

ENSAYOS

UTOPIA Y PRAXIS LATINOAMERICANA. AÑO: 25, n° 89 (abril-junio), 2020, pp. 211-226
REVISTA INTERNACIONAL DE FILOSOFÍA Y TEORÍA SOCIAL
CESA-FCES-UNIVERSIDAD DEL ZULIA. MARACAIBO-VENEZUELA.
ISSN 1316-5216 / ISSN-e: 2477-9555

El animé como lienzo para analizar las tensiones entre prácticas epistémicas ancestrales y tecnocientíficas

The anime as a canvas to analyze the tensions between ancestral and technoscientific epistemic practices

Álvaro ACEVEDO-MERLANO

<http://orcid.org/0000-0002-0131-0276>

alvaroacevedomerlano@gmail.com

Universidad de la Costa, Colombia

Este trabajo está depositado en Zenodo:
DOI: <http://doi.org/10.5281/zenodo.3740113>

RESUMEN

El presente ensayo analiza las tensiones entre las prácticas epistémicas ancestrales y las prácticas epistémicas tecnocientíficas representadas en los contenidos y las narrativas del animé japonés. A partir del análisis de tres series de animé, se elaboran interpretaciones en torno a dichas tensiones, para trascender el contexto de la animación y llevar las reflexiones al mundo análogo frente a las actuales condiciones de pugna entre las prácticas epistémicas ancestrales latinoamericanas y las prácticas epistémicas tecnocientíficas occidentales. Así, el animé puede ser entendido como un arte expresivo y representativo alternativo a las narrativas occidentales, o como un dispositivo de propaganda tecnocientífica.

Palabras clave: Animé; Representación; Prácticas epistémicas ancestrales; Tecnociencia.

ABSTRACT

This essay analyzes the tensions between ancestral epistemic practices and technoscientific epistemic practices represented in the contents and narratives of Japanese anime. Based on the analysis of three anime series, interpretations are developed around these tensions, to transcend the context of animation and bring reflections to the analogous world in the face of the current conditions of conflict between Latin American ancestral epistemic practices and western technoscientific epistemic practices. Thus, anime can be understood as an expressive and representative art, alternative to Western narratives, or as a technoscientific propaganda device.

Keywords: Anime; Representation; Ancestral epistemic practices; Technoscience.

Recibido: 18-01-2020 • Aceptado: : 29-02-2020



INTRODUCCIÓN

Actualmente alrededor del mundo existe una gran tendencia por el consumo de productos Culturales japoneses como el animé. Dicha producción cultural se encuentra muy presente en la cotidianidad de millones de personas a través de estas industrias del entretenimiento que traspasan fronteras nacionales haciendo uso de las TIC, posibilitando la creación de redes y la consolidación de colectividades entre sujetos que comparten un mismo entramado simbólico, propiciando la conformación de subjetividades emergentes e identidades transnacionales (Mato: 1994).

En las últimas dos décadas la animación japonesa se ha convertido en una expresión muy popular que trasciende las fronteras donde fue creada, ganando millones de fanáticos alrededor del planeta. Este tipo de animación se encuentra muy relacionada con el Manga moderno, y fue desarrollada por el maestro Tezuka luego de la Segunda Guerra Mundial (Ortiz & Rodríguez: 2012).

Aunque es de origen japonés, el animé se puede concebir como un producto cultural transnacional, pues ya para mediados de los 80 existía una gran presencia de estas animaciones en los contextos americanos, tanto en Estados Unidos como en Latinoamérica. Esto generó preocupación en un gran espectro de la sociedad latinoamericana intranquila por los contenidos de violencia gráfica y sexual de series clasificadas erradamente para niños, haciendo alusión a mensajes presuntamente dañinos que estos productos culturales podrían traer a la audiencia juvenil. Casos como Dragon Ball (1986-1989), Ranma ½ (1989-1992), Sailor Moon (1992-1997), Card Captors Sakura (1998) y Pokémon (1996) fueron los más populares de la época (Hernández: 2013).

Como productos culturales transnacionales, la llegada de los dibujos animados japoneses a Latinoamérica fue posible gracias a las relaciones comerciales entre Japón y los países latinoamericanos, o a la llamada "globalización", pues aunque el modelo de una economía de mercado capitalista global reproduzca unas relaciones de poder asimétricas desde una perspectiva geopolítica, y tenga incorporada en sus bases raíces coloniales, además de incentivar un proceso de occidentalización del mundo, esto no significa que todo se haya desarrollado de manera unidireccional (Cobos: 2010). En ese sentido, la adopción del animé como alternativa a las narrativas occidentales ha propiciado el nacimiento de una subcultura denominada Otaku, que cuenta con millones de miembros en muchos países del mundo; todo a raíz de los procesos actuales de desterritorialización, reterritorialización e hibridación cultural que han desencadenado las dinámicas del mundo contemporáneo (García-Canclini: 1990).

El animé podría concebirse como un elemento transculturizador, pues a través de este producto cultural los latinoamericanos desde muy temprana edad están aprendiendo patrones, tradiciones, historias y códigos culturales pertenecientes a la cultura japonesa. Sin embargo, siguiendo a Vidal (2014), el animé es una manifestación cultural que permite conocer otras percepciones del mundo diferentes a las occidentales, no un dispositivo de transculturización, aunque tal vez sí de propaganda ideológica.

Ahora bien, además de ser un producto cultural transmediático, la animación japonesa es una forma de expresión artística transnacional que recrea diversas representaciones del mundo desde la perspectiva de sus creadores, permeando así las concepciones que sus aficionados poseen de su realidad y la opinión que construyen de sus contextos. Esta representación puede ser de situaciones cotidianas, aunque puede darse a través de relatos ancestrales, no exclusivamente japoneses, que exaltan el valor de los conocimientos tradicionales, o por medio de historias utópicas o distópicas futuristas en donde el dominio de la tecnociencia resulta ser la regla; aunque existen algunas historias en donde lo ancestral confluye con lo tecnológico. Todas estas manifestaciones audiovisuales muestran realidades paralelas constantemente construidas y deconstruidas en la dinámica de sus narrativas.

En ese sentido, el animé como representación del mundo puede entenderse como una modelación del mismo, como una cartografía de lo real que construye su significación en una interdependencia entre los consumidores o adeptos a esa modelación, su utilidad y las acciones que se realizan con base en dicha cartografía. Así, toda conceptualización del mundo es un modelo, una abstracción; incluso las teorías científicas son representaciones que devienen como pautas o presupuestos conceptuales que pueden ser útiles o

defectuosos para las acciones de los sujetos. Sin embargo, el animé como representación trasciende la mera modelación del mundo, ya que el modelo en sí, y lo representado, son partes constitutivas de la misma representación, así como la relación dada entre lo que se representa y quien lo representa, en la cual, resulta fundamental la intervención de los sujetos consumidores de la representación, quienes, además de ser los productores de sentido de los conceptos que constituyen la representación a través del lenguaje (Hall: 1997), también guían sus acciones en función de ella (Frias: 2018).

El animé puede lograr que sus aficionados, los Otakus, construyan inferencias, reflexiones u opiniones frente a situaciones de la vida cotidiana, o a fenómenos relacionados con lo ancestral o lo tecnocientífico, proporcionando información suficiente para que estos sujetos, como protagonistas de su realidad, tomen partido en consecuencia. Esto iría en consonancia con los argumentos de Suárez (2004), quien desde el deflacionismo inferencial dice: "A representa B, si y sólo si el poder de representación de A hacia B permite a los agentes competentes e informados sacar conclusiones en relación específica a B" (Suárez: 2004, p. 773).

De ese modo, en las narrativas del animé pueden confluir desde lo cotidiano dinámicas orientales y occidentales, ancestrales y tecnocientíficas, las cuales reflejan unas nuevas formas de subjetividades que se ubican en torno a expresiones artísticas alejadas muchas veces de los cánones occidentales o eurocéntricos. Estas expresiones representativas son fortalecidas a través del, cada vez más diseminado, gusto por estos dibujos animados japoneses, y se convierten en el embudo donde convergen todos los elementos significantes que sustentan el proceso de identificación que configura a los ya mencionados Otakus como sujetos portadores de un discurso propio (Parada: 2012), que al mismo tiempo los redefine constantemente como gremio, subcultura o comunidad.

El animé a lo largo de muchas de sus narrativas elabora escenificaciones de supuestos, exageraciones o situaciones hipotéticas que pondrían en cuestión algunas nociones de lo que se entiende por el sentido común occidental. Así, a través de estas animaciones se pueden describir, reflexionar o hasta problematizar los presupuestos de la falsa homogeneidad epistemológica que respira el pensamiento occidental sobre sus bases modernas y sus complejos de universalidad. Desde esta perspectiva, el animé es un dispositivo representacional que puede entenderse como un conjunto de conceptualizaciones o modelos que describen y explican fenómenos del mundo que no pueden ser percibidos en su constitución profunda (Henao: 2011).

Ahora bien, según Olivé (2011), se pueden dar dos tipos de representaciones acordes a las definiciones anteriormente planteadas; unas objetivas en donde los agentes a través de sus razonamientos, creen que las descripciones que se hacen del estado del mundo responden fielmente a su existencia concreta, por encima de sus creencias, emociones o actitudes; mientras las representaciones subjetivas, son concebidas como formas específicas de observar el mundo que inciden, por una parte, en el actuar de quienes ven el mundo acorde a esas formas, y por otro lado, en las relaciones sociales que se establecen entorno a esas mismas formas. De tal modo, más allá de si la representación del mundo que construye el animé es fidedigna o no, los aficionados le otorgan a las modelaciones que la constituye su propia interpretación subjetiva, construida esta última, con base en los recorridos bio-bibliográficos únicos que cada sujeto posee desde su singularidad e individualidad, otorgando en última instancia un sentido propio a dicha representación.

Se puede afirmar entonces que, tanto el animé como los modelos abstractos y las conceptualizaciones científicas, desde la perspectiva ficcional de representación directa, poseen gran cercanía con las estrategias de representación artística implementadas en la literatura, el teatro y la pintura, regidas por principios creadores que permiten abstraer y conocer elementos del mundo real (Toon: 2010; Walton: 2004), ofreciendo "una descripción imaginaria de las cosas reales" (Levy: 2012, p. 741).

El animé resulta ser una descripción generada desde la creación, a partir de una interpretación del mundo, además es objeto de una reinterpretación que lleva hacia una ulterior representación subjetiva por parte de cada aficionado. De tal suerte, el proceso de la representación que aglutina diversas modelaciones de la experiencia, puede exacerbar o reducir los linderos en los que habita la consideración occidental de lo racional, lo real o lo verdadero. En ese sentido, como lo expone Toulmin (1977) cuando se habla de modelos resulta

recomendable alejarse de los determinismos y recordar que existe una gran diferencia entre pensar que A es B, y pensar de A como si fuera B, aludiendo, desde una perspectiva Kantiana, a que la experiencia no corresponde a las cosas en sí mismas, sino a las representaciones de dichas cosas percibidas en el mundo experiencial.

En suma, el ejercicio de la representación nace en el proceso de subjetivación de la realidad gracias a la experiencia vivida; y de ahí se genera una conceptualización de esa realidad, que lleva luego a su interpretación y posteriormente a su expresión. En ese sentido, la representación, más que la reproducción de la realidad, es el producto de su interpretación por quienes se encuentran en el rol de productores de sentido (Acevedo-Merlano y Chaux-Lizarazo: 2018).

Es importante analizar cómo a través de estas representaciones es posible construir narrativas con tal poder de seducción que logran atrapar a millones de espectadores a lo largo del mundo, quienes, sin haber nacido bajo el andamiaje cultural japonés, han desarrollado gran afinidad por estas narrativas cotidianas, tradicionales, y tecnocientíficas; generando una difusión explosiva de subjetividades marcadas e identificadas, no sólo con la cultura japonesa, sino con las diversas modelaciones que esta manifestación expresiva y representativa construye del mundo.

Cabe recordar lo necesario de superar las opiniones y los lugares comunes que catalogan a este tipo de manifestaciones culturales como pasajeras, sin importancia y vacías en sus contenidos, pues obviar estas 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/transnacional, que construye sus significados en rupturas bajo la naturalización de la ubicuidad y la inmediatez que proporciona internet y sus derivados.

PRÁCTICAS EPISTÉMICAS ANCESTRALES Y ANIMÉ

En este punto es necesario esclarecer lo que se entiende como prácticas. Así, basándonos en Olivé (2009) las prácticas se caracterizan por ser sistemas dinámicos configurados por un conjunto de agentes, objetos, acciones, representaciones del mundo, y supuestos; todos ellos interrelacionados e interactuando constantemente en un medio. Ahora bien, las prácticas epistémicas el autor las explica como prácticas sociales en las cuales se construye un conocimiento específico. En ese sentido, las prácticas sociales están conformadas por grupos humanos en donde los individuos que los integran, además de estar constituidos por unas subjetividades y emociones específicas determinadas por su cultura, también pueden ser concebidos como agentes capaces de llevar a cabo acciones con el propósito de lograr finalidades específicas, valiéndose de unos medios determinados. Así, dentro de las prácticas sociales operan profundas estructuras axiológicas manifestadas en un conjunto de normativas y valores que determinan los fines y las acciones que los sujetos/agentes llevan a cabo, siempre en función de sus creencias, teorías y modelos con los cuales se encuentran circunscritos simbólicamente desde un conocimiento tácito.

En los procesos de construcción cognitiva las prácticas epistémicas como prácticas sociales se encuentran condicionadas por los andamiajes de la cultura, la cual, más allá de ser un sistema de adaptaciones a peculiaridades ambientales, o ese “todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres, y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridos por el hombre” (Tylor: 1975, p. 29), es una trama de significados asignados e intercambiados por los sujetos de una colectividad específica, constituyéndose como un factor primigenio para la generación de una episteme, pues un conocimiento cobra sentido y tiene legitimidad originalmente dentro del contexto cultural en donde se construye, con base en unos entramados simbólicos consensuados colectivamente, y bajo unos patrones de interacción a través de códigos susceptibles a ser interpretados (Geertz: 1987).

Asimismo, se puede concebir como un sistema cognitivo dinámico y heredable intergeneracionalmente, que más allá de la materialidad, establece la interpretación de dicha materialidad, de sus representaciones y

de su estructura axiológica, en la cual sus miembros se organizan entre sí, frente a otros, y frente al mundo (Keesing: 1993), manteniendo la tradición pero a la vez en una constante transformación agenciada interna, y externamente en unas relaciones de poder circunscritas a un sistema global.

Estas prácticas sociales determinadas por la cultura (prácticas socioculturales), en las que operan las prácticas epistémicas como constructoras de conocimiento, pueden ser comprendidas como acciones que movilizan diversas conductas, saberes, enunciados, valores, quehaceres, manifestaciones, hábitos, gestos y diálogos, los cuales siendo de carácter colectivo, llevan consigo un sentido que usan los sujetos miembros de un sistema para comunicarse mientras comparten una espacialidad amarrada a costumbres, creencias y representaciones con las que legitiman la construcción y el significado de comunidad, en lo identitario y en lo simbólicamente compartido (Hinojosa: 2012; Thompson: 1998).

Luego de establecer lo que se entiende por prácticas epistémicas, para hablar de las prácticas epistémicas ancestrales es importante reflexionar sobre lo ancestral, una palabra que desde el siglo pasado se ha relacionado y hasta ha sido utilizada como un cuasi sinónimo de conceptos como: saberes locales, conocimiento tradicional, y conocimientos indígenas. Así, aunque lo ancestral en términos generales haga referencia a los antepasados, al enunciarse desde diferentes disciplinas es ubicado en corpus teóricos que responden a voluntades institucionales, que a la postre se encuentran influenciadas por escuelas de pensamiento, enfoques u objetivos estratégicos (González: 2015). Esto termina incidiendo en cómo es utilizado dicho concepto.

No obstante, a pesar de las diversas definiciones, lo ancestral puede entenderse como un aglomerado cognitivo de presupuestos extensibles a lo práctico, derivados y operacionalizados por la experiencia y la reflexión de comunidades nativas, quienes conservan circunstancias y elementos autóctonos de su entorno original, generalmente milenario, con los cuales los miembros de estas comunidades logran sobrevivir a través del tiempo mientras satisfacen sus necesidades. Estos esquemas cognitivos vernáculos se encuentran estrechamente relacionados con la naturaleza y la relación que los humanos establecen con ella, a través de entidades vegetales, animales e inanimadas, que a su vez complementan las interacciones sociales, la espiritualidad y la política de dichas comunidades (Restrepo: 2007).

Las prácticas epistémicas ancestrales son acciones con las que los individuos pertenecientes a una cultura, construyen un conocimiento específico generado dentro y desde un todo simbólico, el cual cobra sentido en la articulación rizomática entre su lógica, cosmogonía y tradición. Dicha construcción de conocimiento se basa en un pasado distante que responde a unos ancestros, evocando orígenes ontológicos desde lo divino, articulados y sustentados por mitos fundacionales que ordenan y clasifican ese todo rizomático, orgánico y simbólico, en el que esas mismas prácticas epistémicas se legitiman y son explicadas. Aunque muchas veces irreales para occidente, las prácticas epistémicas ancestrales construyen diversos significados en los modos de vida tradicionales consensuada y colectivamente. Estos significados justifican las diversas clasificaciones cosmológicas y el ordenamiento cosmogónico, pensado desde dentro, hacia dentro, pero también desde dentro hacia afuera, con la posibilidad de aceptar la existencia de otras cosmogonías.

Ahora bien, aunque las tradiciones culturales junto a sus prácticas epistémicas ancestrales se muestran como situaciones invariables, la cultura no resulta ser en lo absoluto estática, por el contrario, los procesos culturales tradicionales se encuentran en una constante dinámica de cambios (Grimson: 2001; Arvizu y Snider: 1978); lo mismo ocurre con el patrimonio y la identidad cultural, que en palabras de Bákula (2000), "no son elementos estáticos, sino entidades sujetas a permanentes cambios, están condicionadas por factores externos y por la continua retroalimentación entre ambos. La cultura nunca es estática y, por lo tanto, tampoco lo es el Patrimonio Cultural que viene a ser la suma de los elementos de una cultura" (p. 171).

Generalmente las manifestaciones de las prácticas culturales con sus prácticas epistémicas suelen ser representadas en sus interacciones de forma presuntamente armónica y estática a través del tiempo, lo que obvia sus características procesuales y los conflictos que entre ellas se generan alrededor del patrimonio cultural (Salgado: 2008). En este sentido, en la práctica de la formalización e institucionalización de la cultura

por el patrimonio cultural, pueden aparecer mecanismos de clasificación como los inventarios del patrimonio cultural (Acevedo, Llinás y Martínez: 2017) que continúan reproduciendo una perspectiva clásica del concepto de cultura como algo estático, y propiciando una estandarización de lo cultural; dándole mucha más importancia a los contenidos formales y a las características estéticas de las manifestaciones culturales, objetivándolas mientras se las distancia de las cotidianidades en las que cobran sentido (Bortolotto: 2011); con lo que se trivializa y merma su potencial político en su realidad conflictiva (Santoyo: 2006), subordinando la fuerza e importancia de la tradición a los recursos económicos de su capital turístico, que a la postre terminan dominando por encima de lo identitario y lo cultural (Andrade: 2013).

Los discursos contruidos desde el pensamiento occidental, como es el caso del discurso del patrimonio cultural, son posibles solo bajo un régimen de verdad (Foucault: 1992) dominado por la lógica moderna y constituido en los esquemas de un pensamiento abismal (Santos: 2014), pues reconocen a la episteme occidental como la única válida para la clasificación y el ordenamiento de los conocimientos ancestrales, aceptando la diversidad cultural en sus formas y estéticas, pero no la diversidad epistemológica en sus ontologías.

En ese sentido, a través de muchas películas y series de anime se representa la cultura tradicional y lo que hemos llamado aquí prácticas epistémicas ancestrales. Esto ha sucedido desde GeGeGe no Kitaro (Toei Animation: 1968), Inu Yasha (Sunrise: 2000), hasta La princesa Mononoke (Ghibli: 1997) siempre con rasgos en dónde se aprovecha la riqueza cultural y tradicional, no solo del país del sol naciente, sino de otras manifestaciones culturales diferentes a la japonesa.

Inuyasha, como el animé desde el que se piensan las prácticas epistémicas ancestrales, es una serie muy popular no sólo en Japón sino en el mundo por su gran calidad respecto animación y contenido. A lo largo de su historia logra que los fans desarrollen afinidad por las leyendas y tradiciones japonesas ahí manifestadas debido a la forma en la que son contadas, a través de la representación fantástica de una realidad pasada milenaria en la que el pensamiento tradicional, principalmente del sintoísmo, genera una construcción narrativa seductora para la audiencia aficionada.

En dicha serie se muestra una gran cantidad de manifestaciones culturales y tradicionales en un contexto feudal de antaño, donde es posible la coexistencia entre diferentes mundos. Aquí los seres míticos y sobrenaturales como dioses, hechiceros, y fantasmas productos de leyendas son los protagonistas de esta narrativa. Los contenidos de la serie giran en torno a lo mágico y lo mítico, donde las relaciones entre humanos y seres divinos resultan cotidianas, así como las interacciones con criaturas mitológicas con poderes sobrenaturales, mientras el mundo de los vivos y los muertos se mezcla de forma insoslayable.

Ahora bien, como historia Inuyasha puede expresar lo bello, complejo y ancestral del pensamiento mítico religioso, mientras resalta la importancia de las leyendas tradicionales desde sus esencias; sin embargo, como animé la serie también puede ir en función de mercantilizar la tradición desde una lógica comercial como parte de una industria cultural a la que está articulada.

LA PROPAGANDA TECNOCIENTÍFICA EN EL ANIMÉ

No sólo es la tradición y la ancestralidad las que han encontrado en el animé un espacio ideal para su manifestación, ya que el género Cyberpunk y el Mecha también aprovechan este arte expresivo y representativo en la producción de sus contenidos. En esa medida, son muy populares los títulos en donde la tecnociencia es la protagonista; casos como el de Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (Producción I.G, 2002) o la saga Mobile Suit Gundam Wing (Sunrise, Inc., 1995) que describen una posible apología de la tecnociencia como ideología fundamental en un futuro posible.

El concepto de tecnociencia desarrollado en este trabajo es el que la describe como una hibridación que une a la ciencia y la tecnología en una codependencia, en donde se consolida una colaboración estrecha entre científicos, ingenieros y técnicos (Echeverría: 2010). Así, para comprender el concepto, es necesario conocer

las diferencias entre los elementos que la configuran. De ese modo, la técnica se entiende como meramente procedimental; la ciencia como la construcción de conocimiento académico, con la búsqueda del conocimiento como el fin mismo; y la tecnología como la combinación de las dos primeras en función de una transformación del mundo a partir de la aplicación de los conocimientos científicos en los procedimientos técnicos. La tecnociencia entonces, posee su énfasis en el estrechamiento en la relación entre ciencia y tecnología, en donde sus fronteras tienden a desaparecer mientras se focaliza en actividades destinadas a I+D+I, buscando un avance y mutuo beneficio. En ese sentido, el conocimiento científico se concibe como el medio para el desarrollo tecnológico, y para una innovación rentable que favorezca a la inversión empresarial, mientras se estrechan las relaciones entre progreso científico, beneficios políticos, económicos y militares (Castaño: 2013).

Con referencia a lo anterior, las prácticas epistémicas tecnocientíficas son un conjunto de acciones elaboradas por los miembros de la llamada comunidad científica para construir un conocimiento innovador y rentable basado en supuestos, validado por el método científico, operacionalizando la técnica, la ciencia y la tecnología. Así, la observación sistemática, la medición, la experimentación, y la formulación, análisis y modificación de hipótesis son los pilares fundamentales que conforman las prácticas epistémicas tecnocientíficas; éstas a su vez, organizan y sustentan la lógica del pensamiento occidental moderno/colonial, basadas en la razón sobre unos esquemas de interacción. Estos esquemas crean nodos en una red de relaciones productoras de tensiones entre agentes "humanos y no humanos (instrumentos, baterías, chips o cualquier otro componente tecnológico, objeto físico o ser vivo) (...), que quieren imponer su definición del problema a resolver" (Latour: 1987; Callon: 1987, en Echeverría y González: 2009, p. 706) o del tipo de conocimiento que se desea construir.

Las prácticas epistémicas tecnocientíficas como integradas e integradoras de la episteme occidental moderna/colonial y reduccionista, generalmente no aceptan de manera fundamental la existencia de métodos alternativos, o de un pluralismo epistemológico con el que se pretendan elaborar explicaciones divergentes sobre el mundo por fuera de lo racional/real. El pensamiento moderno es en definitiva un pensamiento abismal (Santos: 2014), pues no permite una interculturalidad debido a que no admite la posibilidad de un proceso dialógico con otras epistemes, ni un reconocimiento como interlocutores válidos a los sujetos que habitan estas formas diferentes de conocimiento, negando sus posibilidades de ser aceptados por estar fuera de los linderos de la racionalidad, esta última muchas veces dogmatizada e instrumentalizada. En ese contexto, la razón es la que otorga el monopolio de saber qué es lo falso o lo verdadero, qué es lo real o lo irreal; todo bajo unos preceptos duales y maniqueos que aseveran la no humanidad de los "Otros": invadidos, colonizados y saqueados, para justificar la propia.

En efecto, lo abismal opera en el pensamiento hegemónico, incluso de los países culturalmente plurales. Es en este panorama o régimen de verdad donde se gestan dichas prácticas epistémicas tecnocientíficas, ya que, de acuerdo a su lógica, son ellas las únicas que pueden generar un conocimiento exacto, válido y real, pero antetodo universal.

Cabe agregar que son evidentes las tensiones que existen entre la democracia y la tecnociencia como elemento de ejecución de poder, y más en lugares culturalmente diversos, pues aunque en casos excepcionales las mayorías posean conocimientos elementales de lo tecnocientífico y una deificación de la razón como la otorgadora del poder y del "deber ser" en la construcción del conocimiento, no existe sociedad alguna en la que todos sus miembros posean la experticia necesaria para el desarrollo que la tecnociencia requiere, pues no todo occidental es científico, así como no todo indígena es chamán. De tal suerte, podría existir una relación entre el gobierno indirecto que plantea Boaventura de Sousa, y la asunción de la tecnociencia en sus características de ser operada, desarrollada y administrada por entes privados, como la manifestación de ese volver colonial, en donde el estado se retira de la regulación social a favor de las mayorías, las cuales pasan a depender de la misericordia de poderosos actores no estatales (Santos: 2014).

La tecnociencia puede considerarse como el epitome de un desarrollo creado y propuesto desde occidente, bajo todo un andamiaje positivista desde el cual los epicentros del poder tecnocientífico se piensan

y piensan el resto del mundo desde su propia ideología, para ellos la única válida, aceptando la diversidad en tanto ésta sea vinculatoria y acorde a su modelo de mundo en sus términos impositivos, desde donde miden y persuaden otras lógicas. Esto podría reproducir una neocolonización abanderada por el metarrelato de la tecnociencia con todo su esquema y estructura gramatical, que se muestra como la supuesta salvadora de la crisis mundial, 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 geopolítico.

Con el discurso de la tecnociencia a la cabeza, parece el retorno al modelo de la modernización (Madoery: 2007), en el que los países pobres necesitan adquirir nueva tecnología para mejorar su producción e incrementar su producto interno bruto. Para ello, tienen que renunciar a sus tradiciones cuando éstas representan un freno para el concepto de desarrollo que quiere imponer Occidente. Es decir, el objetivo de este modelo no fue más que moldear las naciones pobres a imagen y semejanza de los países industrializados. Este desarrollo fue definido como un proceso unilineal y evolucionista, en donde los países en vías de desarrollo veían al “estado social” de los países desarrollados como el ideal, convirtiéndose éste en el objetivo final, llevando a cabo la imitación de sus prácticas, entre ellas las epistémicas.

Sin embargo, actualmente las estrategias son más sutiles, no se habla de que lo tradicional sea un obstáculo, no se lucha frontalmente contra la diferencia; ahora se hegemoniza, se intenta vincular o absorber y seducir para que la diferencia permanezca en apariencia, pero acorde y defendiendo la ideología hegemónica del pensamiento occidental supuestamente poscolonial. En ese sentido, la tecnociencia puede ser pensada como arma de manipulación y condicionamiento cultural, desde la cual se niega una emancipación del sistema, pues sus discursos condicionan la manera en la que se constituye la vida, ejerciendo un biopoder que puede manifestarse a través de políticas públicas encargadas de determinar, por ejemplo, quién puede portar una prótesis o no, o quién es el apto en la lista de trasplantes. En esa lógica, la política del biopoder decide quién vive y quien muere, pues la tecnociencia como el andamiaje donde se gesta la tecnomedicina (Miranda: 2003) y sus bondades no es para todos, sino para los que puedan pagar por ello.

Aunque puede ser una herramienta ideológica de propaganda tecnocientífica desde unos presupuestos occidentales capitalistas y una lógica de mercado para que la tecnociencia sea asimilada, el animé también puede convertirse en un dispositivo narrativo que muestra la posibilidad de deconstruir algunos presupuestos del pensamiento binario occidental, basado en la dualidad; proporcionando oportunidades para la crítica axiológica, que la misma tecnociencia pone en cuestión. Así, desde estas narrativas, en donde las metáforas como las del Cyborg se muestran como una potencialidad desde la virtualidad, se pueden dilucidar posibilidades en lo experiencial de lo actualmente utópico.

A pesar de que la tecnociencia es producto del pensamiento occidental moderno colonial, en una lógica capitalista neoliberal de mercantilización de los seres humanos y obsolescencia programada; ese mismo proceso tecnocientífico ha llevado a revolucionar la manera en cómo se conciben los fundamentos del ser, la moral y el género (Haraway: 1995); poniendo en cuestión algunos presupuestos del mundo que giran en torno a la pluralidad de la vida, y la existencia.

A través de esos avances tecnocientíficos se han producido posibilidades de crítica; como hemos dicho, la metáfora del Cyborg es una de esas posibilidades para reflexionar sobre cómo a través de esta penetración tecnocientífica, la axiología tradicional heredada de la modernidad, caracterizada, entre otras cosas, por la heteronormatividad y la patriarcalidad dentro del ya mencionado pensamiento binario, se deconstruyen con esta misma producción tecnocientífica que pone en duda los presupuestos occidentales sobre la vida. En suma, la posibilidad de crear inteligencia, por muy artificial que sea catalogada, llama a revisión los esquemas axiológicos dominantes de occidente.

El discurso sobre lo que nos hace o no humanos se complejiza cuando se contempla la construcción de agentes no humanos (máquinas) que puedan ser conscientes de su existencia, que puedan entender las sensaciones y emociones, aún más, sentirlas; lo que hoy parece imposible, como hace siglos era imposible el Internet o la IA. Así, la metáfora del cyborg como seres basados en el existencialismo y no en la reproducción, es un pretexto para cuestionar la capacidad que tienen ciertas entidades basadas en unos principios con los

que ejercen cierto poder. En ese sentido, son muchos los animés dentro del género cyberpunk o Mecha en donde se muestran seres humanos con prótesis tecnológicas. En *Ghost in the shell* que es el caso que nos ocupa, por ejemplo, se observa la disolución de dualismos como: mente y cuerpo, hombre y mujer, realidad y apariencia, cultura y naturaleza, donde la resistencia a las posiciones dominantes es la regla.

En la narrativa de estos animés se desmonta la estructura que reproduce la dicotomía entre bueno/malo o natural/artificial como presupuestos, evidenciando el dogmatismo de dichas dicotomías, a través de otras realidades que contradicen los principios axiológicos naturalizadores del "status quo" contemporáneo. En esa medida, así como cada uno de los presupuestos es un constructo, de la misma manera en el animé se reinventan o destruyen, pues no se parte de situaciones dadas por hecho en el mundo experiencial. Tal como se ha visto, en estas narrativas es muy frecuente el protagonismo de individuos cyborgs que interactúan en un futuro posible, donde la combinación y articulación entre organismos biológicos y circuitos tecnológicos resulta ser estrecha y cotidiana.

Por tanto, aunque la tecnología sea una invención humana bajo unos contextos históricos y culturales específicos, cuando es producida e integrada a las dinámicas sociales de la vida cotidiana, agencia a la inversa; ya no desde el agente hacia la situación que se desea resolver o abordar, sino desde lo que se aborda o transforma hacia la percepción y realidad de los agentes que han logrado la transformación de su realidad. En ese sentido, cuando se transforma el mundo a través de la tecnociencia, en última instancia se transforman los agentes, debido a que deben adaptarse a la transformación que han generado en el entorno.

El animé como potencia de lo real puede ser un dispositivo de propaganda ideológica de lo tecnocientífico; este último, producto del capitalismo en lo económico y producto del pensamiento racional moderno/colonial en lo epistemológico. Por tanto, desde los fundamentos de la industria cultural y como un producto estético en función de la expresión y la representación, pero a la vez del lucro, el animé se encuentra circunscrito en la dinámica de la oferta y la demanda con un propósito comercialmente ideológico, que desde lo artístico logra seducir a sus aficionados a través de sus estilos narrativos, para que se familiaricen con la tecnociencia y la deseen articular a su vida cotidiana.

TENSIONES ENTRE LAS PRÁCTICAS EPISTÉMICAS ANCESTRALES Y TECNOCIENTÍFICAS EN EL ANIMÉ. EN BUSCA DE UNA ESPIRITUALIDAD TECNOCIENTÍFICA

Existen animés en donde las prácticas epistémicas ancestrales se articulan con las tecnocientíficas. Se pueden apreciar casos como el de *Gasaraki* (Sunrise, 1998) en el que se establece una mezcla entre lo tecnocientífico representado por lo Mecha, y lo ancestral representado por el teatro Noh; o por su parte, *Neon Genesis Evangelion* (Gainax, 1995) el cual muestra una tensión entre algunos elementos de la religión judeocristiana como los ángeles desde lo ancestral, en oposición a la tecnociencia representada en los "Evangelion".

Así, a través de las tensiones representadas en el anime entre prácticas epistémicas ancestrales y tecnocientíficas, se pueden problematizar las incidencias biopolíticas con las que se determinan los recorridos vitales personales/individuales de los miembros de comunidades en contextos culturalmente diversos o en comunidades, si bien occidentales, enraizadas en lugares de enunciación periféricos, en donde se recrean imaginarios respecto a la tecnociencia, no sólo como lucha o enfrentamiento epistémico contra lo ancestral, sino como proceso hegemónico, salvador, y a la vez impositivo desde ejes de poder, que al mismo tiempo se aprovechan y usufructúan de la promoción, distribución y comercialización de esta tecnociencia en dichos contextos, manifestada en proyectos privados de expansión mercantil camuflados en inversión social para la superación de la histórica precariedad estructural.

En lo relativo a la diversidad epistemológica, la condición de periferia y la precarización social, opera el acceso limitado y desigual en la distribución del conocimiento. Esto articulado a irrupciones generadas por procesos coloniales, perpetúa la incompatibilidad entre lo moderno/colonial, representado por las prácticas

epistémicas tecnocientíficas, y las prácticas epistémicas ancestrales. En ese sentido, sobre las relaciones que se establecen entre las dos prácticas epistémicas pueden darse procesos de transculturación o epistemicidios cuando la articulación no ocurre de manera horizontal o dialógica, pues, aunque se demuestre que algunas prácticas epistémicas ancestrales sean más efectivas que las tecnocientíficas para lograr un mismo objetivo, siempre resulta difícil aceptar para el pensamiento occidental dicha posibilidad. Muchos son los casos en donde se da mayor eficiencia en procesos, por ejemplo, agrícolas, desde prácticas ancestrales que, desde procesos industrializados, aunque también puede ocurrir lo contrario.

Para que se pueda lograr una ecología de saberes se debe reconocer ese pluralismo en tanto aceptación de posibilidades divergentes y factibles desde otras lógicas. Ahora, aunque los puentes interculturales requieran traducciones desde lo semántico, no siempre será posible encontrar equivalencias simbólicas para los presupuestos, tanto ancestrales como tecnocientíficos, ya que parten de cosmogonías distintas.

Teniendo en cuenta lo anterior, en la narrativa ficcional del animé japonés se logra establecer una relación entre ambas prácticas epistémicas, muchas veces dialógica, y hasta complementaria, superando las dualidades del pensamiento occidental maniqueo. De ese modo, estas producciones audiovisuales se convierten en referentes para la difusión de una complementariedad entre lo ancestral y lo tecnocientífico; logrando circunscribir las prácticas epistémicas ancestrales a las dinámicas tecnocientíficas hegemónicas, posiblemente para anclarse cerca al liderazgo axiológico que presupone tener el pensamiento occidental moderno/colonial, representado en la tecnociencia; dicho acercamiento se agencia desde unos elementos constitutivos esencialmente endógenos que se ponen en juego como complementarios antes de ser aislados del protagonismo epistémico dominante.

El animé podría convertirse en un dispositivo expresivo y representativo de la articulación entre lo ancestral y tecnocientífico, así como en un puente axiológico entre ambas prácticas epistémicas en función de alcanzar una complementariedad y un enriquecimiento mutuo. De ese modo, las ideologías configurativas de las prácticas epistémicas ancestrales podrían llenar los vacíos éticos de las prácticas epistémicas tecnocientíficas. Esto podría contribuir a incentivar y enriquecer la consolidación de una educación e investigación intercultural, que a través de un diálogo epistemológico horizontal, ayude a consolidar políticas tecnocientíficas interculturales generadoras de innovación, y que al mismo tiempo faciliten procesos de apropiación social tecnocientífica desde conocimientos situados y lugares de enunciación ancestrales, que no deterioren las dinámicas propias de las comunidades locales en contextos naturales y culturales diversos.

Las tensiones entre ambas prácticas epistémicas desafían la posibilidad de una relación inter-axiológica de diversos mundos posibles, desde múltiples naturalezas que desde siglos han re-existido al conocimiento hegemónico occidental/moderno/colonial y a sus constantes violencias epistémicas y físicas. Así, las ideas de muchos pueblos ancestrales que argumentan compartir una configuración mental y espiritual entre los seres humanos, animales e incluso piedras, la ciencia lo llamó animismo, y a la identificación ritual espiritual con los animales: totemismo; ambos conceptos fueron valorados siempre con tintes peyorativos, concebidos como atrasados e ilógicos; sin embargo, a través de los adelantos de la mecánica cuántica, la semiótica peirceana, la comunicación entre micropartículas, y la geometría fractal, han demostrado tener razón (James y Jiménez: 2002), pues a niveles subatómicos todo posee movimiento y se encuentra regido por los mismos elementos, y bajo las mismas reglas. Ahora bien, a pesar de las históricas tensiones, el animé como una industria cultural podría ser una excusa para encontrar una justificación de crear en la tecnociencia una mitología de origen espiritual que legitime la adopción de la tecnociencia como ideología más allá de su consumo, adopción, implementación o apropiación.

Según se ha visto, las prácticas epistémicas ancestrales se fundamentan en los mitos fundacionales, generalmente de origen espiritual, sin embargo, la tecnociencia carece de esta génesis metafísica como parte de una cosmogonía, por tanto, necesitaría un origen místico/espiritual para legitimarse como ideología trascendental desde lo cotidiano, y superar su karma de instrumentalidad que la trivializa frente a otras formas de organización y clasificación existencial. En ese sentido, como respuesta a las dinámicas de resistencia a la tecnociencia, se acude a lo espiritual para que sea asimilada más eficientemente. Así, el animé se convierte

en un medio para hacer familiar la tecnociencia, a través de la apelación a la tradición y una posible espiritualidad que plantearía, más que una convergencia entre lo sacrilego/profano y lo sagrado, buscaría una sacralización de lo sacrilego/profano.

En efecto, si desde las prácticas epistémicas tradicionales una roca, un peñasco o un río pueden contar con espíritu, como parte de una mente mayor, desde el espíritu del agua, hasta el corazón de la montaña, como seres inanimados desde la perspectiva occidental, una creación elaborada a base de aleaciones metálicas también podría contar con espíritu. Este animismo tecnológico (Moreno: 2001), producto del desencantamiento por la existencia, parece ser ahora el foco de un nuevo encantamiento (Shayegan: 2005) de una sacra posibilidad de creacionismo artificial protagonizada, no por los dioses, sino por los humanos. No se trata ahora de extender el alma a la máquina, ni de darle alma o vida (Macías: 2004), se trata de considerar a los elementos inanimados artificiales (Féher: 2000) como portadores de espíritu en sí mismos, no solo como actantes, ni como agentes (Latour: 1987), sino como sujetos huéspedes del ser.

Ese movimiento que todo abarca y que se encuentra en todo, esa esencia espiritual desde lo ancestral o desde lo subatómico; esa energía que transmuta como la piedra sagrada, constituida de minerales que son manufacturados, y convertida en robot, o en una IA; abre un camino que va desde un animismo tradicional, hacia un animismo tecnológico. No obstante, existen muchos riesgos en estas posibles articulaciones si no se dan en doble vía, y por tanto es necesario poner bajo sospecha la presunta imparcialidad ideológica que rodea la propaganda tecnocientífica, pues la aparente neutralidad o asepsia ideológica (Cruz; Reyes; Cornejo, 2012) es usualmente aprovechada por el pensamiento hegemónico para promover sus agendas desde una posición privilegiada de poder.

Aunque el animé se podría considerar en algunos casos como un arte expresivo y representativo que propicia la difusión de un pensamiento posabismal (Santos: 2014), y de un pluralismo epistemológico desde muchas de sus narrativas cuando muestra una relación horizontal entre lo ancestral y lo tecnocientífico, puede ocurrir lo contrario; así como pasó con el barroco americano, que combinaba el misticismo conservador europeo español con la tradición indígena bajo una aparente articulación, mientras lo que se reproducía eran expresiones de dominación colonial, que encarnaban una representación del dominio de unas comunidades sobre otras, en una inclinación por la permanencia del noble.

En el animé como manifestación artística se observa, dependiendo de la narrativa, por un lado, una apología de lo ancestral, mostrando la importancia de conservar las tradiciones milenarias, y por otro lado se da una apología de la tecnociencia como la ideología dominante legítima. En muchos casos se tiende a combinar estas dos posturas, describiéndolas como ideologías compatibles y complementarias, en donde cada una podría estar aprovechándose de la otra para legitimarse en cada una de las esferas epistemológicas a las que contradice en su cosmogonía.

Ahora bien, si dicha articulación es posible o no, tal y como lo muestra el animé, hay que tener en cuenta que lo ancestral se encuentra en desventaja como un pensamiento subalterno frente a lo tecno-científico, pues este último representa a una ideología capitalista que ha dejado claro su interés de ser aceptada y legitimada por los sectores que aún la ven como una amenaza en cuanto proceso de homogeneización cultural, y más aún cuando el animé como industria cultural, está circunscrito a una lógica de mercado que responde a esa misma ideología dominante. De ese modo, "no existe caso alguno en que el capitalismo no haya apelado a mitos interpelatorios precapitalistas, o no se haya revestido "con el ropaje del pasado" (Zavaleta: 1990, en Zalazar: 2014, p. 101). Sin embargo, como industria cultural, y aún dentro de esa lógica dominante, existen posibilidades de enunciación y toma de posiciones que pueden ser independientes a la lógica que mueve el mercado, en función de alcanzar procesos verdaderamente dialógicos.

CONCLUSIONES

Se puede afirmar que el discurso de la tecnociencia como salvadora del mundo se ha convertido, en términos de Lyotard (1987), en el “meta-relato” contemporáneo que ofrece la promesa de bienestar generalizado a la humanidad. Este discurso es defendido a capa y espada por las esferas científicas, políticas y económicas que ven en este argumento una oportunidad de progreso. En ese sentido, desde diferentes ámbitos se ha justificado tal postulado con las evidencias técnicas y tecnológicas que se expresan en áreas como la medicina, la física, la astronomía, etc. Este es el discurso dominante en la esfera de lo público y desde una perspectiva cotidiana desde los contextos occidentales, llegando a los linderos de culturas diferentes a la occidental, pero que poco a poco están adoptando estos discursos hegemónicos impositivos, que al final influyen en los procesos de enculturación, mientras que se valora al conocimiento tecnocientífico como la única posibilidad desde la cual las sociedades contemporáneas lograrán una convivencia pacífica, tolerante, equitativa e inclusiva.

Así, el discurso de la tecnociencia como una parte de dicho “meta-relato”, se presenta en las prácticas sociales con la promesa de potenciar las características que configuran la dinámica sociocultural sustentada en el mantenimiento del estado de bienestar bajo unas prácticas epistémicas modernas/coloniales manifestadas en el capitalismo tardío, respondiendo mejor a las características y necesidades de la vida urbana, caracterizada por, como dice Lévy (2007), las altas velocidades y dinámicas de tiempo frente a la obtención y renovación del conocimiento; dinámica creada en gran parte por esa misma articulación de la tecnociencia en la sociedad. En ese sentido, como sucede con todo discurso prometedor y novedoso, se convierte en una moda que permea gran parte de las esferas en la sociedad, en donde cada uno espera beneficiarse de dichas promesas, pues “los discursos políticos que aluden al conocimiento parecen ser una moda más que una realidad” (Balderas: 2009, p. 76).

No obstante, la imposibilidad de articular armónicamente lo tradicional con lo tecnocientífico ha ocurrido en la mayoría de los casos, no por simple negación, sino porque las maneras en las que se intentan integrar las tecnologías a las dinámicas culturales tradicionales, han sido y continúan siendo homogéneas, sin adaptarse a las singularidades de los contextos en donde se encuentran las comunidades, y mucho peor, sin propiciar un diálogo horizontal.

Además de la contradicción causada por lo material y lo técnico, está lo relacionado a los contextos culturales, que también requieren unos tratamientos diferenciales e inclusivos que puedan generar una apropiación de las tecnologías sin el riesgo de epistemicidios, pues no todas las culturas construyen ni asimilan los procesos cognitivos siguiendo el mismo camino. Sin embargo, a pesar de que nociones generalizadas vean la incursión de la tecnociencia de forma suspicaz en contextos interculturales, es posible una articulación y apropiación de las mismas en culturas diferentes a occidente, ya que si se lleva a cabo de forma correcta y concertada con las comunidades, se pueden lograr grandes sinergias en coexistencia armónica entre las formas del conocimiento científico occidental y otras maneras de conocimiento, tomando como ejemplo algunos casos de oriente y Latinoamérica, que han articulado el conocimiento científico a sus propias dinámicas sin perder sus singularidades o esencias históricas, logrando una coexistencia entre ambas epistemologías (Canclini: 2004).

La manera en la que se está intentando llevar a cabo la articulación y apropiación de la tecnociencia en los diferentes contextos, a través de algunas políticas públicas encargadas de expandir la tecnociencia, no resulta muchas veces la adecuada, lo que produce una incoherencia entre la tecnología y las necesidades locales, sin poder generar un ambiente propicio para una verdadera innovación.

En el proceso de pasar de una sociedad de la información a una sociedad del conocimiento, se han evidenciado muchas falencias estructurales e históricas que entorpecen la realización de dicha sociedad. No se puede pretender llegar a una sociedad del conocimiento plural, armónica e inclusiva, si a pesar de la

supuesta conciencia sobre las desigualdades, aún existen muchos poblados en las periferias de los “estados nación”, inclusive dentro del mismo mundo occidental, donde ni siquiera las necesidades básicas se encuentran satisfechas. Y más aún cuando la sociedad del conocimiento se diferencia de una sociedad de la información al poseer mayor conciencia referente a lo social, ético y político, ya que, en ese tipo de sociedades, todos los desarrollos que se den del conocimiento van en dirección a satisfacer las necesidades propias de esa sociedad (Ruiz, Martínez & Valladares: 2010). Sin embargo, la mentalidad de muchos de los líderes encargados de gestionar las posibilidades para una nueva sociedad, operan dentro de los albrures del pensamiento occidental/moderno/colonial abanderando la insignia de una razón meramente instrumental.

Por lo tanto, la pretensión de construir una sociedad del conocimiento con la imposición de iniciativas creadas desde las concepciones occidentales de progreso y desarrollo, paradójicamente ha evidenciado unas grandes grietas estructurales en la configuración de la sociedad contemporánea capitalista, pues muchos de los obstáculos que impiden la realización de ese proyecto de sociedad, son vestigios de desigualdades históricas localizados en los sustratos del modelo social heredado del colonialismo y la modernidad, que supuestamente superados, aún hacen mella en la forma cómo se concibe al “meta-relato” de la tecnociencia como producto de la lógica occidental, pero con pretensiones y características susceptibles a ser presuntamente universales.

Esto no quiere decir que no pueda darse un diálogo de saberes entre el pensamiento occidental, representado en este caso por la tecnociencia, y los saberes locales, representados por las prácticas epistémicas ancestrales, por el contrario, es una gran oportunidad para crear sinergias axiológicas, en una ecología de saberes, que lleve a un pensamiento posabismal producto de ese diálogo, que al final pueda responder, no solo a las concepciones universalistas o globales del conocimiento, sino a las realidades y conocimientos situados; de ahí lo importante de propiciar acercamientos con las comunidades locales para empezar a generar un conocimiento en doble vía, con el propósito de que la participación de los pueblos tradicionales vaya más allá de una posición pasiva en donde los expertos occidentales llevan su conocimiento; la idea es abrir la posibilidad de un diálogo de saberes entre las partes, que supere la simple asimilación de la información y de las propuestas generadas fuera de los contextos. Por lo que es importante apoyar estrategias efectivas de comunicación y traducción cultural entre los diferentes agentes que participan en proyectos colaborativos interculturales, con el fin de lograr una integración e interlocución equitativa.

De ese modo, este es un tema que debe ser tratado de acuerdo a las particularidades de las localidades, ya que la apropiación del conocimiento debe ser acorde a las dinámicas socioculturales propias, en función de aprovechar al máximo los avances tecnocientíficos y los conocimientos ancestrales. Por tanto, se deben generar metodologías inclusivas que propicien la reflexión crítica, respetando la riqueza y diversidad cultural, sin vulnerar las libertades que cada comunidad posee dentro de sus cosmovisiones, contribuyendo a resolver las controversias y tensiones que se pueden generar en el diálogo entre diferentes epistemologías, mundos, saberes o tradiciones, en busca de acuerdos en equidad. De ahí, que la cuestión esté en que dicho diálogo debe ser horizontal desde el momento de la formulación de las propuestas de diálogo y no continuar reproducción una violencia epistémica disfrazada de avisos o consultas previas, en donde simplemente se notifica a las comunidades locales de las decisiones tomadas desde los centros hegemónicos, ignorando generalmente las realidades que pretenden gobernar desde una sola cosmogonía.

Todas estas tensiones y problemáticas que se han descrito anteriormente se pueden evidenciar en las historias que las series focalizadas desarrollan, y de ahí elaborar interpretaciones en torno a dichas tensiones, para trascender el contexto de la animación y llevar las reflexiones al mundo análogo frente a las actuales condiciones de pugna entre las prácticas epistémicas ancestrales latinoamericanas y las prácticas epistémicas tecnocientíficas occidentales. Además, el animé como un arte expresivo y representativo puede propiciar la difusión de un pensamiento posabismal que, al evidenciar las tensiones entre ambas prácticas epistémicas, permita generar posibilidades de diálogos, más allá de si es considerada o no como dispositivo de propaganda ideológica.

BIBLIOGRAFÍA

- ACEVEDO-MERLANO, A. y CHAUX-LIZARAZO, J. (2018). Juego, luego existo: Reflexiones en torno a los videojuegos y las subjetividades. En *Territorio, identidades, comunicación*. Rionegro: Universidad católica de oriente.
- ACEVEDO, A., LLINAS, R. Y CASTIBLANCO, D. (2017). Inventario participativo del patrimonio cultural inmaterial del municipio de Santa Ana en Magdalena, Colombia. *Ge-Conservación*, 12, 67-79.
- ANDRADE, M. (2013). ¿A quién y qué representa la lista representativa del patrimonio cultural inmaterial de la nación en Colombia? *Boletín de Antropología*, Universidad de Antioquia, 28 (46): 53-78.
- ARVIZU, S. Y SNIDER, W. (1978). *Demystifying the Culture: Theoretical and Conceptual Tools*. Sacramento, CA: CSU.
- BÁKULA, C. (2000). Tres definiciones en torno al patrimonio. *Turismo Y Patrimonio*, (1), 167-174. Recuperado a partir de <http://ojs.revistaturismoypatrimonio.com/index.php/typ/article/view/102>
- CASTAÑO, R. (2013). Ciencia, tecnología y tecnociencia. Una propuesta para su enseñanza desde CTS, *revista vínculos*, 10 (2), pp. 471-486.
- COBOS, T. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura Otaku en América Latina. *Razón y Palabra*, 15 (72).
- CRUZ, M.; REYES, M. Y CORNEJO, M. (2012). "Conocimiento situado y el problema de la subjetividad del investigador/la". *Cinta de moebio*, n. 45, pp. 253-74. <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-554X2012000300005>
- ECHEVERRÍA, J. (2010). Tecnociencia, technoética y technoaxiología. *Revista Colombiana de Bioética*, 5 (1), 142-152
- ECHEVERRÍA, J. Y GONZÁLEZ, M. (2009). La teoría del actor-red y la tesis de la tecnociencia. *RARBOR*, 185 (738), 705-720 doi: 10.3989/arbor.2009.738n1047
- FÉHER, M. (2000). Lo natural y lo artificial. *Teorema* N° 5. Vol. XVI/3
- FRÍAS, G. (2018). *Ciencia, cultura, ideología y comunicación: oficinas de comunicación de la ciencia en institutos de investigación científica*. Doctorado. Universidad nacional autónoma de México.
- FOUCAULT, M. (1992). *Microfísica del poder*. Madrid: Editorial La Piqueta.
- GARCÍA-CANCLINI, N. (1990). *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Grijalbo
- GEERTZ, C. (1987). *La interpretación de las culturas*. México: Gedisa.
- GRIMSON, A. (2001). *Interculturalidad y comunicación*. Colombia: Norma.
- GONZÁLEZ, M. (2015). La emergencia de lo ancestral: una mirada sociológica. *Espacio Abierto*, 24 (3), 5-21.
- HALL, S. (1997). *El trabajo de la representación*. Londres: Sage Publications.
- HARAWAY, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.
- HENAO, B.; STIPCICH, M. Y MOREIRA, M. (2011). "La educación en ciencias desde la perspectiva epistemológica de Stephen Toulmin" en *Lat. Am. J. Phys. Educ.*, Vol. 5, No. 1, marzo, p. 232-248.

- HERNÁNDEZ, C. (2013). Animación japonesa y shintō. *La Colmena*, (78), 25-30.
- HINOJOSA, L. (2012). Consumo y uso de las TIC's en una comunidad universitaria mexicana. *Omnia*, 18 (1), 9-24.
- JAMES, A Y JIMÉNEZ, D. (2002) 1er coloquio "Diálogo de las dos magias" Sistemas mágico-religiosos afroamericanos y chamanismo indígena. Universidad nacional de Colombia.
- LEVY, A. (2012), "Models, Fictions, and Realism: Two Packages", *Philosophy of Science*, 79(5): 738–48.
- MACÍAS, L. (2004). *El llamado del Cheneque*. México: Limusa
- MADOERY, O. (2007). *Otro desarrollo. El cambio desde las ciudades y regiones*. Argentina: Universidad Nacional de General San Martín.
- MATO, D. (1994). "Procesos de construcción de identidades transnacionales en América Latina en tiempos de globalización", en *Teoría y política de la construcción de identidades y diferencias en América Latina y el Caribe*, Caracas, UNESCO, Nueva Sociedad.
- MIRANDA, N. (2003). La historia de la medicina en la formación del profesional en medicina: tres casos históricos destacados. *Revista Colombiana de Filosofía de la Ciencia*, 4 (9), 175-202.
- MORENO, I. (2001). Genoma digital. *Análisis*, (27), 101-114.
- OLIVÉ L. (2011). La ciencia y la tecnología en la sociedad del conocimiento. México: FCE.
- OLIVÉ L. (2009). Por una auténtica interculturalidad basada en el reconocimiento de la pluralidad epistemológica. En L. Tapia Mealla (coord.), *Pluralismo Epistemológico*. La Paz, Bolivia: CLACSO, CIDES-Universidad Mayor de San Andrés.
- ORTIZ, M. Y RODRÍGUEZ, I. (2012). Los productos de animación japoneses como expresión de un modelo de negocio. El caso de la producción anime. *Comunicación y Hombre*, (8), 140-155.
- PARADA, D. (2012). Manga - anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku. *Tesis Psicológica*, (7), 160-175.
- RESTREPO, C. (2007). Apropiación indebida de recursos genéticos, biodiversidad y conocimientos tradicionales: "Biopiratería". Bogotá: U. Externado de Colombia.
- SALGADO, M. (2008). El Patrimonio Cultural como narrativa totalizadora y técnica de gubernamentalidad. *Centroph*, (1), 13-25.
- SANTOS, B. 2014. Más allá del pensamiento abismal: de las líneas globales a una ecología de los saberes, pp. 21-61. En: B. De Sousa Santos y M. Meneses. *Epistemologías del Sur (Perspectivas)*. Madrid: Akal.
- SANTOYO, A. (2006). Investigación para la definición de un marco conceptual de la política sobre patrimonio cultural inmaterial en Colombia. Informe del Instituto Colombiano de Antropología e Historia –ICANH, Bogotá.
- SHAYEGAN, D. (2005). "esquizofrenia domesticada". En Bindé, J. (Dir). *¿ Adónde van los valores?: coloquios del siglo XXI*. Icaria Editorial.
- SUÁREZ .M, (2004). "An Inferential Conception of Scientific Representation", *Philosophy of Science*, 71(5): 767–779. doi:10.1086/421415
- THOMPSON, J. (1998). *Los medios y la modernidad: una teoría de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós
- TOON, A. (2010). "Models as Make-Believe", en Frigg, Roman and Matthew C. Hunter (eds.), 2010, *Beyond Mimesis and Convention: Representation in Art and Science*, Berlin and New York: Springer, pp. 71–96.

- TOULMIN, S. (1977). *La comprensión humana: el uso colectivo y la evolución de los conceptos*. Madrid: Alianza Editorial.
- TYLOR, E. (1975). "La ciencia de la cultura". En Kahn, J. S. (Comp.), *El concepto de cultura* (pp. 29-46). Barcelona: Anagrama.
- VIDAL, L. (2014). *El animé como elemento de transculturación*. España: Editorial académica española.
- WALTON, D. (2004). *Abductive Reasoning*. The University of Alabama Press, Tuscaloosa.
- ZALAZAR, C. (2014). ¿Ethos barroco o herencia clásica?: en torno a la tesis americanista de Boaventura de Sousa Santos., pp. 85-116. En: B. De Sousa Santos y M. Meneses. *Epistemologías del Sur (Perspectivas)*. Madrid: Akal.
- ZAVALETA, R. (1990). *Problemas de la cultura, la clase obrera y los intelectuales*. UNU.

BIODATA

Álvaro ACEVEDO-MERLANO: Es etnógrafo y antropólogo colombiano egresado de la Universidad del Magdalena y profesor tiempo completo de la Universidad de la Costa (CUC). Es Magister en educación de la Pontificia Universidad Javeriana y magister en comunicación y desarrollo de la Universidad Cecilio Acosta. Actualmente es el líder del grupo de investigación Community de la Universidad de la Costa; miembro del grupo de investigación sobre oralidad, narrativa audiovisual y cultura popular en el Caribe Colombiano - ORALOTECA y miembro asociado del grupo de investigaciones en diversidad humana IDHUM. Hace parte de la red mundial de escritores en español: REMES y de la Red Iberoamericana de investigadores en Anime y Manga. En su trayectoria como investigador ha participado en diversos proyectos de investigación social y ha publicado varios artículos en revistas de alto impacto además de algunos libros y textos literarios de escritura creativa.