

## Editorial

# Circuitos transmediáticos en un mundo postanalógico

## Transmedia Circuits in a postanalog World

 Álvaro Alfonso Acevedo-Merlano<sup>1</sup> y  William Andrés Martínez-Dueñas<sup>2</sup>

Actualmente, alrededor del mundo existe una gran tendencia al consumo de productos culturales transmediáticos como los videojuegos, los cómics, el manga, y el anime, lo que ha llevado a que surjan dinámicas de tecnosocialidad<sup>3</sup> que permitieron que emergieran identidades como la de los *geeks* o los *otakus*. Estas socialidades son cada vez más comunes a escala global y se hacen presentes en la cotidianidad de millones de personas; son nutridas a través de las industrias del entretenimiento que son de carácter transnacional y facilitadas por la implementación y uso de las TIC a nivel local, que posibilita la creación de redes y la consolidación de colectividades entre sujetos que comparten un gran entramado socio-técnico. En estas dinámicas predominan representaciones del mundo caracterizadas por utopías o distopías, cuyas estéticas constantemente construidas y deconstruidas entran a constituir las existencias de estas comunidades y sus sujetos.

En ese sentido, consideramos necesario superar las opiniones y los lugares comunes que describen a este tipo de manifestaciones culturales como pasajeras, sin importancia y vacías de contenido, pues obviar estos contenidos y las producciones simbólicas que constantemente consumen en su mayoría jóvenes en todo el mundo, puede contribuir al ensanchamiento de la brecha que se gesta entre la generación análoga/presencial y la actual generación digital que construye sus significados en rupturas, bajo la naturalización de la ubicuidad y la inmediatez<sup>4</sup>.

Así, este número se crea con el interés de comprender cómo las narrativas producidas por esas industrias culturales y su articulación con las tecnologías de la información y comunicación contemporáneas, generan socialidades y sujetos, no solo porque lo consumen sino porque hacen parte de una red tecno-social que permite que emerjan fenómenos como los *geeks*, los *otakus* y otros tantos como los narrados por los autores de este número especial. En esa medida, que el número 17 (1) de la revista *Jangwa Pana* haya dedicado un tomo completo a la reflexión sobre la cultura digital y a las dinámicas *geek* y *otakus*, propiciando un escenario académico de discusión sobre el entramado de las subjetividades y el consumo cultural transmediático en la era de las TIC, es de gran importancia para las cien-

1. Editor Invitado. Antropólogo, M.Sc. Educación y M.Sc. Comunicación. Profesor tiempo completo del programa de comunicación social y medios digitales de la Universidad de la Costa - CUC, correo-e: alvaroacevedomerlano@gmail.com. ORCID ID 0000-0002-0131-0276

2. Editor en jefe revista *Jangwa Pana* - Dr. Antropología. Profesor asociado programa de Antropología, Facultad de Humanidades, Universidad del Magdalena. Colombia. Correo electrónico: wmartinez@unimagdalena.edu.co. ORCID ID: 0000-0003-0921-1149

3. Proponemos de manera provisional este concepto, retomando el de biosociedad de Rabinow (1996), que hace referencia a sociabilidades construidas en torno enfermedades, condiciones de riesgo e intervenciones en el cuerpo (en una editorial previa mencionamos el caso del fitness Martínez-Dueñas, [2016]). A pesar de que estas socialidades no solo se consolidan en torno a las TIC, si consideramos que son estas tecnologías las que ofrecieron el sustrato básico para que emergieran.

4. Sobre las representaciones de la alteridad en los videojuegos ver la nota de Acevedo-Merlano (2018) en este número.

cias sociales de la región<sup>5</sup>. Es, además, un gran paso para la academia local, pues decidirse a generar una reflexión más allá de los temas clásicos y los límites regionales implica romper con algunos paradigmas que conciben los estudios regionales y las reflexiones antropológicas locales como núcleos cerrados y hasta endogámicos que, aunque muy importantes, corren el riesgo de verse viciados por no estudiar problemáticas más allá de ese contexto al que pertenecen, perpetuando prácticas coloniales de representación del Otro<sup>6</sup>.

Por lo tanto, se trata de trascender fronteras, concibiendo las redes transnacionales de intercambio de información como el principal elemento de interacción entre las realidades locales y los productos culturales transnacionales; más aún cuando desde la periferia, como geo-políticamente se nos ha categorizado, es poco lo que se ha trabajado en este sentido, ya que este tipo de reflexiones parecen dejarse a los centros hegemónicos de producción de conocimiento, posicionados igualmente en la vanguardia respecto a la producción tecnológica, naturalizando así que sean ellos los únicos con capacidad para reflexionar sobre estos temas.

En ese sentido, las reflexiones desde lo local podrían no enfocarse en causas o repercusiones de contextos inmediatos, desarticulados de los fenómenos globales. Por tanto, este número es una apuesta a que, desde un proceso de construcción de conocimiento regional (El Caribe), se empiece a discutir sobre temáticas relacionadas con estos productos e industrias culturales, muchas veces catalogadas como ociosas por parte de los gremios académicos más

conservadores. Ahora bien, somos conscientes de que las reflexiones sobre el conflicto, la identidad regional, el patrimonio cultural, los pescadores, el campesinado, las comunidades indígenas, los sujetos subalternos inmersos en lo que las ciencias sociales han denominado cultura popular, siguen siendo fundamentales y relevantes para entender las dinámicas sociales contemporáneas. Sin embargo, también desde el Caribe y como latinoamericanos consumidores de productos culturales transmediáticos y transnacionales, tenemos el deber y la obligación de pensar y repensar estas dinámicas post-análogas y su incidencia en nuestras cotidianidades, para criticarlas como sujetos de enunciación, como ese “Otro” que somos, y que históricamente ha sido explicado y definido desde los mismos centros hegemónicos de conocimiento que han ostentado una presunta condición de universalidad autoproclamada.

De esa manera, aunque sabemos que existe una distribución asimétrica en el acceso a las tecnologías y al conocimiento, como consecuencia de las desigualdades históricas de un sistema socioeconómico que imposibilita el acceso igualitario no solo a la tecnología sino a servicios básicos, hoy en día no es un secreto para nadie que millones de personas, más allá de su situación económica o cultural, pueden y están haciendo uso de las TIC, interactuando con las dinámicas de la cultura digital, ya sea desde un *smartphone* de última generación o desde el único café internet que existe en la vereda más recóndita del Caribe colombiano, para acceder al Facebook, para descargar una copia del registro civil o tramitar pedidos con empresas transnacionales de ventas por catálogo.

En esa medida, reflexionar sobre el ser *otaku*, *geek* o *gamer*, como socialidades concatenadas a las dinámicas que la tecnología e internet generan, puede darnos pistas para comprender, entre

5. Es importante mencionar que la revista Jangwa Pana nace por la necesidad de difundir conocimiento sobre el Caribe y/o desde el Caribe (Martínez-Dueñas y Arias-Campo, 2017).

6. Sobre el enfoque regional (Caribe) de la revista Jangwa Pana y su transformación ver la editorial del volumen 16, número 1 (Martínez-Dueñas y Arias-Campo, 2017).

otras cosas, lo que la “juventud” vive hoy en día desde lo local y lo global a través de las pantallas, más allá de cualquier clase social o cultura, pues millones están interactuando, no solamente a través de las redes sociales, sino de videojuegos y con las narrativas del animé dentro de una semiosfera digital. En el momento en que se estén leyendo estas líneas, millones de individuos estarán interconectados e interactuando en la red con una conexión en tiempo casi real, a través de los chats integrados a los videojuegos *online*, en los que constantemente se están creando lazos e intercambiando desde lo local experiencias, opiniones, formas de percibir la vida, la realidad social, la situación de cada país, de cada lugar al que cada sujeto pertenece y desde donde se enuncia como miembro de una red.

De otro lado, más allá de lo fascinante que puede ser un animé o un videojuego por su narrativa, estética o complejidad técnica, se trata, además, de problematizar sobre la influencia, mediación y persuasión que estas formas de narración e interacción ejercen en los sujetos que las consumen, desde unos contextos en donde las relaciones siguen siendo dispares y las narrativas pueden ser o no reproductoras de las relaciones de poder asimétricas ya establecidas, y sustentadas en unos esquemas desiguales históricamente legitimados.

Algunos colegas dirán, y con toda razón, que podríamos estar frente a una neocolonización abanderada por el metarrelato de la tecno-ciencia con todo su esquema y estructura gramatical, que se muestra como la supuesta salvadora de la crisis, apoyada por el sacro advenimiento de un estado de bienestar, posible solo en los linderos discursivos e hipócritas de un desarrollo pensado desde el Norte; y a ellos les decimos, claro que sí, y de eso se trata, de estudiar con una postura crítica todo aquello que de esta reflexión se desprenda; en esta medida, conceptos como

el de brecha digital deberán ser revisados para evidenciar su contenido colonial y su potencial tecno-gubernamental.

En el contexto de las universidades públicas del Caribe colombiano, en algún sentido fue muy difícil al principio establecer este tipo de diálogos o reflexiones desde lo académico (experiencia de los que escriben). Por ello creemos en la importancia de ampliar la concepción que se guarda sobre el estudio de lo sociocultural, que aunque esté sectorizado por construcciones academicistas que se han encargado de dividir de manera reduccionista las diversas realidades o mundos, pareciera que estos últimos nos recordaran que todo está interconectado, y que dicha interconexión requiere esa capacidad de percibir esta región como parte de un sistema mundo, de una red global en la que todos estamos relacionados aunque de forma asimétrica.

Por tanto, es posible que nuestros roles como sujetos sociales y políticos estén también definidos en términos de ese macro-rizoma planetario, imperceptible en lo inmediato, pero históricamente determinante. De ahí la necesidad de circunscribirnos a una discusión inter-local, y desde ahí establecer nuestras posturas, pero al mismo tiempo la necesidad de ser conscientes de una interconexión que puede ayudar a develar la ubicación y capacidad de agencia que se tiene dentro de ese mismo sistema.

Este número está conformado por reflexiones muy agudas. Uno de los textos se concentra sobre la reconfiguración que se experimenta frente a la concepción de la muerte (Maté, 2018), y que entiende los videojuegos como dispositivos que vienen desafiando desde sus maneras lúdico-narrativas la comprensión de uno de los tabúes más preponderantes de la actual sociedad occidental. Así mismo, en otro artículo, se analiza el *abridged* (Oliva-Abarca, 2018) como

un fenómeno contemporáneo que abre caminos para reflexiones relacionadas con los diversos entramados que las dinámicas de la cultura digital generan en los sujetos prosumidores. Estos consumidores pro-activos entrarían a ampliar los universos transmediáticos, como lo muestra Romero-Varela (2018) para el caso de la obra *XXXHolic* que inicia su historia como manga, pasando por el animé, un video juego y otros formatos, además de los diversos contenidos desarrollados por sus *fans*. Por otra parte, se estudian las características narrativas que componen la obra del maestro Shinkai (Rojas-Sierra, 2018), mostrando al animé desde una perspectiva cross-media y transmedia, en el que se pueden contemplar recurrencias narrativas y apuestas estéticas que ofrecen posibilidades de indagar en los elementos que configuran los significados producidos por esta industria cultural. Otro análisis aquí expuesto está relacionado con los estereotipos negativos gestados alrededor de los *otakus* y *gamers* (Ricciardelli-Dusseldorp, 2018), el cual evidencia la necesidad de establecer algunas precisiones conceptuales en las reflexiones que actualmente se están gestando sobre estas colectividades que comparten las afinidades del animé, el manga y los videojuegos. Por otro lado, el trabajo de Castelli-Olvera (2018) evidencia cómo la serie manga *X* fundamenta su estética y narrativa en el esoterismo occidental conocido como *New Age*, mezclando lo que la autora denomina diversas religiones occidentales y no-occidentales y cómo influye en el desarrollo de nuevas narrativas y estéticas en México.

Finalmente, queremos agradecer a los ilustradores Luis Fernando Maestre Zambrano, Daniel Vergara Herrera y Jordan Isaza Daza que generosa y amablemente cedieron sus obras gráficas para llenar de color la versión impresa de este número especial de *Jangwa Pana*. Así mismo agradecemos a los pares por sus minuciosas revisiones.

## Referencias bibliográficas

- Acevedo-Merlano, A. (2018). Jugando Sunset Riders mientras se construye una estigmatización del "Otro". *Jangwa Pana*, 17(1), 15 - 19 - DOI: <http://dx.doi.org/10.21676/16574923.2340>.
- Castelli-Olvera, I (2018). Los elementos de la New Age en el manga X de CLAMP. *Jangwa Pana*, 17(1), 23 - 39. Doi:<http://dx.doi.org/10.21676/16574923.2295>.
- Martínez-Dueñas, W. y Arias-Ocampo, A.M. (2017). Editorial. *Jangwa Pana*, el Caribe y "Publish or Perish". *Jangwa Pana*, 16(2), 9-26 - DOI: <http://dx.doi.org/10.21676/16574923.1994>.
- Maté, D. (2018). La representación de la muerte en el videojuego. *Jangwa Pana*, 17(1), 61 - 71. Doi: <http://dx.doi.org/10.21676/16574923.2296>.
- Oliva-Abarca, J.E. (2018). El fenómeno *abridged*: el anime parodiado por sus fans. *Jangwa Pana*, 17(1), 87 - 99. Doi: <http://dx.doi.org/10.21676/16574923.2297>.
- Ricciardelli-Dusseldorp, S. (2018). ¿*Otakus* y Gamers en Buenos Aires?: dinámica compleja y estereotipos negativos. *Jangwa Pana*, 17(1), 41 - 58. Doi: <http://dx.doi.org/10.21676/16574923.2311>.
- Rojas-Sierra, S. D. (2018). La narrativa cinematográfica de Makoto Shinkai: desarrollo de una hipótesis de trabajo. *Jangwa Pana*, 17(1), 73 - 84. Doi: <http://dx.doi.org/10.21676/16574923.2298>.
- Romero-Varela, V. A. (2018). *XXXHolic*: un universo transmedia en constante expansión. *Jangwa Pana*, 17(1), 101 - 114. Doi: <http://dx.doi.org/10.21676/16574923.2319>.