

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

La reproducción social: nuevas y viejas perspectivas.

Derteano, Pablo Molina.

Cita:

Derteano, Pablo Molina. (2000). *La reproducción social: nuevas y viejas perspectivas. IV Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-033/259>

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

A modo de Introducción.

La idea de intentar analizar como los valores e ideas del orden dominante son transmitidas a través de diversos productos culturales no es del todo nueva. Es evidente que cada producto cultural, en este caso una serie de TV de dibujos animados, es efectivamente un producto de una formación social históricamente determinada. Cada sociedad con sus peculiaridades y semejanzas influye en la producción de sus obras culturales. Por tanto, es igualmente cierto que estos productos reflejan consciente o inconscientemente los valores e ideas del orden dominante. Tan claro como que son agentes transmisores.

Pero lo dominante y recurrente en los previos análisis ha sido el siguiente proceso: analizar el producto (cualquiera sea su naturaleza), detectar los valores e ideas y “desenmascararlos”. De esta forma, cada obra era un recetario de estas ideas. Lo que me propongo no es negar este proceso, que es totalmente válido pero sí agregar una consideración que creo importante. Los productos culturales que son dirigidos a los niños (y al resto también) no solo transmiten un código de ideas y valores sino que también enseñan a decodificarlo. En suma, no sólo transmiten contenidos sino que además enseñan cual es la forma de alcanzarlos. Es preciso entender algo antes de continuar. Estas formas son transmitidas con los contenidos pero de una manera tal que pueden ser disociadas de ellos. Es decir, que dichas formas pueden apuntar a otros contenidos.

A fin de poder comprender esto, procederemos a un análisis empírico.

Pokemon : Una aproximación descriptiva del fenómeno.

Nuestro interés en Pokemon se basa en que , a diferencia de Dragon Ball o Sailor Moon, Pokemon es uno de los pocos animés pensado para niños que llegaron a la Argentina. Los anteriores eran para adolescentes y fueron parcialmente censurados para ser aptos para el público infantil. De esta forma, Pokemon no solo será una expresión cultural sino que además su target es para niños. Esto es de vital importancia más adelante.

El origen de Pokemon no es una historieta sino un juego de vídeo creado por Satoshi Tajiri, bajo el patrocinio de Nintendo. Su enorme éxito derivó en el animé que comenzó a serializarse en 1997. Tanto el juego como el animé fueron éxitos arrasadores en Japón , acompañados de un redituable marketing. Ahora bien, Qué es un Pokemon? La palabra Pokemon procede de una contracción entre las palabras Pocket (bolsillo en inglés) y Monster (monstruo) . Algo así como un monstruo de bolsillo ya que los pokemons se guardan en pequeños bolas , llamadas “ pokebolas” que caben en el bolsillo. Los pokemons son , entonces monstruos o animales de las más diversas formas y tamaños. Los maestros pokemon los capturan en estado salvaje los entrenan y los hacen combatir entre sí en duelos pokemon contra otros maestros. Cada pokemon tiene su propio poder particular y éste puede ser incrementado como resultado de los combates. Además los pokemon pueden evolucionar, esto es , crecer en tamaño, cambiar de forma y nombre y aumentar sus poderes. Para resumir el argumento de la serie televisiva, tomemos prestada el resumen aparecido en la revista Lazer N°14 :

¹“La versión animada varía la historia original del juego y nos ubica con el joven Satoshi (Ash en la versión local), quien recibe de manos del Profesor Oak a Pikachu , una especie

¹ Gomez Sanz, Agustín y Oberto, Leandro “Pokemon. Me Pika-Pika el bicho” En revista Lazer , N°4, pag 44.

de roedor amarillento (...) cuya capacidad es generar descargas eléctricas. Acompañando a Satoshi están Kasumi y Takeshi (Misty y Brock), que ya poseen sus propios pokemon . Satoshi se encariña tanto con su mascota Pikachu que decide mantenerlo fuera de las bolas de contención. (...) La historia tiene dos líneas básicas, la principal que trata del sueño de Satoshi de convertirse en el mejor Maestro POKEMON, para lo que deberá combatir contra otros entrenadores. Y una línea secundaria sobre los continuos combates contra el equipo Rocket Gundan (...), que maneja el típico jefe que nunca se ve. Musashi y Kojiro (y un gato que se supone es otro pokemon : Nyaasu (Miaow)) son los integrantes de este grupo , y su meta es simple: robar todos los pokemon del mundo. El relato no varía de esta premisa , aunque parece que al público infantil al que está dirigida mucho no le importa , ya que sin duda el atractivo más fuerte de la serie es ver a los diferentes bichitos y su posterior evolución”

Hasta aquí, una simple exposición de los rasgos generales de POKEMON, la serie.

Pokemon y su otro impacto.

Pokemon significó en muchos países un éxito comercial, lo que demuestra un alto grado de aceptación entre el público infantil , al que esta destinado. Para Pokemon también causó otro impacto. Volvió a poner sobre el tapete el debate acerca de los dibujos animados y sus cualidades didácticas. Resumiremos la cuestión. Existen dos posiciones al respecto. Para algunos psiquiatras , expertos y pedagogos, los dibujos animados pueden transmitir conductas violentas . Los niños fijan lo que ven en la pantalla, esto los trauma y supone la posibilidad de que sus personalidades se vuelvan violentas de adultos. De hecho, películas de acción con algún grado de violencia (fundamentalmente la presencia de sangre) son prohibidas para menores de 13 años. Otro tanto se aplica al sexo , al menos en forma más o menos explícita. Así muchos dibujos animados están , aunque no lo parezca, cargados de violencia. Los mensajes son en todo caso subliminales y los chicos carecen de capacidades críticas para discernir sobre ellos. Un ejemplo: el clásico dibujo de la MGM, Tom y Jerry solo trata de un gato (Tom) que persigue a un ratón (Jerry) y este para escapar le hace mil trampas al pobre gato al cual siempre se le cae algo pesado encima, se electrocuta y otras menudencias. En la vereda de enfrente, se ubican los que admiten la posibilidad de estos efectos pero que minimizan sus efectos o los menosprecian. Un niño tiene más posibilidades de ser violento de adulto si presencia violencia en su casa. Para estos expertos, los demás ven brujas en todas partes y consideran sus propuestas como una actitud hipócrita para ocultar las verdaderas causas de los comportamientos patológicos : la degradación de la familia, la debilitación de los lazos sociales, la desigualdad y la exclusión social, etc. Además estos autores defienden la libertad de expresión ante todo. Lo que los niños ven en su hogar es responsabilidad de los padres y son ellos los encargados de juzgar lo que es conveniente para sus hijos.

Cuando los animé llegaron a Occidente , no tardaron en verse envueltos en esta polémica. Además esto se intensificó por ser el producto de una cultura distinta. Lo cierto es que a simple vista los animé parecen más violentos que los dibujos americanos. Por ejemplo, los personajes pueden morir , hay sangre dibujada , etc. Pero una inspección más cercana nos indica que estas observaciones suelen ser erróneas. Dragon Ball puede ser violenta y contener chistes picantes pero se trata de una serie para adolescentes. Lo mismo puede decirse del humor picaresco de Ranma ½ . En Japón , no fueron pensados para niños.

Pero volvamos a Pokemon. No es nuestra intención tomar partido a favor de alguna posición pero si describir las polémicas que generó la serie. Los detractores de Pokemon, según un artículo de la revista Time señalan básicamente dos defectos de la tira:

- La serie es violenta.
- Pokemon genera actitudes adictivas altamente patológicas

Según este artículo de la revista Time , en Estados Unidos ²“Después de verse hipnotizado por un sucesión de batallas Pokémon , un chico le dijo a su padre muy excitado, “Esa película me hace querer pelear. No son esas las palabras que los padres querrían escuchar”. Por otro lado, esto no parece tan extraño ya que los pokemon parecen estar diseñados sólo para pelear. Parece que sólo evolucionan para poder ser más fuertes para seguir peleando. La única forma de arrancarlos de su estado salvaje es derrotarlos con otros pokemon. Así, una vez que están debilitados pueden ser atrapados con las pokebolas. Veamos las Figuras Uno y Dos para ver mejor esta observación.



Figura 1: Evolución pokemon de Charmander al Charizard. Nótese como la evolución parece acrecentar sus rasgos violentos. Veáse el cambio de expresión.



Figura 2: De Squirtle a Blastoise. ¿De simpática criaturita a máquina de guerra?

² “Beware of the Pokemanía” En Revista Time , pag 38.

La segunda acusación es sin duda más grave . La serie Pokemon parece inducir a los niños a un comportamiento patológico. Como lo señala el mencionado artículo de la revista TIME ³“Algunos de estos comportamientos han sido delictivos. Un niño de seis años penetró en un website de pokemon e imprimió copias piratas de tarjetas para vendérselas a sus demasiado confiados compañeros de escuela. Otros comportamientos pueden ser criminales. (...) un niño de nueve años de Long Island en New York apuñaló a un compañero de clase mayor que él por una disputa por tarjetas. (...) un comportamiento similar ocurrió in Laval, Quebec. Una directora explicó porque en su escuela, como en muchas otras , las tarjetas Pokemon fueron prohibidas:””Los chicos que no tienen tarjetas pokemon se sienten excluidos. Cuando los chicos traen las tarjetas Pokemon al salón comedor, generalmente se pasan el tiempo mirándolas en vez de comer.”” Un grupo de padres en New Jersey han hecho juicio al fabricante de estas tarjetas por hacer que algunas de ellas sean escasas (*difíciles de conseguir*) para forzar a los niños a comprar más y más paquetes de tarjetas pokemon. “”Fraude organizado”” se quejan los padres” . (Como si fuera una novedad.) Estas quejas reflejan por un lado una faceta ya conocida. El poder del consumo de masas ya ha demostrado que una vez que un producto logra imponerse (consideremos así a Pokemon) la pasión consumista puede ser irrefrenable. Pero por el otro lado, no siempre pasa de eso. Como mucho hace que la gente corra tras nuevos productos pero no necesariamente ha empujado a comportamientos criminales. Pokemon evidentemente ha tenido algo que ver . A estas polémicas acerca de la conveniencia de que los niños vean o no pokemon , se le han agregado las súplicas de padres desesperados que ven a sus niños hipnotizados por los GAME BOYS o atrapados por la necesidad de tener más y más tarjetas.

Finalmente nos gustaría señalar que Pokemon llegó a Occidente ya envuelto en polémica a raíz de un incidente ocurrido en Japón: ⁴“el evento que hizo “famosa” a la versión anime del juego se remonta al 16 de diciembre de 1997. En esta fecha se transmitió el capítulo número 38 : “Dennou Senshi Porigon” (Guerrero Computarizado Porygon). En este episodio se emitieron 105 imágenes rojas y blancas en cinco segundos... consecuencia : el ataque masivo mas grande de la historia, nada más ni nada menos que 685 personas predispuestas a la epilepsia experimentaron náuseas , problemas de respiración, convulsiones , y pérdida de la conciencia. Síntomas similares a algo conocido como epilepsia inducida visualmente.”

Pokemon es pues un producto cultural del fenómeno cultural Manganimé. Un fenómeno cultural y comercial a la vez. Pokemon expresa determinados valores sociales propios de una sociedad históricamente determinados. Y estos valores entran en colisión con otros de otras sociedades. Pero además encuentran puntos en común. Por un lado, por muy bien construido socialmente que pueda estar, Pokemon no se impone sólo por representar valores acorde a sus tiempos también debe poseer cualidades estéticas determinadas (originalidad, ritmo, etc) . Además la serie, o su formato no pueden prolongarse por siempre. Están destinadas a ser consumidas y, permanecer como un mero recuerdo. (Algunas series son lo suficientemente afortunadas para convertirse en mito). Este es el límite del hastío. Si Pokemon, y otras series hechas a su imagen y semejanza invadieran las pantallas, su éxito no será eterno, pues las reglas del entretenimiento fijan límites. El público necesita recambio. Por último, la noción de desesperación. Si el

³ “Beware of the Pokemania”, en Revista TIME ,vol 154 No 21, P 38-39- La cursiva es nuestra-

⁴ Gomez Sanz, Agustín y Oberto , Leandro, “Me Pika -pika, el bicho”, en Revista Lazer No 14, p 45.

individuo es arrastrado por las reglas de la lógica interna de cualquier expresión cultural cuya base es difusamente realidad e imaginación, puede terminar desesperado.

Pokemon no fue un éxito solo porque gustó sino porque reunió y transmitió una serie de valores socialmente aceptados. Inclusive las polémicas que generó se ubican en uno de los más caros para las sociedades postmodernas: la transgresión.

Pokemon: Las diadas.

Al principio señalaba que no es bueno caer en los determinismos de contenido. Así, me propongo ver como Pokemon, no transmite solo valores e ideas fijas socialmente válidas. Por el contrario, transmite polémicas, enfrentamientos entre posiciones encontradas. Al hacer esto se correría el riesgo de que el mensaje que se piensa transmitir sea decodificado erróneamente. Este riesgo existe pero cada sociedad confía en los procesos de sujeción social para asegurarse de que el mensaje sea traducido correctamente, pero que quede patente que fue el mismo sujeto el que llegó a tales conclusiones.

Partimos de una perspectiva sociológica. El autor y su obra como un producto social de un orden determinado, correspondiente a una formación social históricamente determinada. Por tanto, en mi exposición me limitaré a señalar cada uno de estos planteos y ver como se disparan a través del análisis de la serie. Dichos planteos tienen vigencia en la medida en que se acepte que los efectos analizados son de índole social y no meramente individual.

Resumamos la operación. La serie tendrá determinados contenidos claros y explícitos, que se expresaran entre diadas y que se resolverán de una forma determinada. Esta forma es la operación en si misma. Primero veamos el contexto.

La sociedad de masas.

Como ya hemos visto, Pokemon fue un impacto en doble sentido. No solo por la respuesta favorable del público, sino también por las polémicas que generó. Vamos a referirnos a este último aspecto. Cuando legiones de padres y maestros levantaron sus voces contra la supuesta violencia que Pokemon incitaba, el argumento jamás incluía la no-obligatoriedad de sus hijos de ver televisión. Ver Pokemon no es mas que una opción de entretenimiento. Pero, eso sí, debe de tener valores educativos. Esto nos lleva al primer eje temático que se desprende de esta obra de cultura: la incidencia de los medios masivos de comunicación en los hogares. Si analizamos el discurso de los padres, la lógica del mismo parece ser la siguiente. La televisión desempeña un papel importante en la educación de los niños, por tanto sus contenidos deben ser regulados. La opción de que el niño no vea ciertos programas por su contenido pareciera a primera vista la más simple. Pero, según parece, no es así. Corregir el contenido de lo emitido parece ser la ruta más indicada.

De lo anterior se desprende, que la presencia de la televisión es prácticamente inamovible. Se acepta tácitamente que la televisión manda. Es solo una especulación, pero si en lugar de protestar pidiendo sus suspensión, muchos padres prohibieran a sus chicos ver Pokemon, la serie sería retirada por falta de rating.

Por otro lado, las conductas patológicas ya mencionadas, si pueden ser atribuidas a la serie Pokemon, demuestran que hoy día el individuo puede ser manipulado por la *Media*. Pero parte de esas conductas patológicas derivan en verdad de la lógica consumista. Pokemon, aparte de una obra cultural, es el resultado de una muy bien planeada estrategia

comercial. El planteo vislumbra dos frentes: el régimen de acumulación capitalista-consumista y el poder de la *Media*. Las conductas del individuo parecen ser muy afectadas por estos monstruos entrelazados entre sí. Pero, estos “monstruos” no son más que el resultado de una sociedad de masas. Medios de comunicación masivos. Pokemon, no está dirigido a una minoría. Es una expresión masiva. Pero también un producto de consumo masivo. Consumismo masivo y ampliación de las cadenas de consumo. Las polémicas sobre la violencia, las conductas de consumismo desenfrenado casi patológicas no son más que expresiones de una sociedad de masas asentada sobre un régimen de acumulación capitalista. En este caso, consumista.

Si partimos de este esquema de las sociedades modernas, no resultan tan extraño fenómenos del tipo de Pokemon. Pero la situación también muestra otro sutil matiz. El límite de tolerancia a las conductas frenéticas de estas sociedades empieza a quebrarse, mostrando, por tanto, rasgos de descontento por parte de sus integrantes y de decadencia interna.

Los contenidos...

Ahora utilizaremos la mirada sociológica para comprender la lógica interna del argumento y encontrar en ella los contenidos que creemos que se pretenden transmitir. Toda serie, aún cuando sea simple y para niños, contienen una lógica interna que cohesiona el argumento, y la sucesión de escenas. En otras palabras guía las acciones de los protagonistas. Tres ideas o valores se desprenden de la serie: posesión, competencia y exitismo. Tres valores muy caros a las sociedades neoliberales. Primeramente, el slogan de la serie es *Gotta catch`em all* (Tenés que atraparlos a todos). Por tanto, un maestro pokemon se vuelve más poderoso en la medida que adquiere más pokemons. Pokemon transmite a los niños la idea del materialismo consumista. El valor de un maestro pokemon se basa parcialmente no en su propia habilidad sino también en lo que posee. La posesión de muchos pokemons es señal de éxito. El exitismo es otro valor de importancia. Ash solo busca ser reconocido como el mejor. No lucha por la justicia, la paz, el Bien, etc. sino por su propio éxito individual. Esta es la tónica de la matriz de las sociedades postmodernas. El individualismo exitoso. Finalmente, la serie alimenta la idea constante de la competencia. El camino del éxito para Ash solo puede ser allanado a través de una eterna competencia. Competir contra otros maestros Pokemon y derrotarlos. Más aún, durante sus aventuras Ash no solo enfrentará al equipo Rocket, sino que sostendrá una competencia personal con Gary, un niño algo mayor que él, sobrino del profesor Oak quien se propone lo mismo que Ash. Ambos compiten por ver quien es el mejor. Y hasta el mismo profesor Oak alienta esta contienda entre su sobrino y el niño que conoció desde pequeño y a quien le entregó a Pikachu.

Pero es preciso admitir que el discurso dominante clama por la necesidad de pedagogía en los dibujos animados para niños. Pokemon, a pesar de transmitir los valores antes mencionados que no son del todo didácticos, presta atención a la pedagogía. Cada capítulo supone una enseñanza de algunos de los valores universalmente legitimados. Primeramente, Ash se declara amigo de sus Pokemon. Se niega a que Pikachu entre a la Pokebola. En el capítulo 46 “*So Near, Yet so Farfetch`d*”, Ash y sus amigos enfrentan a un niño como ellos que se dedica a robar pokemons valiéndose de su astucia y la de su pokemon Farfetch`d. Al final del capítulo el niño “aprende” que si en lugar de usar a Farfetch`d para robar, lo entrenara tendría un gran pokemon. “Robar nunca es bueno”

sentencia Ash al final. El personaje de Psyduck invita al sano hábito de nunca juzgar por las apariencias. Si estos mensajes son buenos o no, no es lo que queremos dilucidar pero si el hecho de que son socialmente aceptados como pedagógicos. Además son de crucial importancia, el orden neoliberal va cambiando las pautas de trabajo centrándose en la acción individual. Un régimen que otorgue más libertad de acción al individuo necesita garantizarse que este no las empleara repetidamente para acciones criminales.

Lo anterior resulta de particular importancia ya que se relaciona con los puntos anteriores. Se trata de ver como un dibujo animado dirigido al público infantil transmite los valores del orden vigente como los únicos y correctos. Mas aún , como se presupone que estos valores son universales y pueden ser válidos para cualquier cultura. podemos referirnos a la forma en que los dibujos animados transmiten ciertos valores y una lógica interna destinada a reproducir el orden socio-político dominante. Para este fin , recurriremos a las líneas teóricas legadas por Antonio Gramsci, acerca de la ideología. Su conclusión implicaba cierto rechazo al economicismo, volviendo la vista sobre la superestructura. Hasta Lenin inclusive, los teóricos marxistas se habían centrado exclusivamente en la visión del Estado-instrumento. A fin de llevar a cabo la revolución social, era preciso barrer el instrumento de represión de la burguesía: el Estado. Lo acontecido en Rusia demostraba que ese era el camino. Pero al ver los fracasos en Occidente, Gramsci se opuso a esta idea. Para él, detrás de la fachada del Estado había una estructura más fuerte que sostenía el orden dominante. El concepto clave es **hegemonía** , es decir no solo cohesión sino dirección moral e intelectual. ⁵“El Estado así concebido , no es un instrumento:“es todo el complejo de actividades prácticas y teóricas con las cuales la clase dirigente no sólo justifica y mantiene su dominio sino que también logra obtener el consenso activo de los gobernados “ **La hegemonía es dirección política y dirección cultural (además de la unidad de los fines económicos y políticos , la unidad intelectual y moral);**“ el estado es concebido como organismo propio dentro de un grupo destinado a crear las condiciones favorables para la máxima expresión del grupo, pero este desarrollo y esta expansión son concebidos y presentados como la fuerza motriz de la expansión universal, de un desarrollo de todas las energías ´nacionales`“

Así pues, aunque Pokemon no sea un producto directo del gobierno japonés resulta útil no solo para el orden nacional sino para el orden internacional. Pokemon contribuye a la dirección cultural de la hegemonía del grupo social dominante en Japón cuyos intereses están entrelazados. Como se sabe, Japón ocupa una posición destacable en el comercio internacional. Esta posición se refuerza con la acción de sus multinacionales. Para estos colosos, no hay nada mejor que las líneas políticas y económicas del neoliberalismo. Y algunos de los valores más necesarios de la matriz hedonista de los ordenes neoliberales (individualismo, exitismo, competencia) se hallan expuestos en Pokemon como rasgos buenos. Ash al ser el protagonista es implícitamente el ejemplo a imitar. Y se trata de un muchacho que busca solo la gloria personal. Y estos valores exceden el campo local

Muchos dirán que estas son meras teorías conspirativas, que se ven brujas por todas partes. Lo cierto es que estos valores son transmitidos casi de manera inconsciente, ya que los mismos autores ya los tienen internalizados y no pueden evitar reproducirlos en la serie. Ahora bien, que este mecanismo de reproducción sea llevado a cabo por medio de series de dibujos animados es de crucial importancia para la reproducción del orden social dominante. Por cierto, existen otros medios diferentes y quizás menos ocultos como la

⁵ Portantiero, Juan Carlos, “Los usos de Gramsci” , pag 52.

escuela. Pero Pokemon, para poder poner su granito de arena, debe aceptar ciertas reglas al tener que actuar en un medio donde la libertad de elección puede potenciarse. El éxito de la transmisión de los mensajes de Pokemon depende del éxito de la serie como producto de entretenimiento. Si bien es cierto que en nuestros días una buena campaña de marketing y el hecho de que el público infantil no sea demasiado selectivo pueden llegar a determinar el éxito de un producto, la verdad es que aún queda un respetable margen de soberanía del consumidor, al menos en este campo. Este margen de libertad es lo que sostiene al sistema. El individuo cuenta con un margen de elección, así su subjetividad se mantiene firme al tiempo que su lealtad a un sistema que impone “límites razonables”. Sobre esta ficción de libertad, descansa el sistema. Esta es la clave de la reproducción social.

...las dñadas...

El argumento de Pokemon puede reducirse a un conjunto de luchas entre simpáticos y atrayentes bichejos. Es decir, sólo luchas y violencia. El capítulo 18 (Vacaciones en Aca-pulco) nunca fue doblado ya que en él ,James (Musashi) del Equipo Rocket se pone un traje de mujer con senos falsos para participar en un concurso de trajes de baño. Todo bastante inconveniente para niños. Pero la cosa no se acaba solo en Pokemon. Durante la década de los setenta , fue el turno de Mazinger Z también considerada violenta para chicos, además del perturbador detalle de Afrodita A, la robot compañera de Mazinger que disparaba sus senos a modo de misiles. Durante la década de los ochenta y los noventa, sería el turno de series para adolescentes , transformadas para niños. Dragon Ball también tiene puntos por violenta; Ranma ½ alienta la ambigüedad sexual; en Sailor Moon se pasean adolescentes de falda corta y se presenta alegremente una pareja de lesbianas formada por Haruka (Sailor Jupiter) y Michiru (Sailor Neptune). La lista puede volverse muy extensa. Ambigüedad sexual, erotismo encubierto pero presente, violencia excesiva. Lo cierto es que parecen sobrar motivos para calificar al anime como inconveniente para menores. Sus efectos a futuro podrían ser devastadores. Nuestros niños se podrían volver criminales violentos u obsesos sexuales.

Sin embargo, de acuerdo con lo anterior, las juventudes japonesas deberían ajustarse a esta descripción. Pero la verdad es que Japón es uno de los países con los más bajos índices delictivos, en especial en delitos de sangre o sexuales. Esto se debe al choque de culturas, ya mencionado por la antropología. La cultura japonesa parece estar estructurada de forma tal que estas cosas no afectan su conducta. Pero ¿afectan la conducta de los niños en Occidente?. Si bien esto último no esta comprobado, se trata de una forma de atenerse a una serie de valores considerados universales. Este es un punto especialmente rico. Desde los `50 hasta el presente , ha habido profundos debates acerca de los Derechos Humanos y los valores universales. Entre ellos se encuentra la protección del niño (junto con la Declaración de los Derechos de los Niños) y los que justifica las acciones de censura contra los anime. Pero si son universales, ¿por qué no se protege a los niños japoneses? ¿Necesitan tal protección? . A colación de esto podemos referirnos al debate entre universalistas y relativistas culturales. Para los primeros, el hombre, más allá de sus diferentes culturas tiene ciertos rasgos comunes y derechos adquiridos por su condición de hombre. Por ello es preciso velar porque esos derechos sean resguardados (derecho a la libre expresión, derecho a la vida, etc) Todas las sociedades y sus culturas deben velar por ellos. Es normal que lo hagan , ya que son órdenes humanos.

Por el otro lado, los relativistas sostienen que detrás de sus pretensiones de “universalismo” se esconde un imperialismo encubierto según el cual el único modo de vida aceptable es el que se ajusta a los valores occidentales y cristianos. Para ellos, cada cultura es diferente y constituye la cosmovisión del individuo. Lo que a ciertas culturas puede causar rechazo, bien puede ser normal para otras. Es preciso tener cuidado con las extrapolaciones culturales.

Pokemon y el resto de los animé son una muestra de tal debate y como sus posiciones se encuentran presentes. Podría forzarse a los estudios de animación japoneses a no producir este tipo de dibujos en nombre de la protección de los Derechos del Niño. Pero por defender estos derechos se dañarían otro muy importante: el derecho a la libre expresión. Los relativistas podrían lucirse demostrando como los efectos que los animés podrían causar en Occidente no son tales en Japón. Desde luego, el debate no termina aquí. También cuentan los límites entre lo global y lo local.

Este punto se relaciona directamente con el punto anterior. Pokemon pudo ser exhibido fuera de Japón y demostró que es perfectamente inteligible para niños y adultos de otras culturas. No debería sorprendernos ya que se dice que vivimos en una cultura globalizada. Pokemon, como otros productos culturales japoneses, es una muestra más de la habilidad de este pueblo para fusionar su cultura y las culturas extranjeras. La era Meiji fue una muestra de cómo Japón adquirió la fachada de un país industrial moderno sin relegar sus más preciadas tradiciones. Por tanto, buscaremos en Pokemon esas características.

Un elemento típicamente japonés se encuentra en la estructura del argumento. Ash va de una ciudad a otra desafiando a distintos contendientes a duelos pokemon. Esta es una adaptación moderna de las costumbres ronines. Los ronines eran samurais que no servían a ningún daimio y libraban frecuentes duelos por todo el país. Estos duelos eran honorables y otorgaban prestigio al vencedor (así como la muerte para el derrotado), si bien los ronines estaban en un estamento inferior que los samurai. Otros elementos pueden ser hallados en los diferentes capítulos. Por ejemplo, los trajes de bomberos y el estandarte que lucen los Squirtles en el capítulo 12 “*Here comes the Squirtle Squad*”.

Los elementos de la cultura “global” son fácilmente identificables en las vestimentas de los protagonistas, los centros pokemon, el diseño de las ciudades, etc.

Resulta de peculiar interés estudiar la sociedad japonesa, ya que es una sociedad que ha logrado asimilar pautas culturales occidentales al mismo tiempo que ha sostenido gran parte de sus tradiciones. Una visión más global nos permite apreciar, como ya lo dijimos, esta multiculturalidad en las letras de los openings de algunos animés bastante exitosos:

Veamos la presencia absolutamente artificial y con validez gramatical tambaleante de palabras en inglés en la letra del opening de una de las series pilares de esta segunda ola manganimé: *Bishojo Senshi Sailor Moon*.

(...)

Ima sugu aitai yo,
Nakitaku naru you-na **MOONLIGHT**,
Denwa mo dekinai **MIDNIGHT**,
Datte junjou dou shiyou,(...)

O bien en el actual éxito de *Mobile Battleship Nadesico*.

Kuyashisa wo koraete keriazeta ishikoro

Hawekaereba **DIAMOND** nimo naru
Sugu te ni hairu yume name yume janai yo
Demo kanarazu kanau to shinjiteru yo
Kujikewai kimi ga suki
Nakitai toki aru nana sobani zutto zutto irukara
YOU GET BURNING
Kimirashiku hokorashiku mukatte yo
Muchuu ni natta hibigo yume no kakera sa
YOU GET BURNING
Sono kakera wo atsumete asu wo mezazu yuucki nieru yo
TO BE.... GOING YOUR DAYS, GROW UP!

Estos, y otros openings son una clara muestra de la penetración cultural norteamericana. Sin embargo, los mangas y los animes suelen equilibrar los elementos de las culturas occidentales y orientales. Pero esta realidad binaria no se limita a este ejemplo. Por el contrario, ¿Cuántos productos culturales de diversos países muestran este entrecruzamiento cultural? Quizás demasiados.

Hasta aquí vemos como estos elementos que chocan entre sí se revelan en la forma en que se presentan los animés a su público. Sus polémicas suelen rimar con el sentido de negocios de los prohibido. Sus elementos de superposición de culturas los hacen tolerables para un público cada vez más amplio pero aportan confusión: el sujeto debe elegir entre su propia cultura sin contaminación externa o una cultura polifacética, global que más se asemeja a un imperialismo occidental, capitalista y cristiano.

... y la forma-operación.

El trailer de un película de Jim Henson para niños se anuncia de la siguiente forma:

En un lugar fuera del tiempo...
Una antigua profecía...
Un viaje valeroso...
Para traer luz de las tinieblas.
Las Poderes del Bien y del Mal combaten...
Para poseer ...El Cristal Encantado.

Al comenzar la película de Transformers, puede leerse lo siguiente en la pantalla:

“...y se dirige al pequeño planeta de Cybertron , donde un simple raza de robots que se transforman continúan en la lucha de una guerra civil, una guerra entre el Bien y el Mal que ha surgido a través de los siglos.

Ya tenemos el contexto, tenemos el mensaje, y las diádas que conducen a las contradicciones en el seno de la serie. Resta ver la forma, es decir la operación que se enseña para responder a los interrogantes. Esta operación es la dialéctica entre el Bien y el Mal.

A lo largo de los siglos, el combate eterno entre las fuerzas del Bien y del Mal se ha revestido de muchas formas pero ha estado presente en casi todas las culturas. El Bien encarna todo aquello que es “bueno y válido en sí mismo”. Aun cuando el Mal impere, el Bien siempre será lo correcto y terminará por imponerse. El Bien, lo socialmente bueno, remite a varios valores que son concebidos como aquellos a ser mantenidos, una especie de antorcha que ilumina el buen camino. Dios, la Paz Universal, los Derechos Humanos, la Justicia de los Dioses, la voluntad del Cielo, etc. Al pensar en estos conceptos, generalmente se hace una articulación inconsciente entre ellos y el Bien, es decir lo que esta bien. El Mal, por supuesto, encarna cualquier otro discurso que niegue los términos del anterior y se le oponga. Para ello debemos ahondar aún más en nuestro análisis Tomaremos entonces algunos conceptos del psicoanalista Eric Erikson quien proponía ver como se construye la subjetividad social a través de la construcción de la conciencia y de “los sostenes básicos del ser humano”. Se distinguían seis etapas pero a nosotros solo nos interesa la cuarta etapa de la ontogénesis de la ritualización: la etapa formal. Esta etapa corresponde a la edad escolar. Aquí el niño desarrolla las nociones de perfección en la ejecución. Aprende, a través de la consignas escolares, las reglas y con ellas lo correcto y lo incorrecto. Esto es de capital importancia. Se terminan de consolidar las nociones de bien y mal. A esta acción de la escuela y el hogar se les complementa perfectamente la labor de series infantiles como Pokemon, donde Bien y Mal aparecen enfrentados. El Mal fracasa constantemente, el bien expone los valores que siempre triunfaran (paz, amor, justicia, solidaridad, etc). El efecto formativo que resulta del complemento de estas instancias (hogar, escuela, series animadas) no debe ser menospreciado. Basta fijarse como aún los adultos continúan asentándose sobre ellos. Sin embargo, los valores del “bueno”, Ash en este caso, son aquellos a imitar porque están “bien”. Socialmente, claro. Y “bien” también quiere decir acorde con los valores del grupo dominante. Así es como actúan estas series, transmitiendo valores universalmente aceptados siempre del lado del bien. Y nunca deben estar ausentes, lo que les permite superar efectivamente las críticas y ajustarse al público infantil.

Sin pecar de relativismo excesivo, no podemos afirmar que los valores del Bien y del Mal se han mantenido constantes; en efecto, lo que alguna vez estuvo o esta bien podría volverse malo y viceversa. Pero lo cierto es que con diversos contenidos, sus formas siempre están presente. Resulta una característica intrínseca al animal social separar entre Bien y Mal, aún cuando estas formas contengan discursos contrarios. El discurso dominante recurre a estos términos; y también cualquier discurso revolucionario o subversivo del orden. Cada cual colocará en sus discursos diferentes significantes pero estos guardaran una relación constante con los valores/ideas/conceptos mas importantes, algunos de ellos como el combate entre el Bien y el Mal que se muestran en los dibujos animados. No quepa la menor duda que Ash y Pikachu no dudarán en ponerse al servicio de una causa justa. Lucharan por aquello que esta bien; que es muchas veces lo que coincide con los valores dominantes y con aquello que los contradiscursos, a menudo, le reclaman al discurso dominante de no respetar. Se trata de vivir en una sociedad democrática que brinde iguales posibilidades a todos sus habitantes. Los heroicos Autobots Transformers conducidos por Rodimus Prime viajan hasta Paradrom para expulsar a los malvados Decepticons Transformers y su líder Galvatron que han impuesto una dictadura donde antes había una

democracia⁶. Se trata de construir una sociedad donde se respete al que es diferente. Charles Xavier y su grupo de mutantes, los X-Men, lucha por la convivencia pacífica entre hombres y mutantes, enfrentándose a Magneto que con sus mutantes pretende hacerse con el poder; o contra el senador Kelly que crea la Liga Anti-Mutante y se dispone a castigar al que es diferente⁷. Se trata de que todos podamos convivir en paz. Gokuh le reprocha a Raditz, su hermano mayor y saiyajin al servicio de Freeza, atacar la Tierra y traer guerra cuando la paz, por fin, se había logrado (tras la derrota de Garlick Junior)⁸. ¿Quién duda del valor de la amistad? Sailor Moon invoca a sus amigas para que la ayuden en su mortal combate con la Reina Beryl.⁹ Ash no es sólo un entrenador de pokemons, es su amigo. Democracia, tolerancia, igualdad, paz, amistad. ¿Quién se atreve a rechazar estos ideales? Reconocemos que estos ideales están del lado del Bien; inconscientemente pensamos que están bien. Nos han sido transmitidos desde muy pequeños. Los dibujos animados han puesto su grano de arena, pero no lo han hecho solo. Están bien para el conjunto de la sociedad y se continúan retroalimentando. ¿Que discurso dominante rechaza estos ideales? ¿Cuántos discursos subversivos acusan al orden dominante de no respetar estos principios? Estas preguntas nos guían a la dialéctica del Bien y el Mal. Desde los dibujos animados, y desde diversos dispositivos del orden dominante, nos llega una constante estructura de pensamiento que nos obliga en diversas prácticas a colocar nuestras proposiciones en alguno de estos componentes del binomio. Día a día en nuestras prácticas decidimos qué es lo que esta bien y lo que esta mal. Esta forma de pensamiento, es el legado impostergable y susceptible de Pokemon y otras tantas series que en nuestra infancia se han encargado de llevarnos a esta estructura de pensamiento. Insistimos en que el legado es una estructura de pensamiento socialmente construida que enseña al individuo a discernir entre lo que esta bien o lo que esta mal. Y aún, cuando desde un discurso opositor al orden dominante, el individuo alcance a ver esa realidad socialmente construida y vislumbre relaciones de poder en el seno de la misma, volverá a realizar la misma operación discursiva. Distinguirá entre lo que esta bien y lo que esta mal.

Así, queda una forma cuyo contenido puede variar. Pero aún queda por discernir si esta estructura de pensamiento puede ser pensada directamente sin un contenido. Lo seguro es que nuestro pensamiento es estructurado socialmente pero el dispositivo no siempre es perfecto. Pero esto invita a intentar rescatar los formalismos. En efecto, hasta el presente no son pocas las corrientes teóricas que indican que es un error intentar separar las formas de sus respectivos contenidos. Una suerte de determinación de la forma por parte del contenido. Sin embargo, lo que aquí se propone y, es útil para plantear el debate, es que una parte del legado cultural que facilita la reproducción de los órdenes dominantes es la capacidad para imponer estructuras de pensamiento. Ya se ha dicho, el discurso dominante en varios niveles impone las categorías de Bien y Mal, las enseña como categorías centrales del pensamiento. Los contradiscursos, hasta ahora no han hecho más que cambiar sus contenidos, lo cual es algo importante, pero han conservado las formas. De este modo, ¿cuánto del viejo orden puede ser cambiado? ¿basta un cambio de contenido?. Las estructuras, en este caso de pensamiento, sobreviven creando la posibilidad de que la victoria de un contradiscurso solo sea efímera, o bien reformista en vez de revolucionaria.

⁶ Se trata de la serie de Transformers.

⁷ El argumento central de la serie de animación norteamericana X-Men, basado en el comic de Jim Lee.

⁸ Así comienza la serie Dragon Ball Z, anime basado en el manga de Akira Toriyama.

⁹ En el último capítulo de Sailor Moon, anime basado en el manga de Naoko Takeuchi.

Así podemos conjugar los elementos necesarios. El contenido del discurso dominante (los ideales de individualismo, competencia y exitismo) son presentados en el seno de una diáda que confronta lo global y lo local y solo pueden ser resueltas por la operación de separar entre el Bien y el Mal, la cual puede extrapolarse a otros contenidos. El Bien se nutre en estos casos de individualismo, existismo, competencia en un marco global.

El punto es comprender como hasta ahora las teorías sobre la reproducción social se han centrado en los contenidos pero quizás hayan pasado por alto que posiblemente el punto fuerte de estos discursos sea las formas, las cuales brindan al individuo la idea de que alcanza los contenidos dominantes por motus propia. Quizás no se deba olvidar que son **hechos sociales y como tales formas de actuar , sentir y pensar.**

Con diversos contenidos, las Fuerzas del Bien y las Fuerzas del Mal continuarán el combate eterno.