

# *Mi sensei es un otaku: el manga y el anime como herramientas de abordaje para las Prácticas del Lenguaje y la Literatura en la Escuela Secundaria*

*ROSAIN, Diego Hernán / UBA – RIIAM – PIMSEP – RIOSAL – CLACSO - dhernan\_rosain@live.com.ar*

*SAYAR, Roberto Jesús / UBA – RIIAM – UM – UNLP - sayar.roberto@gmail.com*

---

*Eje: 5. Construcción de conocimientos y saberes*

*Tipo de trabajo: ponencia*

---

*<sup>a</sup> Palabras claves: Industria Cultural Japonesa – Prácticas del Lenguaje – Literatura – Educación Secundaria – Investigación Académica*

## **› Resumen**

En Japón ya es un hecho que los saberes y conocimientos impartidos por los docentes se adquieren de modo más dinámico y efectivo si se emplean determinados medios y herramientas. El código del manga y el *anime*, propio de esta cultura, ha calado profundo en todos los niveles educativos nipones con resultados más que satisfactorios: tanto los manuales de texto como documentales o videos interactivos con estos formatos han permitido no solo una mejora en cuanto a la circulación del conocimiento, sino que también estimulan la respuesta del estudiantado. En Argentina, los textos académicos sobre la industria cultural japonesa son relativamente recientes y aún queda mucho por explorar. Sin embargo, no puede ponerse en duda que un porcentaje importante de la población adolescente se encuentra cada vez más inmersa y atravesada por la cultura *otaku*. La cuestión es entonces ver en qué medida puede aprovecharse este fenómeno social en un área como la Literatura y las Prácticas del Lenguaje que desde hace años trabaja y analiza otras tipologías –el cine, la historieta– afines a las anteriormente mencionadas como medio facilitador para transmitir y crear conocimientos a nivel universitario y escolar.

El objetivo del siguiente trabajo es analizar, desde la experiencia y la praxis de los autores, los resultados favorables que el uso de estos productos culturales han producido en la enseñanza de sus propios alumnos al mismo tiempo que se propone emplear métodos similares a los nipones para el dictado de la Literatura y las Prácticas del Lenguaje en las escuelas argentinas teniendo en cuenta los beneficios y dificultades que esto puede acarrear dentro del nuevo contexto socio-cultural. Para ello tendremos en cuenta trabajos

realizados tanto en el ámbito académico así como también en la labor docente en colegios de Zona Norte y Oeste del Área Metropolitana de Buenos Aires.

## › **Presentación**

Tanto el manga como el *anime* son productos culturales provenientes de Japón que han modificado de manera impensada los modos de consumir historias alrededor de todo el mundo. Este fenómeno incuestionablemente universal quizás solo sea comparable con el cine estadounidense, el cual superó ampliamente las fronteras de su propia nación. En América Latina, y más precisamente en Argentina, las mercancías niponas hicieron su aparición a fines de la década de los '70 y principios de los '80 y, con el correr de los años, ha configurado y cristalizado un grupo cada vez más homogéneo de consumidores que se reúnen en torno a estos productos: los *otaku*. Así, la cultura *otaku* se caracteriza por integrar, en primera instancia, a personas que comparten el gusto por la historieta y la animación japonesa y, en segunda instancia, realizan actividades grupales que exhiben su grado de fanatismo (cf. Torti Frugone, 2016: 26<sup>1</sup>). Por esto mismo, no debe de sorprendernos el hecho de hallar miembros pertenecientes a este sector de la población que demuestren amplias diferencias en cuanto a su edad, poder adquisitivo, opiniones y compromiso con su objeto de deseo. Sin embargo, es efectivo el hecho de que en la actualidad los consumos *otaku* se han visto fomentados por las vías digitales y cibernéticas –sobre todo por la fácil y rápida accesibilidad que a ellos permiten Internet, la piratería y un sector selecto de personas que offician de distribuidores– antes que por medios televisivos, videoclubes, comiquerías y eventos temáticos, es decir, las tradicionales usinas para los consumos *freaks* (Torti Frugone, 2016: 67). Esto no implica la predominancia de uno por encima del otro; muy por el contrario, ambos se retroalimentan de manera constante conviviendo pacíficamente y hasta promoviéndose.

Cabe aclarar que las instituciones académicas –y sobre todo las carreras humanísticas– no han hecho oídos sordos a estos fenómenos sociales. Por el contrario, cada vez son más los investigadores que eligen a Japón y su espectro de acción como objetos de estudio. Los aportes de estos jóvenes –cuya franja etaria ronda entre los veinte y los cuarenta años– permiten no sólo analizar los efectos y repercusiones que la oleada nipona ha tenido en nuestra comunidad predominantemente occidental, sino que también posibilita la búsqueda de nuevos hallazgos y propuestas de abordaje y acción para estas realidades que no se deben ignorar. En el siguiente trabajo trataremos de demostrar en qué medida la existencia de un nuevo público lector y espectador *otaku* conformado en su mayoría por jóvenes de entre diez y veinte años habilita,

---

<sup>1</sup> Para profundizar en el análisis de lo que se entiende por *otaku* en diversos puntos del globo remitimos a estudios que han sido la base de una parte del trabajo de esta estudiosa, como los de Ito (2012) y Kinsella (1998).

justifica y proporciona los medios idóneos para emplear el manga y el *anime* como medios fructíferos para la impartición de materias como “Prácticas del Lenguaje” y “Literatura”<sup>2</sup> dentro de la Escuela Secundaria argentina. Veremos que esta segunda generación de consumidores comparte con la primera generación rasgos en común que avalan este tipo de accionar, a pesar de las diferencias vivenciales. Es por ello que primero debemos estudiar qué es lo que está ocurriendo en el ámbito universitario para comprender en qué medida es aplicable el uso de la cultura japonesa dentro de las aulas argentinas.

### › **Algunos progresos actuales de los estudios culturales japoneses en el ámbito universitario**

Desde hace algunos años, el campo académico ha comenzado a posibilitar lentamente el debate y la reflexión en torno a la industria cultural, la cultura de masas, los consumos *freaks*<sup>3</sup> y, más puntualmente, al estudio de la cultura *otaku*. Algunos de los eventos de gran relevancia que permitieron esta apertura hacia los productos nipones fueron los Encuentros de Estudios Japoneses en Argentina, llevados a cabo por la Asociación Japonesa en la Argentina, el Centro de Estudios Japoneses y la Asociación Latinoamericana de Estudios de Asia y África, entre otras instituciones, en los años 2013 y 2017, los Coloquios de Humanidades y Ciencias Sociales sobre Culturas y Consumos Freaks –Frikiloquio–, con el aval de la Facultad de Filosofía y Letras de la UBA, que tuvieron lugar durante 2014, 2015 y 2017, y los Congresos Universitarios de Historietas en La Plata, realizados por la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación de la UNLP en 2015 y 2017, solo por citar algunos ejemplos recientes.<sup>4</sup>

Entre los grupos de estudio e investigación que se focalizan en estos bienes culturales, la Red

---

<sup>2</sup> Para lo cual es de suma utilidad recordar que el Diseño Curricular de Prácticas del Lenguaje busca la diversidad en múltiples medios, que provean “diversas situaciones, con diferentes propósitos comunicativos, en relación a distintos interlocutores, abordando diversos géneros discursivos, asumiendo distintas posiciones, entre otras posibilidades.” (DGCyE, 2008: 200).

<sup>3</sup> Según la primera circular del Frikiloquio II (2015), el grupo de estudiosos organizador de este evento define *freak* como “aquellos fans, consumidores/as activos/as de obras de culto (“cultistas”), configuran una cultura alternativa arbitrariamente invisibilizada (aunque cada vez menos) debido a su adherencia a objetos de la cultura hegemónica.”. Una definición similar se entiende, en el ámbito cultural angloparlante, para el lexema *geek* (cfr. Kozinets, 2001: 72), dado que los “*freaks*” son aquellas personas con singularidades físicas que los harían objeto de ferias trashumantes en las que son exhibidos. Ferguson (1997: 246) rastrea este uso a una nota del *Times* con fecha 7 de enero de 1899 en donde el cronista reseña una presentación de la compañía de P. T. Barnum.

<sup>4</sup> Nos atendremos al caso particular de Argentina, pero países como México, Venezuela y Chile también han demostrado un gran interés por los estudios sobre manga y *anime*. En España, se realizó el curso “Cos, Tecnología i Gènere en l’Anime” (coordinado por Alba Torrents y Begonya Sáenz) en la Universidad Autónoma de Barcelona en noviembre de 2016, mientras que en Brasil, el curso “Quadrinhos em Sala de Aula” (coordinado por Raimundo Netto) se realizó durante el primer cuatrimestre de 2018 en la Universidade Federal do Ceará.

Iberoamericana de Investigadores en *Anime* y Manga –RIIAM–, fundada en julio de 2016 por la Licenciada en Ciencias de la Comunicación Social (UBA) Analía Lorena Meo, engloba a más de sesenta especialistas radicados en América y Europa pertenecientes a múltiples áreas del conocimiento que aportan su mirada a las cuestiones niponas. Este tipo de redes fomentan no solo el intercambio de información entre profesionales, sino que también buscan sistematizar los saberes aportados a través de una biblioteca digital, promover actividades y proyectos de investigación y funcionar como un medio de difusión en cuestiones que atañen a los productos culturales japoneses.

Entre los cursos dictados por miembros de la red se encuentran el de Martín Fernández Cruz titulado “La Animación Japonesa: construcción de un fenómeno” en la Universidad de Palermo en el año 2013 y la participación de Diego Hernán Rosain en el curso de extensión universitaria dictado por el Prof. Lic. Genaro Gatti titulado “Aproximación al mundo del manga y anime” durante el primer cuatrimestre de 2018 en la Facultad de Filosofía y Letras de la UBA.<sup>5</sup>

Con todo esto queremos demostrar que las instituciones académicas ya no son más reacias a aceptar propuestas con temática *otaku* dentro de su campo de acción. Sin embargo, todavía causa mucha sorpresa en los legos en estos temas cuando se enteran del amplio abanico de actividades y el progreso que han demostrado alcanzar los estudios sobre manga y *anime* dentro y fuera de Japón.<sup>6</sup> Como es usual que ocurra, la circulación del conocimiento comienza por los núcleos duros y las esferas de mayor estratificación social hacia los espacios de divulgación científica, ámbitos populares y, por supuesto, las instituciones de formación, capacitación y normalización (Fernández, 1998: 55). Por ello no es de extrañarse que todavía las cuestiones relacionadas con las producciones japonesas no hayan llegado a las escuelas secundarias, cuando el campo intelectual, como hemos visto, ya se encuentra apto y dispuesto a realizar dicho traspaso de saberes. Hasta el momento, los únicos colegios que dedican tiempo y talleres a estos fenómenos son aquellos destinados a una población de origen nipón, como el Instituto Privado Argentino Japonés Nichia Gakuin, que ofrece un proyecto de escolarización acorde al implementado en Japón<sup>7</sup>.

---

<sup>5</sup> Otro tipo de actividades que han realizado miembros de la Red es la participación en programas de radio como Comiqueando (subido el 13 de agosto de 2015) y la realización de *meeting points* y debates en torno a estos temas en espacios como la I Feria del libro de Ciencias Sociales realizada en la Facultad de Ciencias Sociales de la UBA el 25 de agosto de 2017, la ASIA FEST: Festival de Cultura, Entretenimiento y Comida de Asia el 12 de noviembre de 2017, entre otras.

<sup>6</sup> Por ejemplo, en el sitio web Atamashi, enfocado en cuestiones sobre manga y *anime*, una nota del 19 de junio de 2018 titulada “Universidad lanza curso sobre anime y como requisito debes ver 20 capítulos cada semana ¿Te matriculas?” toma el hecho de consumir *anime* dentro del ámbito universitario como una novedad y un divertimento, pasando por alto muchas de las cuestiones intelectuales y pedagógicas que un curso de esta índole implica para detenerse únicamente en las condiciones de cursada y promoción. El artículo puede consultarse en el siguiente link: <https://atamashi.org/curso-anime-japon-20-capitulos/>.

<sup>7</sup> Según se desprende de lo expresado por esta colectividad escolar en lo que consideran su “misión” y sus

Además de la maduración del campo académico, otros factores que posibilitan el dictado de contenidos sobre manga y *anime* en la Escuela Secundaria son la existencia de un número cada vez más creciente de estudiantes con hábitos y gustos *otaku* y ciertos contenidos curriculares de materias como Prácticas del Lenguaje y Literatura. El acceso casi naturalizado a Internet, el gusto por las pequeñas historias y la búsqueda de mundos de fantasía hacen que cada vez sean más las personas que leen manga y miran *anime* día a día; la televisión por cable y los *streaming* de contenido multimedia como Netflix son los primeros medios para consumir estos productos antes que las páginas de distribución pirata e incluso se pueden hallar series enteras subidas a sitios web de videos como Youtube, Vimeo o DailyMotion.<sup>8</sup>

En cuanto a los contenidos, el Diseño Curricular para la Educación Secundaria avala la historieta como un tema a trabajar en el aula (DGCyE: 394 y ss.). Muchos proyectos para fomentar la lectura de este género en los más jóvenes fueron impulsados por la Provincia de Buenos Aires, entre ellos la distribución en escuelas de tiras de Mafalda y Gaturro como material para trabajar en clases. La lectura de *El Eternauta*, creado por Héctor Germán Oesterheld y Francisco Solano López entre 1957 y 1959, es un ejemplo claro de cómo el cómic ya se halla avalado como tema de estudio<sup>9</sup>. Veamos ahora cómo es posible aplicar el manga y el *anime* como medio para el abordaje de los contenidos curriculares de Prácticas del Lenguaje y Literatura.

### › **Japón invade el aula: actividades con manga y anime**

Por supuesto que no existe un único modo de trabajar estos productos culturales en el aula. Más aún, puede ocurrir que una propuesta resulte útil y efectiva en un curso mientras que en otro no despierte verdadero interés en los alumnos. El éxito del proyecto depende del compromiso de los estudiantes con las producciones niponas, ya que todavía existe un gran número de jóvenes reacios a consumirlos y con muchos prejuicios sobre estos.<sup>10</sup> Además, no deja de ser cierto que muchas escuelas no tienen los insumos

---

objetivos institucionales (que pueden consultarse en <http://www.nichiagakuin.edu.ar/ngi/index.php/institucional/mision>).

<sup>8</sup> Si bien Netflix posee un catálogo de animación que no solo va en aumento sino que también ha producido muchas de ellas no representa la masividad del fenómeno en tal tipo de plataformas. Un gran hito dentro de la distribución y comercialización virtual de *anime* fue Crunchyroll, un sitio web estadounidense y –a la vez– una comunidad online internacional centrada en la transmisión de medios de Asia fundada en 2006 por un grupo de estudiantes de la UC Berkeley.

<sup>9</sup> Puesto que, de hecho, es una de las pocas historietas presentes en el *Anexo de Sugerencias de Obras literarias* de los diseños curriculares de Prácticas del Lenguaje y de Literatura en el ámbito de la Provincia de Buenos Aires. Además de ella figura *Mort Cinder*, del mismo Oesterheld pero con dibujos de Alberto Breccia y las adaptaciones que este último artista ha realizado de obras clásicas como “La gallina degollada” o de varios cuentos de H. P. Lovecraft.

<sup>10</sup> Dado que consideran tales consumos como ‘infantiles’ o bien, aunque disfrutan del entretenimiento provisto por estos, temen ser marginados y/o violentados por esta causa (*cf.* las apreciaciones clásicas de Steimberg, 2013:

suficientes como para emplear de manera fácil y rápida las nuevas tecnologías ni todos los padres poseen el poder adquisitivo como para comprar elementos que, en el caso del manga, serían percibidos como de tercer orden y última prioridad (Schwartz - Rubinstein-Ávila 2006: 40). Es por eso que los materiales mínimos que solicitaremos para este tipo de actividades son una computadora, un proyector, parlantes y programas de reproducción de videos y lectores de historietas. Para ver *anime*, el Windows Media no presentará mayores complicaciones, aunque otros pueden optar por el VLC Media Player; para leer manga, se recomienda utilizar GonVisor, CDisplay o MangaMeeya, aunque algunos manga son descargados en formato “.jpg”, por lo cual al desear leerlos se abrirá automáticamente el visualizador de fotos de Windows. Como último consejo, se recomienda revisar los subtítulos y traducciones con antelación, ya que muchos de estos están realizados por fanáticos con mucho tiempo libre, buena voluntad y poco conocimiento del japonés; es más frecuente que las traducciones se realicen del inglés, por lo cual corresponden a una traducción en segunda o tercera instancia.<sup>11</sup> Sin embargo, también hay mucho material doblado al castellano por estudios de renombre con los cuales también se aconseja trabajar. Aclarados estos puntos, prosigamos.

Los niños son sujetos culturales; cargan, consumen, difunden y crean saberes culturales (*Cfr. i.a.* Noel: 2009; Merieu: 2001). La escuela busca priorizar, cuando no imponer, ciertos conocimientos por encima de otros, negando o invalidando los que ya poseen. En lugar de eso, ¿por qué no aprovechar y apelar a esos saberes adquiridos previos y simultáneos a la escolarización? Como afirma Maggio, “los niños y jóvenes viven inmersos en la realidad social y cultural. Los medios de comunicación de masas, especialmente la televisión y los entornos tecnológicos para aquellos que tienen acceso, crean una realidad de tiempo presente que para ellos es de alto impacto y genera nuevas formas de subjetividad” (2016: 55). Uno de los métodos más efectivos para explotar dichos saberes en el aula es el que ofrece la intertextualidad en términos de Mijaíl Bajtín (1989) y la transtextualidad en palabras de Gérard Genette (1989). Los conceptos de ambos teóricos permiten comprender que los textos no son cosas aisladas, sino que se relacionan y transforman constantemente. Los vínculos son complejos y significativos, cada texto dice algo nuevo sobre un texto previo y abre la posibilidad de que surjan otros nuevos que modifiquen su lectura. En el caso del manga y el *anime*, existen infinidad de ejemplos que hacen uso y reescriben obras

---

26-27 que, en parte, beben de la estratificación de los *media* establecida por Eco, 2013a: 80-87). Compárese esta postura con los testimonios presentes en el correo de lectores de los primeros números de la revista *Lazer*, pionera en el desarrollo y la masificación del manga y el *anime* en estas latitudes (Oberto, 1997: 28).

<sup>11</sup> Instancias en las que la ‘negociación’ (Eco 2013b: 105 y ss.) tiende a su mínima expresión. Y si entendemos, junto con el semiólogo italiano, que esto implica encausar una serie de rasgos léxicos expresados por la obra original, la persona que la realiza tendrá la nada desdeñable tarea de “establecer cuántas y cuáles de las posibles consecuencias ilativas que el término sugiere pueden limarse” (Eco 2013b: 118-19). El dilema será, precisamente, hallar algún producto que exprese de una manera puntual dicho contenido semántico, no diciendo, no omitiendo ni adulterando el original (García Yebra 2006: 135 y nota *ad loc*).

clásicas de la literatura universal y que pueden funcionar como herramienta multimedia para impartir las clases (Yıldırım 2013: 119).

La mitología siempre es un fiel compañero para trabajar estos asuntos. Hay infinidad de productos que reutilizan las religiones antiguas politeístas para contar una historia, aunque a veces se presenten demasiado alejadas de la verdad. Lo importante en todo esto es saber escoger y discriminar el material a utilizar. Una serie arquetípica para trabajar aspectos de varios *corpora* mitológicos será sin dudas *Saint Seiya*, que –bajo el nombre de ‘Caballeros del Zodíaco’– gozó de gran éxito durante un largo período. Su autor ha tenido en cuenta, evidentemente, una serie de historias reconocidas de la mitología grecolatina que organizó en torno a los tres grandes dioses Olímpicos quienes, de diversos modos, aparecen como enemigos a lo largo de la trama de la versión impresa.<sup>12</sup> Por ende, los protagonistas de la historia desarrollarán a lo largo de la misma una serie de características que los equiparán con los héroes homéricos, sus motivaciones y su escala de valores. Es posible ejemplificar esta situación, en primer lugar, con una de las virtudes que articularán centralmente la historia. Nos referimos a la *timé*, es decir, al deseo de ser valorados por los demás puesto que de su valentía y arrojo dependerá el que sean aceptados como verdaderos protectores de la diosa Atena. Al mismo tiempo, y gracias a ella, serán notorias las demostraciones de *areté*, en tanto excelencia o grado supremo de una habilidad (Cavallero, 2014: 87). Destreza que los enemigos ya poseen –el dominio del llamado ‘séptimo sentido’– y, por ende, los protagonistas deberán alcanzar. Esta necesidad de progreso personal para el desarrollo de la trama será, por tanto, de suma utilidad para entender los caminos del héroe propuestos clásicamente por Campbell (2004). Por otro lado, la importancia que se demuestra de lo que en griego se denomina *aidós*, es decir, el “sentimiento de honor que impide hacer ciertos actos que resultarían vergonzantes” (Cavallero, 2014: 88 y nota *ad loc*) abre la posibilidad de demostrar el principal hipotexto<sup>13</sup> con el que esta serie trabaja: el *bushidō* o “código del guerrero”.

La intertextualidad entre ambos, además de permitir la evidente confrontación entre los dos sistemas de valores, demostrará una manera diversa de construir la heroicidad sin dejar de lado la clásica individualidad del héroe homérico. La lealtad, por nombrar sólo un rasgo determinante de la relación del *samurai* con su señor (Nitobe, 2007: 61 y ss.), se verá aquí magnificada hasta abarcar a la práctica totalidad de los Caballeros de Bronce.<sup>14</sup> Además, por su propensión a la entrega de la propia vida antes

---

<sup>12</sup> Zeus, si bien no aparece jamás, pues según el *Hipermito* delegó el gobierno del mundo en su hija Atena (AA.VV.: 1988), puede considerarse como el centro de la Saga del Santuario, puesto que el conflicto central de esta será derrocar al maligno Patriarca que intenta tomar el lugar de la diosa, ergo, el de su padre.

<sup>13</sup> Concepto que entendemos de la misma manera en la que lo hace Eco (2013c: 69 y ss.).

<sup>14</sup> Utilizaremos el término “Caballeros” en lugar de “Santos” (セイント furigana para 聖闘士); “Armaduras” en lugar de “Cloths” (クロス furigana para 聖衣) y “Patriarca” en lugar de “Sumo Sacerdote” (教皇) para designar dichos conceptos puesto que pueden ser más familiares al lector no especializado. Compartimos en esto la

que incurrir en algún acto reprobable (Nitobe, 2007: 84), será posible trabajar sobre otra intertextualidad de las múltiples que esta serie posee: el trasfondo judeocristiano.<sup>15</sup> Si bien puede parecer que en una serie en donde la mitología griega tiene un papel preponderante los elementos de esta índole deberían permanecer apartados, es preciso considerar que, a ojos orientales, ambas esferas culturales forman parte del mismo *continuum* (*cfr.* Venn, 2000: 201) y, por tanto, es plausible que se presenten amalgamadas. De todos modos, el hecho de que la referencia más evidente a este campo religioso sea cristiana y tome forma en el principal enemigo de la etapa inaugural de la serie marca un fuerte contraste con el respeto con el que en general aparecen las voces discordantes. En razón a tal mixtura recomendamos el trabajo con alguno de los tomos que conforman la Saga del Santuario (1-13) que corresponden a los episodios 6 al 73 de la serie animada. En razón a la excesiva longitud de este arco entendemos que será de mayor provecho, sobre todo, abordar aquellas escenas presentes en el tomo oncenno (capítulos 63-66 del celuloide), en donde los protagonistas atraviesan la Casa de Sagitario y la de Capricornio. En el primer caso, porque el Santo arquero representará en sí una combinación por demás representativa de los valores marciales de oriente y de occidente en su arenga *post mortem* para que los protagonistas protejan a Atena a toda costa. En el segundo, porque el guardián de la décima casa aplicará categorías evidentemente cristianizantes a la justificación de su conducta pero, haciendo gala de un conocimiento profundo de ellas, no dudará en arrepentirse al borde de la muerte para abrazar los valores entendidos como encomiables por sus hasta entonces enemigos, positivizando lo que hasta ese momento se mostró como intrínsecamente negativo y demostrando en consecuencia una manera diversa de plantear la heroicidad.

Si nos distanciamos un poco de la mitología, encontramos que historias como *Magi: The Labyrinth of Magic* o *Magi: Sinbad no Bōken*, que retoman los relatos compilados en el libro de cuentos tradicionales árabes *Las mil y una noches*, son otra buena opción para trabajar con clásicos que los adolescentes conocen parcialmente. En los capítulos que van del 32 al 76 del manga y los episodios 7 al 17 del *anime* se reescribe la historia de “Alí Babá y los 40 ladrones” pero esta vez enfocándose en la relación del protagonista con su hermano Kassim. Aquí, él y Alí Babá no son hermanos, sino amigos de la infancia. Si bien se criaron juntos en los barrios pobres del reino, Alí Babá posee sangre real en sus venas, producto de una relación adúltera entre el rey Rashid Saluja y una sirvienta del palacio. A medida que crecen, Alí Babá desea conseguir poder para mejorar la situación de su patria por medio de actos pacíficos y diplomáticos; Kassim, por el contrario, lidera una banda de ciudadanos que actúa entre las sombras

---

opinión del traductor de los *manga* al castellano rioplatense, expresada en EG 2.93

<sup>15</sup> De hecho, es posible plantear que un Caballero que se precie de tal debe estar preparado para dejar su propia vida de lado en pos de la defensa de la diosa, tal y como los mártires lo harán en la esfera religiosa. Para este punto resulta de suma utilidad la consulta de Sayar (2014) en lo que respecta a las fuentes martiriales judeocristianas y Sayar (2016) para su ‘trasposición’ en el contexto de la serie de historietas nipona.

disconformes con las políticas de Rashid, convirtiéndose así en el rey de los ladrones a los que debe enfrentarse Alí Babá. En este caso, tomaría demasiado tiempo reproducir o leer todos los textos, es por eso que se aconseja trabajar solo con los recuerdos de la infancia y algunos pasajes de la madurez para analizar los vínculos fraternales entre ambos personajes y el camino que cada uno decidió emprender. Otros personajes que cobran relevancia en esta serie son Morgana, la esclava a cargo de Alí Babá, la cual presenta claras diferencias con su contraparte árabe, y Aladdín, un personaje con muchas reminiscencias a la versión producida por Disney. Sin embargo, se aconseja trabajar más con Simbad, de la serie *Magi: Sinbad no Bōken*, ya que su argumento se distribuye en bloques de sagas y la adaptación al *anime* compacta gran parte de la historia del manga. La infancia y los móviles de Simbad en la historia de Shinobu Ōtaka son muy diferentes a los que cuenta la tradición árabe, pero los aspectos religiosos y políticos aparecen novedosamente reformulados en las producciones niponas. Temas como la guerra, las formas de gobierno, la diversidad cultural y el destino aparecen discutidos de manera impecable, por lo cual se hace difícil escoger una sola saga para trabajar. Desde el aspecto literario, la saga de Artemyra es la que presenta mayores coincidencias con el texto fuente, ya que utiliza el episodio en que Simbad se encuentra con el ave gigante Ruc y va a parar al Valle de las Serpientes<sup>16</sup>.

*Nanatsu no Taizai* de Nakaba Suzuki, cuya fuente principal de inspiración es la leyenda artúrica, también puede asociarse en más de un caso con la épica, como el *Cantar de mio Cid*, el *Cantar de Roldán* o la *Canción de los Nibelungos*, y el *exemplum* medieval, como *El Conde Lucanor*. En esta historia, Arturo y Merlín son personajes secundarios pero que participan activamente en la trama. El argumento utiliza muchas de las estructuras literarias de la época tales como los vínculos de vasallaje, el amor cortés y el código de caballería. Desde los primeros capítulos y episodios, vemos que algunos tópicos, como el del consejero envidioso que engaña o influye de manera negativa al rey o el del amor no correspondido, están presentes y son funcionales a la trama. Además, se respeta el hecho de que los personajes son predominantemente nobles, marchan en busca de aventuras, batallan en espacios mágicos y misteriosos e interactúan con otras razas. *Nanatsu no Taizai* no es otra historia de fantasía épica más: los elementos occidentales no solo aparecen realzados, sino que también están exagerados desde los códigos del manga y el *anime*, lo cual los torna bien visibles y trabajables.

Una historia de renombre mundial que bien sirve para trabajar infinidad de aspectos literarios es *One Piece* de Eiichirō Oda, la cual cuenta con adeptos de todas partes del mundo. Así como ocurre con *Magi: Sinbad no Bōken*, esta aventura fomenta la pluralidad de culturas así como también deja un mensaje de tolerancia y respeto por la diversidad. Entre las tantas asociaciones que pueden hacerse se encuentran la del fabulador Usopp con Pinocho, personaje creado por el italiano Carlo Collodi. Entre las similitudes que

---

<sup>16</sup> Algunos de estos puntos ya han sido convenientemente trabajados en Rosain (2017b).

poseen ambos se encuentran sus largas narices que los caracterizan y su poca habilidad para disimular las mentiras. Otro personaje es Tony Tony Chopper, el médico del barco, el cual es un reno que comió la fruta *hito-hito* que le dio capacidades y habilidades humanas, entre ellas el habla. Al igual que Rudolph, el reno de la nariz roja que protagoniza el villancico adaptado por Johnny Marks (1949), Chopper fue víctima de burlas y ofensas por parte de sus pares y también de los hombres por su naturaleza híbrida. Así como ocurre con estos dos personajes, la lista de semejanzas se extiende largamente hasta hallar referencias a la literatura de aventuras, terror, ciencia ficción, policial y muchas más. Pero hay dos casos que deseamos destacar.

El primero es uno que recupera *Los Viajes de Gulliver* de Jonathan Swift en los capítulos 710 y 711 del manga (equivalentes a los episodios 640 y 641 del *anime*). En la saga de Dressrosa, los protagonistas se encuentran con una raza de pequeños hombrecitos conocidos como los Tontatta que aprisionan a Nico Robin, la historiadora y antropóloga de la tripulación, al igual que lo hacen los Liliputienses con Gulliver en su primer encuentro. Tras resolver el malentendido, los Tontatta se alían con los piratas y su relación comienza a mejorar. En el segundo caso, hay una referencia entre tantas que vale la pena mencionar sobre *El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha* de Miguel de Cervantes Saavedra en los capítulos 763, 767 y 768 y los episodios 702 y 707 para abordar y analizar con los estudiantes. En esta misma saga se narra el pasado del antagonista de turno, Donquixote Doflamingo. Su padre, Donquixote Homing, al igual que el protagonista del autor español, es un idealista y cree que su visión positiva del mundo puede imponerse frente a la realidad en la cual está inmerso; su desenlace es trágico y arrastra a su familia a la destrucción a causa de sus locas esperanzas utópicas, pereciendo a manos de uno de sus hijos.<sup>17</sup>

### ➤ **A modo de cierre**

Sabemos que este tipo de políticas requieren no solo de una aceptación tanto tácita como activa de la comunidad educativa, vista la discriminación que hasta hace poco sufrían estos objetos de estudio. Pero, no obstante esto, las entendemos como un material idóneo para el trabajo con una infinidad de temáticas centrales en los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios de la escuela secundaria. Al mismo tiempo, reconocemos que la aceptación de este modo de trabajo entre la comunidad estudiantil puede ser variable –ya que en algunos casos quienes demuestran su afición por este tipo de textos culturales suelen sufrir *bullying* en diversos grados–, pero si el docente demuestra la capacidad de diálogo entre todos los niveles que proponemos, entendemos que existe una posibilidad en la que gracias a este movimiento haya un número de estudiantes mucho más abultado dispuesto a ceder su atención ante estos objetos más cercanos

---

<sup>17</sup> Un análisis pormenorizado de estos elementos quijotescos puede consultarse en Rosain (2017a).

a su realidad que despierta reacciones de las más diversas (Howell 2014: 200-202). Además, sortear estas dificultades ampliará el horizonte de expectativas del propio docente, quien, basado en sus propios saberes, podrá incluso descubrir muchas más aristas sobre las que trabajar. Como todo elemento cultural, los abordajes posibles son infinitos, y se multiplican a un número inconmensurable cuando se pone en evidencia la gran trama de relaciones intertextuales e intermodales que cada una de las obras teje en torno a sí. Esperamos haber abierto –aunque levemente– una puerta hacia el estudio de este campo que, gracias a su génesis eminentemente dialógica entre varios medios y modos de comunicación, dista mucho de agotarse en el corto, en el mediano y en el largo plazo.

## Bibliografía

- AA. VV. (2015). "Frikiloquio 2015. II Coloquio de Humanidades y Ciencias Sociales sobre Culturas y Consumos Freaks", Primera Circular del evento. Disponible en: <[http://www.academia.edu/14761817/Frikiloquio\\_2015\\_-\\_1ra\\_Circular](http://www.academia.edu/14761817/Frikiloquio_2015_-_1ra_Circular)>.
- AA.VV. (1988). *聖闘士星矢 Cosmo Special*. 東京: 集英社.
- Bajtín, M. (1989). *Teoría y estética de la novela*. Madrid, Taurus.
- Campbell, J. (2004). *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton-Oxford: Oxford University Press.
- Cavallero, P. A. (2014). *Leer a Homero. Iliada, Odisea y la mitología griega*. Buenos Aires: Quadrata.
- Dirección General de Cultura y Educación (2008). *Diseño Curricular para la educación secundaria. 1º año (SB)*. La Plata, DGCyE.
- Eco, U. (2013a). *Apocalípticos e integrados*. Buenos Aires, Sudamericana.
- (2013b). *Decir casi lo mismo*. Buenos Aires: Sudamericana.
- (2013c). *Lector in fabula*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Fernández, L. (1998). *Instituciones Educativas*. Buenos Aires, Paidós.
- García Yebra, V. (2006). *Experiencias de un traductor*. Madrid: Gredos.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid, Taurus.
- Howell, P. K. (2014). Using Manga in Teaching English as a Foreign Language. *Hiroshima Studies in Language and Language Education*: 195-204.
- Ito, M. (2012). *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. New Haven, Yale University Press.
- Kinsella, S. (1998). "Amateur Manga Subculture and the Manga Otaku Panic". *Journal of Japanese Studies* 24/2: 289-316.
- Kozinets, R. V. (2001). "Utopian Enterprise: Articulating the Meanings of *Star Trek's* Culture of Consumption". *Journal of Consumer Research* 28/1: 67-88.
- Maggio, M. (2016). *Enriquecer la enseñanza. Los ambientes con alta disposición tecnológica como oportunidad*.

Buenos Aires, Paidós.

Merieu, P. (2001). *Frankenstein educador*. Barcelona, Laertes.

Netto, R. (2018). "Quadrinhos em sala de aula", [Programa]. Disponible en: <<http://www.ava.fdr.org.br/mod/book/view.php?id=2082>>.

Nitobe, I. (2007). *Bushido, preceptos de honor de los Samurai*. Buenos Aires: Quadrata.

Noel, G. D. (2009). "Normativos y pragmáticos. Los docentes y sus teorías nativas acerca de la inclusión y exclusión en escuelas de barrios pobres". En: Misirlis, G. *Todos en la escuela. Pensar para incluir, hacer para incluir*. San Martín: UNSAM Edita.

Oberto, L. (1997). "Correo de lectores [Lazermail #1]", *Lazer* 2: 26-31.

Rosain, D. H. (2017a) "Caballeros orientales: la figura de don Quijote en dos arcos argumentales de *One Piece*". En D'onofrio, J. [et al.] (ed.), *Don Quijote en Azul 9: actas selectas de las IX Jornadas Cervantinas celebradas en Azul, Argentina, en 2016*. Tandil: UniCen: 111-124.

————— (2017b) "El sueño de los héroes: las máscaras del marino en *Magi: Sinbad no Bōken*". *Cuco. Cuadernos de Cómic*, 9: 37-52. En línea: [http://cuadernosdecomic.com/docs/revista9/02\\_El\\_sueno\\_de\\_los\\_heroes.pdf](http://cuadernosdecomic.com/docs/revista9/02_El_sueno_de_los_heroes.pdf).

Sáenz, B. - Torrents, A. (2016). "Cos, tecnología i gènere en l'anime", [Programa]. Disponible en: <<http://www.uab.cat/doc/programa-genero-anime>>.

Sayar, R. J. (2016). Testigos antiguos en épocas modernas. El martirio en *Saint Seiya* a la luz de *IV Macabeos*, en Sonna, V. e Ilarraga, R. (coords.) *Filosofía y cultura popular*. Buenos Aires: EFFyL-UBA: 177-195.

————— (2014). Te voy a poner como una luz para el mundo (Is. 49.6.4). La figura de Eleazar como ejemplo y paradigma del étnos hebreo en *IV Macabeos*. *AFC* 27: 99-114.

Schwartz, A. - Rubinstein-Ávila, E. (2006). "Understanding the manga hype: Uncovering the multimodality of comic-book literacies". *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 2006, 50, 1: 40-49.

Torti Frugone, Y. (2016). *Los nuevos productos culturales en Argentina: Fanfics, fanarts y fan videos en la cultura del fandom de Buenos Aires 2001-2012* [Tesis – E-Book]. Quilmes: Universidad Nacional de Quilmes.

Venn, C. (2000). *Occidentalism. Modernity and Subjectivity*. London: Sage.

Yıldırım, A. H. (2013). Using Graphic Novels in the Classroom. *Journal of Language and Literature Education*, 8: 118-131.