimidas pues éramos las cuatro y estábamos todavía en el salón, porque el salón era muy unido, y hacíamos actividades con ellos”

Sin embargo, en este momento las dinámicas del colegio comenzaron a cambiar:

“todas las dinámicas del colegio cambiaron para mí cuando en décimo los grupos de cada salón comenzaron a revolver los estudiantes para que todos los salones A, B, C, D, ¿Si eran números o salones?, no, eran números, el 1, el 2, 3, el 4 y el 5, y los revolvían los estudiantes y ya había como un revuelto en cada salón y, no de los mismos y eso fue muy drástico para mí”.

Lo cual fue difícil para Salomé porque en aquel momento incluso se separaba de su nuevo grupo de amigas y sentía el socializar con nuevas personas como todo un reto, lo cual la lleva a nuevamente reconocerse en ese entonces como alguien que volvía a estar sola:

“al final yo sentí que habían como un montón de resentimientos en el grupo, entre el grupo de las reprimidas, pues no sé si resentimientos, el caso es que yo ya me empecé como a fastidiar de ellas e iba a empezar a andar sola”.

Sin embargo, a pesar de estos cambios no todo fue tan desfavorable, ya que lograron aparecer nuevos pares significativos:

“me empecé a relacionar con ellos, normal, y después en décimo me seguía relacionando con ellos, más que todo con uno, después uno me dejó de hablar, definitivamente, después me quedé con otro y yo, y yo ahí ya era amiga de una chica”

Y además las dinámicas sociales en el colegio comenzaron a cambiar, lo cual suponía menos presión a nivel social:

“ya no se veía como los populares y los retraídos, no sé qué, sino que habían grupos de personas con sus características ¿no?, entonces estaba el grupito de los intelectuales, de los que les gusta el fútbol, de las que eran así súper arregladas y maquilladas, y ya había una, no había tanta verticalidad, sino más horizontalidad en como todos”.

Y este hecho, le permitiría por primera vez entablar diálogos con sus pares alrededor del anime:

“desde décimo, como cuando la gente ya empezaba a hablar con todo el mundo, y había una chica, que con ella fue que ya empezamos a compartir el gusto con el anime, terminábamos hablando de una cosa, de la otra, cantando openings, endings, y hablando así, hablando de nuestros artículos, y todas esas cosas”.

En este sentido, en el último año de colegio de Salomé, todavía existía un interés por el anime, pero hasta este momento, no parecía haber entablado una relación con los personajes más profunda de lo que se ha logrado escribir hasta este punto, del mismo modo, este interés del sujeto por el anime se iba extendiendo hacia otras de ficción y literatura:

“en once yo todavía seguía consumiendo anime, leyendo literatura juvenil mágica, como esta trilogía que te digo del Ejército Negro, pero también estaba esto de yo quererme ver como un intelectual, entonces en esa época yo intenté leer cositas de filosofía, de hecho con Mariano estábamos en ese ejercicio, leíamos, yo la puse a leer a ella ese libro de juvenil del Ejército Negro, pero también leímos en esa época mucho teatro, mucho Shakespeare, leíamos poesía, como que estábamos ya muy metidas en esto de hablar temas académicos y todas estas cosas”.

-Después del colegio hasta la actualidad:

En esta nueva etapa de la vida de Salomé, ella se enfrenta a lo que quiere comenzar a estudiar, por lo cual en un comienzo cree que los medios audiovisuales serían lo adecuado, sin embargo, al enfrentarse de manera más cercana a lo que esto era se dio cuenta que quería buscar algo que le permitirá una formación más personal, por lo cual llegó a la filosofía:

“empecé filosofía, en esa época seguía muy presente en mí más que las series, era Hayao Miyazaki, porque las veía, y las revivía y les encontraba mucho, mucho, la imagen, el estar presente la imagen, intentaba como también le veía esto del ejercicio contemplativo, que también intentaba llevar a cabo de la filosofía, le veía más riqueza en las películas de Miyazaki que una serie x que busqué en alguna página de animes, entonces los espacios comenzaron a ser más como entidades culturales, a espacios de galerías, a conferencias, a talleres de escritura, si era más como un ejercicio de

producción intelectual y estaba en espacios libres, ir a cine, ir a hacer danza, entonces no sé si eso vale como un cambio de esos”.

De forma interesante, por segunda vez en el relato, Salomé se permite articular su interés por el anime con el ejercicio interpretativo que le permite la filosofía, ya que allí había encontrado aspectos de gran interés que responden a todas esas cosas que pueden entenderse a mayor profundidad en su realidad. Prosiguiendo, es posible evidenciar, que al llegar a este momento de la vida de Salomé en el relato, se enuncia una manera de relacionarse con el anime distinta a lo que se había relatado en momentos anteriores, por lo cual ella afirma:

“pienso en que muchas de las narrativas que hubieron en el anime las idealizaba pero que nunca expresé, como que esto que te digo de ver la cuestión romántica en el anime, también sexual”.

De esta forma, se prosiguió al intentar profundizar sobre el significado de esta idea:

“porque es que yo vivía en secreto, e los coqueteos sexuales que tenían algunos personajes, e..., los digamos, hay mucho contenido homosexual en Sakura Card Captor”.

Lo cual nos llevó de nuevo a esta serie que había marcado parte importante de su vida en la época de la primaria, resaltando un aspecto que no se había enunciado con anterioridad, alusivo a un homo-erotismo, un contenido sexual entre personas del mismo sexo que emerge en formas discretas en la trama de la serie:

“y entonces como que esas cosas como que yo las disfrutaba mucho, pero cuando yo hablaba de anime no hablaba de eso, pero era algo que yo disfrutaba, o sea las relaciones románticas y sexuales que tenían los personajes eran cosas que yo disfrutaba, entonces eran lugares en los que yo podía disfrutar de eso que callaba, en lo público”.

De esta manera es posible apreciar cómo en este caso, el lugar de espectador le permitía a Salomé organizar una forma de experiencia en el ámbito privado, lo cual le permitía tener un acercamiento a los personajes que permitían en sus palabras una “idealización”.

Así profundizando un poco en cómo era este erotismo que se veían en el contenido audiovisual, se puede evidenciar que dicho erotismo radica en algo más pasional y afectivo que carnal:

“e... había un cuidado, pero había un erotismo, pues yo destacaba más el erotismo que el contacto, era muy romántico pues porque los dos se acompañaban, y el otro perdió la magia para poderle dar la vida a Yue y a Yukito, Yue y Yukito son hermanos, solo que Yue es el protector y Yukito es el humano del protector, y para poder darle vida sacrifica su magia para poderlo hacer sobrevivir, sacrificando el hecho de poder seguir viendo a su mamá, entonces está esa cuestión romántica del sacrificio, de lo hago por ti, pero también el que fuera callado, creo que yo callaba en tanto yo también lo callaba, en mi interés, como que me permitía disfrutarlo”.

En este sentido, Salomé atribuye el hecho de que esta relación fuera sutil, algo no explícito, con el hecho de poder callar también como se podía disfrutar el espectar este tipo de contenido para ella. Del mismo modo, este tipo de relaciones no era algo que aconteciera con solo una pareja de personajes, sino que había en otros personajes manera de poder presenciar eso que se describe como erotismo:

“digamos que Syaoran, bueno desde la mitad que se enteró que le gustaba Sakura, porque a él le gustaba Yukito, Yukito también hombre, Syaoran también es hombre. Tomoyo le gustaba Sakura, es la amiga, la mejor amiga de Sakura que la grababa, por eso estaba tan obsesionada con ella, la grababa las vestía, la peinaba, y ella hablaba del amor, hacia ella, y de cómo

el amor a veces bastaba con ver a la otra persona feliz, no sé qué, y también, ese tipo de cosas que al final no se desenvuelven pero al final están en cada personaje, entonces el hecho de que ellos dos estuvieran juntos e implícitamente supieran que había un compromiso erótico, e... también afectivo, pero que no se hiciera explícito, así como no se hizo explícito en la mitad de la temporada en que Syaoran se le declara a Sakura pero era algo que tenía en secreto y Sakura como que nunca se enteraba, pero era algo que mantenía en secreto, y... los momentos de tensión en los que parecía que salía lo público, y... como que yo eso lo disfrutaba mucho y creo que también es porque lo mantuve en silencio, lo mantuve como algo que no me acontecía, como algo que no pasaba”.

De esta manera, Salomé narra cómo existían en esta trama momentos de tensión cuando este erotismo del que no se hablaba iba a salir a lo público, los cuales se vinculaban a mantener eso que se veía y disfrutaba en lo privado, pero que sin embargo, especar estos momentos de tensión era algo placentero, algo que se podía disfrutar.

En el mismo sentido, si bien de manera explícita no se ha señalado una identificación con algún personaje, es claro cómo desde su posición de espectador Salomé se da un lugar en la trama que viven los personajes, lo cual le permite un disfrute en el sentir aquellas situaciones, en este caso eróticas que atravesaban a ese otro al que se aprecia detrás de la pantalla, del mismo modo, esta relación que se establece con los personajes, se vincula de igual forma a un rasgo con el cual se define el sujeto en el presente, que alude a ser una persona que actualmente reflexiona de manera profunda sobre su sexualidad, y lo cual se afirma retomando nuevamente experiencias que vinculan su sexualidad a lo largo del tiempo en las que este tema estuvo presente, como en el ver pornografía con sus compañeras en la primaria y abordar estos temas, sin embargo, había algo sobre este tema que Salomé aún no entendía sobre sí misma, y era que el tema del contacto físico o en sus términos “psicológico” no era algo llamativo para ella:

“si o sea, yo desde antes me creía asexual, pero no en tanto no me interesaba lo sexual, porque pues yo desde chiquita, como te digo con la chicas veía porno, si, desde chiquita teníamos conversaciones sexuales, e... en el patio, en el recreo, cuando estaba como en cuarto, en tercero, sí, entonces como que la sexualidad siempre ha estado, y no es como que yo no haya sentido, no, lo que a mí me consideraba asexual era porque estar frente a alguien o tener algún contacto con alguien o alguna proximidad o, tanto alguna proximidad física como una proximidad psíquica de que alguien me gusta, no sé qué, o yo le gusto, si, nunca me ha gustado, nunca me ha gustado una persona sí, pero sentir que hay eso a mí me paniqueaba y yo huía y huía, y huía siempre”.

Al adentrarnos en el discurso, podemos entender que eso a lo que se denomina como contacto “psicológico”, hace referencia a sentirse comprometida con alguna persona en un nivel afectivo, sentir que podía existir algún tipo de relación con un otro en este plano era algo conflictuante.

Es por lo anterior que emerge una autodenominación como asexual en la identidad de Salomé, lo cual no suponía la inexistencia de un deseo sexual, sino como un mecanismo de defensa mediante el cual mantener a la gente alejada en este plano físico-afectivo:

“y por eso yo me denominada asexual, pero no porque creyera que era asexual, porque no creyera que tuviera deseo sexual, o porque no podía desarrollar afectivamente cosas fuertes por la gente, sino porque eso me permitió crear una barrera para que la gente no se aproximara a mí, decir, soy asexual, y ahí rompo la posibilidad de que la gente tenga contacto conmigo”.

De esta forma, era claro en el sujeto, una necesidad por darle lugar a su experiencia a todas estas nociones e idealizaciones sexuales que había construido a lo largo del tiempo, sin embargo era un choque constante entre un deseo que lograba organizarse en el pensamiento y una restricción descrita a nivel físico:

“entonces desde antes que yo me involucrara afectiva y sexualmente, yo sabía que nada estaba claro en mí, y... por eso digamos mi primera aproximación sexual con la gente, fue hasta que viajé a Brasil, cuando salí de aquí y porque allá en el ambiente se respira sexualidad y erotismo y todo, entonces allá, me esforcé muchísimo, porque no fue, ay ya, ya estoy libre ya puedo hacer, como desenvolverme sexualmente con la gente, ¿no?, requirió un esfuerzo como de un mes, para pensar, desenvolverme sexualmente con la gente, porque yo sabía que estaba interponiendo una barrera de la que cual quería salir intelectualmente aunque mi cuerpo me dijera, no, no, no, y cuando ya accedí a esto ya me di cuenta de que era normal, después empecé a relacionarme sexualmente con todo el que se me apareciera, allá en Brasil, con chicas, chicos, mayores, pequeños, de todo”.

Así, vemos como es hasta este momento de la vida, en el que la salida del país le permite a Salomé sentirse con la libertad de poder explorar a nivel sexual, y con esfuerzo, cosas a las cuales se había negado de alguna forma a lo largo del tiempo, y lo cual le permitió entender el contacto sexual como algo natural, normalizarlo dentro de sus esquemas de pensamiento.

En este sentido, esta experiencia le permitiría a Salomé entender de mejor forma aquellas cosas que le gustaban en este ámbito de su vida y es posible ver como Salomé puede organizar aspectos que la definen en el ámbito sexual, como por ejemplo el hecho de no gustar de relacionarse con las personas de manera simple, con patrones de planeación, sino más bien con un propósito que incentivara su interés de manera más profunda, así mismo, el hecho de encontrar un deseo más fuerte por mujeres que por hombres:

“porque sabía que estaba abierta la posibilidad de saber y ahí lo que supe era que no me gustaba relacionarme sexualmente con cualquier persona, o estas formas como que son muy simples, si no hay un porque lo estoy haciendo, creo que toda esa actividad de fogosidad sexual con todo el mundo fue lo que me permitió ver que necesito un porque para disfrutarlo más, en ese momento él porque era explorar, no sé qué, ¿sí?, pero después ya se volvió muy simple, muy fácil, muy asequible, ya no veía nada, es eso, y cada relación, la forma en la que me relacionaba con cada persona tenía un patrón a seguir, e, y eso no me emocionaba, al final me relacioné fue afectivamente y sexualmente con 4 días con una chica y es con la que ahorita tenemos contacto bonito , pero no me comprometí mucho con ella psíquicamente, tenemos una amistad ahorita, el caso es que desde antes yo siempre he querido saber con qué mejor me desenvuelvo porque a mi digamos, desde chiquita nunca, la figura del hombre del que me atrajera, no, la de la chica si, mmm, el porno que veía voluntariamente siempre fue entre mujeres, eso es lugar de debate, porque pues es común en las mujeres, aunque sea hetero, homo o lo que sea”.

Al volver a Colombia Salomé tuvo la oportunidad de acercarse sexual y afectivamente con una persona, un chico, en este caso con quien compartían un interés alrededor de las formas en las que se vive el género, por lo que, Salomé se permitió acercarse desde una posición distinta, en la cual encarnaba un rol masculino, autodenominándose como Samuel:

“cuando volví a Colombia, solo he estado aproximándome sexualmente y afectivamente a una persona y es un amigo, y con él entramos con las mismas preguntas y yo desde el comienzo y con él, y eso es lo que me permitió profundizar en ese sentido es que teníamos digamos la preguntas de género, entonces digamos hablaba de Samuel, del yo también soy Samuel, e... y como poniéndome en la posición de Samuel, Salomé se

incomoda, o que es lo que hace entonces ser Salomé en su género, y ese tipo de cosas que también compartí con el chico que te digo que me he relacionado solamente aquí, con este amigo”.

Del mismo modo, esta manera de relacionarse sexualmente con el otro, bajo el lente de estos intereses alrededor del género, se permitieron emerger en un nuevo viaje, donde Salomé se relacionaba desde su posición como Samuel, y los chicos, desde un rol femenino:

“después e..., cuando viaje a México pude relacionarme de la misma forma, poniendo en duda el género, esto de que también es con el hombre que me relacioné, me relacioné con varias personas de México pero con uno profundicé muchísimo, y desde el comienzo comenzamos con esta pregunta, con estas preguntas que yo siempre he generado, y que yo necesito que la otra persona se genera para poder relacionarme con la otra persona sexualmente, entonces yo me relacionaba con ellas desde su chica, desde su chica y yo desde mi chico, y que tanto de Salomé hay en ese chico y que tanto del otro chico”.

De esta forma, es posible definir un puente, entre todos estos aspectos de la sexualidad de Salomé, con respecto al consumo de *Sakura Card Captor*, lo cual era algo que ella ya había pensado con anterioridad:

“aunque yo defendía que era así, que fuera homosexual, y fuera ese tipo de relación yo empecé a intentar buscar el argumento, sin la serie, que hablara de por qué a Shyaoran le gustaba Yukito, y por qué no era un relación erótica, sino era una relación cuasi espiritual, y por eso le gustaba, pero ahí fue cuando me di cuenta que en efecto yo concebía este tipo de relaciones como un tipo de bien, pero oculta, porque yo seguía sin hacerlo en público, sino para mí, y..., y entonces en esa medida si me relacionó un poco la forma que desde un principio me vi a mi misma, mi sexualidad, porque la mayoría de

mis representaciones sexuales, la mayoría, no, todas mis representaciones sexuales e... como que hacia el ejercicio de pensarme sexualmente con alguien, y era con mujeres, y.... por eso le concedía algo a la serie aunque públicamente no lo aceptara, entonces en ese momento también si me percaté de eso”.

De esta forma, para Salomé es importante recalcar que todas estas relaciones que ella logra hacer con la serie a nivel sexual, también tenían una importancia, que se mantenía oculta, alrededor del romanticismo o la afectividad que expresaban los personajes a lo largo de dicha historia:

“ajá, pero también, a parte de lo sexual, está también lo afectivo que es algo que yo también lo he cerrado, o sea tanto lo sexual como lo afectivo yo lo he cerrado, porque yo soy una persona muy, muy sensible, entonces yo le tenía pánico a lo moral y todas esas cosas, entonces aparte de lo sexual, es que eran muy románticas y por eso es que yo cuando veía esta relaciones románticas como, compromiso, de entrega, no sé qué, yo siento afecto por ese tipo de relaciones, pero al saber que me podría ver vulnerable paila, la cerré a la posibilidad que te digo del semestre pasado”.

Y así mismo reconoce, que la vulnerabilidad que ella se atribuye al contemplarse dentro de este tipo de relaciones fue lo que la llevó a crear una barrera que limitara el involucramiento con otras personas:

“yo creo que ya es una cuestión de mi carácter, yo siempre he sido una persona muy llorona, también por lo que soy tan noble, entonces la gente en el colegio solía aprovecharse de mí, y yo al ver esas cosas, yo al, yo digo al identificar ese sentimiento de sentirme vulnerada por la gente, yo empecé a crear unas barreras”.

Del mismo modo, la posibilidad de Salomé de acercarse con el anime, es algo que se considera influyente en la concepción espiritual que ella ha logrado construir a lo largo del tiempo, en este caso, se relaciona las cuestiones alrededor de lo mágico, que siempre se manifestó como muy presente a lo largo de la narrativa y la atracción que existe por el mundo de la fantasía que en últimas busca encontrar un nivel de comprensión más profundo de la realidad cotidiana:

“eso está bien loco, porque últimamente esa aproximación de lo espiritual, también se dan en estas cuestiones de lo mágico, de entrar a otras posibilidades a otro mundo, a ese mismo motivo en el querer estar en un mundo de fantasía, y ver un lugar en el que yo puedo trascender esta materialidad de alguna forma, se da también en este querer, que siempre lo he tenido presente, ese querer de que el mundo sea más que esto, sí, y creo que por eso también ha estado muy presente en mis búsquedas espirituales concretas”.

En este punto, es interesante ver cómo las aproximaciones espirituales arraigadas el contexto natal de Salomé no eran suficientes, lo cual la llevó a explorar opciones orientadas a la filosofía oriental India, así mismo, es posible identificar como una motivación de la vida espiritual, es esto que ha estado en el relato desde un comienzo, que ha vinculado el anime y la filosofía en la vida del sujeto, y es encontrar otra manera posible de contemplar el mundo:

“yo en un momento fui cristiana, pero nunca me identifiqué con el cristianismo, mmm, pero entonces pienso que es lo que me hace acercarme a esto de la filosofía de la India, que es sumamente, o tiene un contenido, contexto sumamente espiritual, y pues bueno ya hace poco empecé a experimentar cuestiones, e... más allá de, experimentar más... otras formas de mundo que yo asocio a lo espiritual y que tengo un afán de conocerlas es por el afán de querer conocer otra forma de posibilidad de mundo y de realidad, yo creo que en tanto eso si se relacionaría”

Es posible pensar que a partir de los hechos, existe una relación entre el sujeto y los personajes del anime, sus historias y los sucesos que ha marcado de manera trascendental la vida de Salomé, en tanto que allí ha encontrado la posibilidad de contemplar un mundo con características que resuenan fuertemente en su interior, que le han permitido crear una noción del mundo que busca salir de lo superficial y entender aspectos de la vida íntima, en términos sexuales, afectivos y espirituales, de manera de una forma significativa para sí misma, y que la ha llevado a encontrar en su cotidianidad modos de vida que le permiten relacionarse con estos, como lo son sus estudios en filosofía, sus formas de aproximarse al otro desde lo sexual y afectivo, y sus maneras de explorar y vivir la espiritualidad. De esta manera, nos permite pensar que el encuentro con un otro detrás de la pantalla, en este caso los personajes, es una dinámica que permite un encuentro con un sí mismo, con aquellas cosas que identifican al sujeto y resuenan en su interior permitiéndole autodefinirse y autoreferenciarse en el mundo.

Caso 5: Susana

Para continuar con la presentación y el análisis del caso 5, es fundamental señalar que, en la entrevista realizada, se reconstruyó parte de la vida del sujeto en un orden temporal emergente dentro de la conversación, el cual nos remonta a 4 momentos específicos de la vida de Susana, los cuales son:

- Primeros años hasta finalizar preescolar.
- Primaria.
- Finales de primaria y bachillerato.
- Inicio de la universidad hasta la actualidad.

Este orden cronológico permitió ubicarnos temporalmente a lo largo del relato. Del mismo modo, los resultados fueron expuestos y analizados de acuerdo a las categorías de análisis definidas en el capítulo anterior:

- Relación con la alteridad en espacios no virtuales
- Espacios y fenómenos transicionales
- Relación espectador-personaje.

-Primeros años hasta finalizar preescolar:

De esta forma, la narración comienza retomando los recuerdos de Susana sobre sus primeros años de vida, donde rescata el haber nacido en una familia rodeada por la figura de la mujer, donde además creció con su madre y abuela como figuras de autoridad, pero era su abuela con quien más compartía el tiempo, ya que en el jardín no parecían haber relaciones cercanas, por el contrario, parecía haber hostilidad en dicho espacio:

*“mi núcleo siempre fue conformado por mujeres, desde siempre, no tengo como la figura paterna muy marcada, solo una que es mi abuelo e... y pues la crianza principalmente radicó en mi abuela, mi mamá trabajaba mucho, entonces radicó en ella y muy estricta a veces, súper marcada esa disciplina y el castigo físico”; “no pues mi abuela, o sea literal como el jardín, pero creo que en el jardín tenía muy malas relaciones, una vez mordí a un niño, es mi recuerdo más lúcido *risas*”.*

De esta forma, en el hogar de Susana existía el espacio de juego libre, en el cual se permitía darle un lugar a la fantasía del sujeto en el entonces:

“en mi cuarto, yo compartía el cuarto con mi mamá, he y era muy hacer como mi mundito, que mi cocinita, que los bebés, que las barbies, y si era como un espacio muy propio y literal ellos me dejaban como la mayoría de la casa, lo tengo como muy lúcido, en el patio, en las habitaciones”.

Sin embargo, a los 5 años de edad, llega un nuevo integrante a la familia, lo cual en su momento se vivió como algo negativo:

“no, fue horrible porque ahora fue el centro de atención el, entonces ya no tenía nada de atención, pero también recuerdo mucho, como era tan pequeñito que yo lo podía usar, yo me acuerdo que yo jugaba literal a que yo era la mamá de él, entonces era como mi juguete, entonces jugábamos mucho, a las escondidas, a todo eso”.

Pero del mismo modo, la llegada este primo, le permitiría relacionarse con él desde estas posibilidades del juego, que le permitían a Susana encarnar roles como ser la madre, la autoridad y así mismo relacionarse con su primo como parte de todo este mundo de fantasías que permitían la creación en el juego, al menos hasta que fue creciendo:

*“yo *risas*, yo, pues él hacía lo que yo le decía, literal me acuerdo que él era mi bebé y yo le decía, nos vamos a acostar, y nos vamos a acostar, así estuviera de día, lo acostaba, y dormíamos y yo le cocinaba, y literal yo lo ponía a jugar barbies conmigo, y a vestirlo y de todo, hasta que ya él fue creciendo y tuvo otros intereses, también jugaba como a las peleitas”.*

De esta forma, fue posible ver cómo en este periodo de vida aún no aparecía la figura del otro por fuera de lo filial como algo significativo.

-Primaria:

Por otro lado, dentro de esta etapa de la vida, las relaciones con los otros por fuera de los círculos familiares no eran algo sencillo, sin embargo ya existían algunas nociones sobre el otro por fuera del orden filial:

*“que ella hacía todo lo que le decía y se la pasaba conmigo siempre *risas*, en serio eso suena horrible, pero en serio se llamaba Daniela, o se llama, yo me acuerdo que yo le decía vamos, y ella iba y lo la mangoneaba y ella era muy delgadita y se la pasaba más tiempo conmigo, y porque yo llegué con*

ella al tiempo, porque ya había toda la mayoría de las niñas y los niños, porque era mixto hasta quinto, ya tenían como sus grupitos y ya habían estado ahí como desde el vientre de la mamá”.

De este modo, es interesante resaltar en este punto el hecho de que la dinámica de juego en interacción con los otros, solía consistir en disponer del otro para el deseo propio, ya que si bien era algo que sucedía al interactuar con su primo en casa, acá, Susana utiliza el término “mangonear” para referirse a la manera de relacionarse con esta primera amiga en sus recuerdos de preescolar.

De este modo, esta persona considerada como amiga, se va a mediados de primaria, lo cual permite que Susana señale el quedarse sola, e incluso se hacer alusión a estos espacios señalando no sentirse tan acogida dentro de los mismos, pues si bien existían interacciones con los otros, no se consideraba como algo significativo:

“como en tercero, que ella se fue y ya ahí me tocó integrarme al grupo super rayado, porque como yo no tenía amigos”; “yo creo que en ese momento era solo compartir el salón o compartir el descanso, que era un grupito de con quién te la pasabas”.

Por lo mismo se recuerdan los espacios de juego, como espacios de interacción, en general con compañeros del colegio, pero no se recurrían a espacios de juego más íntimos o personales:

“unas cogidas súper extrañas, estas son las escaleras, aquí en este patio estaba el tiburón, entonces era como azorarse, que saliera el tiburón, meterse rescatar a lo que estaban ahí, era como cogidos, pero se le llamaba tiburón”; “también a las barbies, aunque yo me sentía súper excluida porque no tenía tantas barbies y ellas llevaban todas sus putas barbies con sus casas de

*princesas, sus carros de barbies, y uno es como okay, yo tengo mi barbie embarazada que me perturbó por mucho tiempo *risas*, y eso se ve todo horrible, y esa era mi clase de barbies”.*

Con lo que respecta a la interacción en los espacios extracurriculares, la noción del tiempo libre ya estaba presente en Susana, el cual consistía en aquellos espacios emergentes después de cumplir con las responsabilidades del colegio, y los cuales solían verse muy relacionados con la televisión:

“yo creo que televisión, recuerdo mucho programas... así era como que re, terminaba las tareas, dormía y veía televisión porque como que el tiempo no daba, salíamos a las 2, luego a las casa a almorzar, luego 2:30, 3:00, luego hacer tareas, y luego ya la tarde”

E incluso desde estos primeros acercamientos a los medios audiovisuales ya se encontraban presentes algunas formas de anime, con existentes con otros géneros:

*“Winx, eso *risas* y aparecían, como todos los clásicos que era el Perro Coraje, e... entre semana pues eso, Las Chicas Súper poderosas y pues el fin de semana que si recuerdo tanto, que era como los típicos, Doraemon, Súper Campeones, Los Hermanos Grimm, y pues qué más, qué más daban, a pues y yo también crecí, o sea como mi mamá me paraba a las 3:00am, porque era muy estricta con el tiempo, yo también crecí con programas muy americanos, que son como Alf, Sabrina, e..., y esto que era como la niñera, que son programas comedias muy americanas”.*

Y del mismo modo, existía un sumergimiento en la literatura que se constituía como un rasgo importante en la vida de Susana:

“leer, creo que le cogí el gusto obligatorio a leer, entre comillas, porque cuando yo tenía mucho tiempo libre, el fin de semana que tu si hacías todo, recuerdo que ponían a leer clásicos, que era como, antes que no me gustaba hacer nada y era siempre como pegada a la televisión, me hacían leerlo en voz alta a mi tía, pero a veces como que eso no funcionaba, yo leía por leer y ella se daba cuenta y era como no, ahora le voy a dar un tiempo para que me lea y ahora me cuenta qué pasó, entonces por ahí cogí el gusto a la lectura, pero al principio fue súper obligada, y ya después me dejaron a mi escoger los libros”.

Esto le permitía a Susana aproximarse a intereses dentro de la fantasía terrorífica:

“luego fue cuando ya pude cambiar un poquito que ya me dejaban escoger a mí que leía cosas más de terror, pero que si eran más cortos, y ya pasé a las novelas”.

Lo cual resonaba en ella, ya que su experiencia con el terror, despertaba en ella un interés que buscaba ser saciado:

*“e... porque es que, no sé, creo que ese es como el morbo, uno de niño, por estudiar en un colegio de monjas, re “ay está construido en un cementerio”, o “la monja muerta”, “se murió una niña en el baño” *risas*, y uno se lo creía, entonces yo me acuerdo que uno era muy masoquista y se metía a la casa de las monjas a leer historias de terror, y a jugar ese tal Cupido y Las Tijeras, y todo eso, pero siempre el terror es como parte fundamental de ese morbo y que creo que yo ... como en la casa porque mi abuelita cree mucho en eso y siempre me cuenta las historias del campo, de todo, por eso lo escogí”.*

-Finales de primaria y el bachillerato:

De esta manera, el tránsito que supuso la primaria al bachillerato, se vio relacionado con el consumo de anime, ya que en el relato se tiene muy presente como en esta

época un canal de televisión comenzaba a transmitir específicamente este género audiovisual, lo que permitió identificar un personaje significativo en esta etapa de la vida, lo cual del mismo modo permitió reconocer una nueva forma de consumir anime que era por medio del DVD:

“Inuyasha, para mi Inuyasha fue como mi favorito porque yo estaba como loca por él y me acuerdo que mandé a descargar el CD toda la serie y los CD's tenían que tener imágenes de Inuyasha, literal”.

De esta manera, este anime, y algunos de sus personajes, llaman la atención de Susana de manera particular:

“de lo lindo que era, porque la protagonista me parece... o sea los protagonistas en los animes son como..., porque son muy tontas, pero si yo creo que era como la historia que era muy raro, la colegiala super normal, se cae de un pozo y llega otro mundo de la era feudal, pero sí creo que me gustaba mucho, por todo, por la historia, pero también por cómo la personalidad del protagonista, porque pues si bien no me gustaba tanto la principal que se llamaba Ome, me gustaba como la otra que era como la Antagonista que era Kikyo, y también por la estética me gustaba mucho, y creo que también le empecé el gusto, que todavía le tengo”

De esta forma, Susana explica su gran interés por esta serie de manera muy amplia, y se busca un poco ahondar en las particularidades de este interés, por lo que llegamos a identificar la estética de los personajes como un factor importante en esta relación:

“de la antagonista en particular, cómo le daban esa ola como de belleza, porque me acuerdo tanto que en el opening, puedes creerlo dios mío, me acuerdo de los opening, y me acuerdo que ellos manejaban las flores que son muy, que son muy que, como muy... como esa palabra que tu usas a

diario”; “muy cotidianas, como que tú las puedes encontrar en los campos de Japón que son las, que tienen un nombre, bueno es una flor roja”; “literal quedé como tan fascinada, y después cuando busqué todo el significado que tenía eso y le puse sentido al anime, fue como, dios mío y pensé en tatuármela, literal hay tengo como los bocetos de la flor”.

De esta manera, esta estética que narra Susana, da cuenta de toda una noción artística alrededor de la expresión de los personajes a partir de una flor tradicional japonesa, la cual, tras encontrar su significado ha resonado profundamente en ella y en su forma de concebir este anime, sin embargo, además de lo artístico, la estética también reposaba en los personajes, en términos de belleza:

“yo creo que su cabello, era re diva todo plateado, todo largo, así re... no, pero ni siquiera me gustaba tanto Inuyasha, porque creo que, si era Inuyasha, pero también era su hermano, que se llamaba Sesshomaru, que era más lindo, que era más diva”; “sí, creo que como se ve, creo que era súper lindo, me pareció súper lindo, súper diferente, con los rasgos, con su cabello súper largo, la actitud también que era como me vale verga todo el mundo”.

Como se puede apreciar, dentro del papel que toma Susana como espectador, hay un relacionamiento con los personajes, que en este caso le permite reconocer una estética en torno a los rasgos físicos y características como el cabello en los personajes, y si bien es claro que en este caso el anime es un género audiovisual caracterizado por un dibujo que puede ser detallado, esto nos permite ver la posibilidad de reconocer rasgos que diferencian a un personaje de otro similar y que le atribuyen una belleza singular. Del mismo modo, los rasgos físicos, no son lo único que logra rescatar Susana en los personajes que le atravesaron, porque como bien ha señalado hay factores de la personalidad de los mismos que le resultan atrayentes e interesantes:

“o sea que habían cosas de personalidad también claro, por eso te digo que también me gustaba mucho la antagonista, porque la antagonista tenía una carga así súper heavy... de toda la serie, que uno decía es una maldita perra, pero no, no es eso, es por todo lo que ha pasado, y tú, o sea como digamos, es ese carácter tan fuerte, tan diva, que era lo mejor”; “en ese punto, no, yo siento que era como un ideal de llegar a ser como ella, como llegar ser eso, como a vivir ciertas cosas, pero no siento que yo me haya reflejado”.

De este modo, es posible evidenciar cómo la relación de identificación con el personaje, no se da de manera tal que el sujeto se piense como reflejado en lo que es el personaje, más bien, posiciona el personaje como un ideal, el cual propone un punto de vista sobre el sí mismo en relación con lo que se quiere llegar a ser.

“estéticamente era muy bonita, tenía el cabello súper largo y creo que... no es como tanto, bueno si es la personalidad de ella y todo, como la hacían, pero es más como el hecho de las cosas que está viviendo ella, si me entiendes, porque como que la realidad yo la veo muy clara, como yo no estoy haciendo nada, no hay nada interesante, pero mira todo lo que ha vivido ella y todo lo que puede vivir, si me entiendes, como con esa personalidad de ser tan fuerte, de ser tan diva”.

De este modo, es fundamental reconocer cómo Susana, en una posición de espectador, logra reconocer al personaje como un otro que además es poseedor de su propia historia, frente a la cual además se ha posicionado de una forma determinada, en este caso, siendo fuerte, lo cual llama y resuena en la manera en la que el sujeto vive su propia existencia:

“como que está sola, ella está muy sola y como que es muy fuerte, por eso la gente como que lo pone, como que puede estar sola, porque de verdad ella se maneja sola en la historia, no tenía a nadie más, y creo que eso la hacía súper interesante, que ella sola podía hacer muchas cosas...”

Así mismo, continuando el relato, Susana señala cómo este rasgo particular del personaje le permitía identificarse con el mismo, asociando las particularidades de la historia del personaje y lo que ella vivía de manera cotidiana:

“creo que sí, creo que si en algún punto, porque pues como te digo, o sea como que mi núcleo de amigos no era como tan marcado ni en la primaria, ni tanto en el bachillerato, como que yo cumplía con estar dentro de un círculo social para no estar sola”; “porque era como muy... no puedo hablar de la gente con esto, porque la gente literal era como te gusta esto, mejor cállate y que te guste todo lo que le gusta al otro, a la otra gente, es una como ahí como secreto oculto súper dark”.

De esta forma, vemos como esta soledad se asocia con la propia experiencia de sentir que sus gustos no tenían un lugar en estos espacios de interacción del colegio, sino que más bien lo correcto era gustar de aquellas cosas que gustaba el resto, lo que terminó haciendo que esta relación con el anime se viviera en secreto. Sin embargo, contactarse con el mundo del anime era algo importante en este periodo puesto que permitía vivir la experiencia de alguien más:

“exacto, yo creo que era eso en lo que radica, como en la imaginación, como vivir otra cosa a través de otro, a través de eso yo podía vivir muchas cosas y podía vivir la película de la vida, porque me posiciona en el lugar de ella, y ya formaba parte de esa historia, es como ya tomar el ella va a hacer eso o va a hacer esto, y lo hacía, entonces tú te conectas más con la historia, lo que era como esa posibilidad de vivir otra realidad”.

De esta manera vemos cómo el espectador no desaparece al estar enfrente de la pantalla, pues todo lo que ve, más allá de ser su ausencia, en este caso específico le permite ser parte de esa historia, llegar a sentir que vive todo aquello que sucede del otro lado de la pantalla, en este caso, podemos pensar que el anime,

además funciona como un mediador, pues se configura un fenómeno transicional que permite un despliegue de la imaginación/fantasía en interacción con lo cotidiano, lo que no está en lo cotidiano se permite ser en desconectarse parcialmente de lo que se vive, para conectarse y sumergirse en todo aquello que posibilita la trama audiovisual, hablamos efectivamente de un fenómeno virtual.

En este periodo, la relación con los otros dentro de los espacios de interacción escolares también comenzaron a cambiar:

“yo creo que muchas cosas, que fue como la forma de relacionarme con el otro, que fue cuando bueno, que yo llegué a sexto, séptimo, tenía como tres amigas, o sea eran Wendy, Sara y yo, y me sentía parte, porque era la primera vez que iba a la casa de alguien y literal pues me presentaban como su amiga y el hecho de que me presentaran así, era bonito, y compartir como ya no solo el espacio de hizo la tarea, o cosas así muy básicas del colegio, sino ya como, como te va, cómo está tu mamá, cómo está tu papá, qué hiciste, qué viste, compartir como gustos creo que eso me permitió como acercarme más”.

Ya que este lugar con el otro comenzaba a percibirse de manera distinta, con cosas que iban más allá de relaciones escolares, y aunque el anime no fue un influyente en que este tipo de relaciones se dieran, sí fue posible que existiera un lugar para la interacción involucrando el tema:

“me acuerdo tanto que en bachillerato yo conocí a Fonseca que era como una chica nerda excluida, que estaba en ese grupo, pero que ella llegaba en la ruta y yo pues llegaba muy tarde al colegio, y con ella si fue el gusto de hablar de animes y doramas, y con ella si sentí el gusto de compartir esas cosas”.

De este modo no solo el anime, o los doramas en este caso, que son novelas coreanas, eran un punto en común sobre lo cual hablar, sino que en lo cotidiano podían existir otros gustos que se compartían y hablar de otras temáticas:

“uno hablaba de los niños, de las novelas, de las chicas que leían novelas, era el boom de estas de Beautiful Disaster, que era como el tipo chico malo que llega en la adolescencia en chaqueta de cuero, de esos gustos estoy hablando, de música más o menos, e... de sí como de esas cositas, creo que era más temas variados, pero si era por libros, por música, por películas, por doramas, como te digo porque llegó el boom de los doramas, o ella lo tenía, y ya, y creo que era más como converger en, si te gusta eso hablar de eso”.

Todos estos nuevos intereses, se iban interconectando con nuevas maneras de vivir el tiempo libre y el ocio, pues después del horario escolar, se iba perdiendo la noción de responsabilidades y se sustituye por el dormir y el tiempo de ocio:

*“re vaga, no hacía nada *risas*, creo que en bachillerato me desjuicié mucho, uy, horrible, llegaba a hacer, a copiar las tareas, ni siquiera las hacía que ese era como el espacio para el ocio, si yo era muy perezosa, yo me acuerdo que yo era muy perezosa, re perezosa, y me acuerdo que dormir, dormir y ver televisión, o sea literal que ya, leía pero eran como libros así de temáticas juveniles, que era como wow, y me lo comí así, y música, creo que la música partió mucho eso, o sea yo sin música no puedo vivir, como que es música todo el tiempo”*

De este modo, la música también aparece como un factor esencial que Susana usa para caracterizarse a sí misma, al igual que el consumo de libros de literatura juvenil en esta etapa de la vida, cuando además también aparecen otros tipos de anime que consumir:

“y pues ya consumí el otro tipo de animé que era el prohibido, literal el que daban como 10, 11 de la noche que era, como muy trasnochando viendo televisión”, al preguntar por qué se consideraba como el anime prohibido el sujeto explica: “era como para mayores de 15 años, cosas así, y ahí fue cuando empecé a consumir otro tipo de anime, que era como Van Helsing, es como una cosa bizarra, e Trinity Blood, que ese sí me gustó”.

Como puede verse hasta este momento, los espacios que dedicaba Susana al ocio se iban transformando, sus horarios de sueño iban cambiando, el espacio y tiempo para las responsabilidades se veía reducido.

En este sentido, aparece el internet, factor que influye fuertemente en la reconfiguración de las distintas dinámicas que atraviesan al sujeto en este momento, por ejemplo, el relacionamiento con los otros, pues se ve, como mediante las redes sociales, relacionarse con un otro no implicaba conocerle físicamente, sino ser el amigo en común de un amigo, o estar cerca ya era suficiente para interactuar, y del mismo modo, esta forma de interactuar significaba formar parte de un grupo, pertenecer en la colectividad de la cual Susana se sentía parte.

*“eso era muy loco, o sea, tu agregabas a todo mundo, a todo mundo o sea, yo me acuerdo que tenía un montón de gente re x, o sea era como re..., y lo principal era como solo niños, niños del colegio de enfrente, del colegio distrital de atrás, de los ñeros, de los, o sea, daba asco mi vida adolescente con los niños y pues, tu decías como... literal esos memes que uno escribía en el muro de ... hijueputa mátenme tenía una ortografía del orto *risas*, en serio pero eso también me permitió conocer mucha gente, en serio que son como los amigos, de los amigos, re loco pero los conocí y ser como... suena horrible pero “de la orden”, ya tengo Facebook, entonces ya formó parte, entonces ya no estoy tan atrás”*

Así mismo, el ocio, en cuanto al consumo audiovisual cambió de manera importante. De esta manera, es posible ver cómo el internet se abre como la posibilidad de acceder a un mundo lleno de contenidos audiovisuales, lo que permitió encontrarse de una forma distinta con esas series de anime vistas en el pasado por medio de la televisión, y así mismo, acceder a nuevos tipos de contenido que no estaban en allí:

“ush, terrible, terrible, todo el día el computador, estaba re enviada”; “literal todo el tiempo, me inventaba tareas que no tenía para estar en el computador, porque me acuerdo que yo nunca tuve computador de mesa, siempre era portátil, se manejaba como en un espacio donde se mirara que hacía, no y el internet, la pornografía, literal tenía el seguro, eso de que no puede entrar a ciertas páginas, salía espera, etb, literal... era como página prohibida, pero si era el mayor tiempo, un montón, era como, o sea como ahí me adelantaba, como yo nunca me terminé de ver Inuyasha completo en televisión, porque lo quitaron, Sakura tampoco lo terminé, entonces por ese medio me lo terminaba de ver y conocía más animes”.

Esta nueva forma de vincularse con el contenido del anime, también permite la llegada de nuevos personajes significativos en la vida de Susana, por un lado, tenemos la llegada de *Mei*, de la serie *Another*:

“ella como que podía ver como los espíritus, o la hora mala, porque ella tenía como ojos de diferentes colores, eso también me gusta mucho, creo que me llama mucho como la estética del personaje”; “ella tiene una muñeca, una de esas como de porcelana, y ella la lleva arrastrando a la morgue, y es porque hubo un accidente súper denso y su hermana se murió y el alma de su hermana la va a meter en una muñeca, y ahí sale como toda esta concepción de cuando una muñeca está vacía que es hueca de porcelana”.

De este modo, con *Mei* existían algunos rasgos que le permitían a Susana identificarse de alguna manera como espectador:

“su, crisis como de dolor como... como qué estoy haciendo, si estas son mis amigas, tú sabes...”; “creo que era como el personaje es libre, o sea si me entiendes, como anhelar esa parte”; “exacto, como que a ella le valía verga, entonces como que esa personalidad tan fuerte era lo que me llamaba, por eso a mí me estresan los otros personajes”; “exacto, como que tú digas no, y si es no es no, y que tengan sus propias decisiones, entonces es eso lo que me llamaba, es como un ideal de ser, de llegar a ser, porque a veces en esos personajes que yo tanto rechazaba de las muchachas que dicen sí a todo, que era la protagonista, re femenina, re delicada, que la tenían que salvar literal, de pronto era y no quería o sea como que no quería admitir que era yo, sino quería ser la otra persona, de ese carácter fuerte”.

Como puede verse, existen algunos rasgos, similares a lo que hacían que Susana pudiera identificarse con el personaje sobre el cual ya nos había hablado, que se relaciona con la construcción de un ideal, forjado con una serie de características que responden a ser una mujer fuerte, con un criterio claro y la independencia para valerse por sí misma en diferentes aspectos. De esta forma, para Susana es posible reconocer que estos rasgos no son exclusivos de este personaje, sino que son cosas que ha ido aprendiendo en el encuentro con los mismos, y que le han permitido de alguna manera instaurar una meta:

“creo que es una meta que tú te pones a través de todo lo que has visto de los personajes, digamos, eso si no es tanto como en él, no si es general, digamos en este Castillo Vagabundo, también un personaje es súper fuerte, y a veces uno dice como ese es mi ideal de personalidad, o no de personalidad, sino de llegar a tener esas acciones, de poder ser así de fuerte por decirlo así, de decir las cosas, creo que si ayuda un montón, creo que es una meta que me puse”.

De este modo, también aparece Saya, de la serie *Blood+*:

“la protagonista tiene una hermana gemela, son vampiras, ella es como la buena y la otra es la mala, que o sea, como te explico, son vampiras, se separaron, o sea ella tiene muchos años, pero ella la volvieron vampiro jovencita, pero como vampiro original, y ella está ahorita como decir aquí colegiala, estudiando normal, y de pronto llega como su cuidador y le dice cómo ven, tienes que despertar porque hay un montón de bichos y de demonios que te van a matar, entonces es cuando tiene estos recuerdos súper bizarros”.

De esta manera, es posible ver como hay una identificación con un personaje, que dentro de sus cualidades existe una evolución etaria semejante a quien especta:

“o sea literal como que yo veo a Saya y como que evolucioné al mismo tiempo”; “por ahí que, ella tiene como que 17, 18, nada es que está estudiando todavía, es colegiala, entonces eso me permitió súper fácil, porque yo crecí como... y creo que hasta me corté el cabello”,

Y también existen otros personajes y factores significativos en la serie:

“la mala se llama Diva, y también habían otros gustos que por ellas, que por la serie, tuve, que fue como el chelo, o sea literal e... hay un, su cuidador que es como un demonio, e toca el chelo y toca específicamente una, la suite número 5 de Bach, yo la escuché por él y ahora estoy como toda obsesionada”.

Que como se puede apreciar, le han permitido encontrar dentro de su cotidianidad, aspectos que vinculan la experiencia de los personajes en su mundo

virtual. Así mismo, en el transcurrir del relato, Susana enuncia que Saya tenía una hermana, por lo cual, llama la atención el hecho de que los tres personajes mencionados hasta el momento, *Inuyasha*, *Mei* y *Saya*, tengan un hermano, lo cual nos lleva a profundizar un poco sobre qué puede significar esto en el sujeto como espectador:

“ush... pues es que usualmente siempre suelen ser antagonistas, en las series que te he dicho, entonces es que es como otro malo, pero entonces es que eres como tú, o sea no lo puedo relacionar con un hermano físico porque yo no..., pero creo que es como ese... como esas dos versiones”; “creo, creo que es como esas dos versiones de esas posibilidades de ser tuyas, porque también yo me veía muy... a mí también me gustaba mucho el antagonista, que Diva, Diva era re diva, valga la redundancia”.

Y en este punto, puede apreciarse que este personaje, que en ocasiones era encarnado por el hermano del protagonista de la trama, solía representar lo que Susana llama como “la otra mitad”, aquella parte no benevolente, sino con cualidades que le permitían la maldad, que muchas veces puede negarse en la propia existencia, pero que también tienen un lugar, de este modo, partiendo del personaje antagónico a *Saya*, quisimos explorar como aquellas cualidades con las cuales podría establecerse identificación:

“Diva era muy, muy bonita y tenía algo de las flores, ni siquiera de las flores, de las rosas azules, porque unas eran rosas rojas y otras eran azules, y creo que era como si, como esa parte de que tu quisieras ser como en esos puntos de tu vida, como muy mala, o sea era como si uno puede ser muy mala y tener a la gente ahí, y todo el mundo te haga caso porque eres tú, creo que esa era como otra parte de mi otra mitad, súper malvada que quería tomar el poder, de yo también quisiera ser así, como también de ese centro de atención, al que todo el mundo le hace caso y nadie le refuta”.

De esta forma, Susana recalca, como este personaje le permitía reconocer una parte de ella que buscaba tener el poder, lo cual se relaciona de manera interesante con estas primeras nociones de juego en la infancia del sujeto, cuando describe que ella ordenaba a su primo pequeño y a su amiga de la primaria para hacer lo que ella quería, lo cual, si bien no se profundiza, es una asociación que se le hace saber al sujeto, quien tan solo contempla su posibilidad.

Del mismo, modo, esta maldad, que de alguna manera se señala y existe en el personaje antagónico, y lo que éste vive a lo largo de su vida, es algo que para Susana puede considerarse como un aprendizaje:

“Diva es el centro de atención, pero termino re mal, o sea creo que es como buscar un equilibrio y eso me permite también ver cómo los dos caminos, aunque son muy ficticios, o sea uno se interesa mucho con ellos, re ¡Dios mío!, voy a terminar así, hipotéticamente, pero sí, yo creo que es eso, es como vivir con el personaje, vivir con la historia del personaje, y así mismo como hacer un paralelo de lo que uno está viviendo, de su propia vida”.

Así Susana reconoce como logra ver una noción de equilibrio, poniendo en paralelo todas estas experiencias del personaje, con respecto a lo que ella ha vivido, para de alguna forma, llegar a un mejor lugar.

Por otro lado, la despedida con las series de anime, una vez estos terminan no suele ser un proceso sencillo, ya que Susana manifiesta que para ella es difícil el hecho de dejar ir a los personajes y la trama, por lo cual busca encontrar aquello que allí se vive en otra serie que se vea semejante:

“porque creo que soy muy mala dejando ir las cosas, o sea me duele, o sea yo quisiera que las series fueran eternas, o sea porque no puede ser como, mis series favoritas como One Piece, esa mierda dura mucho, pero si es como usualmente buscaba como la misma temática, entonces yo por eso

creo que todas las que te he dicho ahorita es por la lógica de los vampiros”; “no, es como la temática de la primera que me gustó que fue Trinity Blood, y eso fue vampiros, entonces no quedaba como series de vampiros y veía la que más se le apegaba”.

En este caso, el sujeto manifiesta como el interés no radica en los vampiros, sino en el hecho de encontrar una historia que encajara con aquellas cosas que había visto y resonaban en ella como espectador.

-Inicio de la universidad hasta la actualidad:

En esta nueva etapa de la vida, se hace consciente el interés por estudiar medios audiovisuales, lo cual se vincula a una manera posible de contar historias:

“siempre me ha llamado la atención el cine y los medios audiovisuales, desde siempre, creo que la forma de contar historias, de hacer los personajes, permite lo que yo te estaba diciendo, la conexión con todas las cosas que te dije, permite contar historias y permite que la otra persona se conecte con uno, y entender las cosas como más de otras formas”.

Lo cual sin duda alguna se vincula a esa conexión que existió con los personajes y series de anime que marcaron de manera profunda en la vida de Susana:

“yo creo que es esa posibilidad de las realidades alternas, que todas esas historias que yo viví con los personajes, porque siempre era como veo esta historia, veo esta trama, pero también puedo hacer miles de posibilidades a partir de esta trama”.

En este sentido, exploramos un poco sobre cuáles serían esos personajes que mostraría Susana en sus obras, frente a lo cual, se devela una noción prototípica de ser a nivel físico con la cual Susana se siente identificada, pues todos aquellos

rasgos físico que ella tanto resaltaba como bellos en los personajes, de alguna manera le permitirían crear una noción de belleza particular con la cual siente una afinidad.

*“creo que sería como muy yo, muy egocéntrica. *risas*, si pudiera ser yo”.
“sería mujer, sería muy blanca, muy blanca, no o sea es súper raro, pero me quedaron marcas de un viaje a tierra caliente y no me gusta tener manchas, pero también es el prototipo de anime que consumí, todas las chicas eran así súper delgadas, todas, súper divas pelinegras, Rapunzel, muy finitas, una cara poco expresiva”.*

Así, continuando con la narrativa, ahondamos sobre aquella manera en la que definiría el anime:

“yo creo que un espacio para vivir otras historias, y poder sentir otras cosas, creo que es como un espacio para dejar como esto tan soso de siempre, hay un película súper importante que me marcó que se llama Paprika, es re loca, es de realidades alternas, que te puedes conectar entre sí, es que creo que el anime, es una vertiente de posibilidades”; “Si es que es mucho, o sea tú lo buscas para diversión pero también para dejar tu vida un momento, y meterte en la vida de otra persona”.

Y como puede verse, existe toda una noción de que la posición del espectador del anime es lograr compartir la experiencia del personaje detrás de la pantalla, ser el mismo, sentir de acuerdo a sus circunstancias y dejar de lado por un momento lo que nos rodea en la cotidianidad para vivir experiencias que se denotan como más interesantes. Sin embargo, en el momento fue importante pensar el qué implica volver a lo cotidiano, después de tener la posibilidad de ausentarse de la misma:

“no se afrontar mucho cuando se acaba una historia, si me gusta mucho, pero creo que tú al final ves como lo positivo, lo que te dejo entre comillas, lo que pudiste planear desde lo que te aportó, lo que es más eso, porque es una sensación de “¿ahora qué voy a hacer con mi vida?”.

De esta forma, estas afirmaciones de Susana se reflejan en maneras en las que ella aplicó esto para su vida, pues narra cómo este constante afrontamiento a diferencias y semejanzas con los personajes a lo largo de las tramas, le permitirían entender y organizar su experiencia de acuerdo a esos factores que lograba reconocer en su autoconcepto, en su identidad:

“Creo que tuve carácter, creo que al odiar a esos personajes tan femeninos y tan planos y tan sosos, creo que pude adquirir un poco más de carácter y de ser tan boquisuelta como soy ahora”.

Del mismo modo, es posible reconocer otros factores que hoy caracterizan a Susana, atribuidos a la posibilidad de haber conocido el anime:

“creo que también el punto de ser creativo, creo que también te permite ver cosas como tan diferentes, como tan bizarras, creo que sí, en un sentido de pensar cosas impensables, creo que es mundos posibles”.

E incluso de alguna forma Susana considera que de no haber establecido estas interacciones con el anime y sus personajes, sería fiel a todas aquellas cosas que renunció gracias a sus aprendizajes de vida en dicho proceso:

“¡ay!, sería re aburrido, no creo que sería como con esta, sería muy fiel a seguir la fachada y seguir en algún círculo social, o buscar aceptación dentro de un círculo social, porque creo que todos los personajes que me han gustado han partido de lo anormal, de lo excluido, de lo diferente, pero así mismo se aceptan y no le veo ningún problema a hacer eso, no le veo

problema a que le guste y que la gente sepa eso, si me entiendes, esa posibilidad de partir, de que soy diferente gracias a ello, y que gracias a los ideales que se crean a partir de unos personajes”.

En este sentido, damos por finalizado este análisis, donde logró ser reconocida en el intercambio una relación espectador personaje posibilitadora de rasgos identitarios, pero también se reconocieron distintas dinámicas que giran en torno al consumo de medios audiovisuales que han sido cambiantes conforme los avances de la tecnología, y lo cual ha implicado distintos cambios en el acercamiento con los personajes y en sumergirse de manera más profunda dentro de intereses específicos que resuenan profundamente en el espectador.

Caso 6: Gohan

Para continuar con la presentación y el análisis del caso 6, es fundamental señalar que, en la entrevista realizada, se reconstruyó parte de la vida del sujeto en un orden temporal emergente dentro de la conversación, el cual nos remonta a 4 momentos específicos de la vida de Gohan, los cuales son:

- Primeros recuerdos.
- La primaria.
- El bachillerato.
- Después del colegio hasta la actualidad.

Este orden cronológico permitió ubicarnos temporalmente a lo largo del relato. Del mismo modo, los resultados fueron expuestos y analizados de acuerdo a las categorías de análisis definidas en el capítulo anterior:

- Relación con la alteridad en espacios no virtuales
- Espacios y fenómenos transicionales
- Relación espectador-personaje.

-Primeros recuerdos

En este sentido, el orden de relato nos permite entender, cómo en los primeros años de vida, se recuerda una infancia en la que no existían pares significativos, es decir que se encontraban presentes los padres, pero no otros niños contemporáneos en estos momentos con quienes compartir, de esta manera, se recuerda que en esta etapa tan temprana de la vida, el anime ya tenía un significado de importancia, pues Gohan nos permite saber que a su mamá le gustaba que él viera anime, incluso cuando estaba embarazada, como lo describe:

“sí, a esa edad, mi madre desde que estaba en la panza me decía a mí que veía Digimon, que veía Dragon Ball, veía Naruto, veía Doraemon, que después de que nací fue una de las cosas que más vi, de allí para allá, Dragon Ball, de hecho preferían que yo viera Dragón Ball a que yo viera los Power Ranger porque decían que los Power Ranger eran diabólicos, que los efectos de los no sé”.

En este caso, podemos evidenciar que estos primeros recuerdos no datan de un periodo de vida tan remoto, es decir, que estos recuerdos pueden interrelacionarse con momentos de la vida posteriores, de la primaria, o al menos de un periodo muy breve antes de llegar ésta, lo que sí es claro, es que en una edad temprana, Gohan ya se había posicionado en un lugar de espectador, permitiéndole al sujeto reconocer esta relación con los medios audiovisuales como un fenómeno desde temprana edad, por supuesto, una edad en la que contara con la madurez cognitiva necesaria, ya que como bien ha señalado Metz dentro de su propuesta teórica, sin que exista una identificación primaria, no es posible identificarse desde el rol de espectador de manera secundaria, pues no se ha consolidado un autoconcepto suficientemente organizado.

De este modo, el televisor funcionaba como el artefacto que le permitía a Gohan conectarse con este mundo virtual del anime, y otras formas de entretenimiento ligadas a los medios audiovisuales, que se vinculaban a las formas de entretenimiento propias de la época:

“e... en la televisión, generalmente, creo que en esa época era que la pasaban en Caracol y RCN, que eran los canales primordiales, porque creo que para esa época no teníamos parabólica, o sea era eso y el chavo y todo eso”,

En este sentido, Gohan describe que entre los 3 y 4 años de edad, nacieron sus primos, por lo cual, si bien no jugaba con ellos tan temprano, con el paso del tiempo se iría conformando una relación en la cual se daban los espacios de juego e intercambio, por lo cual, ellos toman un lugar de alteridad, que en este caso opera en una relación de pares que es novedosa y que permite configurar la identidad de maneras distintas, donde el juego tiene un lugar esencial.

“jugar, lo que ocurre es que, por ejemplo cuando nacieron mis primos, ya comenzamos a tener nuestra propia vida, individual, digámoslo así, entre nosotros, ya vivíamos nosotros, los tres y como que cada uno cogía por su lado también, entonces los momentos en los que nos veíamos aprovechamos para jugar en los sofás de mi abuelita, que habían unos sofás de madera antiguos, los revolvíamos y hacíamos casa y de todo”.

Así mismo, esta etapa de la vida ha permitido que Gohan enuncie algo que era tormentoso en aquel entonces, el quedarse solo, lo cual dentro de la narrativa se asocia a un miedo existente por no tener compañía y a otros elementos como la oscuridad, o la creencia de presencias amenazantes en los alrededores, lo cual de alguna manera repercutía en una necesidad constante de necesitar la compañía de otro quien le diera tranquilidad y seguridad:

“no sé, es que de pequeño nunca me ha gustado quedarme solo específicamente, por ahí después de los 10 años, ya afronté que puedo estar solo en un solo sitio, pero de resto antes de los 10 años me daba mucho miedo quedarme solo, mucho”; “generalmente era miedo, generalmente me daba miedo la oscuridad, me daba miedo estar en este cuarto y me daba miedo irme al otro, si estaba oscuro me daba miedo la oscuridad, si veía algo me daba miedo, entonces generalmente tenía que quedarme quieto en un cuarto para que no pasara nada y con alguien acompañado, porque me daba miedo”.

Con relación a lo anterior, podemos pensar entonces que se configuran una relación con la alteridad en la cual la presencia del otro es indispensable, pues la soledad, de alguna manera se manifiesta como una experiencia de vida que no logra ser organizada de forma positiva. Por otro lado, la relación que se configuraba con los primos como pares no era algo que se considerara como estable, pues hubo distintos cambios que llevarían a Gohan y a su familia a mudarse nuevamente alejándose de estas relaciones, hechos que a su vez le permitirían establecer nuevos lazos por fuera del orden filia, elemento que es fundamental en la configuración de la identidad:

“cuando nace mi hermano, nos pasamos hacia acá, ahí se perdió un poco la comunicación con mis primos y todo eso, porque... resulta que estábamos viviendo en un ambiente en el que yo ya había pasado solo, y pues mi hermano era muy pequeño, ahí comencé a salir y comencé a salir por la cuadra y conocí a uno de los amigos que conozco hace mucho tiempo, que también llegó más o menos para esa época, y así comencé a salir a jugar, pero jugábamos en frente de la casa, en la cuadra”.

Como se ha visto hasta este punto, esta etapa de la vida se caracterizaba por juegos que no involucraban el orden de lo virtual o tecnológico, sino que se relacionaban con la interacción en distintos espacios cotidianos, donde se recurre a

juegos usualmente predeterminados por la cultura, donde se señala que son juegos que tienen que ver con el individuo:

“jugábamos policías y ladrones, jugábamos la lleva, correíta quemada, las escondidas, todo lo que tenía que jugar uno”.

Como dato interesante, al explorar sobre la aparición de este primer amigo en la cuadra del barrio, el sentido que atraviesa la noción de alteridad como algo significativo en la vida de Gohan, en este caso, relacionado con considerar a alguien un amigo, se vincula con la idea de compañía, lo cual nos permite entender que la noción de alteridad se configuraba como algo importante para la vida del sujeto en su interacción con el mundo, en tanto respondía a aspectos significativos de la vida como el sentirse acompañado:

“era como una compañía mutua, como que siempre que pasaba algo, que digamos que teníamos que salir o algo, e... siempre me acompañaba, entonces si no salía él, salía otro de los que estaba al lado, o salía con... yo salía era con ellos dos, salía con otro chico que también era medio amigo, pero él se fue cuando tenía, cuando era muy chiquito y pues nunca lo volvimos a ver”.

-La primaria:

Los primeros años de colegio eran difíciles porque hubo muchos cambios que no permitían una adaptabilidad, desde la percepción propia del sujeto, aunque para el resto, a juzgar por sus calificaciones, todo estuviera en orden:

“cambié muchas veces y como que nunca me adaptaba, entre comillas, “me adaptaba” porque siempre tuve buenas notas, buenas calificaciones, hasta que finalizó primaria, pero creo que tenía algo de ser extrovertido, porque siempre tenía conocidos”.

En este sentido, podemos evidenciar cómo aspectos relativos a la vida escolar, que para los padres pueden ser una señal de que todo está bien, no era algo que realmente ilustrara lo que se vivía en estos momentos por el sujeto, pues dichos cambios suponían romper vínculos y sentirse sin esa compañía tan fundamental desde momentos tempranos de la vida, lo cual, se enuncia justamente como la pérdida que suponía atravesar este momento de la vida:

“siempre implicaba perder uno o dos amigos en el camino”.

De esta forma, cuando en el trayecto se llega a finales de la primaria, se logra una estabilidad que permite identificar a algunos amigos que han estado presentes en la vida del sujeto desde esa época, y como se podrá ver, parece claro como el concepto de estabilidad logra ser reconocido gracias a la posibilidad instaurar estas relaciones que son tan significativas:

“cuando terminé tercero, cuarto y quinto de primaria en el colegio, en que generalmente terminé todo, que fue la época más estable, donde conservé más amigos, y ahí fue donde conocí a algunos me ha acompañado durante toda la vida”.

El momento del día que se caracterizaba por tener un lugar después de la jornada escolar, permite que aparezca esta noción de tiempo libre de manera más marcada, en la cual comienzan a construirse rutinas sobre tener espacios para las tareas o responsabilidades escolares y luego poder dedicarse al ocio hasta el anochecer, espacios que permitirían la aparición del anime como forma de consumo situada en la vida cotidiana del individuo

“generalmente después de que terminaba el colegio, llegaba, almorzaba, hacía tareas y luego veía otros muñequitos hasta la tarde, hasta que llegara la noche”; “para mi importantes, Doraemon y Dragon Ball Z, Dragon Ball GT

puede decirse que sí, porque a mí me encantó Dragon Ball GT, siempre fui amante de Dragon Ball GT y, podría decirse que Caballeros del Zodiaco era como lo básico”.

Cuando intentamos explorar sobre aquello llamativo dentro de la tramas de estas series, por un lado aparece la noción de compañía nuevamente dentro de una de ellas, lo cual nos permite hipotetizar acerca de algún tipo de identificación emergente con los personajes que vinculan la aparición de este factor como significativo:

“Doraemon siempre me gustó porque era un gato cósmico, en el cual, pues se supone que siempre acompañaba a un niño, entre comillas, “tontico”, que siempre tenía mala suerte, y siempre que quería algo, tenía que sufrir, siempre tenía algo por lo que sufrir, y tenía una trama, y el gatico siempre le ayudaba como con algo raro, entonces era como que... “terminó con la novia”, entre comillas, entonces la vamos a conquistar con las flores de chocolate hiper ultra mega raras que nacen en no sé dónde, y ahí se generaba la trama, y de ahí para allá uno iba a comenzar encariñándose con eso”.

Y por otro lado, aparece la pelea o lucha como otro factor considerado como significativo para Gohan:

“Dragón Ball, y pues la trama siempre de lucha y de pelea, de que siempre debe haber un villano, y siempre debía haber un héroe, y siempre debía haber una lucha constante, era lo interesante, porque como dije yo inicié en las artes marciales desde muy chiquito, y pues siempre fue una influencia fuerte para mí”, que en este caso, el individuo mismo vincula con su interés particular con las artes marciales latente en su vida desde su infancia.

Así, al explorar sobre aquellos personajes considerados como importantes dentro de estas primeras tramas que se enuncian como importantes, aparecen algunos alusivos a la serie de *Dragon Ball*:

“digamos Gokú siempre era el principal, porque era una persona que quería luchar y quería superarse a sí mismo, Vegeta era una persona que era egocentrista y avara pero que fue de a poquitos luchando por lo que quería, y el personaje Gohan, siempre lo consideré como uno principal para mí porque era el estudiante que quería jugar, que quería luchar, que quería hacer de todo, pero que siempre tenía que estudiar”,

Y así, se enuncia que el personaje *Gohan*, nombre con el cual también se denomina al sujeto en el relato, tiene una importancia por encima de los otros, en tanto era más cercano a él, ya que poseía algunas cualidades con las que existe una afinidad, y en las cuales profundiza haciendo alusión a que dicho personaje tenía siempre la responsabilidad constante de estudiar, ligado a la autoridad que lo acompañaba, y quien a veces buscaba una forma de escapar y hacer otras cosas de sus intereses, como la lucha, o la pelea.

“e.. inició estudiando y la mamá era súper estricta con el estudio, pero siempre tenía que hacer todo, y a veces se escapaba y jugaba con el dragón, ya después cuando fue la época más fuerte, compitió contra Cell, se volvió más fuerte y a medida que iba creciendo se iba volviendo más estricto consigo mismo”

De esta manera, en el relato se busca identificar qué cosas quedaron en el sujeto a partir del consumo de estas series que se han enunciado como significativas en su vida, frente a lo que el sujeto narra:

“bueno Dragon Ball, que siempre ha sido mi madre, mi master, yo aprendí sobre el orgullo, aprendí sobre el seguir adelante, sobre el continuar, sobre

el nunca rendirse, sobre que si uno tenía que dar, supongo en la trama, si uno tenía que dar la vida por alguien, pues uno entre comillas “la daba”, porque era la trama esforzarse y no rendirse, o sea siempre debía haber una solución frente a las cosas, sean malas o sean buenas, siempre hay un artefacto o uno se inventa algo, o sea el artefacto digamos en cuanto a Doraemon, se puede decir como las ideas raras que pueden surgir en la vida para lograr las metas claras que uno quiere”.

Como se hace evidente, lo que deja esta serie en el sujeto es toda una construcción simbólica de lo que implica enfrentarse a la vida desde una posición perseverante y propositiva, es decir, que puede pensarse en que el encuentro del sujeto con estas tramas, como un fenómeno que atraviesa la manera en que éste contempla su vida y la forma de abordar lo que ha de vivir. Prosiguiendo, se buscó indagar por algún recuerdo que fuera importante para el sujeto, con el propósito de entender qué otros elementos podrían ser significativos en la relación con los personajes, con lo cual se encontró:

“bueno, en Dragon Ball creo que lo que más me marcó fue la pelea de Gohan, y hubo una película en la que están peleando como contra unos androides algo así, y en un momento el papá como que se mete, y rompe todas las reglas y golpea al otro man, súper duro, súper chévere”.

Para el sujeto este hecho es importante porque en sus palabras:

“porque como que uno veía la trama y uno decía bueno, el chico se está superando a sí mismo, sufrió pero se está superando a sí mismo y todos los méritos y esfuerzo se están viendo reflejados en algo, y la parte donde el papá golpea al otro man rompiendo todos los esquemas y todas las reglas, me gustaba porque era como el amor familiar que se veía en la trama, que nunca se veía, pero que cuando se veía se veía muy bonito”.

De esta manera, este esfuerzo para conseguir un logro, para superarse así mismo, y la perseverancia que está presente y de la cual ya se había hablado, es algo que el sujeto logra vincular, no solo con quien era en esta época, sino con quien es en la actualidad, lo cual podemos entender a partir del siguiente fragmento:

“sí, creo que una de mis frases importantes y mi frase célebre es "nunca te rindas", y siempre la utilizo para todo”.

Factor que hasta el momento presente no había sido reflexionado por el sujeto, ya que al preguntárselo de manera directa, se manifiesta un interés por las artes marciales, pero no sobre aquellos factores que se describen como fondo de la trama, y que logran ser reconocidos en los momentos en que se enuncian:

“En realidad, como que siempre me gustó la idea de ver las artes marciales y ser interesante con las artes marciales y..., pero las enseñanzas que dejan las series de anime no”.

Teniendo esto en cuenta se buscó entender, cómo las artes marciales se habían convertido en este factor tan significativo, por lo cual se siguió explorando alrededor de estas series:

“desde pequeño, la noción de Dragón Ball, la noción de Kenichi, la noción de todas esas series así relacionadas a las artes marciales, y contando que yo cuando era pequeño, pasaba iba a comprar el pan, y había gente entrenando por las calles, gente a parte y decía ay tan chévere, entonces me comencé a cogerle gusto, hasta que un día dije, no yo quiero entrenar”.

De esta manera, es posible ver que eventos que convergen entre lo cotidiano y el consumo de anime despertaron un interés, que en el caso del anime, era puramente fantasioso y tomaron un lugar dentro de las expectativas cotidianas del

sujeto, lo cual toma un lugar a partir del juego como negociador de las fantasías en el plano de lo cotidiano:

“cuando uno es niño, uno dice si Naruto corre así, yo quiero correr así, si Gokú vuela yo quiero volar, si digamos, si Kenichi salta por encima de techos, yo también quiero hacerlo”; “no se puede volar, no se puede exacto, entonces como que uno decía, si no puedo hacerlo pues me lo imagino, entonces se ponía a saltar uno de piso en piso, imaginándome que esto es una casa, no yo salto en la casa”.

Y así, finalmente dentro de su vida, las artes marciales aparecen como un articulador perfecto, mediante el cual negociar en el plano de lo cotidiano, aquello que despertaba sus intereses fantásticos, pues aparece la posibilidad de sumergirse en el deporte, orientado a la práctica de artes marciales, lo cual configuraría una posición desde la cual es posible repensar sobre esos hechos que se anhelaban en la fantasía y entenderlos desde un punto de vista posible en la cotidianidad.

“exactamente, ya después de un tiempo, uno entiende que las cosas no son como lo parecen, digamos, si uno corre, siempre tiene que haber un por qué se corre bien y por qué no se corre bien, siempre hay como un paso a seguir de una cosa a otra”.

-El bachillerato:

Dadas distintas circunstancias, este nuevo periodo de vida descrito en el relato, se caracterizó por varios cambios en cuanto a las relaciones que se tenían con los otros, en espacios fundamentales de la vida en dicho momento como son el colegio, ya que en este momento, el sujeto se trasladaría de aquel colegio en el que había sentido una estabilidad, que como se había dicho, se cree vinculada a la noción de amistad y compañía creada en el colegio anterior.

“pasé a un colegio donde no le daban importancia a muchas cosas que yo consideraba importantes”

Así, el nuevo colegio, se connota a partir de una carencia de aspectos esenciales en la vida de Gohan, que radicaban en torno a lo académico, pero también alrededor de la vida social, y del rol que ocupaba él dentro de este nuevo sistema:

“como por ejemplo, los principios, los valores, era un colegio que tenía un desorden tremendo en cuanto a mi curso, porque mi curso era de los más terribles, yo era el más callado, y en ese curso pasaron muchas cosas, entre sexto y séptimo qué fue lo que duré ahí, yo decía, yo no quiero estar en este colegio, porque es que yo no he aprendido nada, o sea lo máximo que aprendí para el colegio fue hacer una maqueta”

Igualmente, es posible identificar como la relación con la alteridad se convertía en algo difícil de llevar, pues la relación con los otros se vivía como algo hostil, donde nunca se propició la posibilidad de sentirse seguro o acompañado por sus nuevos compañeros, aunque fueran los más cercanos:

“sufrí de bullying en esa época, por mi apellido, la gente era muy tosca, no me gustaba, era muy grosera, era un colegio como que generalmente tendía a tener, entre comillas, porque yo no puedo decir nada, como que tenía muchas “personitas ñeras” que como que dañaban el ambiente, en séptimo, por estar jugando, literalmente, me rompí la muñeca, luego de que me rompí la muñeca, me rompí la cabeza, por estar jugando, y luego me volví a romper la cabeza mucho tiempo después, pero también fue por culpa de eso”; “en esa época eran dos amigos, tenían, la verdad, había un chico que nunca consideré mi amigo pero que estaba conmigo, y otro chico, que yo decía, ese chico en cualquier momento me da un puñalada por la espalda”.

Lo cual además, permitía en Gohan la configuración de nuevas formas de ser, estar y autoconcebirse en el mundo, vinculadas al estar y sentirse solo, como se dijo una carencia de otro como significativo y beneficioso, lo cual a su vez se articulaba con la ausencia de los amigos en otros espacios por fuera de lo escolar que también tenían un papel importante dentro de la vida del sujeto, por lo cual se recurre a la televisión como esa posibilidad de interactuar con un algo distinto y ameno:

“e... para esa época yo era muy solitario, en séptimo ya era muy solitario, porque ya todo el mundo creció entonces no jugamos, no salíamos a la calle, no salíamos a hacer nada, entonces era colegio, llegaba veía televisión, algo así, hacía las tareas, entrenaba y ya me devolvía para la casa y ya, era así todos los días”.

Por lo cual era difícil para el sujeto sentirse cómodo en algún lugar, frente a lo cual el ocio jugó un papel importante, considerado como un refugio que permitiría conocer nuevos contenidos gracias a la llamada parabólica o cable, que se configurarían como algo significativo para Gohan:

“para ese momento, comencé a ver los caballeros del Zodiaco, sexto y séptimo, estamos hablando como para esa época, e... Caballeros del Zodiaco, Dragon Ball, de nuevo, digamos que sin contar el anime en general, o sea como acto genérico, esos dos, de ahí para allá, pues nosotros ya teníamos parabólica, y comencé a ver todo lo que tenía que ver con caricaturas, como Bob Esponja, Los Chicos del Barrio, que me encantaban, como varios animes, como varias series, varias series así que hacían referencia como a la vida cotidiana como Cartoon Network, Nickelodeon, esto, todos estos, Disney”.

Sin embargo, los llamados espacios de ocio, ya se veían permeados por la llegada del internet, así que aparecerían otras nuevas maneras de interacción que

jugaron un papel importante en este periodo de vida. Y así puede verse como los espacios de ocio se reducían al consumo audiovisual, algunos juegos y el entrenamiento de artes marciales.

“había los computadores y uno pasaba por ahí y jugaba los juegos de Facebook, en esa época Pet Society, Ninja Saga, todos esos jueguitos así chiquiticos que habían ahí en Facebook, que se supone que uno hacía amigos en Facebook, para poder tener gente conocida con la cual poder compartir el jueguito”; “generalmente mis espacios se basaban en muñequitos y en entrenar”.

De este modo, en el pasar de los años dentro de este periodo, la manera en la que se consumían los medios audiovisuales y particularmente el anime cambiaría, lo cual convergería con un nuevo cambio en la vida del sujeto, lo cual fue connotado como algo muy positivo, pues fue la posibilidad de salir de un colegio en el que nada se sentía bien a otro en el cual comenzaban a aparecer cosas con un sentido e importancia para Gohan:

“sí, eso fue para... ya pasando a octavo, noveno, décimo y once, para esa época, octavo fue un reencuentro de mi vida, la verdad, la mejor época que he tenido, porque pasé a un colegio donde le daban importancia a las cosas, donde yo sentía que estaba aprendiendo, donde yo sentía que había algo importante en mi vida”; “como que yo sentía que los profesores daban atención a algo, como que no era por dictar clases y ya, sino que se veía, algo, se veía como que le importaba a uno, y pues los méritos, los reconocimientos, todo eso le daba a uno la idea de si estoy haciendo algo bien”.

Y además, se hace referencia a un momento en el cual, los otros iban a tener un papel importante del mismo modo, pues existía la posibilidad de reconocer algunos semejantes con quienes comenzó un involucramiento importante:

“por ejemplo, para esa época, en octavo o noveno, creo que conocí a Carolina, que pues fue una de las chicas que me comenzó a apoyar y a meter con los amigos de ella también, a Michael, se llamaba ese chico, comenzamos a sumergirnos en la vida del anime, porque lo hicimos los dos para esa época, pero él era como mucho más ligado a eso, el si veía anime, en el computador, yo compraba los CDs, por ahí, por la calle, compraba una serie, la veía, y luego la intercambiaba con alguien”

Como se puede ver, por un lado, el lugar de los amigos, volvió a aparecer como factor importante dentro de la vida de Gohan, ya que su relación con estos otros le permitiría sentirse parte de un lugar desde el cual interactuar, lugar que en este caso se vinculaba al consumo de anime, el cual a su vez, ya no solo se consumía en canales de televisión, sino que podría hacerse mediante el uso del DVD.

En este sentido, aparecen nuevamente series de anime que fueron nuevamente significativas en la vida del sujeto como es el caso de Death Note:

“la primera serie que vi, que fue la que me pegó más duro, la que me metió a la vida de anime, fue Death Note, la cual generalmente la trama era como muy incluyente, siempre lo tenía que tener a uno pensando algo, y como que uno se quería hacer siempre el interesante en cuanto a este contexto, entonces uno siempre quería saber algo más y más y más, y lo iba como agarrando a uno la serie”.

De esta forma, vemos que además de ser una serie fuertemente significativa, es una serie que introduce al sujeto de manera consciente al mundo del anime entendiendo éste género audiovisual como particular con respecto a otras categorías, y así mismo, encuentra una afinidad con la trama que se le ofrece, muy relacionada al concepto de *justicia*:

“justicia frente a digámoslo... él veía un acosador, un ladrón, un vicioso, digámoslo así, que iba a matar a alguien, y él decía, para qué espero a la policía si yo mismo lo puedo hacer, si yo mismo lo puedo matar, porque no hacerlo, entonces comenzaron a haber muertes, hasta que llegó el personaje secundario que fue el... L, que fue el policía que para ese momento llegó, el investigador, y que fue el que le dio un giro a la trama, considerando como iba a trabajar todo, y él es uno de mis personajes favoritos, en cuanto a trama, de hecho es el personaje favorito de toda la trama”.

De esta manera, esta serie de anime, permite la aparición de uno de los personajes que Gohan considera más significativos, frente al cual siente una semejanza que le permitiría identificarse con él, que radicaba en el alto consumo de dulce, aunque además de ello el personaje tuviera otra serie de características que no fueran señaladas como compartidas, pero las cuales son llamativas:

“porque es una persona que entró y entró pegando muy duro para la serie, ¿sí?, digamos que no tiene una entrada que uno dice, es un personaje relleno, sino es un personaje que de verdad marcó un inicio de otra cosa, y... en cuanto a habilidades, en cuanto como pensaba, de pensamiento, en cuanto a su forma de ser, en cuanto a credibilidad, y en cuanto a digamos que yo me sentía muy identificado porque para esa época yo comía muchos dulces y pues el de las personas, un personaje que comía mucho dulce”

Sin embargo, más allá de estos rasgos identificativos, había otras características que le permitirían al sujeto crear una afinidad alrededor de este personaje, como lo era la capacidad de ir siempre más allá:

“la noción de L del hecho de ser siempre, capaz, de ser siempre un paso más, de siempre tener un paso más adelante del otro, eso era lo que me daba la trama”.

De esta forma, con relación a lo anterior, se buscó indagar sobre esta noción de justicia enunciada en la introducción de Gohan a esta serie, con el propósito de entender la manera en que se podría relacionar con aspectos de la vida, así aparece esta noción como algo importante, aunque no logra ser muy claro cómo se relaciona con la vida:

“para mi si, para mí en verdad la noción de justicia, en cuanto a ese contexto sí es importante, pero no por tomársela por mis propias manos”.

Y de esta manera, si buscamos entender donde comienzan a existir estas consideraciones, y así, podremos ver que varios aspectos relativos a la noción de justicia se vinculan fuertemente la práctica de artes marciales:

“emerge digamos que desde que comencé a entrenar, porque uno se vuelve más calmado, y uno va aprendiendo, dice mi maestro, que uno se vuelve un arma de doble filo, porque literalmente no puede decir, voy a patear a alguien, o voy a golpear a alguien, porque es que uno ya ha golpeado a alguien y uno ya sabe lo que se siente que lo golpeen a uno, entonces uno ya sabe en qué puntos golpear, uno sabe en qué puntos romper, en qué puntos se puede romper la articulación, sabe dónde no se puede hacer cualquier cosa, porque uno se vuelve un arma de doble filo, porque pues puedo decir fácilmente, no yo puedo ir y golpear a un ladrón, y como si nada, pero... uno tiene que pensar en el hecho de que uno no está solo en esta vida, y que tampoco me puedo tirar mi vida por golpear a alguien, pero pues eso ya está en manos de... si el me hace algo a mí, yo le hago algo a él”.

Así, es posible ver cómo la noción de justicia, que ha tenido un lugar importante en el despliegue fantástico experimentado en los espacios de consumo audiovisual de la serie, se articula a la cotidianidad experimentada por medio de las

artes marciales, y se define como de suma responsabilidad, en tanto es algo que no se toma por mano propia, a no ser que involucre la defensa personal.

Finalizando este periodo de vida de Gohan, será posible entender que las formas de ocio se transforman por la influencia del internet, nuevamente, pues, la posibilidad de ver anime por plataformas digitales, aunque era una posibilidad desde hace un tiempo, no se había abordado:

“después, por ahí para décimo, para décimo, once, noveno, décimo, para esa época, duré un tiempo comprando los CDs, y Tania me dijo "Pues para qué tan bobo si se pueden ver en internet" y yo pues sí”, lo cual estuvo, seguido de cambios en cuanto a la forma de ver el contenido: “las podía ver más seguido, ponía a cargar dos capítulos, ponía a cargar uno y comenzaba a ver el otro, y mientras cargaba el otro, cuando ya terminada de ver uno, el otro ya estaba cargado y uno ponía a cargar otro, y así, así hasta que uno se podía pasar toda la tarde viendo muñequitos, viendo anime”.

De este modo, es posible entender que hay todo un cambio en la dinámica de consumo del anime, y acá, además es interesante ver que el espacio que se dedicaba a este espacio de ocio en este momento, era un lapso de tiempo muy prolongado, pero que sin embargo, como puede verse en las palabras del sujeto, es algo que se considera como un lapso corto:

“una tres, cuatro, cuatro horas, por ahí, cuatro o cinco horas, porque yo soy de los que, como le dije, yo soy de los que me aburro muy rápido, entonces ya había un momento en el que yo decía ya no quiero ver más, tengo mucho sueño y ya no me gusta”; “para la noche, noche, tipo 10, 11 de la noche, o si no tenía que madrugar, yo decía, 2 o 3 de la mañana, y yo decía ya no quiero ver más, y hay gente que puede ver, eso hasta las 8 de la mañana seguido, y yo decía, no puedo, o sea no sé, no me da”

Así, por las palabras del sujeto, puede inferirse que esta noción alrededor de ver durante tanto tiempo una serie de anime sea considerado como algo moderado, tiene razón de ser al comparar la clase de consumo de otras personas que funcionan como referencias, quienes recurrían a espacios mucho más prolongados de consumo de anime. En lo que respecta a la relación con la alteridad, en este nuevo momento de la vida, el anime permite la instauración de nuevos lazos y nuevas formas de relacionarse, que se enuncian como algo significativo nuevamente en la vida del sujeto:

“si la verdad si, conocí muchos amigos por eso, conocía a Michael, conocía a Carolina y Carolina me comenzó a presentar amigos, y como que fue un punto en el que a todo el mundo le gustaba eso, y entonces todo el mundo veíamos eso”

Y así, los espacios de ocio podían ser concebidos como momentos de interacción con otros, que a su vez, articulaban el anime, ya que al preguntar sobre cómo se compartían tiempos y espacios con estas nuevas personas Gohan destaca:

“dibujar, ver anime, prácticamente era esas dos”

Y así mismo, existen cambios alrededor de la idea de que los espacios de encuentro con los amigos eran fuera de la casa, ya que ahora era posible reunirse en el interior de la misma.

Por otro lado, como hecho interesante, cuando se intentó explorar acerca de nuevas series y personajes en este momento de la vida en el cual el anime está muy vinculado, el sujeto asegura que no hubo algo trascendental, simplemente se trata del consumo, y lo que se pudiera hacer a partir de allí con los otros:

“comencé a ver muchas series, entonces comenzamos a ver, una tras otra, tras otra, tras otra, como que nunca hubo una prioridad entre una y otra, sino que solo queríamos ver muñequitos, entre comillas, ver anime y dibujar”.

Frente a lo cual se atribuye que el sentido estaba en la unión que existía entre todos con quienes se compartía, y veremos que realmente el foco de lo que era satisfactorio radicaba en la posibilidad de compartir y hacer lo que gusta para Gohan con alguien más:

“porque era como digamos que era como lo primordial que queríamos hacer, como era como la unión de nosotros, era como algo de nosotros, digámonos así”, “decía, bueno, uno puede estar con esta gente, sabiendo que yo puedo dibujar, que puedo sentirme bien dibujando, porque pues, yo nunca fui de las personas que les gusta dibujar frente a otras personas, a mí me gusta dibujar solo, y siempre lo he hecho así, y toda la vida lo he hecho así, y si tengo que dibujar lo hago solo, prefiero hacerlo solo, pero con eso sentía como, no pues yo puedo hacer aquí un boceto, algo así mientras ellos dibujan y pues voy sacando mis ideas, luego cuando llegue dibujo y los completo, y después comenzamos a ver dibujitos, comenzamos a ver anime, comenzamos a ver algo, y pues vemos películas, vemos algún tipo de películas, vemos algún tipo de película de anime, vemos algo así, comemos y ya”.

En este sentido, para el sujeto, estas personas presentes en este momento de la vida, tuvieron un sentido importante, a partir del cual se compartió la primera experiencia en un evento masivo relacionado con el anime llamado SOFA, a partir del cual se reconocerá el interés que tiene el mismo frente al anime:

“para esta época si, para esa época tenía un amigo que era muy cercano a mí, que después nos alejamos por cosas de la vida, e..., entonces pues compartimos muchas cosas, compartíamos mucho, compartimos de hecho el primer SOFA que yo fui, y que fue también un punto clave para yo para

decir, no... yo quiero ver más cosas, porque es que yo voy a un sitio de anime, y no conozco nada de anime”.

A partir de allí, no aparecen nuevos personajes significativos, y las tramas que comienzan a verse, de acuerdo a las palabras del sujeto, no tenían mucho que ver con el deporte, o artes marciales, por el contrario, aparecían nuevos contenidos relacionados a otro tipo de tramas:

“e...., veíamos, veía tramas generalmente muy sádicas, puede decirse así, muy tiradas a Elfen Lied, como decía Elfen Lied es una chica, que estaba encerrada, que comenzó a matar, matar y matar, literalmente, era eso, Code Geas, que era un chico que le gustaba la justicia, y tenía su ojo, y con ese ojo comenzó a hacer experimentos digámoslo, porque con ese ojo podía, porque la trama se trataba de que el chico digamos, yo lo veía fijamente, y 5 minutos después tenía que hacer todo lo que yo le dijera por cierta cantidad de tiempo, luego ya no se iba a acordar de nada, y eso y pues la trama de Full Metal que era un trama brava, que tenía muchas cosa oscuras, pero siempre como que veía un futuro para eso, como que siempre se superaba algo, hubo muchas más tramas, muchas más tramas que miré, pero que yo me acuerde, eso”.

A partir de esto hay dos factores interesantes, por un lado, estas tramas que comienzan a emerger se consideraban sádicas o macabras, y por otro lado, aparecería nuevamente esa noción de justicia de la que ya se había hablado con anterioridad. Así, se buscó entender, nuevamente cómo operaba dicha noción en este momento del relato, y así se logra profundizar alrededor de ello nuevamente:

“es que, yo creo que siempre debe haber algo de justicia en la vida, o sea como que uno dice, “porque ellos sí y yo no”, “porque ellos pueden y yo no puedo”, “porque este hace y yo no puedo”, “porque él tiene más plata y yo no”, digamos entre comillas, porque yo no lo puedo juzgar por plata

obviamente, pero digamos si uno ve el esfuerzo en las personas, uno dice se lo merece, pero si uno no ve el esfuerzo ni se ve nada, pues uno dice este porque tiene esas cosas y yo porque no, porque si él puede robar, porque tengo que dejarme robar si es que son mis cosas, y él no se las ganó”.

Y así, estas ideas fueron vinculadas a experiencias que remiten a este periodo de la vida del sujeto, lo cual además se vincula nuevamente a la filosofía detrás de las artes marciales en la cuales se estaba inculcando:

“nosotros nos veníamos con Kelvin, con Carolina, nos veníamos generalmente a pie, generalmente todos los días, e... y aparecía gente extraña, aledaña, a uno que quería robarlo, y uno decía, este porque me tiene que robar a mí, qué le pasa, no me puede robar, no la verdad no me voy a dejar robar. Y digamos como trama yo nunca fui de los que le dice a mí nunca me da miedo un cuchillo, porque la verdad a mí no me da miedo un cuchillo, dice mi profesora, uno no tiene que tenerle miedo a la bala, sino a la velocidad con la que va”.

-Después del colegio hasta la actualidad:

En este nuevo momento, las cosas para Gohan cambiaron en muchas dimensiones, por un lado, tendría unos espacios prolongados de tiempo en los cuales estar solo, por lo que inicialmente el anime, volvió aparecer como ese refugio que le permitiría sentirse cómodo bajo dichas circunstancias según se ha descrito:

“cuando salí del colegio me fui a estudiar muy lejos, a las 80, pues para el momento en el que yo vivo, a la universidad, entonces como que había una cierta cantidad de tiempo en la que siempre estaba solo, o sea eran prácticamente dos horas de ida, dos horas de vuelta, entonces eran prácticamente cuatro horas de mi vida en las que yo estaba solo, entonces comencé a descargar anime y verlo en Transmilenio, y comencé a ver Netflix

y Netflix era una de las cosas que me ayudaba en ese momento, digamos que comencé así porque descargamos una aplicación, de hecho para anime, y por eso fue que comenzamos a, digámoslo así, comencé a ver anime”.

Y además, aparecen nuevos mecanismos mediante los cuales relacionarse con nuevas tramas y medios audiovisuales. Y en lo que respecta a esos otros considerados como amigos, se dan varios cambios que permiten desdibujar la importancia que tenían estos en momentos anteriores de la vida:

“ninguna en ese momento, yo después de que salí del colegio, generalmente tendía a estar muy solo, y como dije antes, en primaria yo me la pasaba, como cambié tantas veces de compañeros y amigos, tenía como la noción de que no necesitaba, para qué, entonces de a ratos uno va como perdiendo la noción, va perdiendo la vaina de ir saliendo con los amigos, de llamarlos de avisándole, todo eso, entonces ya como que no hay un papel, fuerte, sino solo en las escuela, donde yo entrenaba”.

Más sin embargo, permanecía ese espacio de entrenamiento de artes marciales que estuvo presentes desde momentos tempranos en la vida. En este sentido Gohan decidió estudiar Licenciatura en Deportes, lo cual logra ser asociado al consumo de anime, que respectivamente permitirían un interés en las artes marciales lo cual dialoga con esta carrera universitaria:

“las artes marciales me hicieron crecer, me hicieron fortalecer, y de las artes marciales fue nacieron mis ganas, mis deseos de ser pedagogo, creo que así mismo la trama permanece, creo que puede que un punto de reflexión en mi vida pudo haber sido el anime, porque el anime me llevó a las artes marciales y las artes marciales me llevaron a mi pedagogía”.

Así mismo, se buscó entender que es el anime para la vida del sujeto en el momento actual, frente a lo cual se notó un cambio, en tanto ya no existe una

connotación de este consumo como refugio, sino como un interés que está allí para ser explorado de ser necesario, y además, se hace manifiesto el hecho de que existen nuevas cosas en la vida que tienen una prioridad por encima de este tipo de consumo, aunque no se niega la posibilidad de que alguna serie en algún momento pueda llamar la atención del sujeto.

“el anime hoy, no es tanto un refugio, porque ya acepté que lo vi mucho para esa época, ahorita casi no lo veo, ahorita los que he visto, por convicción mía, porque digo, puede ser interesante, como por ejemplo, la trama que salió de One Push Man, que salió no hace mucho, creo que el año pasado, antepasado, y lo vi y dije bueno, es interesante, en realidad me gusta, porque pues bueno, pero nuevos así, tramas nuevas, nuevas no he visto, me gusta mucho y la verdad veo anime y me gusta pero no es un punto fuerte de mi vida porque ya ahorita tengo otras prioridades”

Finalmente, en un espacio de reflexión, se habló alrededor de esos modelos de vida que han impulsado a Gohan a ser quien es, frente a lo cual él señala:

“yo siempre he considerado que tengo un modelo de vida cercano a.., o sea yo no puedo decir que mi familia, o mi padre son mi modelo de vida porque ellos son muy interesantes, son muy chéveres, son muy buenos, y la verdad me gusta como manejan las cosas, pero, como persona, como quiero ser, siempre ha existido, mis maestros, mi maestro, mi profesora, y pues supongo que los personajes que siempre me han dado un luz de lo que soy”.

Esto, nos permite entender que estos personajes que han estado allí presente han orientado, han construido ideales, que de alguna forma motivaron y orientaron el camino del sujeto en lo que le produce sentido para su vida, donde además han aparecido otros, quienes en su cotidianidad le han orientado en el camino de lo que hoy es su vida.

De esta forma, fue posible ver como el relacionamiento que tiene Gohan como espectador, con algún personaje o trama que considere significativa, se relaciona con aspectos de su vida vinculados a la compañía, en el primero de los casos, a la práctica de artes marciales, que en un primer momento se enunciaban como la oportunidad de vivir experiencias por fuera de las responsabilidades, y la noción de justicia, que en la vida propia se ve asociada nuevamente a la práctica y filosofía inculcada sobre las artes marciales. De esta forma, es fundamental reconocer cómo estos tres aspectos resuenan de manera importante en quién es y cómo se concibe Gohan a lo largo del tiempo, y su vez se ilustran como parámetros de vida llenos de un significado profundo en cada momento en que estuvieron presentes en el relato.

RECOGIENDO EXPERIENCIAS, PUNTUALIDADES Y CONCLUSIONES

Como se ha hecho evidente, la particularidad con la cual se procedió a analizar los resultados obtenidos, permite que los hallazgos sean contemplados desde una mirada sectorial, por este hecho, sin el ánimo de generalizar frente lo que logró ser hallado en cada uno de los momentos, se pretende por un lado, hablar puntualmente de algunos aspectos que dan cuenta del fenómeno desde la especificidad de los objetivos y categorías propuestas, que nos permitirán tener una mirada más integral de los alcances de este trabajo, y por otro lado, puntualmente hacer énfasis en las principales conclusiones, preguntas y nuevas propuestas que emergen al final de este camino.

En este sentido, se hace necesario retomar la relación con la alteridad en espacios no virtuales como primer momento, ya que se logró explorar un poco sobre esa manera en que se configuraban los otros en dos aspectos, el primero, dentro del ámbito familia, y el segundo, dentro de una dimensión social, que en el caso de estos relatos que veía arraigada al contexto escolar a lo largo del tiempo, como se pudo ver, cada uno de los casos atravesaba por circunstancias distintas y presentaba formas de relacionamientos con los otros que son diferentes, en algunos de los casos la presencia del otro en los primeros años era muy fuerte e incluso se aludía a la presencia de pares, personas de la misma edad con quienes se compartía dentro de estos momentos, y por otro lado, para otros no habían pares significativos, o si existían no eran personas con las que se compartiera en lo cotidiano.

Con este panorama, debe entenderse que la relación con otros es fundamental, ya que de acuerdo la propuesta freudiana que orienta este trabajo, hace parte de la vida buscar alguien con quien relacionarse, encontrar un lugar a

partir del relacionamiento que se establezca con la alteridad, pues esto es fundamental para la formación de los procesos identitarios, por lo que es necesario pensar que la aparición de la vida escolar como parte de la cotidianidad de cada una de estas personas se configure como un momento de la vida en el cual hacer amigos, o que el relacionarse con los compañeros pueda ser un aspecto importante. Así, dentro de los resultados es importante reconocer que cada una de las personas con quienes se trabajó, señaló haber tenido algún tipo de dificultad para relacionarse o sentirse como parte de un colectivo en este tipo de espacios, sin embargo, es necesario aclarar que en cada uno de los casos, dicha dificultad se relató de maneras distintas y en momentos de la vida que no siempre concordaban unos con otros, para algunos, en los periodos vinculados al preescolar, para otros en la primaria, otros incluso entrando al bachillerato.

Prosiguiendo, lo que es cierto es que más allá de describir relaciones de amistad, o algún tipo de relación significativa cercana en los primeros años escolares, siempre estuvo ahí el juego, como espacio de relación e interacción con los otros, en algunos casos no era necesario tener una amistad con todos con quienes se jugaba, pero aun así era una forma de vincularse con un grupo de personas que eran semejantes, y además fue posible ver cómo era común recurrir a juegos socialmente establecidos como las cogidas, escondidas, policías y ladrones, entre otros. De este modo, podemos pensar que estos espacios de juego, eran recurrentes dentro de las dinámicas escolares, ya que por fuera de dichos horarios existían otras prácticas, que se referían a los espacios de ocio y tiempo libre, después del colegio, el cual estaba destinado a las responsabilidades y para descansar. En este sentido, se encontró que de alguna forma para todos los participantes, la televisión tuvo un papel importante en estos espacios, hablamos de la interacción mediada por un artefacto tecnológico que permitía al espectador conectarse con un mundo lleno de cosas que están ausentes en el entorno, por lo que podemos decir que ya hablamos de un fenómeno virtual. De esta manera, relacionarse con la televisión y el despliegue de cosas que esto permitiera fue un

hecho compartido en las 6 experiencias, y fue algo que se vivió desde una edad temprana, así consumir televisión, alternaba con la posibilidad de compartir con pares, lo cual varía según cada uno de los relatos, ya que algunos encontraban esta posibilidad en los hermanos, otros con compañeros del colegio y otros con uno o varios vecinos.

De esta manera, estos encuentros con otras personas, configurativos de los espacios de ocio y tiempo libre por fuera de los horarios escolares se caracterizan por dinámicas de juego diferentes a las establecidas en los colegios, pues se recurre al uso de juguetes, replicar realidades ficticias para crear juegos con roles, correr en las calles para jugar el famoso *tin tin corre corre* e incluso hacer algún tipo de deporte. Por otro lado, en lo que respecta a estos espacios, vinculados al consumo de televisión, en todos los casos se asumía un rol de espectador, la diferencia es que algunos lo hacían más solos que otros, ya que en algunos de los casos este rol se compartía con primos y hermanos, en otros solía hacerse de manera individual, y a partir de ello todos llegarían al consumo de anime por primera vez gracias a televisor, bien fuera por iniciativa propia o por influencia de algún semejante.

Así, ver televisión transformó sin duda alguna lo que serían los espacios de ocio y, aunque no todos tenían la misma libertad para hacerlo, había una satisfacción detrás de esto, y así, se permitiría que para algunos fuera apareciendo aquellos primeros personajes significativos, o aquellas series cuya trama les cautivara de manera profunda, sin embargo, es necesario contemplar que ver anime desde la televisión implicaba un grado de libertad para decidir cuándo hacerlo, pero a su vez, no había libertad para decidir que parte del anime ver, y podían cortarse las historias, o verse los capítulos sin ningún orden lógico. Esta primera introducción en el mundo del anime, para algunos suscitaría una oportunidad para hacer relaciones con los otros en los espacios escolares de una forma mucho más sencilla, encontrando gustos en común con los pares, y creando relaciones a partir de estas semejanzas, sin embargo, no era en todos los casos, para otros este tipo

de consumos no era algo que se compartiera, e incluso en alguno de los casos no era percibido como buena idea compartir este tipo de intereses.

Por otro lado, será necesario señalar que esta manera de reaccionarse con el anime, permitiría la transformación de espacios de ocio dentro del ámbito escolar, ya que, aunque si bien no fue algo que emergió en todos los casos, si fue posible evidenciar que existieron juegos, alusivos a objetos como cartas, tazos, juguetes y demás que permitían interactuar alrededor de las tramas que se consumían en esta época.

En etapas posteriores, hay otro gran momento de transformación para todos, la llegada del internet, pues este evento supondría una transformación en muchos aspectos de la vida, incluyendo la manera en la que se consumía anime, del mismo modo que con la televisión, no fue igual en todos los casos, pero todo semejaban el momento a los primeros años del bachillerato, y así mismo el lugar de espectador en algunos casos se llegó a compartir con hermanos y semejantes pero en algún momento este rol se asumiría de manera individual, lo cual permitiría que cada uno se sumergiera dentro de esos intereses que le resonaban desde aquello que había logrado ver en televisión y todo lo nuevo a lo que se enfrentaban en este momento, vinculando siempre sus referencias y experiencias personales. Es fundamental entender que, en este momento de la vida de los participantes, existe un acceso a la virtualidad mucho más amplio, en el cual no solo se consume el anime, sino además se abre la posibilidad de acceder al ciberespacio de manera amplia, posibilitando cambios en muchas de las dinámicas de vida que se llevan a este momento.

De esta manera, la relación con los personajes del anime se expresa de muchas formas, en algunos casos hay una relación de identificación clara e incluso específica con algún personaje, relación que logra ser caracterizada por reconocer semejanzas entre la vida que ilustra el personaje en su mundo particular y la vida

de la persona como espectador, quien de manera inconsciente crea una afinidad con todo aquello que éste vive y se conecta con dicha experiencia narrada de manera audiovisual, así mismo, como dato interesante para este trabajo, es que logra reconocerse en los personajes de anime los sentimientos que los mueven a lo largo de sus historias, por lo que tiene lugar, no en todos los casos, ni de la misma magnitud, la conmoción, el llanto, el entusiasmo, la felicidad, e incluso en algunos casos es posible sentir que se vive la experiencia ajena a través del personaje que se especta, además también se vio como posibilidad organizar deseos de la vida a través de lo que vivía el personaje dentro de historia, por más que en la vida cotidiana no se experimentara.

En otros de los casos, la relación con los personajes era más leve, incluso había rasgos identificativos con dos o más personajes, sin que esto fuera considerado como algo profundo, e incluso, algunas veces se consideraba que lo que atrapaba a los sujetos como espectadores era la trama, o la entretención, más allá de sentir una conexión especial con un personaje, pese a esto, si logró ser reconocido que había pequeños rasgos que llamaban de uno u otro personaje vinculados a maneras de percibir y vivir en el mundo, rasgos que caracterizan a un personaje dentro de su trama, pero que a su vez, son aplicables a la realidad cotidiana en la que se vive y que vale la pena hacerlo.

De esta manera, emergen muchas dimensiones del relacionamiento con un personaje, lo que es claro que es posible reconocerle como una alteridad, en el sentido en que, en primera instancia para las personas es posible diferenciarse de éste, y diferenciar su lugar dentro de espacios de fantasía, pero que al mismo tiempo, el ser fantástico no le quita lo real, es decir, que si bien es un personaje de ficción, está allí y se involucra con el espectador de tal manera que este también se contempla como semejante en algún punto y se permite empaparse de su experiencia lo cual hace parte de los procesos identitarios de cada individuo. De esta forma, para algunos la noción alrededor de la estética física se transforma de

manera tal que se construyen ideales de belleza, que arraigan todo aquello contemplado en la dimensión fantástica y busca un lugar dentro de lo cotidiano, para otros, las dinámicas culturales, cosmovisiones y tradiciones resuenan de manera tal que se abre el espectro a lo contemplado desde la cotidianidad occidental en la que se vive y configura la noción del yo de manera tal que se buscan nuevos intereses en la vida, se buscan nuevas formas de encontrarse a nivel espiritual e incluso nuevas maneras de vivir el arte.

En este sentido, ha sido muy claro, que el relacionamiento con el anime y con los personajes, más allá de las características de dicho vínculo, son una manera en la cual los sujetos se conectan con algo que es distinto a la realidad que rodea sus vidas día tras día, pues justamente en todos y cada uno de los casos, estas dinámicas constituyen los espacios de tiempo libre y ocio, que como logró ilustrarse hacen referencia a las transformaciones que tienen los fenómenos y espacios transicionales de los cuales habla Winnicott en su teoría, que en los primeros momentos de la vida fueron encarnados por el juego, es decir que el ocio que se configura alrededor de ver anime es una negociación entre todos aquellos deseos que reclaman un lugar desde la dimensión fantástica de los participantes y todas aquellas cargas a las cuales se enfrenta cada uno dentro de sus vidas. Con relación a lo anterior, podemos decir que éste fenómeno es algo que logra ser reconocido por medio de la reflexión a lo largo de las entrevistas, sin embargo, no es una reflexión a la cual logre llegarse en todos los casos, e incluso, en ninguno de ellos esto era un fenómeno del cual los sujetos fueran conscientes.

De esta manera, los casos en los cuales logra hacerse una reflexión alrededor de la posibilidad que permiten estos espacios para conectarse con dimensiones de la vida que son distintas y que operan dentro del orden fantástico, son casos en los que puede llegar a concebirse la vida cotidiana como tan solo un plano de lo que es la realidad, que sería muy simple si tan solo que tratara de eso, por esta razón el anime aparece como la posibilidad de explorar nuevas

experiencias, vivir cosas diferentes, concebir y reflexionar sobre la vida a partir de estos personajes y sus mundos al otro lado de la pantalla, así mismo, pudo ser reconocido en algún caso el anime como una oportunidad para reconocer una magia que hay en el mundo y que se configura como un propósito mediante el cual encontrar esos aspectos que trascienden a dicha simpleza, por medio del arte, la literatura, otras culturas y nuevos caminos en la espiritualidad. Así mismo, fue evidente que en cada caso, a su manera particular, el consumir anime forma parte de un encuentro no solo con un personaje, sino un encuentro consigo mismo, lo cual es manifestado de muchas formas, pero que finalmente hace referencia a que es un espacio que se entrega para el bienestar propio, para el pensar sobre el sí mismo, pensar y sentir sobre cosas que conectan con aspectos por fuera de las responsabilidades, de lo cotidiano y que de alguna manera permiten un bienestar psicológico en el cual se encuentra cierto placer.

En este sentido, del mismo modo lograron ser reconocidos algunos aspectos que dan muestra de cómo el consumo de anime permea dentro de los rasgos identitarios de cada una de las personas de maneras diversas, lo que es cierto, es que como bien pudo apreciarse en todos los casos, cada individuo escogió estudiar una carrera profesional que se vincula de alguna manera con el anime, la cultura japonesa que lo rodea, la trama de algunas de las series más significativas o la relación que se logra con algún o algunos personajes. Así mismo, es posible ver como en todos hay un interés y una amplia perspectiva de lo que es la cultura oriental y japonesa, a partir de la cual nacen distintos intereses alrededor del arte, las tradiciones culturales, la música e incluso las artes marciales. De este modo, finalmente logra verse que la relación con el anime, si bien se expresa en estos rasgos que se vinculan a quienes son cada uno de los participantes en la actualidad, es necesario señalar como todos tienen en común un hecho más, y es que para cada uno, sin bien en algún punto de la vida el consumo de anime era algo recurrente de la vida, actualmente todos han tomado una distancia, en algunos casos más grande que en otros, pero lo que es cierto, es que todos han encontrado

nuevas cosas en la vida, prioridades, vocaciones, nuevas actividades e incluso relaciones, que permiten que el consumo anime no sea algo del diario vivir, ni un espacio de ocio que tome un papel fundamental en la vida actual de los participantes.

Conclusiones

- La relación que se establece con la alteridad en espacios no virtuales, no logra semejarse a el tipo de relaciones que pueden establecer con una alteridad constituida por un personaje de anime, esto puede deberse justamente a que el tipo de relaciones es distinto en tanto son planos de realidad diferentes y maneras de relacionarse que suponen la consideración del otro en formas distintas, sin embargo, pese a esto, podría pensarse que si hay una relación de alteridad con los otros que rodean a los sujetos y con los personajes de ficción en el anime.
- Los espacios y fenómenos transicionales, si bien operan como los momentos de juego de las personas cuando son niños, puede ser pensados en la transformación del juego al consumo de medios audiovisuales, tales como el anime, que operan del mismo modo como negociadores entre las cargas de lo cotidiano y las cargas de la dimensión fantástica de la psique.
- La aparición de personajes significativos, según el caso, concordó con una etapa de la vida asociada a la adolescencia de los individuos, lo cual supone repensar sobre la relación que tiene esta etapa del ciclo vital con la posibilidad de abrirse a este tipo de experiencias.
- Si bien la teoría de la identificación secundaria supone la ausencia del sujeto espectador en la pantalla, es necesario pensar alrededor de los hallazgos que se centran en que esta relación entre espectador-personaje podría

suponer un encuentro de los sujetos consigo mismos, fenómeno que valdría la pena ser explorado a profundidad.

- La posibilidad de ver anime, abre la posibilidad de contemplar un mundo lleno de sentires que en la cotidianidad no parecen tener un lugar en momentos específicos de la vida, así mismo abre un espectro a la contemplación de la vida como algo con un sentido trascendental encontrado en lo más fantástico de la trama y en las dinámicas y cosmovisiones culturales ajenas.
- El consumo de anime ha posibilitado en los participantes la oportunidad de aprender aspectos en diferentes dimensiones, tales como valores de la vida social, integrar nociones de la alteridad vinculadas a una otredad cultural, la posibilidad de conocer sobre el idioma japonés y distintas tradiciones orientales sobre las cuales explorar.
- La construcción de sentidos alrededor de la fantasía, en este caso vinculada al consumo de anime, ha permitido que cada uno de los sujetos explore aspectos de la vida que resuenan y dan sentido a la experiencia que se vive en la cotidianidad, y por tanto orientan el devenir de los sujetos.
- Es posible ver como el consumo de anime se entreteje con rasgos identitarios de los sujetos, en tanto si bien actualmente ninguno recurre al anime con la misma frecuencia que en periodos anteriores, muchos aspectos que tuvieron un sentido en dicho momento de la vida se transformaron en nuevas dinámicas que se relacionan con lo que son los sujetos en la actualidad.
- Es necesario reconocer que la dimensión de la fantasía es algo que no se pierde a lo largo de la vida como ha reconocido Winnicott, y más allá de la manera en la que esto se viva, es fundamental preguntarse alrededor de la importancia y el impacto que genera esta dimensión de la psique en lo que se configura como significativo en la vida de las personas.

- Es necesario reconocer que el consumo de anime tiene un impacto social profundo dentro de los espectadores, de esta forma, podemos entender que hay un poder, que según los hallazgos, permite una emancipación de los sujetos con respecto a una determinación cultural occidental, en otras palabras, el consumo de anime supone la posibilidad de reconocerse en un mundo diverso dentro del cual puede vivirse sin estar determinado por alguna cultura en específico, aunque de algún modo también construye ciertas percepciones sobre el mundo arraigadas a las culturas orientales que son ilustradas en el contenido audiovisual, elementos que se vinculan a las configuraciones identitarias de los espectadores.
- Si bien la teoría de Metz nos permite pensar en la identificación secundaria, como una identificación del espectador con el personaje de cine, es necesario contemplar que actualmente vivimos en un mundo rodeado de muchas otras pantallas, que además le dan la libertad al consumidor de acceder a diferentes tipos de personajes en cuestión de segundos, configurando así nuevas relaciones de identificación con los personajes mucho más constantes y duraderas, lo cual a nivel social impacta en la manera en la que las identidades se están configurando en nuestros contextos culturales, generando así mismo una necesidad de encontrar en lo cotidiano, espacios que resuenen con estas identificaciones culturalmente importadas.
- ¿Es realidad o fantasía?, Sin duda alguna algo que logra ser concluido en este trabajo es que la cuestión de la realidad o fantasía es algo que debe ser redefinido con cuidado, ya que, dentro de la escritura de ese trabajo constantemente existió la dificultad de diferenciar lo que es real en una dimensión de la vida social, lo que es real dentro de planos fantásticos intrapsíquicos, y lo que es real dentro de espacios virtuales, de esta forma, considero que realidad y fantasía no pueden ser entendidos nunca como opuestos, por el contrario, son conceptos que dentro de la vida misma coexisten y danzan para llenar de sentido y significado la existencia que sin

duda alguna es real en cualquiera de estas expresiones. De esta forma, lo que es realmente necesario, es definir conceptos que nos permitan distinguir entre planos de la realidad que oscilan entre lo social-cotidiano, lo fantástico-intrapsíquico, y los fenómenos virtuales o tecnológicamente mediados.

- ¿Se trata de conexión o desconexión?, así mismo, dentro de la realización de este trabajo, se partió del precepto de que conectarse en dimensiones virtuales o tecnológicamente mediadas de la vida, supone la desconexión de la persona con respecto a sus entornos sociales cotidianos, idea, que además es constantemente señalada por distintos teóricos que abordan el tema de la virtualidad y tecnología como fenómeno social, sin embargo, investigar la particularidad de este fenómeno, compartir las ideas que comenzaban a emerger y dialogar alrededor de las mismas, me permitió comprender esta relación de una forma diferente, pues más allá de pensar que las personas se desconectan de sus entornos, es necesario legitimar que se conectan consigo mismas, que se permiten encuentros con planos de realidad fantástica, en los cuales es posible reconocerse y encontrarse en lo más íntimo y vulnerable de ellos mismos dentro de este tipo de consumos, lo cual a su vez genera un bienestar que es placentero, por lo cual justamente se configura como un espacio seguro y significativo, algo que pareciera y es muy difícil de encontrar en nuestra realidad social-cotidiana.
- Del mismo modo un gran interrogante que emerge al finalizar esta investigación gira alrededor de por qué particularmente en el anime se crean este tipo de relaciones espectador-personaje, qué puede diferenciar estas relaciones del vínculo que establecen los espectadores con personajes de otros géneros y tipos de medios audiovisuales, por lo que además sería muy interesante estudiar el trabajo que hay detrás de la creación de personajes, bien sea de anime u otros géneros, que nos permita entender a profundidad este poder transformador que se volca en los espectadores con un gran impacto dentro de nuestras dinámicas sociales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álvarez, F. (2015). "Culturas fan y cultura masiva: prácticas e identidades juveniles de otakus y gamers". *La Trama De La Comunicación*, Vol 19, Pgs. 45-65 (2015), 45.

Ander, E. (1985). "Técnicas de investigación social". HVMANITAS: Buenos aires.

Anónimo. (2000). "Código Ético del Psicólogo, Colombia. En: *Revista Latinoamericana de Psicología*. pp. 209-225. Recuperado en noviembre del 2017. Redalyc. Disponible en:

Augé, M (2008). *Los no lugares, espacios el anonimato. Una antropología de la sobremodernidad.* Barcelona. Editorial Gedisa.
<http://www.redalyc.org/pdf/805/80532121.pdf>

Avilés, L. (1999). "Tecnofilia y fin de siglo: Hermes, o el Viajero Virtual". *Latin American Literary Review*, 27(54), P. 68-79. Recuperado de: <http://basesbiblioteca.uexternado.edu.co:2072/stable/20119813>

Aznar, V. (2012). "La distopía de las relaciones personales". *La Revista Icono* 14, Vol 8, Iss 2, Pgs. 118-135 (2012), (2), 118. doi:10.7195/ri14.v8i2.271

Berenguer, E. (2005). "Identidad, identificación y lazo social. La enseñanza de Lacan". IAEU: Programa de Altos Estudios Universitarios. Disponible en: <http://ule.cvuniversidad.com/modules/printmodule.jsp?idModule=473>

Brainsky, S. (1997). "Amor, vínculo narcisista y muerte". En: *Psicoanálisis y creatividad: Más allá del instinto de muerte*. Bogotá: Grupo editorial norma.

Cobos, T. (2010). "Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina". Razón y Palabra. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4739128>

Corbetta, C. (2007). "Metodología y técnicas de investigación social". Madrid: McGrawHill.

De la Torre, C. (2008). Las identidades: Una mirada desde la psicología. Habana: Ruth Casa Editorial.

Denzin, N. & Lincoln, Y. (2012) "Introducción general, la investigación cualitativa como disciplina y como práctica". En: El campo de la investigación cualitativa, pp. 43-102. Barcelona: Gedisa, S.A.

Erikson, E. Sarro, H. & Maluquer, R. (2016). El ciclo vital completado. Barcelona: Paidós, 2016.

Flichy, P. (2003). Lo imaginario de internet. Madrid: Tecnos (Grupo Anaya), 2001

Freud, S. (1968). "Más allá del principio de placer (1920)". En: Obras completas. Madrid: Edit. Biblioteca Nueva.

Gardner, H., Davis, K y Fernández, A.(2014). "Identidad personal en la era de las aplicaciones". En: La generación App: cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital, pp. 67-96. Bogotá: Editorial Planeta; Paidós, 2014.

Han, B. La sociedad de la transparencia. Barcelona: Herder

Lattanzi, J. (2013). "¿El poder de las nuevas tecnologías o las nuevas tecnologías y el poder?". Cuadernos Del Centro De Estudios En Diseño Y Comunicación. Ensayos, (45), 15. Disponible en:

http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232013000300002&lng=en&tlng=en Recuperado en: Marzo, 2017.

Labrador, M. "Cine e identidades virtuales" 2006. ARBOR Ciencia, pensamiento y cultura. Recuperado en abril del 2017. Disponible en: <http://digital.csic.es/handle/10261/7234>.

Laverde, A, Ligia, M, Montoya, A, Uribe, Y, Tobar, M. "Cine y literatura: Narrativa de la identidad".2010 Anagramas, 8 (16), P.129-148. Recuperado en Abril del 2017. Disponible en: <http://www.scielo.org.co/pdf/angr/v8n16/v8n16a09.pdf>

Margulis, M. & Urresti, M. (1998) "La construcción social de la condición de juventud". Recuperado en octubre del 2016. Disponible en: http://www.perio.unlp.edu.ar/catedras/system/files/mario_margulis_y_marcelo_urresti_-_la_construccion_social_de_la_condicion_de_juventud_urresti.pdf

Medrano, G. 2015. "Cine y nuevas tecnologías". Fides et ratio, 9. P. 19-36. Recuperado en abril del 2017. Disponible en: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2071-081X2015000100003&lng=es&nrm=iso

Metz, C. 1977. Psicoanálisis y cine, El significante imaginario. Union Générale d'Editions: Paris. Traducción Gustavo Gili: Barcelona.

Ramírez, L. "Metáforas tecnológicas y emergencia de identidades". Revista CTS, 9(3), P. 33-52. Recuperado en: marzo, 2017. Disponible en: http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-00132007000200003&lng=en&tlng=en

Rivera. C. (2015). "La influencia japonesa: El anime en Occidente." Civilizaciones, culturas y Saberes II. Bogotá, Colombia.

Sánchez, J. (2010). "La comunicación sin cuerpo: Identidad y virtualidad." Revista Mexicana De Ciencias Políticas Y Sociales no. 209: 37. SciELO, EBSCOhost Recuperado en marzo del 2017. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=42116235003>

Tecnósfera. (2017), octubre, 07. "La fantasía y ocio del SOFA se tomarán Bogotá". El Tiempo. Recuperado de: <http://www.eltiempo.com/tecnosfera/novedades-tecnologia/actividades-e-invitados-al-sofa-2017-138888>

Winnicott. D (1987). "Objetos transicionales y fenómenos transicionales" en: "Realidad y Juego". Barcelona: Editorial Gedisa. Edición 2. p.p 17- 33.

Gutiérrez. A (2016). "MILLENNIALS EN LATINOAMÉRICA. UNA PERSPECTIVA DESDE ECUADOR". Barcelona: Editorial Ariel, S.A, Recuperado el 25 de febrero de 2018- Disponible en: file:///home/chronos/u-2e61e2d09ea3805145f7bd24bedffac847873d58/Downloads/millennials_online.pdf

ANEXOS

Anexo #1

GUIÓN DE LA ENTREVISTA	
Presentación	En éste primer momento se llevará a cabo la presentación del investigador, como de los objetivos de trabajo a realizar, un cordial saludo, la explicación de los procedimientos y por supuesto las aclaraciones éticas sobre el mismo.
Datos sociodemográficos del sujeto	En este momento se pedirá la presentación del colaborador, donde se busca indagar acerca de éstas cuestiones: nombre, edad, ocupación, lugar en el que estudia, carrera que cursa, lugar de nacimiento, lugar de residencia.
Historia familiar del sujeto	Dentro de éste campo se pretende indagar sobre aspectos relacionados a los primeros vínculos familiares que se establecieron en la infancia y de cómo estos se han ido transformando. Para ellos se tendrá en cuenta cuestiones como: -La estructura familiar -¿Con quiénes se vivió y compartió? -¿Con quiénes se creció? -¿Qué importancia jugaron los hermanos y los primos? -¿Cómo se pasaba el tiempo? (ocio y juego) -¿Qué faltaba y que los hacía felices?
Historia escolar	Dentro de éste aspecto se pretende indagar sobre la introducción y la transición por el mundo escolar del individuo, se tendrán en cuenta aspectos como: -la relaciones con los compañeros y los profesores -¿Qué implicaba hacer amigos? -¿Qué lugar tenían los amigos en la vida? -¿A qué se jugaba con ellos?
Tiempo libre y ocio	Dentro de éste espacio se pretende introducir el ocio y la noción de tiempo libre relacionando los campos de lo

	<p>familiar y lo escolar, y en esta medida introducimos dentro de la concepción de lo ficticio. Por ellos se pretende explorar:</p> <ul style="list-style-type: none"> -¿Cómo surge el tiempo libre? -¿Con quién se comparte de este tiempo libre? -¿Qué papel jugó la ficción y la televisión? (¿qué se veía?) -¿Qué suponían estos espacios tanto dentro de lo familiar, como dentro de lo escolar? -¿Tuvieron un lugar los videojuegos? -¿Cuánto tiempo se estaba en el tv y en los videojuegos? -¿Cómo y en qué momento aparece el anime? -¿Cuáles fueron las series favoritas? ¿En qué momentos? y ¿por qué? -¿Qué implicaron esos personajes de esos anime? ¿qué me atraía de ellos? -¿Qué se aprendió? -¿Qué implicaba terminar una serie? -¿Hubo algo que me marcó? -¿Aprendió algo moral o conceptual del anime? -¿Cuándo se crea la consciencia de lo que es el anime? -¿Qué relación tiene el anime con el juego?
<p>Adolescencia</p>	<p>En éste momento, se pretende introducimos a la nueva etapa del ciclo vital, donde aún se encuentran los individuos, por lo tanto aparecen cuestiones como:</p> <ul style="list-style-type: none"> -¿Qué dilemas existieron en este momento? -¿Qué cosas cambiaron aquí? -¿Cómo se transformó la manera de relacionarse con los otros, en lo escolar y en lo familiar? -¿Qué pasó con los espacios de juego? -¿Qué papel jugó aquí el ocio? -¿Cómo se transformó la manera de interactuar con los espacios de ocio? -¿Qué lugar tuvo el internet? -¿Cuál fue el papel del anime en esta etapa? -¿Qué animes aparecen, qué personajes son importantes aquí? -¿Cómo me definía al ver anime? -¿Qué propósitos aparecen en la vida? -¿Cómo se piensa el futuro? -¿Qué lugar tienen las relaciones de pareja? -¿Qué papel tiene la sexualidad en este momento de la vida? -¿Qué implicó dejar el colegio y entrar a la universidad?

	<ul style="list-style-type: none"> -¿Qué papel ocupa el ocio aquí y qué transformaciones aparecen? -¿Jugó Pokémon Go? -¿Recorre o ha ido a lugares temáticos de anime? -¿Qué es el anime hoy en su vida, qué papel juega?
Reflexión	<p>En este punto se pretende indagar sobre preguntas que tal vez el participante no se ha hecho con anterioridad, surgen cuestiones como:</p> <ul style="list-style-type: none"> -¿Usted cree que algo en su personalidad es así y no de otra por x personaje o serie? -¿Qué tan diferente sería su mundo si nunca hubiera conocido a x personaje? -¿Podemos considerar a x personaje como consideramos a otras personas en el mundo de alguna forma? -¿Ha influido x anime(s) o x serie(s) en la forma en la que me relaciono con los otros y con el mundo? -¿Qué supone haber pasado de x animes a otros? -¿Fue o es el anime importante para su generación? ¿Por qué? -¿Por qué ver anime fue o es importante? ¿Hay un encuentro? ¿Con quién?
Cierre	<p>En este momento se preguntará al entrevistado si tiene algo que le gustaría agregar, si considera que hubo algo incómodo o mal ejecutado a lo largo de la entrevista, si tiene preguntas o inquietudes, y una vez realizado este proceso se hará un agradecimiento por la participación y despedida.</p>

Anexo #2

Tabla de participantes					
#	Pseudónimo	Sexo	Edad	Universidad	Carrera
1	Carlos	Hombre	22	Universidad Externado de Colombia	Antropología
2	Vanessa	Mujer	21	Universidad Santo Tomás	Diseño Industrial
3	Korra	Mujer	22	Escuela de artes y letras	Diseño Gráfico
4	Salomé	Mujer	21	Universidad Externado de Colombia	Filosofía
5	Susana	Mujer	21	Universidad Nacional de Colombia	Cine y televisión
6	Gohan	Hombre	21	Universidad Católica	Licenciatura en educación física