

CENTRO DE ENSEÑANZA TÉCNICA Y SUPERIOR



**CONFIGURACIÓN DE LA FORMACIÓN ARTÍSTICA DE LOS ESTUDIANTES QUE POSEEN
DISCURSOS ESTÉTICOS RELACIONADOS CON EL CONSUMO DE ANIME Y MANGA DE
LA LICENCIATURA EN ARTES PLÁSTICAS DE LA UABC MEXICALI**

Para obtener el grado de

Doctor en Educación

Presenta:

Juan Ramón Agúndez Vargas

Matrícula: 040999

Director de tesis:

Dr. Carlos Antonio González Palacios

Configuración de la formación artística de los estudiantes que poseen discursos estéticos relacionados con el consumo de anime y manga de la licenciatura en artes plásticas de la UABC Mexicali.



TESIS

Que para obtener el grado de:

Doctor en Educación

Presenta:

Juan Ramón Agúndez Vargas

Aprobada por:

Dr. Carlos Antonio González Palacios
Presidente

23 de mayo de 2025

Fecha de aprobación

Dr. Edgar Antonio Madrid
Secretario

Dr. David González Hernández
Vocal

Dr. José Luis Bonilla Esquivel
Coordinador Académico

Tabla de contenido

Resumen	10
Introducción	11
Capítulo 1. Planteamiento del problema	15
1.1. Preguntas de investigación	23
1.1.1. Pregunta general	23
1.1.2. Preguntas específicas	23
1.2. Objetivos de investigación	24
1.2.1. Objetivo general	24
1.2.2. Objetivos específicos	24
1.3. Supuestos	24
1.4. Justificación	25
1.5. Alcance y limitaciones	28
Capítulo 2. Antecedentes	30
Capítulo 3. Marco de referencia	39
3.1. De las industrias culturales al consumo cultural	39
3.2. Entre subjetivación y subjetividad	56
3.3. Del plan de estudios al currículum	63
Capítulo 4. Marco contextual	71
4.1. Mexicali: geografía, demografía, esbozo histórico e inicios en el arte	72

4.2. Esbozo histórico y características institucionales de la Facultad de Artes de la UABC Mexicali	76
4.3. Plan de estudios y perfiles de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali	80
4.4. Caracterización de estudiantes y docentes de la Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali	87
Capítulo 5. Diseño del método	91
Capítulo 6. Análisis y resultados	111
6.1. Discursos estéticos de los estudiantes a partir del consumo de anime y manga	113
6.1.1. Inicios del consumo de anime y manga de los estudiantes	114
6.1.2. Idiomas utilizados para el consumo del anime y el manga de los estudiantes	116
6.1.3. Animes y mangas favoritos de los estudiantes	118
6.1.4. Relación entre el consumo de anime y manga y la elección de carrera por parte de los estudiantes	123
6.1.5. Inspiración del anime y el manga en la vida de los estudiantes	124
6.1.6. Influencia del anime y el manga en la creación artística de los estudiantes	125
6.1.7. Elementos estéticos del anime y el manga que los estudiantes integran a su obra	128

6.2. Discursos estéticos de los estudiantes a partir del plan de estudios	133
6.2.1. Relación entre los contenidos del plan de estudios y el anime y el manga	133
6.2.2. Adaptación de los contenidos del plan de estudios para la creación relacionada con el anime y el manga por parte de los estudiantes	146
6.3. Discursos estéticos de los estudiantes a partir de las subjetividades docentes	150
6.3.1. Currículo oculto de los docentes con relación al anime y el manga	151
6.3.2. Opiniones sobre el anime y el manga expresadas por los docentes en clase	155
6.3.3. Opiniones expresadas por los docentes sobre la relación entre el anime y el manga y la creación artística	158
6.3.4. Opiniones expresadas por los docentes sobre la creación de obra derivada del consumo de anime y manga de sus estudiantes	162
6.3.5. Limitaciones de los docentes hacia la creación de obra derivada del anime y manga de sus estudiantes	170
6.4. Representaciones simbólicas del anime y el manga en los productos artísticos de los estudiantes al concluir la Etapa Básica	176
6.4.1. Relación entre el discurso de las obras de los estudiantes y el anime y el manga	176
6.4.2. Conceptos, ideas y emociones relacionadas con el anime y el manga integradas a la obra de los estudiantes	179
6.4.3. Proyectos o exposiciones artísticas relacionadas con el anime y el manga que los estudiantes han realizado recientemente	185

6.5. Análisis de las Unidades de Aprendizaje de la Etapa Básica relacionadas con las entrevistas	189
Capítulo 7. Discusión	196
7. 1. ¿Cuáles son los discursos estéticos que generan los estudiantes que ingresan a la Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali a partir del consumo de anime y manga?	196
7.2. ¿De qué manera los estudiantes de Etapa Básica configuran sus discursos estéticos sobre anime y manga a partir del proceso de enseñanza-aprendizaje del plan de estudios de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali?	202
7.3. ¿De qué manera los estudiantes de Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali configuran sus discursos estéticos sobre anime y manga a partir de su exposición a las subjetividades de los docentes?	207
7.4. ¿Cuáles son las representaciones simbólicas relacionadas con el anime y manga de los productos artísticos generados por los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali al concluir la Etapa Básica?	212
Capítulo 8. Conclusiones	218
8.1. Hallazgos, recomendaciones y contribución de la tesis	218
8.2. ¿El anime y el manga son formas válidas de arte?: consumo de los estudiantes, el papel de los perfiles docentes y el plan de estudios	230
Referencias	236

Glosario de términos comunes	249
Apéndices	253
Apéndice A. Propuesta de guía de preguntas elaborada a partir de los objetivos de investigación	253
Apéndice B. Formato de guion de entrevista	257
Apéndice C. Ficha de contenido	258
Apéndice D. Matriz de consistencia entre preguntas y objetivos de investigación y técnicas e instrumentos para la recolección de datos	259
Apéndice E. Solicitud para entrada y recogida de datos en la Facultad de Artes Mexicali	261
Apéndice F. Carta de consentimiento informado	262
Apéndice G. Dictamen del Comité de Ética en Investigación	263
Apéndice H. Ejemplo de obra de los estudiantes	264

Índice de tablas

Tabla 1. Unidades de Aprendizaje de la Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas UABC Mexicali	69
Tabla 2. Unidades de Aprendizaje de la Licenciatura en Artes Plásticas UABC Mexicali	81
Tabla 3. Resumen de las perspectivas de las categorías relacionadas con los Tipos de consumo de anime y manga de los estudiantes y docentes	122
Tabla 4. Resumen de las perspectivas de la categoría de análisis: Influencia del anime y el manga en la creación artística de los estudiantes	127
Tabla 5. Resumen de las perspectivas de la categoría de análisis: Elementos estéticos del anime y el manga que los estudiantes integran a su obra	131
Tabla 6. Resumen de las perspectivas de la categoría de análisis: Relación entre los contenidos del plan de estudios y el anime y el manga	144
Tabla 7. Resumen de las perspectivas de la categoría de análisis: Adaptación de los contenidos del plan de estudios para la creación relacionada con el anime y el manga por parte de los estudiantes	149
Tabla 8. Resumen de las perspectivas de la categoría de análisis: Currículo oculto de los docentes con relación al anime y el manga	154
Tabla 9. Resumen de las perspectivas de la categoría de análisis Opiniones sobre el anime y el manga expresadas por los docentes en clase	157

Tabla 10. Resumen de las perspectivas de la categoría de análisis: Opiniones expresadas por los docentes sobre la relación entre el anime y el manga y la creación artística	161
Tabla 11. Resumen de las perspectivas de la categoría de análisis: Opiniones expresadas por los docentes sobre la creación de obra derivada del consumo de anime y el manga de sus estudiantes	169
Tabla 12. Resumen de las perspectivas de la categoría de análisis: Limitaciones de los docentes hacia la creación de obra derivada del anime y el manga de sus estudiantes	174
Tabla 13. Resumen de las perspectivas de la categoría de análisis: Relación entre el discurso de las obras de los estudiantes y el anime y el manga	179
Tabla 14. Resumen de las perspectivas de la categoría de análisis: Conceptos, ideas y emociones relacionadas con el anime y el manga integradas a la obra de los estudiantes	183
Tabla 15. Resumen de las perspectivas de la categoría de análisis: Proyectos o exposiciones artísticas relacionadas con el anime y el manga que los estudiantes han realizado recientemente	188

Índice de figuras

Figura 1. Estructura organizacional de la Facultad de Artes Mexicali	78
---	----

Resumen

El presente proyecto busca analizar la manera en que se configura la formación artística de los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali de Etapa Básica, que poseen discursos estéticos relacionados con el consumo de anime y manga, a partir de la interacción con el plan de estudios y las subjetividades de sus docentes. Este estudio es de carácter cualitativo, abordado desde el paradigma descriptivo. Para esta investigación se eligió una muestra de seis estudiantes y cuatro docentes. Para los estudiantes, se seleccionaron los casos más representativos de cada grupo, para los docentes, se eligieron aquellos que impartieran materias donde se pudieran desarrollar discursos relacionados con el anime y el manga. Los instrumentos que acompañaron a las técnicas de recolección fueron: guion de entrevista (para la entrevista semiestructurada) y fichas de contenido (para la revisión documental). El análisis de datos se dio a través del análisis de contenido, con la ayuda de ATLAS.ti. Entre los hallazgos principales, se encontró que los estudiantes que consumen anime y manga poseían una marcada influencia de estilos y temáticas derivadas de este medio dentro de sus obras, mostrando conceptos y discursos estéticos muy elaborados. Sin embargo, al no reconocer contenidos dentro del plan de estudios que los ayudaran a desarrollar su trabajo, y al enfrentarse a las opiniones y expresiones confrontativas de sus docentes por este tipo de creación artística, muchos de ellos han terminado por no seguir desarrollando esta clase de creaciones. Lo anterior, ofrece entre sus conclusiones que ni los planes de estudio ni las subjetividades de los docentes se encuentran en sintonía con los intereses artísticos de este tipo de estudiantes, lo que termina por crear un distanciamiento académico entre todos los involucrados.

Palabras clave: formación artística de los estudiantes, consumo de anime y manga, discursos estéticos, subjetividades docentes, plan de estudios.

Introducción

Žižek (2012) menciona que si alguien desea mostrar realmente su odio hacia otro ser humano en China, se utiliza la frase «¡que vivas tiempos interesantes!». Lo anterior, tiene como significado una afrenta hacia la persona, al colocarla ante a una realidad inevitable: el mundo es un lugar complejo, impredecible y lleno de desafíos. Para muchos, esto puede parecer un hecho terrible, aunque también puede significar una oportunidad. Los cambios proporcionan una nueva visión, una transformación y un momento para reflexionar. Esta tesis se realiza bajo la premisa anterior, por medio de una idea constante: explicar de manera puntual una realidad sinuosa e incipiente.

El trabajo presentado en esta investigación busca resolver de manera precisa la siguiente interrogante: ¿cómo se configura la formación artística de los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali de Etapa Básica, que poseen discursos estéticos relacionados con el consumo de anime y manga, a partir de la interacción con el plan de estudios y las subjetividades de sus docentes?

Para esto, incursiona en terrenos poco conocidos, al abordar un fenómeno educativo que se encuentra aún en desarrollo, y que se relaciona con la manera en que los estudiantes de artes plásticas integran discursos derivados de su consumo de anime y manga a sus productos creativos.

Además de lo anterior, este proyecto se adentra en el ámbito de las subjetividades docentes, enfocándose en cómo estas adquieren relevancia por medio de las opiniones y expresiones sobre la obra de sus estudiantes con influencias artísticas de la cultura pop japonesa. Sumado a esto, este trabajo también retoma a los planes de estudio, así como su interpretación y relevancia en la aplicación del conocimiento en el terreno educativo.

Lo dicho en los párrafos anteriores cobra relevancia, sobre todo, en las instituciones de educación superior donde se imparten carreras artísticas, las cuales funcionan desde una lógica del arte occidental, que no siempre es compatible con las manifestaciones artísticas previamente mencionadas. Por lo dicho con anterioridad, es que, a través de ocho capítulos, se realiza un viaje cuyo fin es proporcionar una respuesta certera a la pregunta planteada en esta investigación. A continuación, se detallan las coordenadas de dicho viaje:

En el planteamiento del problema se genera la problematización de la tesis, la cual parte desde una contextualización sobre el papel de la juventud en la posmodernidad, de cara a los hechos acontecidos en una realidad mediática y global de consumo, para pasar después al alzamiento del anime y el manga en el mundo y su influencia en los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali. Además de esto, dentro de este apartado se proporcionan las bases intelectuales que cimientan la investigación, y se construye, de la misma manera, la delimitación de los alcances y limitaciones del proyecto.

En los antecedentes, se presentan los trabajos más relevantes relacionados con esta tesis. A nivel temático, se encuentran los estudios vinculados con el consumo cultural y la educación, favoreciendo aquellos más cercanos al entorno de los estudiantes universitarios, y, sobre todo, los que se encuentran enfocados en la relación entre el consumo de los productos culturales y las prácticas artísticas.

En el marco de referencia, se muestran los elementos teóricos y conceptuales que fundamentan la investigación. Los ejes conceptuales de esta sección parten de la siguiente manera: desde los relacionados con el consumo cultural, pasando por los que exploran la noción de subjetividad, hasta los que desarrollan un vínculo con el plan de estudios.

En el marco contextual, se colocan los objetos, entornos y circunstancias que forman parte de la tesis. De manera muy clara, se marcan estos aspectos: las características

geográficas y demográficas de Mexicali, al igual que un esbozo histórico de la formación de la ciudad, en particular con relación a la expansión artística de la región. Un esbozo histórico de la UABC, la Facultad de Artes y de la Licenciatura en Artes Plásticas, así como del modelo educativo y el plan de desarrollo vigente. Las características esenciales del plan de estudios de la Licenciatura en Artes Plásticas. Finalmente, una breve caracterización de estudiantes y docentes de la Etapa Básica, profundizando en sus características profesionales, personales y creativas.

En el diseño del método, se exponen los fundamentos necesarios para generar conocimiento sistematizado a partir de este trabajo de tesis. Esto incluye desarrollar los siguientes elementos: enfoque investigativo, paradigma epistemológico, método de investigación, participantes, instrumentos de recolección de datos, información sobre la calidad del diseño, pasos y procesos, así como en el procesamiento y análisis de datos.

En análisis y resultados, se encuentran los resultados de la investigación, a partir del análisis realizado previamente. La estructura de este capítulo se desarrolla sobre la base de cuatro apartados, desplegados alrededor de los objetivos específicos de investigación, donde se exploran los resultados obtenidos en las entrevistas. Aunado a lo anterior, se incluye un apartado final con la presentación del análisis de las Unidades de Aprendizaje de la Etapa Básica, con el fin de contextualizar de una forma más eficaz lo formulado en el discurso de los participantes.

En la discusión, se realiza un proceso reflexivo posterior al análisis de la información. Aquí, se muestran ciertos elementos argumentativos que posibilitan ofrecer respuesta a las preguntas específicas, para de esa forma lograr los objetivos de investigación planteados en el proyecto. Para lo anterior, se realiza un cruce entre la información recabada y las aportaciones teóricas en las que se sostiene la tesis.

Por último, en las conclusiones se muestran los hallazgos, las recomendaciones y la contribución final de la tesis. Como agregado, se incluye un espacio para discutir algunos temas a partir de los hallazgos encontrados durante la elaboración de este proyecto.

Capítulo 1. Planteamiento del problema

En el contexto de la posmodernidad y del proceso de globalización económica y comunicativa, los jóvenes realizan actualmente interacciones y apropiaciones simbólicas distintas a las de décadas pasadas. El arribo de las nuevas tecnologías de la comunicación, y con ello el acceso a un nuevo mundo de posibilidades de interrelación y acercamiento con otras formas de pensar y sentir, definen un modo distinto de construir sentidos y significados. En el interior de la ordenación de la juventud aparece una nueva etapa, en la que los procesos globales trastocan lo local, y viceversa (Agúndez, 2014).

En el marco de esta nueva era, en la que los límites geográficos han dejado de ser los únicos referentes a través de los cuales los jóvenes construyen su identidad, se ha pasado a un proceso cada vez más arduo de interacción mediática (Cuenca, 2016). Esto ha dado pie, a que, tanto en México, como en otros países, se desarrollen fenómenos que acaecen al orden global, pero que, debido a las condiciones específicas de cada lugar deben ser estudiados de una manera particular. Uno de esos fenómenos, y en el que se enfocará concretamente esta investigación, se relaciona especialmente con un segmento de la juventud.

Ya desde los estudios culturales, y particularmente los estudios de las juventudes, ha existido un interés por señalar a los jóvenes como actores importantes de la sociedad en la que se forman (Feixa et al., 2016). A partir de la posguerra, a mediados del siglo XX, se construye el concepto de juventud en el contexto de la modernidad, colocando a los jóvenes dentro de una nueva dinámica global, en la que se convirtieron en sujetos de derecho, consumo y sobre todo de generadores de nuevas plataformas simbólicas (Marcial, 2018).

Con el paso de las últimas décadas, los jóvenes han tenido acceso, por medio de diversas plataformas, a productos culturales que han influido en la conformación de su identidad. A partir de los discursos contruidos a través de la música, el cine, las series, los

cómics y otros, las juventudes se han acercado a un catálogo de maneras de pensar y reflexionar sobre la realidad. En este contexto particular, se ha vislumbrado el surgimiento de una cultura juvenil relacionada con el consumo de anime¹ y manga², proveniente de Japón, pero que se ha ido afianzando en el mundo, conformándose de manera particular en México. Esta cultura se asocia directamente con jóvenes que poseen una relación afectiva y de consumo con productos culturales derivados de la cultura pop japonesa.

El anime y el manga se erigen como fenómeno cultural en el siglo XX, a partir de una serie de hitos que fusionaron el arte tradicional japonés con las industrias culturales occidentales del cómic y la animación. El estilo estético y narrativo del anime y el manga encontró su voz a partir de la creación de mitos propios que se expandieron en la cultura pop japonesa. Se podría decir que tradición y modernidad conviven dentro del anime y el manga desde su concepción, pero también un pastiche de elementos occidentales interpretados por los japoneses, lo que ha dado como resultado una amalgama cinética de discursos propios.

Es importante señalar que, si bien el anime y el manga se concibieron en un primer momento como productos de consumo local, ya que el mercado nacional parecía ser lo suficientemente grande, es a partir de las últimas tres décadas del siglo XX que Japón comenzó a exportar estos productos a algunos países extranjeros. El resultado fue un verdadero *boom* que poco a poco fue ganando terreno en el consumo cultural de varios jóvenes, sobre todo en Occidente (Gravett, 2017). Cabe destacar, que, el consumo de anime y manga se volvió un fenómeno global a partir de la década de 1990, cuando se comenzaron a distribuir series como *Dragon Ball*, *Sailor Moon*, *Ranma ½* y películas como las del Studio

¹ Anime es una adaptación japonesa de la palabra inglesa *animation* y es usada para referirse a los dibujos animados producidos por artistas japoneses.

² Manga es una palabra japonesa que se utiliza para designar a las historietas, y más específicamente a su producción nacional.

Ghibli (García, 2019). Con el posicionamiento de Internet de cara al siglo XXI el anime y el manga terminaron por situarse como dos referentes cotidianos del consumo cultural en Occidente.

Resulta fundamental puntualizar que el acercamiento reciente del anime y el manga en Occidente no se dio de manera fortuita, sino que formó parte de la diplomacia y de las estrategias discursivas del gobierno japonés, que convirtieron a estos productos de consumo en aptos para un público no japonés. En 2007, el gobierno nipón inició una campaña llamada *Cool Japan* a través de todas sus embajadas en el mundo. Mediante este proyecto, los diplomáticos japoneses se enfocaron en mostrar algunos aspectos significativos de la cultura pop japonesa, como: anime, manga, música y moda. (Kelts, 2007).

Con relación a lo anterior, en marzo de 2015, durante una reunión sobre el Acuerdo Estratégico Trans-Pacífico de Asociación Económica, en la Casa Blanca, el presidente Barack Obama dio la bienvenida al primer ministro japonés Shinzō Abe con un discurso que se centró en los siguientes aspectos:

Esta visita es una celebración de los lazos de amistad y familiares que unen a nuestra gente. Sentí esto la primera vez cuando tenía seis años y mi madre me llevó a Japón. Lo sentí creciendo en Hawaii, así como en las comunidades de todo el país, hogar de muchos orgullosos japoneses-americanos. Hoy en día es también una oportunidad para los estadounidenses, especialmente para nuestros jóvenes, de darles gracias por todas las cosas que nos encantan de Japón, como el karate y el karaoke. El manga y el anime. Y, por supuesto, los emojis³.

³ This visit is a celebration of the ties of friendship and family that bind our peoples. I first felt it when I was 6 years old when my mother took me to Japan. I felt it growing up in Hawaii, like communities across our country, home to so many proud Japanese Americans. Today is also a chance for Americans, especially our young people, to say thank you for all the things we love from Japan. Like karate and karaoke. Manga and anime. And, of course, emojis. (Obama, como se citó en Saldamando, 2015, p. 1)

Una interpretación de este fragmento sería que Obama resalta el carácter lúdico de Japón, destacando al anime y el manga y otros productos pop japoneses como los más significativos para la juventud estadounidense de esta época. Sin embargo, estos aspectos de la cultura pop japonesa no solo recaen en el entretenimiento, sino que presentan una estrategia política, el posicionamiento de las industrias culturales japonesas y con ellas el *soft power*, es decir, su capacidad para incidir en las acciones de otros actores a través de medios diplomáticos, culturales e ideológicos (Nye, 2016).

Ahora bien, el expansionismo cultural del anime y el manga en Occidente trajo consigo la creación de nuevos estilos de vida, relacionados con el consumo de la cultura pop japonesa. Esto impactó particularmente a los jóvenes, que desde sus trincheras asimilaron nuevos estilos audiovisuales y discursivos, y comenzaron a ser *educados* a través de cientos de horas al aire en televisión e Internet, construyendo así nuevos referentes e interpretaciones de la vida muy distintas al *american way of life*⁴, popularizado anteriormente por las industrias culturales estadounidenses (Kelts, 2007).

Debido a lo anterior se puede entender que, existan en la actualidad un número considerable de jóvenes que tienen un acercamiento con el anime y el manga, a partir de una relación directa con el consumo cultural⁵ de los productos reales y simbólicos que se encuentran vinculados a estos medios. Dado que "la relación del consumidor con su grupo es dada por una identificación inicial con los contenidos" (Bogarín, 2013, p.13) se puede hablar aquí de jóvenes que se encuentran fuertemente vinculados a los discursos incluidos en el

⁴ Por *american way of life* se entiende un ideal surgido a partir del estilo de vida en Estados Unidos de posguerra, que se ancla sobre una promesa de prosperidad y un mejor futuro para aquellos que se esfuerzan y desarrollan valores nacionalistas, individualistas y pragmáticos (Glik, 2015).

⁵ Consumo cultural es "el conjunto de procesos de apropiación y uso de productos en los que el valor simbólico prevalece sobre los valores de uso y de cambio, o donde, al menos estos últimos, se configuran subordinados a la dimensión simbólica" (García Canclini, 2006, p. 42).

anime y el manga, los cuales tienen relación con una sensibilidad y ciertas ideas de la sociedad japonesa, pero que los propios jóvenes pueden adaptar al contexto personal y del grupo.

Resulta relevante poner de relieve, que, dentro de los jóvenes que se volvieron consumidores de anime y manga, surgió una célula que optó por explorar su creatividad a partir de la creación artística (dibujos, ilustraciones, pinturas) derivada de su aproximación con estos productos culturales japoneses (Bogarín, 2013). De la misma manera, en el interior de estas agrupaciones de jóvenes que redirigieron su creatividad hacia el arte a partir de su acercamiento con el anime y el manga, existen aquellos que eligieron llevar un paso más adelante esta decisión, al estudiar algo relacionado con su consumo cultural. Es en este transcurso, entre su aprendizaje informal y la profesionalización de sus actividades artísticas, donde se realiza una coyuntura, que parte de las expectativas del estudiante y las propias herramientas pedagógicas ofrecidas por la institución de acogida.

Vale la pena señalar que debido a que no existe actualmente en México una escuela que ofrezca profesionalización en anime y manga, las alternativas de los jóvenes consumidores se ven reducidas a elegir algo que se asemeje, por lo que es probable que terminen inscribiéndose en carreras relacionadas con las artes. De esta manera, y partiendo de la idea de que dichos estudiantes poseen una influencia audiovisual y discursiva a partir del consumo de estos productos culturales, que se ve reflejada en su actividad artística, resulta crucial comprender a qué se enfrentan estos jóvenes al ingresar a una institución de educación superior que puede ya tener una posición sobre lo que debe enseñar respecto al arte.

La educación se relaciona estrechamente con la sociedad y con las formas pedagógicas de cada cultura (Castillo Romero, 2012) de tal manera que los sistemas sociales generan formas de pensar y expectativas sobre las personas y a la vez ante el colectivo. De esta manera, la educación deja una huella fundamental en la forma en qué se aprende y de cómo se aprende, cuya relación es muchas veces determinada por la propia cultura. Las instituciones de

educación superior especializadas en arte en nuestro país proceden de una tradición del arte occidental, cuyos referentes se encuentran ligados principalmente con estilos y artistas europeos, y cuya línea de pensamiento fue asimilada por la tradición y las políticas culturales de nuestro país, a través de los últimos siglos. De tal manera, que, estas formas de pensar el arte forman parte fundamental de un plan de estudios que se enseña en dichas instituciones, y al que los estudiantes deben asirse.

La Universidad Autónoma de Baja California (UABC) fue una institución pionera en la oferta de formación artística en el estado. A partir de 1983 ofreció a la comunidad sus cursos culturales, que por esa época buscaban cumplir con una de las funciones sustantivas de la universidad: la extensión de la cultura y los servicios (UABC, 2021a). De la misma manera, la Facultad de Artes de la UABC fue el primer organismo de educación superior en ofrecer la Licenciatura en Artes Plásticas en la región, en 2003. El proyecto que dio pie a la creación de esta facultad y de la propia carrera inicial, se propuso a partir de la identificación de la tendencia nacional de la profesionalización de la práctica, estudio y difusión de las artes (UABC, 2021a). Para la puesta en marcha de la Licenciatura en Artes Plásticas se hizo una búsqueda de profesionales del campo artístico de distintas regiones del país, los cuales diseñaron programas de formación en artes que buscaron ser coherentes con los intereses y necesidades de la comunidad bajacaliforniana (UABC, 2021a).

Resulta interesante que uno de los objetivos de la Facultad de Artes sea el formar profesionales en el campo de las artes, que se asuman a la vez como creadores y creativos, y que desarrollen estrategias para estimular la creación, apreciación y difusión en la comunidad, pero desde una perspectiva global (UABC, 2021a). Los intereses de esta institución, por tanto, se alinean con la búsqueda de un reconocimiento de la facultad a nivel nacional e internacional, donde las artes puedan reconocerse a nivel producción y difusión. Para esto, la Facultad de Artes ha buscado que una parte de sus académicos sean a la vez creadores e investigadores

de las artes. Partiendo de esta última idea, no es de extrañar que, una buena parte de estos académicos tengan dentro de su formación ciertas ideas a priori sobre su disciplina, las cuales pueden verse reflejadas en su práctica docente. La interacción entre estas formas de enseñar y la carga cultural previa de los jóvenes que ingresan a profesional, puede ser un detonante para la propia formación de los estudiantes de artes.

Particularmente en el Campus Mexicali, la Licenciatura en Artes Plásticas se asume como la carrera más antigua y la del núcleo académico más especializado en su área dentro de la Facultad de Artes de la UABC. Por su parte, esta carrera resulta ser un programa que atrae a muchos jóvenes con intereses creativos, ya que cada semestre ingresa un aproximado de 20 estudiantes. Desde su nacimiento en Mexicali, en el 2003, dicha licenciatura ha tenido entre sus constantes un número significativo de estudiantes con una formación previa, ya sea a través de cursos y talleres no especializados o de manera autodidacta. Además, se ha podido observar, a partir de pláticas informales con profesores, que entre ellos existe una inclinación al dibujo y a la pintura con una profunda influencia del anime y el manga. Con esos antecedentes, no resulta extraño que dichos estudiantes posean una relación con el anime y el manga que va más allá del puro ejercicio mimético, trascendiendo su gusto a una serie de visiones de la vida relacionadas con la cultura pop japonesa, que entran en conformación con su identidad. De esta manera, su consumo cultural se vuelve relevante también para su quehacer artístico, mediante el cual expresan emociones e ideas propias.

A partir de las ideas anteriores, se ha trazado un panorama que plantea el siguiente escenario: El expansionismo del anime y el manga en Occidente ha creado en las últimas décadas un escenario donde algunos jóvenes han formado nuevos estilos de vida a partir del consumo de la cultura pop japonesa, los cuales han influido en la formación de su identidad. Es así, que, actualmente en Mexicali existe una población de jóvenes consumidores de anime y manga que poseen intereses creativos con relación a su consumo cultural. Algunos de esos

jóvenes han optado por elegir una opción dentro de la educación superior que se acerque a sus intereses. La Licenciatura de Artes Plásticas de la UABC es un programa que, debido a sus contenidos, ha atraído históricamente a este tipo de jóvenes, los cuales ingresan a esta licenciatura en la búsqueda de una continuación de sus actividades creativas. Dentro de la carrera, los estudiantes se encuentran con el peso de lo que el plan de estudios y lo que los mismos maestros consideran qué es arte, a partir de una visión institucional pero también subjetiva, lo que puede llegar a generar un conflicto con la visión que los jóvenes poseen del arte a partir de su relación con el anime y el manga.

Derivado de lo anterior, se entiende que, el presente proyecto busca analizar la manera en que se configura la formación artística⁶ de los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali de Etapa Básica, que poseen discursos estéticos⁷ relacionados con el consumo de anime y manga, a partir de la interacción con el plan de estudios y las subjetividades de sus docentes

De esta manera, se plantea la siguiente pregunta que funge como guía de esta investigación: ¿cómo se configura la formación artística de los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali de Etapa Básica, que poseen discursos estéticos relacionados con el consumo de anime y manga, a partir de la interacción con el plan de estudios y las subjetividades de sus docentes?

⁶ Dentro del ámbito de la educación superior se entiende por formación artística a "una especialización en torno a diversos lenguajes artísticos con el fin principal de formación social y laboral de los artistas" (García Salgado y Aguilar Tamayo, 2016, p. 1229).

⁷ Por discursos estéticos se entiende una forma de lenguaje generado desde la creación artística que utiliza diferentes recursos para transmitir emociones, sensaciones e ideas a través de una obra. A partir de los discursos estéticos se busca producir experiencias sensibles en el espectador (Romeu, 2015).

1.1. Preguntas de investigación

1.1.1. Pregunta general

¿Cómo se configura la formación artística de los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali de Etapa Básica, que poseen discursos estéticos relacionados con el consumo de anime y manga, a partir de la interacción con el plan de estudios y las subjetividades de sus docentes?

1.1.2. Preguntas específicas

1. ¿Cuáles son los discursos estéticos que generan los estudiantes que ingresan a la Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali a partir del consumo de anime y manga?

2. ¿De qué manera los estudiantes de Etapa Básica configuran sus discursos estéticos sobre anime y manga a partir del proceso de enseñanza-aprendizaje del plan de estudios de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali?

3. ¿De qué manera los estudiantes de Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali configuran sus discursos estéticos sobre anime y manga a partir de su exposición a las subjetividades de los docentes?

4. ¿Cuáles son las representaciones simbólicas relacionadas con el anime y el manga de los productos artísticos generados por los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali al concluir la Etapa Básica?

1.2. Objetivos de investigación

1.2.1 Objetivo General

Analizar la manera en que se configura la formación artística de los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali de Etapa Básica, que poseen discursos estéticos relacionados con el consumo de anime y manga, a partir de la interacción con el plan de estudios y las subjetividades de sus docentes.

1.2.2. Objetivos específicos

1. Describir los discursos estéticos que generan los estudiantes que ingresan a la Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali a partir del consumo de anime y manga.

2. Comprender la manera en la que los estudiantes de Etapa Básica configuran sus discursos estéticos sobre anime y manga a partir del proceso de enseñanza-aprendizaje del plan de estudios de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali.

3. Comprender la manera en la que los estudiantes de Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali configuran sus discursos estéticos sobre anime y manga a partir de su exposición a las subjetividades de los docentes.

4. Describir las representaciones simbólicas relacionadas con el anime y el manga de los productos artísticos generados por los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali al concluir la Etapa Básica.

1.3. Supuestos

1. El consumo de anime y manga tiene un papel fundamental en algunos jóvenes al momento de aspirar a ingresar a la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali.

2. Los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali que consumen anime y manga desarrollan discursos estéticos referentes a la cultura pop japonesa que se ven reflejados en su producción artística al iniciar la Etapa Básica.

3. Al ingresar a la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali, los estudiantes se enfrentan a un plan de estudios y a una perspectiva docente que pone en duda al anime y al manga como una expresión artística válida.

4. Durante la Etapa Básica, se crea una brecha significativa entre los puntos de vista de estudiantes y docentes de la Licenciatura en Artes plásticas respecto a lo que se considera arte.

5. Una vez avanzado su proceso formativo durante la Etapa Básica, algunos estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali van abandonando sus discursos estéticos ligados al consumo anime y manga.

1.4. Justificación

El anime y el manga se han convertido en productos de la cultura pop japonesa que se han afianzado en un amplio espectro de la población juvenil en México. Muchos jóvenes han visto en ellos una estética que refleja maneras de sentir y pensar distintas a las formuladas en su territorio, lo que ha influido en su identidad, llegando incluso, a que algunos de ellos exploren su creatividad a partir de la creación de productos artísticos como dibujos o pinturas. Parte de esos jóvenes se han integrado a programas de educación superior, relacionados particularmente con las artes plásticas, en búsqueda de desarrollar sus habilidades creativas.

Al mismo tiempo, la profesionalización de la formación en artes se ha convertido en un punto clave para comprender el rumbo del país en torno a las políticas culturales. El surgimiento de programas de educación superior que ofertan diferentes disciplinas artísticas pone de relieve la necesidad de crear profesionales de las artes, los cuales se buscan formar

en aspectos técnicos, pero también con rigor teórico, algo que se busca realizar particularmente desde el inicio de cada programa. Dentro de Baja California, esta profesionalización se puede visualizar de manera particular en la Facultad de Artes, dentro de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali, primer programa en el estado en ofertar una licenciatura de este tipo.

Desde su creación han pasado todo tipo de estudiantes por las aulas de esta institución, fijándose con singularidad algunos con una marcada influencia del anime y el manga, que han denotado discursos estéticos relacionados con el consumo cultural de estos productos japoneses, algo que se puede ver específicamente a través de los productos artísticos desarrollados para sus clases durante la Etapa Básica. Debido a que el surgimiento de este tipo de creación artística se da previo al ingreso al programa de la Licenciatura en Artes Plásticas, es de esperarse que desde el ingreso al programa puedan ejercerse algunas tensiones entre esta manera de entender el arte por parte de los estudiantes, más informal y cercana a la cultura pop oriental, y la que el plan de estudios y los propios docentes puedan proponer, a partir de un bagaje conceptual y teórico ligado al rigor exigido por la tradición del arte occidental.

Lo anterior, resulta importante de ser estudiado, para comprender los discursos estéticos que se construyen desde un programa profesionalizante en artes, los cuales pueden contrastar con los que los estudiantes han construido a través de su consumo cultural. Es así como, a partir de esta reflexión se puede abrir una línea de comprensión sobre la manera en que se encuentran las formas de entender y enseñar el arte y las que los propios estudiantes construyen a partir de su recorrido personal.

En otro sentido, cabe mencionar que, si bien se pueden ubicar investigaciones sobre la formación artística en educación superior, en la revisión realizada aquí no se localizaron estudios que profundizaran en la relación entre el consumo cultural y la producción artística de

los estudiantes de artes, así como en la conformación de ciertos discursos estéticos en los estudiantes a partir de su proceso de enseñanza-aprendizaje durante sus primeros semestres en la carrera, etapa clave donde los estudiantes se encuentran con otros discursos propios de la institución. Por tanto, resulta revelador el acercamiento al estudio del caso de los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali, ya que se puede observar durante la Etapa Básica cómo estos producen obras relacionadas con el consumo de anime y manga, que, mediante un proceso de exhibición en sus clases, puede dar información que ayude a comprender el fenómeno planteado.

De lo dicho previamente, resulta fundamental entender que la relación entre consumo cultural y producción artística no proporciona solamente un contexto, sino que se relaciona específicamente con la formación de personas. De esta manera, la comprensión que se busca realizar a partir de esta investigación se encuentra estrechamente relacionada con un fenómeno educativo, lo que puede aportar nuevos elementos de análisis para la investigación educativa que se está construyendo en la región.

Además de lo expresado en el último párrafo, es importante abordar que este estudio busca también aportar un seguimiento a los cuerpos teóricos mencionados en el apartado previo, específicamente, desea realizar contribuciones teóricas relativas a la relación entre el consumo cultural de los estudiantes y su formación artística, a partir del caso propuesto. De esta forma, se llama a presentar nuevos elementos de análisis sobre el proceso de formación artística con relación a los nuevos fenómenos culturales que se encuentran influyendo en los estudiantes, para de esta manera arrojar información valiosa para comprender a priori de dónde provienen los discursos estéticos de las nuevas generaciones de estudiantes de artes, así como saber si estos discursos se asimilan, confrontan o validan con los discursos institucionales.

Para finalizar, se desea señalar que, además de lo planteado anteriormente, otro elemento importante que esta investigación desea ofrecer es que se convierta en un documento de referencia para docentes, directivos y otros miembros que integran la Facultad de Artes de la UABC, que proporcione principios reflexivos sobre la importancia de otros elementos de aprendizaje que se encuentran fuera del plan de estudios, que compiten de manera importante como formas de comprender y crear arte por parte de los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas. De esta manera, se desea proporcionar un acercamiento comprensivo entre las partes que conforman el núcleo de la Facultad de Artes de la UABC, que derive en un diálogo y que ayude a crear maneras más horizontales de comunicación.

1.5. Alcances y limitaciones

El principal alcance de esta investigación se vincula con realizar un análisis riguroso sobre la manera en que se configura la formación artística de los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali de Etapa Básica, que poseen discursos estéticos relacionados con el consumo de anime y manga, a partir de la interacción con el plan de estudios y las subjetividades de sus docentes. En este sentido, este trabajo busca visibilizar los sesgos sobre las artes que parten desde el plan de estudios y las propias subjetividades de los maestros, y cómo estos pueden terminar influyendo en la exploración artística de los estudiantes, de la misma manera, busca hacer reflexionar sobre la responsabilidad que poseen las instituciones de educación superior a la hora de formar a los estudiantes.

Otro alcance, más particular, se relaciona con proporcionar, por medio de este estudio sobre la dinámica de encuentro entre el plan de estudios y los docentes al que se enfrentan los estudiantes al ingresar a la carrera y al cursar la Etapa Básica, un acercamiento por parte de los docentes, directivos y otros integrantes de la Facultad de Artes de la UABC Mexicali, que busque discutir los resultados de la investigación, y que de esta dinámica se pueda generar, a

partir de la reflexión y comprensión, cambios en la manera de enseñar y aprender arte que proporcionen una relación más significativa y horizontal con los estudiantes.

Es importante hacer mención que, la principal limitación que se tiene para la realización de esta investigación se vincula con la escasa cantidad de estudios similares que orienten el trabajo, ya que a lo largo de la historia ha existido poca iniciativa desde la educación artística por comprender los fenómenos de la cultura pop, sobre todo si se tratan de fenómenos de origen no occidental. Otra limitación se relaciona con que la Facultad de Artes de la UABC Mexicali puede no estar de acuerdo con la visión sobre el arte que los estudiantes proporcionen a través de este estudio, a la vez que se incline a validar otras formas de creación artística no aceptadas por la institución, lo que puede dificultar el proceso de investigación. Por último, otra limitación puede ser que, a la hora de acercarse a dialogar con los estudiantes y docentes estos den elementos repetitivos o escasos sobre los temas sobre los que se converse, creando con esto una dificultad para analizar la información, que debe buscar ser vasta y llena de matices, para los fines de esta investigación.

Capítulo 2. Antecedentes

En este apartado se presentarán algunos estudios relevantes, ligados a la investigación que se desea realizar. Tomando en cuenta que, durante la búsqueda de material no se encontraron investigaciones centradas bajo los criterios específicos de lo que se desea estudiar, se consideraron solo aquellas que se acercaran más al fenómeno observado. De esta manera, la revisión de la literatura se realizó de acuerdo con los siguientes criterios de búsqueda: A nivel temático, se buscaron los estudios relacionados con el consumo cultural y la educación, privilegiando aquellos que se acercaron más al entorno de los estudiantes universitarios, y sobre todo los que delinearon un camino hacia el consumo de los productos artísticos y las prácticas relacionadas con este. Asimismo, se hizo una selección particular de aquellos estudios enfocados en el consumo de anime y manga por parte de estudiantes universitarios, que analizaron la relación entre el consumo cultural, la conformación de la identidad y el proceso creativo.

En cuanto a la selección, se utilizaron buscadores, como Google Académico, así como diversas bases de datos, entre ellas: Scielo, Redalyc, Researchgate, Academia y Dialnet. Los criterios temporales para la selección se hicieron sobre la base de que los estudios fueran los más actuales posibles, en un rango de 5 años de realización a la fecha de búsqueda (2022), con excepción de un par de estudios de 2007 y 2015, que por su relevancia temática e histórica se consideraron indispensables añadir. En total se seleccionaron 7 estudios relacionados con el tema de la investigación, la mayoría de habla hispana, localizados geográficamente en Argentina, Ecuador, Colombia, México y España, y que, debido a su geografía, así como realidad cultural resultan más cercanos al fenómeno que busca comprender esta investigación. Adicionalmente se seleccionó un caso en Malasia, que por su importante acercamiento al tema y vigencia temporal resultó relevante de incluir.

Los documentos presentados parten de diferentes acercamientos metodológicos y conceptuales, pero buscan tener una congruencia con el trabajo que se desea desarrollar. Por lo anterior, este registro se posiciona en ayudar a delimitar el problema de investigación, así como ofrecer un acercamiento hacia algunos lineamientos que buscarán fundamentarse en el diseño de la metodología de investigación.

Bigott Suzzarini (2007) ofrece en *Consumo cultural y educación* un estudio clásico que sintetiza el estado de conocimiento sobre el consumo cultural que existía hasta esos tiempos, para establecer una vía teórica que ayude a comprender sus implicaciones en el ámbito educativo, sobre todo en lo referente al consumo cultural de estudiantes de formación docente. El acercamiento de la investigación se estructuró mediante una metódica correspondiente a una investigación documental, desde la propuesta ofrecida por Bravo, Méndez y Ramírez (1987) con orientación a la construcción de una conceptualización teórica del fenómeno.

Entre los logros alcanzados, esta investigación fue capaz de establecer ciertos elementos teóricos necesarios para sintetizar los niveles de producción teórica sobre el consumo cultural como práctica social. Adicionalmente, algunos de los hallazgos fundamentales que proporcionó este trabajo fueron: el análisis del consumo cultural de los estudiantes que se convertirán en futuros docentes es fundamental para comprender los nuevos sentidos de la formación de la identidad en una realidad contemporánea compleja y marcada por el cambio constante. La cultura, por lo tanto, se convierte en un fenómeno con múltiples visiones que se expresa a partir de procesos de representación de la identidad, por medio de un sistema de representaciones y otro de manifestaciones. De esta manera, la formación docente se puede estudiar por medio del consumo cultural para establecer relaciones profundas entre lo que se consume, cómo se consume y lo que representa.

Un trabajo muy interesante es el desarrollado por Castellano Gil et al. (2019) titulado *El consumo de manifestaciones culturales y artísticas en los estudiantes del CEDFI, Cuenca*

(Ecuador), el cual se trató de un acercamiento investigativo enfocado en estudiar el consumo, hábitos y prácticas culturales en un instituto educativo de Ecuador durante sus tres etapas formativas, que parten desde Básica Superior hasta bachillerato. El estudio se fundamentó a partir de varias posiciones teórica-metodológicas relacionadas con el consumo cultural, que parten del estudio clásico de Bourdieu, con aportaciones de García Canclini, Sunkel y Bigott Suzzarini.

De la misma manera, se realizó un instrumento a partir de diversas encuestas que buscaban identificar los intereses culturales de los estudiantes, su acceso a bienes culturales, así como las actividades culturales en las que se encontraban involucrados. Entre los hallazgos encontrados durante este estudio, sale a relucir que la participación de los estudiantes en distintas manifestaciones culturales y artísticas es bastante alta, sin que hubiese diferencias significativas entre género y con un predominio en la asistencia a eventos celebrados en grandes espacios comerciales. Lo anterior es una evidencia que pone a reflexionar sobre los propios intereses de los estudiantes por las actividades y manifestaciones culturales, fuera de lo que generalmente se les solicita cumplir en la escuela.

Por su parte, Suárez Domínguez y Alarcón González (2015) desarrollan en *Capital cultural y prácticas de consumo cultural en el primer año de estudios universitarios* una ruta de conocimiento sobre la relevancia del consumo cultural en estudiantes de nuevo ingreso en Humanidades dentro de la Universidad Veracruzana. La aproximación teórica de la investigación se dio a partir de un acercamiento a las ideas sobre consumo cultural realizadas por Bourdieu (1995), sobre la que los autores retoman conceptualmente al *habitus*, como una serie de “construcciones sociales adquiridas en torno a un conjunto de acciones” (Suárez Domínguez y Alarcón González, 2015, p. 43), fijándose especialmente en cómo las prácticas de consumo cultural se construyen conforme a las intenciones de los propios actores sociales (los estudiantes) dentro de los campos en los que fluyen (hogar, escuela y terceros).

Como último apunte, es importante señalar que la aproximación metodológica se dio de manera longitudinal, de tal manera que pudo medir y comparar el perfil de ingreso de los estudiantes y los cambios durante el primer año en la universidad en cuanto a sus prácticas culturales. Un hallazgo fundamental encontrado en este estudio es que el primer año de universidad resulta primordial para conocer la dirección del consumo cultural, ya que a través de los diferentes espacios en los que se desarrolla el estudiante, existe una competencia entre lo que se ofrece en el contexto escolar y lo externo, que puede determinar el desarrollo personal del estudiante. Un descubrimiento añadido a lo anterior fue que, durante el primer año de estudios universitarios, los estudiantes incrementan su consumo cultural debido a la socialización con sus compañeros de carrera; sin embargo, este crecimiento del consumo cultural va acompañado de una preferencia en el consumo de cultura popular por encima de la de elite, lo que se traduce como una primacía por parte de los estudiantes de realizar prácticas ligadas a productos de la cultura popular.

Arias Álvarez, Robledo Rodríguez y Cobos (2020) realizaron la investigación *Consumo de anime en la población universitaria de Cartagena*, en la cual revisaron el consumo de anime y manga en la población de una universidad en Colombia y la relación entre estos productos y la identidad de sus estudiantes. El estudio fue abordado a partir del enfoque de la Teoría del cultivo o Indicadores culturales, la cual “busca determinar los efectos y/o consecuencias en los receptores expuestos a la programación televisiva creada para entretenerlos” (p. 72). A su vez, partió de una metodología planteada en un enfoque mixto y de alcance exploratorio y descriptivo. Entre los hallazgos se encontró que muchos de los estudiantes mostraron haber desarrollado posturas cercanas a los valores, creencias y estilos de vida correspondientes con la idiosincrasia japonesa, reflejadas a partir de su consumo de anime, lo que repercutió en su cotidianidad y en su percepción de la realidad.

Siguiendo la línea del consumo de anime, pero ahora desde el punto de vista de la cultura otaku⁸, Loriguillo-López (2019) realizó el trabajo titulado *Genealogía de las prácticas comunicativas de los otaku: evolución de la tecnología audiovisual y de la cultura fan en el consumo del anime*, en donde se realizó un recorrido sobre las maneras de consumir los productos relativos al anime, que llevaron al surgimiento de la cultura otaku a partir de una serie de hitos que fueron definiendo la propia identidad de los consumidores, para centrarse posteriormente en aquellos que se volvieron productores o creadores de anime.

Por su parte, la metodología empleada para realizar esta tarea se centró en una revisión historiográfica de la producción y la recepción de anime comercial, relacionando este apartado con el fenómeno de los *dōjinshi*, trabajos estilo anime que son creados y autopublicados por los consumidores en torno a una obra derivada de su anime favorito. Para la realización de dicha historiografía se realizaron varias intersecciones entre tres generaciones de otakus y el uso de la tecnología y el anime. Entre lo encontrado en dicho trabajo se halla, que entre más avance tecnológico se dio entre generaciones de otakus, más se democratizó el consumo y producción de anime, lo que hizo crecer a la cultura otaku, dotándola de un entusiasmo por crear sus propios productos derivados del anime, en un afán de expandir su experiencia de consumo.

Continuando la temática relacionada con la cultura pop japonesa y su influencia en los jóvenes, se encuentra el trabajo de Álvarez Gandolfi (2019) titulado *Si haces esto eres otaku: Reflexiones sobre identidades constituidas a partir de objetos de la cultura de masas japonesa*, el cual presenta un abordaje de las dinámicas identitarias relacionadas con el consumo de anime del otaku, haciendo un énfasis en los conflictos que pueden derivar de la conformación de la identidad en tiempos de la mediatización constante y el flujo de una cultura pop global. El

⁸El término otaku se refiere a aquella a aquella cultura compuesta en su mayoría por jóvenes, que se relacionan profundamente con la cultura pop japonesa, especialmente en torno al anime, manga, videojuegos y otros productos derivados (Loriguillo-López, 2019).

acercamiento metodológico se dio desde un análisis del concepto y las dimensiones de lo otaku, a partir de diferentes contextos temporales y espaciales, partiendo de lo local a lo global, es decir, desde Japón al resto del mundo, para construir un concepto congruente que conlleve los matices necesarios para comprenderlo a profundidad.

De la misma manera, se hizo una revisión de algunos aspectos que conforman la identidad otaku, a fin de problematizar su relación con ciertos objetos y productos culturales japoneses relacionados con el anime. Uno de los hallazgos principales de este trabajo fue que la identidad otaku es compleja y no se encuentra homogenizada, ya que, si bien comparte algunos rasgos en común entre los consumidores asiduos de anime, muchos sentidos de lo que se considera otaku se contraponen entre sí. Otro hallazgo interesante es que alguien que consume anime ocasionalmente no necesariamente se consideraría un otaku, ya que su identidad no se relacionaría directamente con las prácticas de consumo compartidas en torno al anime.

Por último, pero no menos importante, se encuentra la investigación de Abd Razak e Ibnu (2022) titulada *The influence of manga and anime on New Media students' creative Development*, la cual se centra en revisar la influencia del anime y el manga en el proceso creativo de los estudiantes de New Media en un instituto de Malasia. La metodología empleada para el estudio fue cualitativa, centrándose en entrevistas semiestructuradas focalizadas a una muestra de estudiantes de *New Media*, que tuvieran entre sus actividades leer manga o ver anime.

Una de las cosas que encontró el estudio, es que, el anime y el manga pueden ser herramientas útiles para desarrollar un pensamiento creativo en los estudiantes que estudian algo relacionado con las artes, posibilitando la creación de ideas que terminen por generar historias animadas que les puedan beneficiar durante su carrera. De la misma manera, se llegó a la conclusión de que el anime y el manga, a diferencia de lo que dicta el sentido común y los prejuicios, puede tener un potencial educativo, al enseñar (a través de métodos dinámicos y

entretenidos) diversos contenidos en áreas de conocimiento muy amplias, lo que puede beneficiar a los estudiantes si se añaden adecuadamente a los contenidos de algunas asignaturas.

Como se pudo observar en el recorrido anterior, las propuestas revisadas poseen acercamientos, metodologías y hallazgos que resultan valiosos como referentes para esta investigación. Sin embargo, estas propuestas también conllevan limitaciones, las cuales pueden ser a la vez una oportunidad para desarrollar un conocimiento nuevo en esta área. A continuación, se hará un resumen de los principales hallazgos de la revisión de antecedentes, para posteriormente hacer una acotación en sus limitaciones, y finalmente posicionar el presente estudio hacia las aportaciones con las que se desea contribuir.

Bigott Suzzarini (2007) ofrece un acercamiento documental sobre el consumo cultural que ayuda a posicionar varios elementos teóricos necesarios para aplicarse en el proceso investigativo, en ese sentido, resulta fundamental para dar un soporte teórico que pueda aplicarse al estudio de las prácticas de ciertas culturas, sobre todo en el ámbito de los estudiantes.

Por su parte, Castellano Gil et al. (2019) mediante su estudio de caso sobre consumo cultural en una población estudiantil, brindan un panorama sobre el acceso a la cultura y las actividades culturales que los estudiantes realizan a partir de sus propias aficiones, lo que se convierte en un elemento relevante para centrarse en la importancia de los intereses culturales previos a los que se les solicita en la escuela.

Continuando con la revisión, Suárez Domínguez y Alarcón González (2015) se centraron en el consumo cultural de una población universitaria de estudiantes de nuevo ingreso, partiendo del concepto de *capital cultural*, los autores encontraron que las prácticas de consumo cultural que los estudiantes hacían en su hogar y escuela se construyen conforme a sus propias intenciones, pero sobre todo, a partir de la interacción con personas dentro y fuera

de la escuela, las cuales terminaron por definir la dirección de su consumo cultural durante sus primeras experiencias universitarias.

Arias Álvarez, Robledo Rodríguez y Cobos (2020) por su parte, se enfocaron, a través de su estudio de caso de universitarios, en el consumo cultural relacionado con el anime y el vínculo de este en la conformación de la identidad de los jóvenes, descubriendo que la exposición a estos contenidos influye abiertamente en ciertas posturas ante la vida que corresponden con valores, creencias y estilos de vida de los japoneses.

También, destaca la manera en que el estudio de Loriguillo-López (2019) sobre las prácticas de consumo cultural de la cultura otaku, reveló las intersecciones entre el consumo cultural y la producción de material creativo, que deviene en fundamental para comprender el vínculo entre los productos y la creación de los consumidores a partir de la interacción con ellos. Dando continuidad al tema, Álvarez Gandolfi (2019) presenta, a través de su estudio, una profundización sobre la conformación de las dimensiones de lo otaku. Mediante una medición a través del tiempo, que va dentro y fuera de Japón, el autor crea algunos lineamientos para comprender la conformación de la identidad otaku, la cual se intuye como constantemente cambiante y anclada en cuestiones culturales que van más allá de lo que alguna vez nació en Japón.

Para finalizar, y redondeando algunos aspectos de lo discutido, el trabajo de Abd Razak e Ibnu (2022) se vincula con la relación entre el consumo de anime y manga y el proceso creativo de estudiantes de arte. Aquí, el hallazgo se conecta con la visión de los autores sobre el anime y el manga, que ellos conciben como una herramienta para desarrollar la creatividad y con un potencial educativo, al partir de unos intereses que ya poseen los estudiantes y que terminan por afianzar temáticas e ideas, que al estar convertidas en relatos atractivos impactan positivamente el aprendizaje de los estudiantes de arte.

Como se pudo constatar, la presente revisión conlleva muchos hallazgos interesantes en el área del consumo cultural de los estudiantes y su relación con el anime y el manga, aunque es importante decir que la mayoría se encuentran desvinculados entre sí, o no profundizan demasiado en el papel que dicho consumo cultural tiene en la formación de los estudiantes, o en cómo este consumo cultural, que influye de manera creativa en ellos, tiene que competir con lo que se enseña en su programa de estudios. De esta manera, y aunque se partirá de las premisas aquí revisadas, la intención de esta investigación va más allá de lo que se ha planteado hasta aquí, para intentar construir un referente nuevo en el que se enlace el consumo cultural relacionado con el anime y el manga de los estudiantes de artes y sus repercusiones en un espacio educativo que posee sus propias reglas.

Capítulo 3. Marco de referencia

En esta sección se articularán algunos elementos teóricos y conceptuales que ayudarán a fundamentar el marco de referencia de la investigación. De esta manera, partir de esta presentación se espera desarrollar una vía para una mejor comprensión del objeto de estudio.

La importancia de tener un marco de referencia radica en, que, por medio de este se puede localizar a la presente investigación dentro de las coordenadas de una base teórica y conceptual determinada, que enmarque, precisamente, a la misma y ofrezca de esta manera una congruencia epistemológica entre lo que se estudia y su abordaje (Hernández Sampieri, Fernández Collado y Bautista Lucio, 2014).

A continuación, se diseñará un mapa con las ideas y conceptos teóricos más destacados en el desarrollo de este proyecto. Los ejes conceptuales que se buscan desarrollar en este apartado son: en primer lugar, los que se relacionan con el consumo cultural, a partir de la experiencia de los estudiantes. En segundo lugar, se desean explorar las nociones de subjetividad, desde la experiencia de los docentes y la formación artística. En tercer lugar, se busca una aproximación al plan de estudios, que logre crear un vínculo entre los contenidos y el aprendizaje de los estudiantes.

3.1. De las industrias culturales al consumo cultural

Para empezar la discusión de esta sección resulta necesario ahondar en lo relacionado con las industrias culturales, las cuales forman parte importante del contexto del consumo cultural⁹. Desde la Escuela de Frankfurt, Horkheimer y Adorno (2016) estudiaron cómo a raíz del proyecto de la Ilustración se puso a la cabeza a la técnica, la cual terminó por producir y

⁹ Cabe aclarar, que el papel de la teoría crítica al estudio de las industrias culturales dentro de esta investigación busca ser de carácter referencial, cuya utilidad específica radica en ofrecer un recorrido histórico contextual del consumo cultural. Sin embargo, el presente proyecto se posiciona desde los aportes de otros autores y disciplinas, tales como los estudios culturales.

difundir productos culturales de forma mecánica. De acuerdo con Ortiz (2004) dichos autores concibieron a la Ilustración como el triunfo de la razón, aunque esta razón fuera meramente instrumental, otorgándole las siguientes características: “a) se trata de un saber cuya esencia es técnica; b) promueve la dimensión de la calculabilidad y de la utilidad; e) erradica del mundo la dimensión de lo gratuito (arte/magia/fiesta); d) es una nueva forma de dominación” (p. 28). Según estos estudiosos, la ideología derivada de la ilustración se agotó en el siglo XX, terminando por fetichizar a los productos culturales y dándole poder a la técnica que los controla. De esta manera, introdujeron el término de industrias culturales, para definir a aquellas productoras que reproducían técnicamente creaciones culturales y las difundían de manera masiva.

Horkheimer y Adorno (2016) fueron muy críticos con dichas industrias, ya que las concibieron como una forma de estandarización y producción en serie de obras culturales, que dentro de la sociedad moderna y a partir del control burgués terminaban por eliminar todas las diferencias de las manifestaciones culturales, para dar pie a un proceso de uniformización. Ortiz (2004), coincide que es de esta manera que, durante el siglo XX, a raíz de la aparición del capitalismo avanzado, se desarrollaron industrias culturales como la radio y el cine, las cuales se fueron adaptando al mercado, creando una relación entre los productos culturales y el público, que terminó concibiéndolos como una mercancía.

Con el tiempo, las industrias culturales se transformaron y se volvieron muy importantes para la economía mundial, siendo también muy influyentes en diferentes sectores de la sociedad, a la vez que proporcionaron acceso a diversas manifestaciones culturales que antes se encontraban limitadas a las que se podían localizar en el territorio. Partiendo de una mirada distinta a la proporcionada por la Escuela de Frankfurt, se pueden considerar también a las industrias culturales como “los sectores de actividad que tienen como objeto principal la creatividad, la producción o reproducción, la promoción, la difusión y la comercialización de

bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial” (UNESCO, 2010, p. 15). Tomando en cuenta lo anterior, se pueden entender a las industrias culturales como sectores que producen y difunden material creativo a través de diferentes redes de comunicación.

En un mundo globalizado, las industrias culturales funcionan como una ventana que introduce diferentes productos culturales a lo largo del planeta. Internet, así como los medios tradicionales, se encargan de posicionar el papel de estas industrias, creando una economía de consumo a partir de los diferentes productos culturales que se pueden encontrar en ciertos mercados. En este sentido, el concepto de consumo cultural puede ser muy revelador, una vez que funciona a la par de las industrias culturales.

En un primer acercamiento, se puede definir al consumo como “el conjunto de procesos socioculturales en que se realizan la apropiación y los usos de los productos” (García Canclini, 2006, p. 34). Sin embargo, hay que entender que esta visión por si sola puede ser limitante al momento de intentar aplicarla a los productos culturales, los cuales poseen características y cualidades distintas a otro tipo de productos. De esta manera, resulta importante trazar un camino para comprender y definir un concepto más preciso sobre el consumo cultural.

A partir de la década de 1970, desde los estudios culturales, se empezaron a construir planteamientos teórico-metodológicos que posicionaron al consumo cultural como un tema de investigación relevante en las ciencias sociales. Sunkel (1999) sostiene que una primera aproximación al concepto de consumo cultural se puede rastrear a partir del texto de Hall (1973) titulado *Encoding/decoding of the televisión discourse*, en este, se estudia la relación entre los productores de televisión y las audiencias, a partir de cómo estas últimas intentaban codificar y decodificar los discursos televisivos desde una determinada posición social, lo que convertía a su consumo en un determinante para su formación en las sociedades modernas. A su vez, Sunkel (1999) establece como otro hito al desarrollo de un estudio empírico sobre la

decodificación propuesto por Morley (1980), a partir de la propuesta de Hall (1973), titulado *The Nationwide Audience*, en el que, por medio de técnicas cualitativas, exploró las interpretaciones de la audiencia hacia los programas televisivos de determinados géneros. El trabajo analizó un programa en particular a la vez para después examinar la interpretación del público, dependiendo de su condición social, e identificar de esta manera las formas de negociación y resistencia a los contenidos del programa en cuestión.

Según Sunkel (1999) otro acontecimiento notable que ayudó a concebir de una manera más profunda el consumo cultural vino del mismo Morley, que desde una crítica a su propio trabajo *The Nationwide Audience*, destacó lo siguiente:

a) que este estudio no había tomado en cuenta el contexto "natural" en el que las personas normalmente ven televisión; (b) que el estudio no había tomado en cuenta la naturaleza contradictoria del proceso de decodificación y que, por tanto, había considerado que interpretaciones particulares representaban posiciones fundamentales o esenciales; (c) que el estudio se centraba en las respuestas que las personas dan a los programas que se les mostraban, en vez de considerar los programas que eran relevantes para ellos, con lo cual se estaba preocupado fundamentalmente de la dimensión aceptación-rechazo y no de la dimensión relevancia-irrelevancia y, (d) que el estudio se centró en el proceso de interpretación (es decir, en la comprensión de respuestas a un determinado material) sin considerar el tema de cómo se ve televisión. (pp. xiii-xiv)

A partir de esta autocrítica, Morley desarrolla una nueva perspectiva de acercamiento a los productos culturales basada en el análisis de consumo de los medios. Es de esta forma, que en su siguiente trabajo *Family Television*, el autor examinó las dinámicas de consumo televisivo centrandó su análisis en los contextos en los cuales ocurrían los procesos de comunicación (Sunkel, 1999).

Las visiones de los autores anteriores muestran un acercamiento al consumo cultural que va desde la construcción discursiva del lector al proceso de decodificación de los productos culturales y desde el procedimiento de decodificación de estos al análisis del consumo. De aquí que se pueda hablar de un proceso de construcción de sentido por parte de las audiencias, a partir del consumo de ciertos mensajes derivados de los productos culturales consumidos.

Entendiendo lo anterior, se alcanza a vislumbrar que el consumo cultural es un fenómeno complejo y por lo tanto se vuelve fundamental desarrollar un concepto más preciso. García Canclini (2006) es precisamente quien terminó por realizar un esfuerzo para conceptualizarlo de una manera más operativa, concibiéndolo como “el conjunto de procesos de apropiación y usos de productos en los que el valor simbólico prevalece sobre los valores de uso y de cambio, o donde al menos estos últimos se configuran subordinados a la dimensión simbólica” (p. 42). De este modo, el consumo cultural se establece como una práctica que enlaza el consumo de un producto o bien cultural, generado a partir de las industrias culturales, donde se privilegia su apartado simbólico por sobre su dimensión pragmática. Es así como, a partir del consumo cultural se crean realidades simbólicas complejas que van más allá de un simple cambio de mercancías. Por lo anterior, es importante comprender que, a partir del estudio del *consumo cultural* se puede crear un conocimiento sobre las estructuras ideológicas ligadas a los procesos de consumo, las cuales terminan por impactar los procesos identitarios de los consumidores.

Partiendo de lo anterior, conviene establecer que existen varios tipos de consumo cultural, y que la mayoría de ellos no se encuentran separados, sino que pueden existir al mismo tiempo. En este sentido, García Canclini (2006) concibe seis modelos por medio de los cuales se puede comprender el consumo cultural:

Modelo 1. El consumo es el lugar de reproducción de la fuerza de trabajo y de expansión del capital. En este modelo, las prácticas de consumo más básicas (comer, habitar

un lugar) se encontrarían ligadas a la renovación de la fuerza laboral y como un medio para hacer crecer las ganancias de los productores.

Modelo 2. El consumo es el lugar donde las clases y los grupos compiten por la apropiación del producto social. Desde este canon, se daría prioridad al papel de los consumidores como participantes activos a la hora competir y apropiarse de los productos culturales.

Modelo 3. El consumo como lugar de diferenciación social y distinción simbólica entre los grupos. A partir de esta postura, el consumo resulta en el espacio para construir y comunicar las diferencias sociales a partir del gusto y la distinción, desde un carácter simbólico.

Modelo 4. El consumo como sistema de integración y comunicación. Desde de esta visión, el consumo de un producto cultural específico podría efectuarse desde distintas capas sociales, fomentando las cualidades de comunicación y cooperación entre grupos diversos.

Modelo 5. El consumo como escenario de objetivación de los deseos. Según este punto, consumir apelaría a un sentido de precisión de los deseos, como impulsos que ponen en funcionamiento un mecanismo para satisfacerlos, a pesar de que estos nos satisfagan necesidades utilitarias.

Modelo 6. El consumo como proceso ritual. Conforme a esta perspectiva, el consumo de un producto se encontraría unido a la creación de rituales, dotando a estas prácticas de un sentido simbólico, que ayudaría a construir sentidos a partir de la utilización de ciertos objetos culturales.

En función de los puntos mencionados, se puede entender al consumo cultural desde diversos aspectos, que van desde lo económico, lo irracional, lo social y lo ritual. De esta forma, el consumir se encontraría ligado a un fenómeno polifacético, cargado de significados, tal como García Canclini (2006) lo explica a continuación:

Todo consumidor, cuando selecciona, compra y utiliza, está contribuyendo a la construcción de un universo inteligible, con los bienes que elige. Además de satisfacer necesidades o deseos, apropiarse de los objetos es cargarlos de significados. Los bienes ayudan a jerarquizar los actos y configurar su sentido. (p. 41)

Para comprender a profundidad el consumo cultural también resulta necesario atender al papel de la estructura social. Bourdieu (2013) advierte la existencia de estructuras fuera de la consciencia y voluntad de las personas, que son capaces de influir en sus prácticas, proponiendo maneras de pensar y accionar. Así, para realizar su consumo cultural, las personas se encuentran ligadas a esquemas que las colocan dentro de un orden económico, simbólico y de poder. De esta forma, las prácticas culturales se hallan delimitadas dentro de campos, los cuales se tratan de espacios sociales estructurados y estructurantes compuestos por diversas instituciones y agentes, donde las personas generan diferentes capitales (de orden económico, social, cultural y simbólico).

Siguiendo estas nociones, se puede entender que cada campo se haya estructurado a partir de complejos procesos de reproducción del sentido, que crean reglas y normas seguidas por los agentes, quienes influyen a los demás a partir de la socialización de modelos de comportamiento (Vizcarra, 2002). A partir de esta dinámica, las personas incorporan nociones esenciales que dan orientación a sus actos, contribuyendo a la creación de estructuras de significación del mundo (Bourdieu, 2017). Los campos, por lo tanto “son los espacios sociales de estructuración y articulación histórica de las colectividades. Así podemos hablar del campo científico, del campo de la moda, del campo religioso, del campo de la política, del campo del arte” (Vizcarra, 2002, p. 57). La importancia del rol de los campos en el sentido del consumo cultural queda establecida al comprender cómo, desde estos espacios, lo simbólico cumple un papel de reproducción y mediación de redes ideológicas, que, se articula “no solo en leyes y

normas de relación entre los actores sociales, sino, principalmente, en un conjunto de valores compartidos que alimentan de manera decisiva el sentido de la vida” (Vizcarra, 2002, p. 58).

Otra consecuencia del funcionamiento de los campos es que, tarde o temprano terminan por producir un *habitus*, es decir, un sistema de preceptos obtenidos por medio del aprendizaje que se convierten en construcciones sociales. De esta manera Bourdieu (1990) establece al *habitus* como el proceso en el cual lo social se interioriza en los individuos, haciendo concordar las estructuras objetivas con las subjetivas. Sin embargo, es necesario comprender que, para este autor las prácticas no son simples actuaciones del *habitus*, provocados por la interiorización de las reglas sociales, sino que, dentro de la interacción entre la estructura social y los propios obstáculos de cada situación, se puede construir un nuevo contexto que a su vez puede generar prácticas transformadoras. Lo anterior cobra relevancia si se entiende que dentro de los espacios se establecen dinámicas de discrepancia y lucha entre los grupos de agentes, a partir de sus distintas perspectivas, objetivos e intereses sobre el propio campo.

Para cerrar lo concerniente al consumo cultural y los campos, se debe tener claro que cada campo administra su capacidad de producción, difusión y preservación de determinados capitales, que funcionan dentro de sus propios territorios. Por capital, se entiende a “la riqueza del campo y su apropiación y control del objeto de la lucha” (Vizcarra, 2002, p. 61). De esta manera, se pueden identificar cuatro principales tipos de capital: económico (dinero, bienes, inversiones), social (relaciones, contactos, membresías y parentescos) cultural (información, saberes, conocimiento socialmente validado) y simbólico (prestigio, reputación, reconocimiento).

En lo concerniente a esta investigación, es importante entender que Bourdieu (2017) establece a su vez tres estados del *capital cultural*: objetivado (libros, archivos, bases de datos, videos, objetos de arte), subjetivado (consumo, apropiación, interiorización de la cultura

objetivada) e institucionalizado (títulos, constancias, certificados, diplomas). De esta manera, el consumo cultural se puede entender como una práctica que se realiza a partir del mercado de bienes simbólicos, y que incluye principalmente tres modos de producción: burgués, medio y popular. A su vez, estos modos de producción cultural se pueden comprender a partir de sus públicos (burguesía, clases medias, populares), así como por el sentido de las obras producidas (obras de arte, bienes, mensajes de consumo masivo) y finalmente, a través de sus propuestas ideológicas político-estéticas (aristocratismo esteticista/ascetismo y pretensión/pragmatismo funcional). Cabe añadir que, de acuerdo con Bourdieu (1990) dentro de la misma sociedad capitalista estos sistemas coexisten, a la vez que se encuentran organizados a partir de la propia desigualdad social, lo que posibilita que los bienes simbólicos sean consumidos por distintas clases sociales.

Lo expuesto previamente puede dar pistas sobre cómo trazar una relación entre la industria cultural del anime y el manga y su mercado mundial de consumidores en la actualidad, sobre todo a aquellos que atañe esta investigación, para ello resulta fundamental comprender la influencia del anime y el manga en Occidente. Por lo anterior, es conveniente comenzar por presentar algunos de los planteamientos que han llevado a la creación del Japón actual.

García (2011) menciona que existen tres aspectos particulares de la historia de este país que hay que hacer hincapié:

1. La enorme influencia de China en el idioma, religión y sistema de gobierno.
2. Japón se mantuvo cerrado al mundo por siglos, con fuertes leyes hacia los extranjeros para entrar o salir del país. Este período de aislamiento, conocido como Período Edo (1600-1867) fue adecuado para la creación de tradiciones originales japonesas como el teatro kabuki, las geishas y el ukiyo-e.
3. Al finalizar el Período Edo, a partir de sus ansias expansionistas y modernizadoras, Japón se convirtió en un poderoso imperio que conquistó un amplio territorio

asiático, y cuyo fin se dio a partir de su derrota en la II Guerra Mundial por parte de Estados Unidos. En las siguientes décadas el país se recuperó económicamente, a pesar de la ocupación estadounidense, convirtiéndose a final del siglo XX en la segunda economía mundial.

Lo anterior puede ayudar a comprender por qué Japón se vio obligado a abrir su cultura a Occidente tras el fin del período Edo, en 1868, para entrar en un proceso forzoso de modernización impulsado por las políticas del nuevo emperador, que concibió esta vía como la única posición para sacar de la pobreza y el atraso al pueblo japonés (Hane, 2011). De igual forma, tras la derrota en la II Guerra Mundial, los japoneses tuvieron que adaptar muchas de sus costumbres al estilo occidental. De esta manera, tras la rendición del emperador el 15 de agosto de 1945, el Japón imperial se vio terminado, y con él todo el sistema de valores y estilo de vida que había cimentado a la sociedad japonesa. De esta forma, la base moral y psicológica de los japoneses entró en crisis. El vacío cultural y moral surgido de esta crisis fue cubierto por las costumbres y valores de las fuerzas de ocupación estadounidense. A partir de esto, las consignas de este nuevo orden fueron: el liberalismo, la democracia, la libertad y la igualdad (Hane, 2011).

En buena medida, los jóvenes de la generación de posguerra abrazaron firmemente la cultura occidental, a pesar de que una parte de la población más envejecida se opuso al cambio. Durante dicha transición, algunos japoneses fueron tomando influencia de los productos audiovisuales que proporcionaba Occidente, tales como las películas animadas de Disney y de otras casas productoras similares, de aquí que, gracias a los nuevos estímulos creativos proporcionados por las imágenes que venían del oeste, surgieran una camada de jóvenes artistas que buscaban narrar de nueva manera el sentir de su tiempo (De Baecque, 2006). De esta línea de creativos surgieron los primeros artistas del anime y el manga modernos.

Si bien se puede decir que la tradición del anime y el manga se puede rastrear desde los trabajos realizados por el artista Hokusai (1760-1849), a través de sus coloridas pinturas y grabados, la realidad es que fue la obra de Tezuka (1928-1989) la que sentó las bases para realizar anime y manga de la manera como se concibe en la actualidad. Este autor, el cual era gran admirador del estilo de animación de Disney, introdujo algunos lineamientos estéticos y discursivos que terminarían por caracterizar el anime y el manga modernos, tales como el diseño de personajes con ojos grandes y expresivos, la utilización de un estilo de narración cinematográfico, así como la inclinación hacia utilización de historias de gran contenido dramático con influencia de la literatura, el teatro y las leyendas occidentales y orientales (Wiedemann, 2007).

Con estos elementos, se puede concluir que los orígenes del anime y el manga modernos se fundamentaron desde una aproximación al cómic y la animación occidental, a partir de una óptica oriental, lo que creó estilos particulares que añadieron una estética y narrativa enmarcada dentro de la propia cultura japonesa y su historia reciente. De esta manera, tanto la tradición como la modernidad concluyen en el anime y el manga, de tal forma que la influencia de los grandes artistas japoneses del pasado se fusiona con la de los grandes maestros de las industrias culturales de Occidente.

Ahora bien, resulta primordial entender que el anime y el manga se desarrollarían de manera primigenia pensando en un consumo local, aunque, debido a su estilo narrativo heredero de la cultura occidental, no tardaría en distribuirse fuera del país (Martel, 2015). Las industrias del anime y el manga en Japón tomaron consciencia del atractivo que podía generar la cultura pop japonesa fuera de sus fronteras, y en las décadas finales del siglo XX se dedicaron a exportar algunas de sus franquicias clásicas, como *Candy Candy*, *Mazinger Z* y *Astroboy*. A raíz de esto, el anime y el manga fueron colocándose cada vez más en la mira de los jóvenes a través de diferentes plataformas de consumo, como cines, videoclubs, cineclubs,

kioscos. El anime y el manga empezaron a diferenciarse de otras ofertas culturales de la época, a partir de estilos y narrativas alternativas a las existentes en Occidente, llevando a que algunas distribuidoras norteamericanas y europeas trasladaran estos contenidos a una parte importante de sus catálogos. Con estos cimientos, el anime y el manga fueron encontrando su propio camino en Occidente (Gravett, 2017).

Otra razón por la cual se popularizó particularmente el anime fuera de Japón fue debido a un formato llamado OVA (*Original Video Animation*), el cual tiene una medida intermedia entre un capítulo estándar de una serie de televisión y un largometraje (Lardín, y Sánchez-Navarro, 2003). La industria de los OVAs generó un modelo muy eficaz para distribuir el anime, a la vez que resultaban económicos y de fácil almacenamiento, propiciando un acceso sencillo que ayudaría a crear una legión de consumidores alrededor del mundo (Napier, 2016). Con el paso de los años, los OVAs han terminado por convertirse en un inmenso archivo disponible en Internet, facilitando prácticas en torno a la descarga, traducción y subtítulo, que han terminado por convertir a los propios consumidores de anime en colaboradores y distribuidores de su propio material, a partir de la utilización de programas domésticos en los que comparten material de manera casi siempre altruista, dentro de redes gratuitas que han supuesto un puente entre los países.

Es importante destacar, que, a partir de la década de 1980, el anime y el manga se volvieron fenómenos globales, que fueron adquiriendo aún más fuerza con la llegada de Internet en la década de 1990. Franquicias como *Dragon Ball*, *Sailor Moon*, *Ranma ½*, *Slam Dunk* y películas como *Akira*, *Ghost in The Shell*, o las del aclamado Studio Ghibli pusieron bajo la mira la producción japonesa, que llegó a Occidente desde los catálogos de algunos supermercados (García, 2011). A la par, en la misma década, el gobierno japonés observó el potencial que poseían los productos culturales a través de los medios de distribución, prestando especial atención al poder que podían tener estos productos para impactar en sus

consumidores, y cuyo máximo punto de expresión se dio con la estrategia denominada *Cool Japan*, mediante la cual se desarrolló una vía diplomática para mostrar al mundo algunos aspectos relevantes de la cultura pop japonesa, entre los que destacarían de manera sobresaliente el anime y el manga (Kelts, 2007). El hecho anterior fue el comienzo del expansionismo cultural definitivo del anime y el manga fuera de su territorio natal, un complejo proceso que terminó englobando estilos de vida relacionados con la cultura pop japonesa, y cuya fuerza ha resultado en una inusitada competencia contra las industrias culturales occidentales.

Ahora bien, a partir del recorrido anterior se podría cuestionar en qué reside el éxito del anime y el manga en Occidente. Para comenzar, hay que tener claro que en Japón el anime y el manga forman parte de una cultura popular nacional, y su consumo es ampliamente realizado por su población, desde distintos sectores de edad. En Occidente el anime y el manga comenzaron como una novedad asociada generalmente con niños y adolescentes, sin embargo, con el paso de los años fueron teniendo visibilidad producciones para un público más adulto. A partir del siglo XXI, grandes estudios como Sony apostaron por distribuir en la región de Latinoamérica anime con contenido más complejo y experimental, como *Paprika* y *Tekkonkinkreet*, de la misma manera, Editorial Vid y posteriormente Editorial Panini se hicieron de las licencias de un amplio catálogo de manga de géneros diversos, que poco a poco fueron llenando las estanterías de los centros comerciales. De esta forma, el anime y el manga llegaron a un sector más amplio de la sociedad occidental, impactando particularmente dentro de los denominados otakus (Napier, 2016).

En Japón el término otaku se utiliza de forma peyorativa, refiriéndose a una persona emocionalmente inmadura que se obsesiona con un pasatiempo, en Occidente lo más parecido sería *geek*, aunque llevado al extremo. Sin embargo, fuera de este país la palabra otaku ha

desarrollado otras connotaciones, refiriéndose especialmente a un simple aficionado del manga y anime, adquiriendo un carácter menos negativo (Schodt, 2011).

En Occidente, la relación que el otaku tiene con el anime y el manga proviene de la capacidad de realizar un enlace entre imaginación y realidad, combinando valores y creencias locales con los de los propios productos nipones. De esta manera, como mencionan Lardín y Sánchez-Navarro:

[...] el anime se usa para edificar identidades culturales, de un modo u otro, se interpreta. En muchos puntos del planeta, los jóvenes se identifican con los héroes y heroínas adolescentes de la animación japonesa, con su variedad social, cultural y étnica, con sus poderes más allá de lo humano, con sus expansiones corporales y sus capacidades místicas, con su relación naturalizada con la tecnología, con su peculiar código de honor. (2003, p. 231)

De esta forma, anime y manga funcionan a través de su sincretismo cultural e ideológico, a la vez que la propia cultura japonesa ha funcionado así a lo largo del tiempo. Entre los artistas del anime y el manga, se puede observar un interés por contar historias de inspiración occidental, pero adaptadas al pensamiento propio. Miyazaki, por ejemplo, tiene una marcada influencia occidental en el estilo de su animación, que se puede observar en los detalles de sus mundos y personajes, anclados en su mayoría dentro de costumbristas villas europeas, como en *Kiki's Delivery Service*, *Howl's Moving Castle* y *Porco Rosso*, cuyos personajes, sin embargo, se desarrollan a partir de un profundo pensamiento japonés, cargado de un fuerte contenido espiritual y humanista.

Con lo anterior en mente, no resulta extraño que tanto el manga como el anime *Akira*, de Ōtomo, hayan tocado fibras sensibles a los occidentales, al exponer una historia sobre el poder de la energía nuclear, el terrorismo y la ciencia, ante el peligro de los totalitarismos y la

desinformación. *Akira* fue precisamente el primer gran proyecto de película de anime llevada al extranjero, siendo responsable, en gran medida del culto existente sobre el anime y el manga en la actualidad. El éxito se debió, entre otras cosas a un guion bien escrito y a la atención a los detalles de la animación, pero también a un estilo que el público no japonés podía identificar fácilmente: violencia gráfica, fluidez cinematográfica, exploración psicológica, y un sincretismo ideológico entre tradición y actualidad. Con este par de ejemplos, se puede intuir, la manera en que los artistas japoneses han sabido crear productos culturales con historias globales que han sabido enganchar al público no japonés, construyendo así una serie de prácticas que han influido en un público cada vez más amplio de consumidores (Napier, 2016).

Como ya se mencionó antes, en Occidente, el anime y el manga empezaron a modelar las preferencias de los jóvenes desde los años ochenta del siglo XX hasta nuestros tiempos, para convertirse en una fuerza creativa dotada de una profundidad distinta a la animación y el cómic fuera de Japón. La principal cualidad que el anime y el manga ofrecen a sus consumidores es que, estos productos artísticos funcionan dentro de una dimensión que proporciona un “conjunto alternativo de símbolos estéticos, semánticos y hasta polimórficos capaces de ofrecernos una realidad deformada tanto desde un punto de vista estrictamente formal como desde uno conceptual, ideológico, narrativo y hasta histórico” (De Felipe y Gómez, 2008, p. 111).

En cuanto a la aparición del anime y el manga en México, se puede decir que es la década de 1980 cuando se comienzan a distribuir estos productos en el país. La transmisión de anime se dio primero a través de Imevisión, con series como *Saint Seiya*, *Queen Millennia*, y *The Vision of Escaflowne*. Después, en la década de 1990, XHGC, transmitió *Robotech*, *Captain Tsubasa* y *Dragon Ball*. Con la llegada de la televisión por cable se pudo disfrutar de películas de anime no tan conocidas, en el caso de Golden Choice se emitió *Arcadia of My*

Youth y Locke The Superman, por su parte, en Cartoon Network, los animes de culto *Vampire Hunter D* y *Robot Carnival* tuvieron su momento estelar.

En la frontera norte de México, se podían encontrar en los kioscos revistas de videojuegos que dedicaban reportajes a animes poco conocidos en ese tiempo, tal es el caso de Gamefan, en cuyas páginas se exploraban las historias de *Neon Genesis Evangelion*, *Serial Experiments Lain* y *Perfect Blue* (Agúndez, 2018). También algunas editoriales, como Editorial Vid, comenzaron a lanzar algunos tomos de manga de series populares como *Sailor Moon*, *Ranma ½* y *Dragon Ball*. Con el tiempo, de cara al siglo XXI, como en otras regiones del mundo, el país se convirtió en un espacio donde el anime y el manga tuvieron su momento de desarrollo y expansión, desde unos tímidos comienzos en la televisión pública y con ediciones limitadas, se sucedió un paso a toda velocidad a través de los sistemas de paga y finalmente al *streaming*, y de igual manera, los kioscos de las tiendas departamentales se llenaron de sus títulos.

Zahlten (2008) concuerda que los precedentes antes expuestos han ayudado a que, en los últimos 20 años, se hayan creado nuevas comunidades de personas en torno al anime y el manga, que han terminado por generar fuertes vínculos a partir de su relación con otros consumidores. En Mexicali, por ejemplo, se pueden rastrear las primeras convenciones de anime desde la primera década del siglo XXI. El grupo Anime Mexicali es uno de los organizadores más representativos, al realizar eventos enfocados primordialmente en el cosplay¹⁰ con una periodicidad de seis meses. Sin embargo, existen cada vez más nuevos organizadores que han surgido como competencia de un modelo que parece funcionar muy

¹⁰ Por cosplay [contracción de *costume play*] se entiende una actividad desarrollada en el interior de la cultura otaku, donde los participantes interpretan un personaje de anime, manga o videojuego a partir de una caracterización desde su vestimenta, así como de la asignación específica de un rol (Kohan, 2015).

bien en la ciudad y en el cual confluyen los consumidores de estos productos culturales (Bogarín, 2017).

El panorama generado a partir de lo dicho previamente ayuda a explicar por qué muchos jóvenes de la actualidad ven al anime y el manga como las manifestaciones artísticas más visibles de la cultura japonesa. Sin embargo, al encontrarse dichos productos insertados en un pensamiento que denota la idiosincrasia japonesa, resulta fundamental comprender la propia cultura de este país, para entender el anime y el manga, por lo que muchos consumidores se sumergen en ella. Además de lo anterior, hay que tomar en cuenta que, para muchos, más allá de ser una fuente de entretenimiento, el anime y el manga se convierten en un recurso que impulsa su creatividad (Martínez, 2008). Siendo así que, una buena parte de los consumidores de anime y manga ven en estos productos culturales un medio por el cual ellos también se pueden expresar, trasladando sus inquietudes hacia una exploración artística, mediante el dibujo o la ilustración, a la vez que los propios artistas de anime y manga exponen una profunda destreza en la composición de sus obras, así como una incursión en distintos discursos que dan soporte a sus tramas y personajes dentro de su trabajo, lo que puede resultar muy atractivo también para las personas no japonesas (Napier, 2016).

El indudable papel que tienen el anime y el manga en las nuevas generaciones ofrece una perspectiva que ayuda a posicionar el consumo por parte de los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali en su Etapa Básica. Tomando en cuenta que el perfil de dichos estudiantes denota un marcado consumo de anime y manga (H. M. Bazaca, comunicación personal, 12 de mayo de 2023), así como de otros productos culturales vinculados con su cultura pop japonesa, tales como: videojuegos, cosplay, figuras de acción, j-pop, gastronomía, idioma y caligrafía, se puede comprender a este, como un grupo dentro de un campo (arte), cuya relación con la asistencia a eventos culturales vinculados a dichos consumos, tales como convenciones o concursos donde se reúnen otros asistentes que

poseen los mismos intereses, crea una serie de prácticas donde se conforma una dimensión simbólica, la cual se manifiesta a través del lenguaje en torno al anime y el manga, que acaba convertido en un detonador de discursos y formas de interpretar la realidad, a partir de obras artísticas.

Ahora bien, es importante decir que, estos estudiantes desarrollan cierta subjetividad a partir del consumo de anime y manga generado desde esta industria cultural, que a la vez se enfrenta a la propia subjetividad de sus docentes. Por esto mismo, resulta crucial realizar un planteamiento sobre el concepto de subjetividad, que ayude a comprender cómo las subjetividades creadas a partir del consumo de anime y manga por parte de los estudiantes se pueden manifestar frente a las subjetividades de sus docentes.

3.2. Entre subjetivación y subjetividad

Los filósofos de la Antigua Grecia intentaron explicar la diferencia entre el mundo tal como es, y el mundo de las apariencias, es decir, el que existe a través de nuestra percepción. Ya desde entonces, se tomaba cierta importancia el papel de la experiencia del sujeto en la interpretación de la realidad, sin embargo, no es hasta la modernidad, específicamente con Descartes, que se da apertura a una cierta visión subjetivista de la realidad (Rizo-Patrón, 2015).

Desde un punto de vista filosófico, un primer acercamiento al concepto de sujeto puede dar a entender el ser que representa una determinada apropiación, y que se constituye a sí mismo. Ahora bien, ¿ese ser representa el *yo* trascendental de Kant? (una forma vacía, incognoscible como sustancia), ¿el *cada vez mío* de Heidegger? (una apropiación del acontecimiento de existir), ¿o acaso la *presencia a sí* de Husserl? (la marcada por la experiencia sensible) (Nancy, 2014). La respuesta aquí no es sencilla. En este sentido, otra aproximación etimológica al concepto puede traer algunas pistas más. Sujeto (*subjetum*) remite

también a la idea de sujeción, es decir, encontrarse sometido por una autoridad. Así, ser un sujeto se relacionaría con mantener un tipo de dependencia hacia algo (Nancy, 2014). ¿Qué sería ese algo?, precisamente la imposibilidad de ser él mismo, o por lo menos, de ser uno a la vez.

Si existe un sujeto, por contraposición existe un objeto. Esto quiere decir que el objeto es distinto al sujeto, por lo tanto ¿qué constituye ser un objeto? La definición etimológica de objeto (*objetum*) lanza precisamente la idea de algo que se encuentra delante, es decir, lo que se encuentra opuesto al sujeto (Almudena, 2018). En la actualidad, objeto vendría a representar “algo que se orienta a la actividad cognoscente y de otra índole al sujeto” (Frolov, 1984, pp. 413-414), es decir, que mientras el sujeto es aquel que se constituye, se plantea fines y es consciente, el objeto es aquello sobre lo cual el sujeto actúa.

Considerando que, el sujeto constituye un ser que se encuentra en constante construcción, Foucault (1988) desarrolló un interés por el tema de la constitución de los sujetos, llegando a plantear que “el sujeto está dividido tanto en su interior como dividido de los otros. Este proceso lo objetiva” (p. 2). Es a razón de esto que, para liberarse de esa objetivación, el sujeto debe construir una relación interior dentro de un conjunto de relaciones de poder, que se gestan para otorgarle al sujeto nuevas relaciones de producción y significación. Lo anterior se constituye como un proceso de subjetivación, que otorga al sujeto la posibilidad de construirse a sí mismo y manifestar su subjetividad, es decir, todo lo que representa a partir de sus opiniones, creencias o saberes (Foucault, 1999).

Sobre la subjetivación, Foucault (1991) propuso que esta “es indisociable de un proceso de conocimiento que convierte en condición indispensable y permanente de esta ética la obligación de buscar y decir la verdad de uno mismo” (p. 135). Además, aseguró que la propia subjetivación implicaba una búsqueda de la verdad del yo con relación a los otros, es decir, un seguimiento de aquello que se oculta en uno mismo tras las apariencias. El autor, asimismo,

buscó problematizar lo anterior a partir de la creación de una historia de las diferentes maneras de subjetivación, para determinar cómo ciertas técnicas y prácticas acababan por generar una constitución del sujeto que iba más allá del simple aprendizaje del comportamiento, ya que terminaban por configurar al propio sujeto (Foucault, 1999). De esta manera se puede decir que Foucault estaba de acuerdo con Horkheimer y Adorno en cuanto a la idea de que “no nacemos como sujetos, sino que somos convertidos en sujetos” (Burger y Burger, 2001, p. 21).

A partir del trabajo descrito anteriormente, Foucault (1991) desarrolló lo que él llamaría una *arqueología del saber*, es decir, una búsqueda de archivo en la que se fundamentaban las palabras y lo dicho, recogidos de su contexto y estudiados a partir de sus reglas y definiciones dentro de la sociedad. De esta manera, estudió las subjetividades dentro de las palabras dichas, las cuales terminarían por constituir significaciones dentro de la construcción de los discursos. La posición del autor sobre este tema siempre se mantuvo crítica, a la vez que analizó y cuestionó el origen de los discursos, a partir de su tiempo histórico y sus circunstancias. Para el pensador resultaba fundamental realizar este ejercicio, para narrar de esta manera una historia de las ideas, construida a través de un ejercicio crítico, una vez que pensaba que una arqueología no se trataba de una historia en sí, más bien era un enfoque que ponía en juego diferentes dimensiones (filosofía, economía, política) con el propósito de encontrar las condiciones de surgimiento de los discursos en una época determinada. De acuerdo con Revel (2009), para lograrlo, Foucault hace la propuesta de realizar recortes históricos precisos para:

[...] describir no sólo la manera como los diferentes saberes locales se determinan a partir de la constitución de nuevos objetos que han surgido en cierto momento, sino cómo se responden unos a otros y perfilan horizontalmente una configuración epistémica coherente [...] más que una descripción paradigmática general, se trata de un corte horizontal de los mecanismos que articulan diferentes acontecimientos

discursivos –los saberes locales– con el poder. Esa articulación es, por supuesto, histórica en su totalidad: tiene una fecha de nacimiento, y todo el desafío consiste en considerar asimismo la posibilidad de su desaparición, “como en los límites del mar un rostro de arena”. (pp. 28-29)

Para finalizar estas ideas, resulta significativo ahondar en que, para Foucault (1999) era indispensable estudiar el surgimiento de las subjetividades para entender cómo estas se correspondían con ciertas relaciones de poder establecidas a partir de distintas técnicas de dominación. De la misma forma, para el autor resultaba revelador el análisis de las intenciones subjetivas de las personas, para entender cómo estas afectaban en el interior de los procesos sociales (Foucault, 1991).

Sobre la cuestión de la subjetividad docente, esta ha tenido un acercamiento a partir de distintas visiones, desde las más cercanas al construccionismo social, donde el sujeto es concebido desde la trayectoria personal y las condiciones escolares, o aquellas que, desde una perspectiva narrativa, hacen hincapié en los aspectos biográficos, incluso, están aquellas cercanas al postestructuralismo, que realizan una exploración del docente a partir de distintos procesos de subjetividad de carácter situado, desde cuestiones como el cuerpo, las relaciones o los afectos. Sin embargo, a pesar de la diferencia de perspectivas, García-Huidobro y Schenffeldt (2020) visualizan a la subjetividad docente como un “desplazamiento de experiencias que no son lineales [...] [a partir de] una construcción continua que surge desde el posicionamiento en un tramado rizomático¹¹ de las múltiples formas de estar en un contexto artístico y educativo; lo que entendemos como posiciones intersubjetivas” (pp. 175-176). De esta manera, las acciones de los docentes se encontrarían en un ámbito que va más allá de lo discursivo, lo que para Braidotti (1991, como se citó en García-Huidobro y Schenffeldt, 2020)

¹¹ Por rizomático al desarrollo de formas de conocimiento no jerarquizadas, enfocadas en la apertura y la multiplicidad de conexiones (Deleuze y Guattari, 2020).

significaría una multiplicidad de posiciones y donde “el sujeto es un proceso hecho de desplazamientos, negociaciones constantes entre niveles diferentes de poder” (p. 176).

Además de lo expresado en el párrafo anterior, no hay que dejar de lado que, la subjetividad de los docentes en artes se encuentra enmarcada en el interior del proceso de la formación artística, entendiendo a esta, de acuerdo con Rosique (2016) como aquella que ofrece los elementos necesarios para la creación artística, como el desarrollo de habilidades y conocimientos en torno al arte. Para entender el rol de la formación artística, primero se debe plantear qué papel tiene el arte en nuestra sociedad. El arte cumple, entre otras cosas, un rol como creativo, de mediación, pero también de formación. Su uso generalizado ha propiciado formas de pensar lo social, ya sea a través de obras de protesta o reflexión, dotando de una capacidad de diálogo entre los artistas y su público. Dicha capacidad de incidir en la realidad social puede inducir a una sociedad a que sienta placer, incomodidad, cuestionamiento e incluso una comprensión de un fenómeno complejo. De aquí que, como lo mencionan García Huidobro y Montenegro González (2021) los artistas cumplan un rol como creadores y mediadores culturales pedagógicos, a la vez que socializan las artes.

Siguiendo la línea de lo anterior, la figura del artista se ha ido construyendo con relación a alguien que forma en las artes, sin embargo, no todo artista educa y es aquí donde surge la figura del artista-docente. García-Huidobro (2018) narra que el concepto de artista-docente se comenzó a usar en Reino Unido en el siglo XIX para hablar de un antiguo oficio en el que un artista enseñaba arte. La figura fundacional de la cual se moldeó este concepto fue George Wallis, artista que desarrollo prácticas educativas en la Escuela de Diseño de Manchester a la par de sus creaciones artísticas. La imagen de Wallis fue muy importante, ya que fue uno de los primeros alumnos del programa inicial de Enseñanza Artística en Reino Unido, el cual se centró en aprender arte y no solo en aprender sobre arte. Esta formación lo diferenció del resto de aprendices, ya que su identidad comenzó a girar en torno a cómo enseñar arte. A partir de

aquí, la figura del artista-docente se fue desarrollando, y a mediados del siglo XX se consolidó, ligando este concepto a una manera de enseñar arte, desde la propia creación y reflexión artística, la cual es también un posicionamiento ante el mundo.

En el contexto anterior, se puede reflexionar que el papel del docente en artes resulta mucho más complejo de lo que en un primer momento parece, tomando en cuenta que, en la práctica, conocer, enseñar y educar en torno al arte son expresiones que significan cosas diferentes. Dentro de la pedagogía se distingue entre conocer, enseñar y educar, entendiendo que no todo conocimiento genera una acción y que no toda enseñanza educa. De esta manera, al pensar en educar en torno al arte, se debe considerar todo el soporte cultural detrás de este, el cual es “es cognoscible, enseñable, investigable y realizable” (Tourriñan López, 2018, p. 37).

Otra cosa a tomar en cuenta es que, enseñar e instruir en el arte tampoco resulta igual a educar en el arte, en este último, aspecto se desarrolla un proceso donde la información se convierte en conocimiento y habilidades que tienen como finalidad la “construcción de una experiencia artística para construirse a uno mismo y saber elegir un proyecto personal de vida” (Tourriñan López, 2018, p. 50). De esta forma, al hablar de educación artística, se ven involucrados elementos que contribuyen a la formación de valores formativos, así como del desarrollo de competencias donde se vean implicadas destrezas, hábitos, actitudes y conocimientos en torno al arte. Además, para que la educación sea verdaderamente artística, se deben involucrar elementos de carácter estético y artístico, es decir, valoraciones visuales y creativas en torno al arte, para que los estudiantes puedan desarrollar reflexiones y aplicaciones en torno a ellos (Tourriñan López, 2018).

Ahora bien, la subjetividad de los docentes en artes posee la particularidad de desplazarse entre el terreno de lo artístico y lo pedagógico, desde la propia creación al aula. Para poder comprender lo anterior, es necesario explorar los conocimientos, así como las experiencias artísticas y docentes que entran en juego con la construcción de su subjetividad, y

al mismo tiempo, es indispensable entender que el docente en artes es un sujeto que va construyendo un diálogo entre su quehacer artístico y pedagógico, el cual va entrelazándose a raíz de su conexión con sus estudiantes. Transitar entre estas realidades presupone de igual modo, manifestar la subjetividad y entrar en contacto con la subjetividad del otro (Madrigal-Segura y Castañeda-Reyes, 2022).

A propósito de lo anterior, y en lo que constituye a los docentes en artes a nivel universitario, García-Huidobro y Schenffeldt (2020) demuestran que estos manifiestan sus subjetividades a través de tres acciones fundamentales:

1. Se definen y se conciben como artistas, lo que se manifiesta tanto en sus prácticas pedagógicas como en sus proyectos creativos.

2. Ven en la enseñanza una manera de creación, similar a la que realizan a través de sus propias obras artísticas.

3. Determinan el espacio educativo como una zona en la cual pueden transformar a la sociedad, a través de la mediación con sus estudiantes.

Con estas acciones, se puede entender que, el docente en artes a nivel universitario es en muchas ocasiones artista y docente a la vez, además, su práctica docente se concibe de una manera similar a la de su creación artística, lo que la dota de sus pensamientos e ideas personales en torno a los contenidos que imparte. En este mismo sentido, el espacio educativo se convierte en un campo de acción para los posicionamientos personales y artísticos del docente, toda vez que en dicho sitio se posibilita una mediación entre los contenidos de las asignaturas y sus propias motivaciones. De ahí que el docente tenga la posibilidad de incidir sobre algunos contenidos de sus asignaturas, con el fin de incitar el diálogo y la reflexión en los estudiantes, de acuerdo con sus propios intereses.

En otro sentido, no se puede olvidar que dentro del contexto educativo se realizan negociaciones de poder que muchas veces giran en torno a la subjetividad, tanto de los docentes, con su accionar en cuanto a la impartición de conocimientos, como de los estudiantes, que, en su proceso de comprensión y desarrollo de experiencias individuales, conceptualizan ideas e integran su particular manera de pensar. Así, tal como expresa Herrera (2006, como se citó en Báez Cárdenas, 2010):

La constitución de los sujetos involucra procesos de identificación a partir de los cuales se interiorizan imágenes, símbolos, representaciones de las configuraciones culturales a las que están expuestos los individuos en el transcurso de sus vidas y en su rutina diaria. (p. 103)

Lo expuesto anteriormente puede ofrecer un soporte a la hora de proyectar la relación entre las subjetividades docentes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali frente a las de sus estudiantes durante la Etapa Básica, el cual es un eje importante desarrollado durante la investigación, por lo que las ideas que convergen entre sujeto y subjetividades serán esenciales para desarrollar los elementos de discusión correspondientes a este apartado. Cabe añadir que las subjetividades a partir del consumo cultural y las subjetividades docentes no son los únicos tipos de subjetividades que se pueden generar durante el acercamiento de este proyecto, sino que también se pueden desarrollar aquellas que tengan relación con el plan de estudio y el currículum, a la vez que determinado tipo de currículum puede generar cierto tipo de subjetividad, ya que tanto los docentes en artes como sus estudiantes se enfrentan a un entramado de prácticas entrelazadas donde sus subjetividades terminan por encontrarse en el marco del plan de estudio de la propia institución, por lo que se considera necesario ahondar en el entendimiento de estas ideas durante el siguiente apartado.

3.3. Del plan de estudios al currículum

Desde hace décadas los estudios educativos han ido tomando en cuenta la manera en que el plan de estudios repercute en mayor o menor medida en la formación de los estudiantes. De esta forma, se puede observar que el diseño del plan de estudios que ha predominado en las carreras universitarias de la actualidad privilegia la formación académica, visualizando cierta organización y estructura programática que busca apuntar hacia el desempeño profesional (Mora Vargas, 2001).

También es cierto que, el plan de estudios se constituye como una de las piezas fundamentales de la estructura curricular de toda institución educativa, ayudando a construir sentidos y brindando significados a las diferentes propuestas formativas. Sin embargo, más allá de erigirse a partir de una serie de asignaturas, el plan de estudios se desarrolla a partir de un currículum, por lo tanto, resulta necesario desarrollar conceptualmente a este, para comprender cuál es su papel con relación al currículum.

Existen algunas posturas que conciben al currículum como un dispositivo unificador que se establece a partir de un proyecto formativo integrado, como la de Zabalza (1998) o por el contrario, como una guía de experiencias que los estudiantes adquieren en la escuela, como lo describe Rule (1973, como se citó en Gimeno Sacristán, 2007). Incluso existe la noción del currículum como una colección de conocimientos que se les ofrecen a los estudiantes cada ciclo escolar, como parte de una serie de actividades predeterminadas para alcanzar un grado escolar (Gimeno Sacristán, 2007). Sin embargo, estos conceptos pueden resultar bastante limitados, debido a la complejidad del fenómeno, ya que como mencionan Kemmis y Fitzclarence (1998):

La práctica del currículum es un proceso de representación, formación y transformación de la vida social en la sociedad, la práctica del currículum en las escuelas y la experiencia curricular de los estudiantes debe entenderse como un todo, de forma

sintética y comprensiva, más que a través de estrechas perspectivas de especialidades de las disciplinas particulares. (p. 14)

Debido a lo anterior, es importante realizar una exploración de diferentes posturas en torno al abordaje del concepto de currículum, para desarrollar una comprensión conceptual a profundidad.

Para comenzar la discusión, Osorio Villegas (2017) explora cinco perspectivas para aproximarse al concepto de currículum.

La primera perspectiva parte de la didáctica, es decir, al proceso de enseñanza-aprendizaje. A partir de esta mirada, se pueden concebir dos tipos de modelo: uno que entiende el currículum como una matriz centrada en objetivos, pensando que “los contenidos, métodos, técnicas, recursos técnicos y la evaluación deben ser medios para conseguir los objetivos prefijados” (Osorio Villegas, 2017, p. 142) convirtiendo el proceso educativo en solo un medio para conseguir los objetivos. El otro modelo correspondería a comprender el currículum como proyecto y como proceso, más “orientado a resolver las cuestiones prácticas de la enseñanza-aprendizaje y como un proceso que trata permanentemente de mejorar la práctica de enseñar” (Osorio Villegas, 2017, p. 143), de esta manera, dicho modelo se encontraría dentro de un proceso más reflexivo sobre la didáctica de los contenidos.

La segunda perspectiva concibe al currículum como una confluencia de diferentes prácticas de carácter social relacionadas con los asuntos pedagógicos, el cual debe ser analizado desde el contexto social que es generado, a la vez que “contiene pautas de razón, normas de prácticas y concepción del conocimiento” (Osorio Villegas, 2017, p. 144), resultando relevante la aproximación a las cuestiones ideológicas y de poder que se realizan en la escuela. En este sentido, Zais (1976, como se citó en Osorio Villegas, 2017) propone como currículum, aquello que los estudiantes pueden aprender en la escuela, ya sea explícito

(conocimientos, propósitos y valores públicos aceptados), implícito (conocimientos, propósitos y valores ocultos por los que no toma responsabilidad) o nulo (conocimientos que no se tienen interés de enseñar, aunque sean relevantes), lo que puede dar una idea de la importancia de los contenidos, así como de la presentación o exclusión de los mismos conforme a los intereses de una institución educativa.

La tercera perspectiva visualiza al currículum como mediación cultural, a la vez que se vuelve un “instrumento de acción e intervención social en los escenarios escolares, y como posibilitador poderoso para configurar proyectos culturales de la sociedad en general” (Osorio Villegas, 2017, p. 147). De esta manera, el currículum representa el proceso de selección, organización y transmisión de la cultura desde un ámbito educativo, proyectando esta selección de contenidos culturales con una orientación hacia la realización de un proyecto educativo concreto. De lo anterior, se puede comprender que, desde esta visión, los contenidos del currículum se van estructurando bajo los intereses de este proyecto educativo de índole cultural.

La cuarta perspectiva se circunscribe a analizar el currículum a partir de la cuestión de la representación de los procesos sociales de la reproducción, poniendo énfasis en pensar el currículum como un problema educativo. De aquí que Ludgren (1992, como se citó en Osorio Villegas, 2017) considere que la selección de contenidos favorece a ciertos fines de reproducción social, es decir, a una recolección de conocimiento transmitidas a través de la educación. Así, el contexto de la producción (material y simbólica), la reproducción social (de las condiciones de trabajo y sistemas de representaciones), las representaciones mentales (provenientes del contexto sociocultural), la subjetividad (que modifica las realidades objetivas del contexto sociocultural); terminan dirigidos hacia la separación entre producción social y reproducción, que tiene como consecuencia un déficit en la representación.

La quinta perspectiva ahonda en la concepción del currículum como configurador de la práctica educativa, de ahí que Gimeno Sacristán (1991, como se citó en Osorio Villegas, 2017) desarrolle una conceptualización de currículum centrado en la dicotomía teoría-práctica, donde la práctica curricular se convierte en un elemento intencionalmente complejo, que resulta difícil seguirse a partir de lo teórico. El currículum, por lo tanto, se posiciona a partir de diversos criterios en un dispositivo que fungirá como guía de aplicación de la práctica educativa.

Al terminar esta revisión, se puede interpretar que, como dice Osorio Villegas (2017):

En suma, el currículo es un constructo histórico, tanto en su teoría como en sus prácticas, y es cada comunidad educativa la que debe definirlo de acuerdo a cómo explican ellos la relación Escuela-Sociedad, Teoría-Práctica y el rol de sus actores en la de las instituciones educativas. (p. 151)

Para continuar la discusión. Gimeno Sacristán (2007, p. 15) ofrece cinco ámbitos por los cuales se puede analizar el currículum:

- El punto de vista sobre su *función social*, en tanto que es el enlace entre sociedad y escuela.
- *Proyecto o plan educativo*, pretendido o real, compuesto de diferentes aspectos, experiencias, contenidos, etc.
- Se habla de currículum como la *expresión formal y material* de ese proyecto que debe presentar bajo un formato sus contenidos, orientaciones, secuencias para abordarlo, etc.
- Se refiere a currículum quienes lo entienden como un campo práctico. El entenderlo así supone la posibilidad de: 1) Analizar los procesos instructivos y la realidad de la práctica desde una perspectiva que les dota de contenido. 2) Estudiarlo como un

territorio de intersección de prácticas diversas que no solo se refieren a los procesos de tipo pedagógico, interacciones y comunicaciones educativas. 3) Vertebrar el discurso sobre la interacción entre la teoría y la práctica en la educación.

- También se refieren a él quienes ejercen un tipo de *actividad* discursiva académica e investigadora sobre todos estos temas.

A partir de lo expuesto anteriormente, se puede concluir que el currículum se convierte en un reflejo de los intereses de la sociedad y de ciertos valores que dirigen los procesos pedagógicos y educativos. Cada institución educativa desarrolla una posición hacia la educación, que va más allá de lo pedagógico, y que se relaciona con sus intereses, lo que termina concretado en el currículum. Sin embargo, tal como lo menciona Osorio Villegas (2017) también en “la escuela se estimulan de manera intencionada, o no, las contradicciones que provocan movimientos en su gestión hacia nuevos equilibrios en sus actores y en la sociedad” (p. 147), lo que puede ofrecer nuevas perspectivas de análisis del currículum.

Además de lo anterior, lo abordado previamente puede ayudar a fundamentar la manera en que se relacionan los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali con su plan de estudios, durante la Etapa Básica.

Relacionado con lo anterior, resulta conveniente mostrar el mapa actual de asignaturas o Unidades de Aprendizaje de la Etapa Básica que forman parte del plan de estudios de la Licenciatura en Artes de la UABC Mexicali, ya que en esta etapa se ha focalizado el presente proyecto. Cabe aclarar que en el apartado del marco contextual se dará espacio para mostrar el mapa completo que forma el plan de estudios.

Como se muestra en la Tabla 1, las Unidades de Aprendizaje que se imparten, tanto de manera obligatoria como optativa, en la Etapa Básica del programa de Licenciatura en Artes Plásticas se distribuyen de la siguiente manera:

Tabla 1*Unidades de Aprendizaje de la Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas UABC**Mexicali*

Clave	Asignaturas obligatorias	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
Etapa Básica								
13957	Procesos Creativos	--	--	04	--	--	04	
13958	Contextualización de Occidente	02	--	02	--	02	06	
13959	Laboratorio de Lectura	--	04	--	--	--	04	
13960	Paradigmas del Arte	01	--	03	--	01	05	
13961	Herramientas Informáticas para el Aprendizaje	--	--	04	--	--	04	
13962	Introducción a la Disciplina	--	--	10	--	--	10	
13963	Historia del Arte Occidental	03	--	--	--	03	06	
13964	Ética	03	--	--	--	03	06	
13965	Técnicas y Procesos de Investigación	01	--	03	--	01	05	
13966	Color y Pintura	--	--	06	--	--	06	
13967	Observación y Representación	--	--	06	--	--	06	

Clave	Asignaturas optativas	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
Etapa Básica								
14000	Arte y Desarrollo Humano	02	--	02	--	02	06	
14001	Laboratorio de Materiales y Herramientas	--	06	--	--	--	06	
14002	Taller de Elaboración de Textos	02	--	02	--	02	06	
14003	Arte y Poesía	03	--	--	--	03	06	
14004	Cerámica	01	--	04	--	01	06	
14005	Introducción al Pensamiento Filosófico	03	--	--	--	03	06	
14006	Artes para la Comunidad	02	--	02	--	02	06	
14007	Taller Libre de Pintura	01	--	05	--	01	07	

Nota. Recuperado de “Programa educativo de la Licenciatura en Artes plásticas Plan 2011-2”, por UABC, 2021c, (http://web.uabc.mx/formacionbasica/FichasPE/Lic_en_Artes_Plasticas.pdf).

Como se alcanza a vislumbrar, el mapa de Unidades de Aprendizaje de la Etapa Básica posee temáticas introductorias en humanidades, historia del arte y de la disciplina artística. Ahora bien, el perfil de las Unidades de Aprendizaje se encuentra cargado hacia un tipo de arte occidental, sustentado en un pensamiento derivado de la Ilustración con fundamento humanista, lo que ya ofrece pistas sobre el tipo de contenidos que se manejan. Durante esta investigación ha sido necesario profundizar en el contenido de algunas Unidades de

Aprendizaje, para discutir en torno a qué tipo de currículum es el que se está fomentando dentro de la Licenciatura en Artes Plásticas.

Para recapitular, en este apartado se construyó un escenario para discutir los elementos que formarán parte de la base teórica y conceptual de la investigación, enmarcando posicionamientos y acercamientos desde el consumo cultural, la subjetividad y el currículum, que serán útiles para crear un vínculo entre estudiantes, docentes y plan de estudios.

Capítulo 4. Marco contextual

En este apartado se presentarán los objetos, entornos y circunstancias que formarán parte de la investigación, para posteriormente realizar una reflexión sobre la pertinencia del contexto seleccionado para el desarrollo del proyecto de investigación. Para realizar lo anterior, en primer lugar, se presentarán las características geográficas y demográficas de Mexicali, para más adelante desarrollar un esbozo histórico de la formación de la ciudad, así como del inicio y expansión del arte y los artistas en esta región. En segundo lugar, se ofrecerá un esbozo histórico de la UABC, la Facultad de Artes y de la Licenciatura en Artes Plásticas, para después introducir el modelo educativo y el plan de desarrollo vigente. En tercer lugar, se mostrarán las características esenciales del plan de estudios de la Licenciatura en Artes Plásticas, con énfasis en la Etapa Básica, así como lo relacionado con el perfil de ingreso y egreso de los estudiantes, e información sobre la eficiencia terminal y seguimiento de egresados. En cuarto lugar, se realizará una breve caracterización de estudiantes y docentes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la Facultad de Artes de la UABC Mexicali, ahondando en las características profesionales, personales y creativas de los estudiantes que ingresan al programa educativo, así como de los que integran la Etapa Básica, para después profundizar en estos mismos aspectos de sus docentes.

Para recopilar la información de esta sección se realizó una búsqueda de diversas fuentes, tales como libros, artículos de investigación, bases de datos académicas, notas periodísticas, así como páginas de gobierno y universitarias, teniendo siempre una visión ética de la información obtenida, sin exponer datos sensibles de ningún involucrado y siempre anteponiendo un sentido científico sobre lo encontrado. Con relación a lo anterior, se entiende que estos accesos se utilizaron para realizar acercamientos históricos, sociales, políticos y artísticos que ayudaron a crear un panorama de la institución, el modelo educativo y el plan de estudios, así como de los estudiantes y docentes que conforman la Etapa Básica de esta

licenciatura.

4. 1. Mexicali: Geografía, demografía, esbozo histórico e inicios en el arte

Mexicali posee las siguientes coordenadas geográficas: al norte 32° 43', al sur 30° 52' de latitud norte al este 114° 42' y al oeste 115° 56' de longitud oeste. El total de superficie total del municipio es de 15,654.30 km², el cual corresponde al 21.38% de la superficie del estado de Baja California. En cuanto a los lugares con los que colinda, se encuentran los siguientes: al norte, este y oeste con Estados Unidos, al este con el estado de Sonora y el Golfo de California, al sur con el Golfo de California y el Municipio de Ensenada, por último, al oeste limita con los municipios de Ensenada y Tecate (Ayuntamiento de Mexicali, 2024).

Con respecto a su clima, la ciudad se encuentra dentro del grupo de los climas secos-áridos, lo que, por un lado, provoca que haya poca precipitación pluvial (con un promedio anual de 132 milímetros), y por el otro, favorece temperaturas extremas, que pueden llegar a los 0°C en invierno y alcanzar unos 45°C en verano (Ayuntamiento de Mexicali, 2024). Con relación a su población, Mexicali cuenta actualmente con un “total de 1,054,923 habitantes, donde 523,136 son mujeres y 531,787 son hombres” (Ayuntamiento de Mexicali, 2024, p. 1).

Los orígenes de la ciudad se pueden rastrear desde finales del siglo XIX, a partir de algunos proyectos de colonización y de apropiación de lotes baldíos que fueron concesionados a empresas particulares, sin embargo, fue hasta 1901 que la región empezó a ser habitada, a partir de la creación de los primeros canales de riego (Verdugo Fimbres, 2020). El nombre de Mexicali fue propuesto por el publicista y periodista L. M. Holt a partir de la combinación de México y California. En 1902, el coronel Agustín Sanginés oficializaría este nombre durante una de sus visitas al Río Colorado. De igual modo, se suele asignar la fundación oficial de Mexicali el 14 de marzo de 1903 (Verdugo Fimbres, 2020).

En cuestiones políticas y de gobernanza, se rastrea que la primera etapa de desarrollo municipal fue de 1915 a 1928, donde existieron 17 presidentes municipales, y continuó de 1928 a 1954, momento en que se designaron las Delegaciones de Gobierno. A partir de 1954 inició

la segunda etapa de desarrollo municipal “cuando entraron en funciones los ayuntamientos constitucionales en la nueva entidad federativa, que continúa hasta la fecha” (Ayuntamiento de Mexicali, 2024, p. 7). Hasta este momento han sido elegidos 31 presidentes municipales, actualmente se encuentra en funciones Norma Bustamante Martínez (para el período 2021-2024).

Además de lo anterior, para entender el proceso de formación del municipio, hay que tener en cuenta que, tal como menciona Ley García y Fimbres Durazo (2011) “La ciudad puede ser concebida como un producto complejo que se va modelando a través del tiempo, a partir de acciones y decisiones ejercidas en escalas y tiempos distintos” (p. 210), lo que posiciona a Mexicali como una ciudad que se ha ido construyendo con el paso de las décadas a partir de cuestiones materiales y espaciales específicas (calles, vialidades, parques industriales, centros comerciales), así como humanas, a partir del arribo de una gran cantidad de personas de diversas latitudes del país o de otros lugares, que han buscado en esta zona fronteriza un sitio de paso o para asentarse y formar comunidades, lo que ha terminado por configurar el espacio urbano particular de esta ciudad.

Cabe señalar que la zona ahora donde se ubica Mexicali se reconocía como un desierto, teniendo poco atractivo para ser poblada, debido a sus condiciones climáticas extremas, sin mencionar que el acceso a estas tierras también era limitado. Lo anterior hizo que se mantuviera aislada del país durante mucho tiempo. Fue hasta principios del siglo XX que, mediante la instalación de una industria algodonera y la consiguiente transformación del suelo, la zona se volvió apta para la agricultura. Tras estos hechos comenzaron a llegar los primeros pobladores de la región. Sin embargo, el *boom* se dio en el intermedio de las dos guerras mundiales, donde, a partir del éxito de la industria algodonera, los trabajadores de otras partes de México se vieron atraídos a trabajar en el Valle de Mexicali, con la posibilidad de obtener así una parcela ejidal, que resultaba una de las promesas iniciadas a partir del reparto agrario (Ley García y Fimbres Durazo, 2011).

En otro orden de cosas, se ubica la temporalidad que va de 1940 a 1960 como un momento clave que posiciona a Mexicali dentro de un proceso de modernización, que terminaría por transformar su superficie, transitando de una zona marcadamente rural a una cada vez más urbana, expandiendo su núcleo de habitantes a través de un territorio más amplio (Ley García y Fimbres Durazo, 2011). Estas transformaciones no solo fueron físicas, sino que se vieron acompañadas de cambios sociales, a partir de la interacción entre diferentes grupos de personas provenientes del exterior, que dotaron a esta ciudad naciente de una cultura particular.

A partir de la década de 1950 la población de la ciudad se empezó a concentrar en los núcleos urbanos, aunque con una profunda relación con el campo, sin embargo, a partir de 1960 inició una crisis en la producción algodonera que en 1970 tocó su punto más bajo, lo que obligó a una buena parte de la población rural a emigrar a la ciudad en busca de trabajo. Esta época coincidió con la llegada de la industria maquiladora a la región, cuyo establecimiento generó oportunidades de trabajo a un amplio grupo de personas, que, tras las crisis de las décadas posteriores, encontraron una nueva forma de vida en la frontera (Ley García y Fimbres Durazo, 2011). Como consecuencia de lo anterior, se dio un incremento poblacional, lo que llevó a la ciudad a una amplia expansión. Estos antecedentes, junto a la relación de frontera con Estados Unidos, convirtió a Mexicali en un lugar ideal para los viajeros en búsqueda de oportunidades. A partir de estos hechos, Mexicali creció, no solo en infraestructura, sino en términos poblacionales, proporcionando el terreno para una diversidad de fenómenos propios de las ciudades en crecimiento, que terminaron por afectar, de una manera singular, en materia de cultura.

Cuando se habla de la cultura mexicalense, se entienden una serie de manifestaciones de carácter híbrido, que son producto del intercambio cultural que han realizado los migrantes pobladores de estas tierras y sus familias, influidos por las condiciones climáticas y geográficas extremas del territorio, así como por la relación con las ciudades vecinas de Estados Unidos

(Corona Zambrano et al., 2014). Lo anterior, ha propiciado maneras de organizarse en torno a unas condiciones muy especiales de vida, trastocando el lenguaje, la comida, la arquitectura y las manifestaciones artísticas en la ciudad. El flujo continuo de migrantes, el calor intenso del verano, la influencia de las formas de vida estadounidenses, han terminado por entrelazar una cultura particular anclada en la frontera y el desierto, que ha tenido un influjo particular sobre el arte y los artistas.

Sobre lo anterior, Trujillo (2003, como se citó en Sánchez Barajas, 2010) expresa lo siguiente:

La fortaleza creativa de Mexicali reside, paradójicamente, en sus limitaciones frente a lo artístico como fenómeno social, en la hostilidad climática –el verano interminable –que conlleva amplios períodos en que los creadores mexicalenses deben, como el resto de los habitantes de la capital del estado, refugiarse en sus casas y oficinas para escapar del calor apabullante, lo que disminuye las posibilidades de interacción. El artista cachanilla¹² no vive en la plaza pública, bajo la mirada del resto de sus colegas, sino en el ámbito doméstico, privado, de sus espacios de trabajo creador... Un arte que nace por gusto propio: expresivo en rigores, libre en su estoicismo, generoso al compartirse... (p. 127)

A pesar de que ya existían algunas muestras de creaciones artísticas por parte de los pobladores indígenas originarios de la región, a partir de las pinturas rupestres (Uriarte Castañeda, 2018), para entender el arte de Mexicali se debe partir desde tiempos más actuales, hacia la conformación del campo artístico que ha visibilizado su papel dentro de Baja California. Para comenzar, el desarrollo artístico y cultural en la ciudad fue pionero en el estado, a la par que creó espacios para el arte (museos, galerías), favoreció la aparición de grupos artísticos (en artes visuales), a la vez que fundamentó festivales de música. Sin

¹²Cachanilla es un término adoptado para nombrar a las personas que viven en Mexicali.

embargo, es necesario aclarar que, durante las primeras décadas de la ciudad, la aproximación artística fue marcadamente elitista, generando arte por y para las clases privilegiadas, haciendo a un lado a las clases populares. Fue hasta las generaciones de mediados del siglo XX, que se inició una ruptura con este tipo de lógicas de creación, dando pie a la participación de artistas de clases sociales menos favorecidas. Sobre esta base, se crearon también espacios que fueron punto de encuentro para una gran parte de la comunidad artística de Mexicali: el Mercado Municipal, el Teatro Municipal, la Biblioteca Pública del Estado, entre otros. También el Estado estuvo involucrado en cuestiones de difusión del arte y la cultura, con la creación de eventos y concursos artísticos, que a través de las décadas se convirtieron en referentes para la participación de artistas nuevos y consagrados (Sánchez Barajas, 2010).

Con el tiempo, la ciudad empezó a tener espacios, actividades y programas dedicados al arte, donde los artistas comenzaron a desarrollar un estilo propio, que los diferenciaría del resto del México. Mexicali se ha caracterizado por, entre otras cosas, mantener una lejanía con el centro del país, lo que le ha profesado cierta independencia a la vez que le ha proporcionado características únicas: discursos distintos a los nacionalistas, una condición de crear un arte que puede ser distinto al de origen prehispánico, una relación más cercana con los referentes estadounidenses que puede dotar de intercambios estilísticos y discursivos, así como de una apreciación y correspondencia con los productos culturales provenientes de industrias culturales distintas a las nacionales. No es de extrañar que, los artistas mexicalenses, a partir de mediados del siglo pasado, hayan explorado y experimentado sobre un arte que es un reflejo generacional de lo acontecido en el mundo, más allá de su territorio, pero que a la vez es producto de las condiciones de su creación, como habitantes de una frontera que es un desierto fértil y multicultural, matices que han terminado por definir parte de su identidad.

4.2. Esbozo histórico y características institucionales de la Facultad de Artes de la UABC Mexicali

La UABC se fundó en 1957 en Mexicali. A través de los años de esta institución han surgido diversos programas educativos, los cuales han dado formación a una importante parte de la población de Baja California. La Facultad de Artes de la UABC Mexicali se fundó en 2003 y tuvo como primera carrera la Licenciatura en Artes Plásticas. La sede actualmente cuenta con cuatro programas de licenciatura: Artes Plásticas, Medios Audiovisuales, Danza y Animación Digital y Efectos Visuales. Sin embargo, el programa de Artes Plásticas sigue siendo el más representativo dentro de la Facultad de Artes y el primero en ser acreditado por el Consejo de Acreditación de la Educación Superior en Artes (CAESA), único organismo reconocido por el Consejo para la Acreditación de la Educación Superior (COPAES) para acreditar programas educativos en el área de las artes (UABC, 2021a).

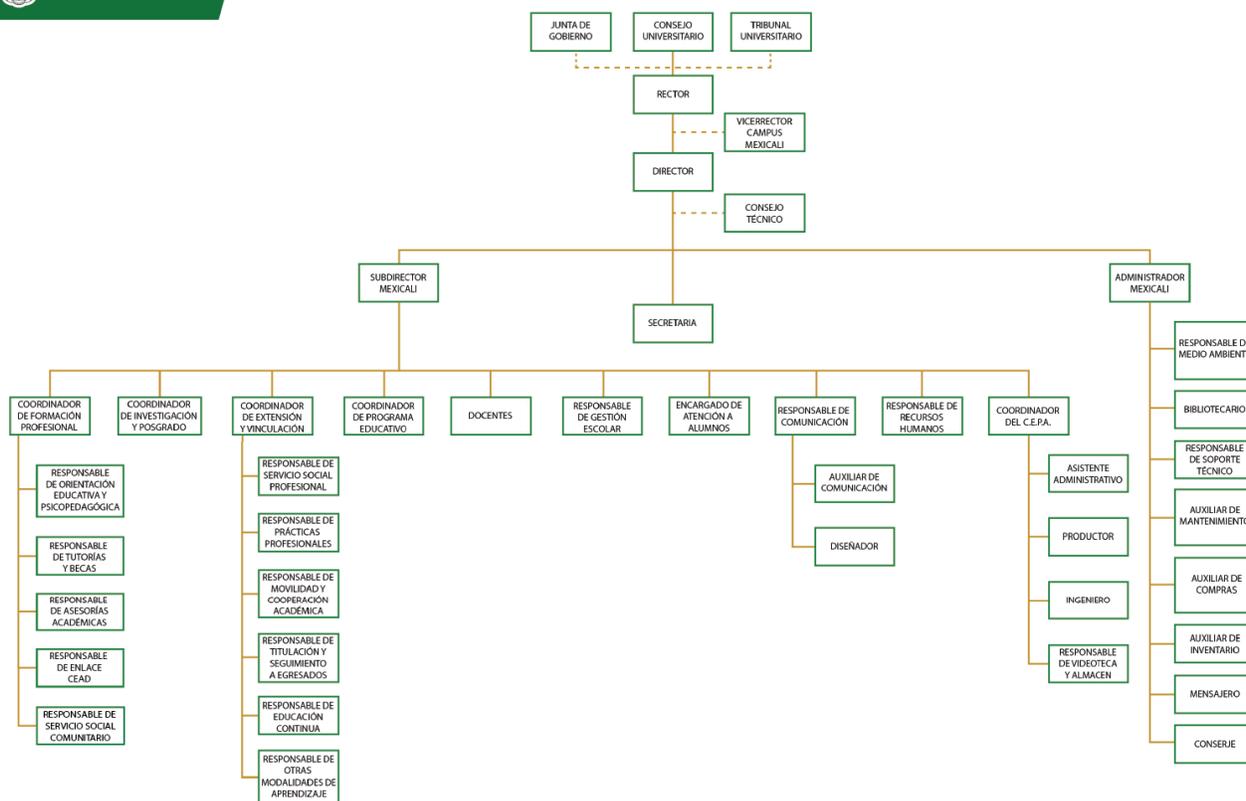
Como se especificó ya en el Planteamiento del problema, la Facultad de Artes fue el primer organismo de educación superior en el estado en ofrecer un programa de Licenciatura en Artes Plásticas, siguiendo el proceso de profesionalización de las artes en México (UABC, 2019). Para poner en marcha este proceso, se hizo una selección de docentes para enseñar las diferentes Unidades de Aprendizaje incluidas en el programa educativo. Posteriormente se seleccionó a la primera generación de la carrera, unos 25 estudiantes, a partir de un proceso de examen de admisión, entrevista y portafolio artístico. Desde el inicio de la institución en 2003 hasta 2023 han egresado de ella 29 generaciones de Licenciados en Artes Plásticas (H. M. Bazaca, comunicación personal, 12 de mayo de 2023).

La Facultad de Artes de la UABC Mexicali se haya ubicada físicamente en la avenida José Antonio Torres, s/n, Ex-Ejido Coahuila, C. P. 21380. Su interior se encuentra formado por un núcleo de personas muy diverso, entre académicos, administrativos, personal de intendencia. Como se muestra en la Figura 1, la estructura organizacional de la Facultad de Artes Mexicali es la siguiente:

Figura 1 Estructura organizacional de la Facultad de Artes Mexicali



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
FACULTAD DE ARTES MEXICALI



2-02-FA-03-22

Nota. Recuperado de “Estructura organizacional Facultad de Artes Mexicali”, por UABC, 2021b, (<https://www.facultaddeartesuabc.com/estructura-organizacional/>).

Una vez llegado a este punto, es importante especificar que la Facultad de Artes basa su oferta formativa en el Modelo Educativo de la UABC, el cual se encuentra guiado actualmente por el humanismo y el constructivismo que:

[...] se sustenta a partir de una visión de la educación consciente de las características del mundo que nos rodea, un mundo impulsado por el avance e integración social de la tecnología en el contexto globalizado, que reconoce los retos fundamentales de nuestro

futuro, entre los que se encuentra el diálogo intercultural, mismo que alimenta e impulsa las visiones y perspectivas de la creación y difusión de las artes. (UABC, 2021a, p. 1)

Debido, precisamente, a que el modelo de esta institución se sostiene sobre una base humanista, se entiende que esta mirada marca el camino y establece las pautas para que los estudiantes de Artes Plásticas construyan su conocimiento y desarrollen un pensamiento crítico, que se verá plasmado en su obra (UABC, 2021a). De la misma forma, para lograr los objetivos anteriores, el modelo se establece con un aprendizaje centrado en el estudiante, para buscar el desarrollo profundo de sus habilidades artísticas, así como la búsqueda de la creación de un discurso crítico y sensible a las condiciones sociales y estéticas de su realidad. El aprendizaje, del mismo modo, se guía por competencias, no solo desde un aprendizaje técnico sino también desde una aproximación histórica y cultural.

Lo anterior resulta, por tanto, congruente con la Misión de la Facultad de Artes, la cual establece que desea “formar de manera integral profesionales del arte, creativos e innovadores, comprometidos con la inclusión social y el desarrollo sustentable; producir obra artística y generar conocimiento en torno al arte; así como difundir y divulgar sus resultados” (UABC, 2019, p. 34).

Ahora bien, con respecto a los planes a futuro que espera desarrollar la Facultad de Artes, estos quedan establecidos dentro de su Visión, la cual dispone que

En 2030, la Facultad de Artes es una unidad académica reconocida en los ámbitos nacional, transfronterizo e internacional por la calidad de sus programas educativos, su producción artística y académica, así como por el impacto de estas actividades en la concepción y desarrollo de la vida cultural de la región. (UABC, 2019, p. 34)

El trayecto revisado hasta aquí posiciona a la Facultad de Artes de la UABC Mexicali, como una institución que funciona sobre la base de una estructura organizacional sólida, y que,

a partir de su programa de Licenciatura en Artes Plásticas, se fundamenta en una contextura académica e institucional con reconocimiento internacional, cobijada bajo un modelo educativo humanista, fundamentado en valores.

4.3. Plan de estudios y perfiles de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali

El Plan de estudios¹³ de la Licenciatura en Artes Plásticas se encuentra organizado a partir de las asignaturas llamadas Unidades de Aprendizaje, que mediante una estructura curricular flexible integran los conocimientos correspondientes a cada etapa de formación en la que se desarrollan, las cuales son: Etapa Básica, Etapa Disciplinaria y Etapa Terminal. Cada una de esas etapas tiene diversos objetivos a cumplir, dentro de la formación de los estudiantes. A continuación, se detallan algunas características de dichas etapas (UABC, 2010a, pp. 43-44):

Etapa Básica: Establece los cimientos del programa educativo. Comprende un conjunto de unidades de aprendizaje de carácter multidisciplinario general, que darán formación básica al alumno, dotándolo de elementos contextualizadores, metodológicos e instrumentales, que le permitirán construir un referente para el desarrollo del área disciplinaria.

Etapa Disciplinaria: Comprende el desarrollo de competencias aplicables y transferibles a desempeños profesionales comunes relacionados con los aspectos técnicos y específicos de una profesión. Esta etapa tiene lugar en los periodos intermedios del programa. En ella se adquieren los conocimientos teóricos,

¹³ [El plan de estudios es] la selección y organización de las experiencias de aprendizaje que son importantes para el desarrollo personal y comunitario de los estudiantes. Abarca el conocimiento, los valores, las actitudes y habilidades que deben seleccionarse y secuenciarse adecuadamente conforme a las necesidades de aprendizaje y desarrollo a diferentes edades y niveles educativos. (INEE, 2024, p. 1)

metodológicos y técnicos de la profesión, orientados a un aprendizaje genérico para ejercicio profesional.

Etapa Terminal: En ella se consolidan las competencias profesionales necesarias para incorporarse en el campo profesional a través de la aplicación, en forma integrada, de los conocimientos, habilidades y actitudes adquiridos para la generación de alternativas y la solución de problemas. Esta etapa se caracteriza por tener un mayor componente práctico y se establece al final del programa.

Para tener una mejor perspectiva de estas etapas, a continuación, se presentará en la Tabla 2, un mapa completo de las diversas Unidades de Aprendizaje que comprenden este programa educativo:

Tabla 2

Unidades de Aprendizaje de la Licenciatura en Artes Plásticas UABC Mexicali

Clave	Asignaturas obligatorias	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
Etapa Básica								
13957	Procesos Creativos	--	--	04	--	--	04	
13958	Contextualización de Occidente	02	--	02	--	02	06	
13959	Laboratorio de Lectura	--	04	--	--	--	04	
13960	Paradigmas del Arte	01	--	03	--	01	05	
13961	Herramientas Informáticas para el Aprendizaje	--	--	04	--	--	04	
13962	Introducción a la Disciplina	--	--	10	--	--	10	
13963	Historia del Arte Occidental	03	--	--	--	03	06	
13964	Ética	03	--	--	--	03	06	
13965	Técnicas y Procesos de Investigación	01	--	03	--	01	05	
13966	Color y Pintura	--	--	06	--	--	06	
13967	Observación y Representación	--	--	06	--	--	06	

Clave	Asignaturas obligatorias	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
Etapa Disciplinaria								
13968	Artes: Siglos XX y XXI	04	--	--	--	04	08	
13969	Materiales Tridimensionales	--	--	06	--	--	06	
13970	Representación Pictórica	--	--	06	--	--	06	
13971	Materiales Gráficos	--	--	06	--	--	06	
13972	Dibujo Gestual	--	--	06	--	--	06	
13973	Fotografía	01	--	05	--	01	07	
13974	Arte Latinoamericano	02	--	01	--	02	05	
13075	Representación en la Escultura	--	--	06	--	--	06	
13976	Pintura y Concepto	--	--	06	--	--	06	
13977	Lenguajes Gráficos	--	--	06	--	--	06	
13978	Dibujo Dimensional	--	--	06	--	--	06	
13979	Discursos Fotográficos	--	--	06	--	--	06	
13980	Críticas Hermenéuticas del Arte	02	--	02	--	02	06	
13981	Arte y Educación	02	--	02	--	02	06	
13982	Espacio y Acción	01	--	03	--	01	05	
13983	Taller de Experimentación Bidimensional	--	--	06	--	--	06	
13984	Dibujo Relacional	--	--	06	--	--	06	
13985	Críticas Sociales del Arte	02	--	02	--	02	06	
13986	Didáctica Aplicada al Arte	02	--	02	--	02	06	
13987	Taller de Experimentación Tridimensional	--	--	06	--	--	06	
13988	Proyectos Artísticos Bidimensionales	--	--	06	--	--	06	
13989	Arte y Cultura	04	--	--	--	04	08	
13990	Dibujo Concepto	--	--	06	--	--	06	

Clave	Asignaturas optativas	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	RQ
Etapa Básica								
14000	Arte y Desarrollo Humano	02	--	02	--	02	06	
14001	Laboratorio de Materiales y Herramientas	--	06	--	--	--	06	
14002	Taller de Elaboración de Textos	02	--	02	--	02	06	
14003	Arte y Poesía	03	--	--	--	03	06	
14004	Cerámica	01	--	04	--	01	06	
14005	Introducción al Pensamiento Filosófico	03	--	--	--	03	06	
14006	Artes para la Comunidad	02	--	02	--	02	06	
14007	Taller Libre de Pintura	01	--	05	--	01	07	
Etapa Disciplinaria								
14008	Formación de Valores Éticos a través de la Práctica Artística	--	--	06	--	--	06	
14009	Técnicas Alternativas en Escultura	--	--	06	--	--	06	
14010	Imagen en Movimiento	01	--	04	--	01	06	
14011	Museología	02	--	02	--	02	06	
14012	Museografía	03	--	03	--	03	09	
14013	Fotografía Digital	01	--	04	--	01	06	
14014	Serigrafía	01	--	04	--	01	06	
14015	Video Experimental	01	--	04	--	01	06	
14016	Ilustración	02	--	02	--	02	06	
14017	Gráfica Conceptual	01	--	04	--	01	06	
14018	Animación 2D	02	--	02	--	02	06	
14019	Xilografía Japonesa	--	--	06	--	--	06	
14020	Estudios de Performance	03	--	01	--	03	07	
14021	Video	02	--	03	--	02	07	
Etapa Terminal								
14022	Técnicas Interdisciplinarias	--	--	06	--	--	06	
14023	Taller de Producción profesional	--	--	06	--	--	06	
14024	Plan de Desarrollo para Creadores	02	--	02	--	02	06	
14025	Educación por el Arte	02	--	02	--	02	06	
14026	Arte Terapia	02	--	02	--	02	06	
14027	Educación Artística y Desarrollo Humano	02	--	02	--	02	06	
14028	Estudios Culturales	03	--	--	--	03	06	
14029	Creación Artística e Industrias Culturales	03	--	--	--	03	06	
14030	Antropología Visual	01	--	05	--	01	07	
14031	Antropología Social	02	--	02	--	02	06	
14032	Seminario de Investigación	02	--	02	--	02	06	
14033	Investigación Aplicada al Arte	02	--	02	--	02	06	
14034	Iconología	04	--	--	--	04	08	
14035	Iconografía	04	--	--	--	04	08	
14036	Mercadotecnia	02	--	02	--	02	06	
14037	Seminario sobre Pensadores Contemporáneos	02	--	02	--	02	06	
	Proyectos de Vinculación	--	--	--	--	--	02	

Nota. Recuperado de “Programa educativo de la Licenciatura en Artes plásticas Plan 2011-2”, por UABC, 2021c, (http://web.uabc.mx/formacionbasica/FichasPE/Lic_en_Artes_Plasticas.pdf).

Una vez llegado a este punto, es importante definir algunos aspectos del plan de estudios de la Licenciatura en Artes Plásticas, para comprender su importancia dentro de la formación de los estudiantes y en la manera en que incide en los docentes y sus subjetividades. Para comenzar, hay que entender que:

El objetivo del programa educativo de la Licenciatura en Artes Plásticas es formar un profesional de las artes autónomo, crítico y propositivo, con conocimientos y habilidades para desarrollar proyectos de producción en las artes visuales y desempeñar actividades de crítica, docencia y gestión con sentido ético y de responsabilidad social con el entorno. (UABC, 2021c, p. 1)

Con relación a esto, el perfil de ingreso que se solicita a los aspirantes es el siguiente (UABC, 2021c, p. 1):

Para facilitar su permanencia, desarrollo y evolución en el campo de las artes, el aspirante a la Licenciatura en Artes Plásticas deberá poseer las siguientes características:

- Interés por las manifestaciones visuales tanto artísticas (pintura, escultura y gráfica) como de otros campos (cine, video, cómic, diseño y moda).
- Inquietud por el uso de herramientas, materiales y técnicas propias de las artes visuales.
- Poseer hábitos de estudio y disciplina para la realización de toda actividad formativa.
- Apreciación por la lectura.
- Deseo de comunicar a otros el aprecio por las manifestaciones visuales.

Por su parte, en cuanto al perfil de egreso deseado por parte de los estudiantes se considera lo sucesivo (UABC, 2021c, p. 2):

El Licenciado en Artes Plásticas es el profesional preparado para generar productos plásticos visuales de manera multidisciplinaria, para insertarse en el campo profesional e intervenir a través de proyectos artísticos en la sociedad, encaminados al desarrollo socioemocional y cultural de los individuos. Siendo capaz de:

- Generar obras de calidad y congruencia discursiva, integrando materiales, herramientas y técnicas propias del quehacer de las artes visuales, para contribuir al desarrollo del campo profesional del arte, con una actitud responsable.
- Diseñar e implementar proyectos de educación en el arte a través de estrategias y métodos, que incidan en el desarrollo integral del individuo, con empatía y respeto a la diversidad.
- Diseñar y gestionar proyectos culturales, fundamentados en el quehacer artístico contemporáneo a través de procedimientos metodológicos, para contribuir en la dinámica sociocultural de la región con una actitud innovadora.
- Producir discursos críticos acerca de las artes visuales, a través de textos fundamentados en la teoría e historia del arte para divulgar el conocimiento y fomentar la apreciación de la producción artística en la comunidad, con actitud ética.

Entendiendo lo anterior, el perfil del egresado de la Licenciatura en Artes Plásticas corresponde al de futuros creadores, gestores, investigadores o promotores artísticos (UABC, 2021a).

Ahora bien, en cuanto al campo laboral del Licenciado en Artes Plásticas se presenta el siguiente escenario (UABC, 2021c, p. 3):

El egresado de la Licenciatura en Artes Plásticas podrá desempeñar sus actividades como productor de obra, como docente en el arte, en la formación de públicos, en la organización de agencias o instituciones culturales, ejerciendo la crítica y curaduría de arte, así como asesor y/o consultor en la realización de proyectos artísticos en los ámbitos local, estatal, nacional e internacional en los sectores:

Público:

Instituciones y agencias culturales

Instituciones educativas de nivel básico medio y superior

Educación formal y no formal

Dependencias culturales de gobierno

Privado:

Instituciones culturales y educativas

Agencias culturales y promoción del arte

Empresas y galerías de arte

Sector turismo

Profesionista independiente:

Consultoría y asesoría de proyectos artísticos

Creador independiente

Colectivos y compañías de arte y cultura

Asesoría en proyectos culturales

Curaduría y crítica de arte

Diseño e imagen cultural

Promotor cultural

Sobre esto último, cabe señalar que la eficiencia terminal de los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali por cohorte generacional es del 38%. En este sentido, para esta institución el seguimiento de egresados resulta fundamental, a la vez que proporciona herramientas para realizar una autoevaluación, que puede desembocar en una modificación del plan de estudios y otras áreas de oportunidad (UABC, 2019).

Siendo congruente con lo presentado anteriormente, se puede entender que el Plan de estudios de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC presenta una estructura que resulta determinante para el aprendizaje de los estudiantes, a la vez que presenta una serie de Unidades de Aprendizaje segmentadas por etapas, que buscan proporcionar los conocimientos necesarios para la carrera, pero que también delimita lo que se va a aprender. Además, el objetivo del programa educativo marca el sentido de los perfiles de ingreso y de egreso, a la vez que propone un perfil que define el campo laboral del egresado.

4.4. Caracterización de estudiantes y docentes de la Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali

En 2024-1 la Facultad de Artes de la UABC Mexicali llegó a un total de 694 estudiantes de licenciatura (388 mujeres y 306 hombres) en sus diversos programas educativos (UABC, 2024). En Mexicali, el promedio de estudiantes que son seleccionados para el programa educativo de Licenciatura en Artes Plásticas es de 25 estudiantes por cada ciclo escolar. En este mismo período, el total de estudiantes en todas las etapas ascendió a 172, con 133 mujeres y 39 hombres (UABC, 2024), mientras que en la Etapa Básica se concentraron aproximadamente 60 estudiantes. En lo concerniente a su procedencia institucional, cerca del 97% de los estudiantes que ingresan a la licenciatura provienen de alguna preparatoria pública.

En cuanto a las características visibles de los estudiantes que ingresan y se mantienen en la Etapa Básica, Héctor Bazaca, coordinador de la carrera, comentó:

El género (de los estudiantes) es bastante versátil, pensando desde la identidad, sin embargo, si se ve desde un género binario se tiene aproximadamente entre un 90% femenino y un 10% masculino, en ese sentido predomina el género femenino. Las edades (de los estudiantes) van de los 18-19 años, sin embargo, existe un porcentaje mínimo, pero significativo, ya que es constante, de estudiantes que vienen de una segunda carrera, o posterior a una etapa laboral adulta. Ha habido alumnos de nuevo ingreso de 40 años y más. De los que tienen una segunda carrera ha habido de veintitantos a 30 años. (H. Bazaca, comunicación personal, 12 de mayo de 2023)

Respecto a los intereses personales de los estudiantes, se puede observar una inclinación hacia la música, el cine y la literatura. Sin embargo, Héctor Bazaca mencionó que su interés primordial, el cual repercute particularmente en su proceso creativo durante las clases, es el anime y el manga. Este proceso se puede observar de la siguiente manera:

El perfil de los alumnos, en un primer lugar tiene que ver con un interés por implementar la creatividad con productos visuales, ya sea dibujo, escultura o materiales tridimensionales, porque también hay pintura. Algunos otros desde la cerámica. Sin embargo, cuando se habla de representación, pintura, ilustración, una gran constante es, ya sea, el estudio, es decir, tomar un elemento ya resuelto y trasladarlo a otro formato o la representación y creación de personajes en el área del manga. No llegan queriendo hacer animación, sería más querer hacer manga. Y hay dos perspectivas, el querer estar copiando estos otros personajes y también muchos ya creando los propios, incluso siendo ellos mismos. (H. Bazaca, comunicación personal, 12 de mayo de 2023)

De acuerdo con Mario Bogarín, Coordinador de Investigación y Posgrado, en el período 2024-1 la Facultad de Artes de la UABC Mexicali se encontraba conformada por 19 Profesores de Tiempo Completo (PTC), 25 Técnicos Académicos (TA) y 43 profesores de asignatura, que atendían los diferentes programas educativos (M. Bogarín, comunicación personal, 14 de junio de 2024). El 100% de los PTC poseían un posgrado, siendo 42% doctorado y 58% maestría. Además, el 83% tenía el reconocimiento de perfil deseable del Programa para el Desarrollo Profesional Docente (PRODEP). También, tres docentes eran miembros del Sistema Nacional de Investigadores (SNI), además de una distinción de Creador Artístico de Creadores de Arte (SNCA). Por su parte, en este mismo período, la Licenciatura en Artes Plásticas contaba con seis PTC (dos eran miembros del SNI) y ocho TA, así como 13 profesores de asignatura (M. Bogarín, comunicación personal, 14 de junio de 2024).

Sobre la Etapa Básica, Héctor Bazaca indicó que su núcleo básico se encuentra formado por aproximadamente 14 docentes, con un porcentaje de 50% género masculino y 50% femenino, con edades de entre 30 y 50 años, de los cuales solo un 20% son profesores de asignatura y el resto son PTC y TA. Con respecto a su formación académica, los docentes que forman la Etapa Básica, en un 40% poseen una licenciatura en artes plásticas con un posgrado relacionado con el arte, y el resto lo conforman licenciados en comunicación, psicología y diseño, aunque con un perfil de posgrado orientado hacia el arte y la cultura. Con relación a lo anterior, el perfil de desarrollo de los PTC y TA es disciplinario, es decir, que va enfocado a generación de proyectos, profesor investigador o diseño, mientras que el de los profesores de asignatura, se orienta al desempeño docente en otras instituciones, o como artistas independientes o gestores culturales (H. Bazaca, comunicación personal, 12 de mayo de 2023).

Con relación a los intereses personales de los docentes de Etapa Básica, se posee una inclinación dentro de la práctica artística contemporánea, aunque también existen aquellos que

tienen un gusto por las artes plásticas tradicionales. En general, los docentes buscan asistir a eventos culturales, como inauguraciones de exposiciones, coloquios, seminarios. Adicional a lo anterior, estos también tienen una tendencia a la apreciación de la música, acercándose a géneros como el rock, el punk y el *new wave*. El cine también es un componente importante en sus gustos, sobre todo, con relación a las actividades analíticas y críticas, que pueden formar parte del propio proceso personal de los docentes (H. Bazaca, comunicación personal, 12 de mayo de 2023).

El recorrido anterior resultó significativo, a la vez que ofreció un panorama esencial sobre las características básicas del contexto en el que se generó la presente investigación. De igual manera, se espera que este material marque el rumbo hacia la resolución de la investigación, que sea al mismo tiempo certero, preciso, pero de igual forma que ofrezca una flexibilidad en su abordaje.

Capítulo 5. Diseño del método

La práctica investigativa busca generar conocimiento a partir de un proceso sistematizado. En ese sentido, resulta útil desarrollar un método que oriente correctamente esta investigación, la cual se encuentra anclada particularmente en el área educativa. El presente capítulo corresponde, por tanto, al apartado del diseño del método, y se encuentra centrado en los siguientes elementos: enfoque investigativo, paradigma epistemológico, método de investigación, participantes, instrumentos de recolección de datos, información sobre la calidad del diseño, pasos y procesos, así como en el procesamiento y análisis de datos. Sumado a lo anterior, se incluye también una sección sobre consideraciones éticas de la investigación.

De acuerdo con Bunge y Ardilla (2002) se puede entender al enfoque investigativo como una lente para observar tanto la realidad como las ideas, y en consecuencia los problemas relativos a estas. A su vez, Hernández Sampieri, Fernández Collado y Bautista Lucio (2014) coinciden que, dentro de las investigaciones científicas se consideran tradicionalmente dos tipos de enfoque: el cuantitativo, centrado en la medición numérica y el uso de la estadística para establecer con exactitud patrones de comportamiento en poblaciones, y el cualitativo, de carácter flexible y alineado hacia la descripción y la observación, cuya base se encuentra en la interpretación de la realidad de un grupo de personas, desde su perspectiva. Adicionalmente a estos dos enfoques existe un tercero, el mixto, que integra características de ambos, y que se utiliza en investigaciones que, debido a su singularidad, necesitan abordarse por este medio.

Para los fines de esta investigación se eligió el enfoque cualitativo, explicado por Denzin y Lincoln (2005, como se citó en Flick, 2015) como aquel que “consiste en un conjunto de prácticas materiales interpretativas que hacen visible al mundo. Estas prácticas transforman el mundo. Lo convierten en una serie de representaciones, incluidas notas de campo, entrevistas, conversaciones, fotografías, conversaciones, grabaciones y memorandos personales” (p. 20).

De esta manera, este enfoque se aborda a partir de una visión naturalista del mundo, estudiando los fenómenos dentro de su entorno y realizando una interpretación a partir de los significados que les otorgan las propias personas. De este modo, dentro de la presente investigación, se realizó un acercamiento cualitativo que partió de los contextos cotidianos de los estudiantes de Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali que consumen anime y manga, poniendo énfasis en las interacciones que colocan en el centro su creación artística, con el fin de describir y comprender los fenómenos relacionados con su formación artística.

Vinculado al enfoque, el trabajo de investigativo debe asirse a un paradigma epistemológico que funja como guía del proceso de análisis e interpretación de lo que se desea estudiar. En ciencia, paradigma se entiende a una serie modelos y creencias utilizados para posicionarse sobre los fenómenos a estudiar. Según Denzin y Lincoln (2018) los paradigmas de investigación se pueden enlistar en cuatro: positivista, post positivista, teoría crítica e interpretativo. Para las intenciones de este proyecto se realizó un abordaje desde el paradigma interpretativo, el cual ofrece una perspectiva de aproximación a la realidad, por medio de la cual el investigador y lo que se estudia se van construyendo conjuntamente. De esta forma, de acuerdo con Lincoln, Lynham y Guba (2011) el acercamiento a los fenómenos a estudiar se da a partir de su interpretación en el entorno de la interacción social, de ahí que la realidad sea el resultado de la interacción entre los participantes y su realidad social.

En este punto, es necesario definir también el método utilizado durante la investigación. Este concepto se refiere al método que define la orientación de la investigación y que proporciona a su vez las herramientas necesarias para su correcto desenvolvimiento. En la investigación cualitativa existen cuatro métodos de investigación: Etnografía, fenomenología, estudio de caso e investigación-acción. Para esta investigación se decidió utilizar el método de estudio de caso, el cual según Stake (1995, pág. XI como se citó en Simons, 2011) consiste en:

“el estudio de la particularidad y la complejidad de un caso, por el que se llega a comprender su actividad en circunstancias que son importantes” (p. 40). La principal finalidad de un estudio de caso es “investigar la particularidad, la unicidad, del caso singular” (Simons, 2011, p. 18). De esta manera, tal como lo expresa Simons (2011), el estudio de caso mostraría una valoración sobre las perspectivas múltiples de los involucrados, a partir de la observación de las circunstancias naturales en las que se desarrolla su contexto, dando especial relevancia a la interpretación en conjunto.

Por lo anterior, y debido a que esta investigación desea acceder de manera profunda a la realidad de un grupo inmerso en una cultura en particular, con el fin de obtener información profunda desde el punto de vista de los involucrados y con el propósito de realizar interpretaciones que lleven a una mejor comprensión de una problemática, esta investigación se realizó a partir del estudio de caso.

Con base en lo anterior, se busca poner en claro que en la presente investigación se aplicó un abordaje desde el estudio de caso, con orientación hacia los estudiantes de Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas que son consumidores de anime y manga, mediante un enfoque ajustado a describir y comprender su formación artística, con el fin de conocer cómo se construyen los significados de su propia creación artística con relación al consumo y su interacción con el plan de estudios y la subjetividad de sus docentes.

Otro aspecto importante para señalar dentro de una investigación es el que corresponde a las características del diseño. De manera habitual, estas se corresponden con la definición del tipo de investigación y su dimensión cronológica en la recolección de datos. Los tipos de investigación se pueden dividir en: exploratoria, descriptiva, explicativa y predictiva. Para fines de este trabajo se eligió el tipo de investigación descriptiva, ya que, como lo menciona Nieto (2018) esta tiene como objetivo “recopilar datos e informaciones sobre las características, propiedades, aspectos o dimensiones de las personas, agentes e instituciones de los procesos

sociales” (p. 2). De esta forma, la investigación descriptiva puede proporcionar elementos útiles para precisar los procedimientos y contextos que le dan forma a un fenómeno, así como de la relación de ciertas variables en un contexto determinado.

Los diseños de investigación poseen una distinción clásica entre los de tipo transversal y longitudinal, que depende de la dimensión cronológica en la que se recolectan los datos y se realizan las indagaciones. Para efectos de este proyecto se realizó un estudio de tipo transversal, entendiendo este como aquel que se preocupa por recolectar los datos en un solo momento de la investigación (Salinas Meruane y Cárdenas Castro, 2008). Debido a que este tipo de estudio se preocupa por presentar la relación entre variables en un momento preciso, resulta particularmente útil para mostrar los nexos establecidos entre estas y los participantes. En concordancia con lo expresado anteriormente, la utilización de una investigación descriptiva ofrece la posibilidad de establecer vínculos entre el consumo de anime y manga de los estudiantes de Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali, las subjetividades de sus docentes y el plan de estudios, que revelan una conexión con su formación artística, a partir de la recolección de datos establecida en un período determinado.

A su vez, un punto clave en el proceso de desarrollo de la investigación resulta en definir las técnicas de recolección de datos, ya que a partir de ellas se podrá acceder a la información proporcionada por los participantes de la investigación. Para este proceso se seleccionaron las siguientes técnicas: entrevista semiestructurada y análisis de documentos.

La primera técnica que se utilizó fue la entrevista semiestructurada, la cual se presenta como una conversación entre el entrevistador y el entrevistado, construida a partir de objetivos determinados y una estructura flexible (Kvale, 2011). Mediante ésta, se accedió a información de primera mano para la investigación, que comprendió las respuestas de los informantes a las preguntas esbozadas para explorar su experiencia respecto a fenómenos relativos al consumo de anime y manga, a la par de examinar los diferentes elementos simbólicos que conformaron

su papel de interacción social y temas emergentes que ellos asumieron o identificaron como parte de su vínculo con esta cultura.

La elección de esta técnica se justificó a la vez que hizo posible la obtención de datos sobre cuestionamientos generales contemplados con anterioridad, de igual forma, mediante el diálogo abierto se dio también la oportunidad de una libre expresión por parte del entrevistado, lo que conllevó que éste pudiera aportar referencias al abordar diferentes temáticas de la investigación, a partir de otras perspectivas.

Debido a libertad que proporciona la entrevista semiestructurada, no sólo se accedió a información detallada sobre ciertos planteamientos, sino que también se construyeron en conjunto otras posibilidades para encontrar nuevos significados relevantes para el estudio, dado que durante la conversación se accedió al terreno de lo subjetivo.

Para las finalidades de esta investigación se aplicó la entrevista semiestructurada a estudiantes consumidores de anime y manga, así como a docentes teóricos y disciplinarios pertenecientes a la Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali. Se realizaron un total de diez entrevistas, seis a estudiantes de entre primer y tercer semestre, y cuatro a sus docentes. Los criterios de selección de la muestra se mostrarán más adelante en el apartado correspondiente.

La segunda técnica que se usó fue la revisión documental, la cual consta en identificar, recolectar, recopilar, seleccionar y analizar los documentos que se relacionen con el contexto estudiado y que sean necesarios para sustentar hechos concretos (Reyes-Ruíz y Carmona Alvarado, 2020). A partir de esta, se identificaron documentos oficiales de la UABC, tales como el estatuto escolar, informes y encuestas de seguimiento, así como el plan de estudios de la Licenciatura en Artes Plásticas, los cuales, a través de sus análisis, permitieron comprender

mejor el objeto de estudio, sobre todo lo pertinente a la relación entre el plan de estudios y su aplicación en la Etapa Básica de dicha carrera.

La elección de esta técnica se evidenció en que, sobre la base de una aproximación a los documentos, se puede ayudar a construir premisas de partida, marcar relaciones entre datos y conceptos, así como establecer categorías sobre las ideas que ahí aparecen, y que de otra manera no se podrían analizar (Valencia López, 2015).

A causa de la naturaleza de la revisión documental, la información recolectada y revisada puede aportar un conocimiento sólido, anclado en la claridad de sus premisas en cuanto a su carácter de documento, que establece su lectura a través de un lenguaje técnico y formal, y cuya información resulta útil toda vez que se puede acceder cuando se considere necesario.

Para fines de esta investigación, estos documentos se buscaron en los sitios oficiales de la UABC, bases de datos y con los encargados de las áreas correspondientes. Estos documentos se centraron en información relativa a la aplicación del plan de estudios de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC, así como datos sobre las políticas escolares o informaciones oficiales sobre resultados de desempeño de los estudiantes.

Otra cuestión relevante en la investigación es lo relativo a la selección de los instrumentos de recolección de datos. Estos, tienen que ir en plena concordancia con el enfoque investigativo, el paradigma epistemológico y el método de investigación seleccionados. De la misma forma, tienen que mantener una congruencia con las técnicas de recolección elegidas, en este caso: entrevista semiestructurada y revisión documental.

El primer instrumento que se utilizó fue el guion de entrevista, el cual fue la base de la entrevista semiestructurada. Este consiste en un guion con una serie de tópicos organizados “a partir de ejes temáticos de reflexión y/o a partir de preguntas orientadoras” (Tonon, 2009, p.

55). El objetivo primordial del mismo es ayudar a responder las preguntas de investigación, de esta manera, debe tener muy en cuenta los objetivos de la investigación.

El guion de este tipo de entrevista tiene la cualidad de ajustarse a la conversación conforme se vaya dando, ya que el entrevistador puede ir abordando los temas de acuerdo con sus propias intenciones, así como al desarrollo de esta. Debido a que no se encuentra organizado de manera secuencial, el guion tiene la flexibilidad de ir construyendo la secuencia que se desee, siempre y cuando se genere la información buscada a través de cada uno de los temas considerados (Tonon, 2009).

Para el diseño del guion de entrevista se generó, primeramente, una propuesta de guía de preguntas surgida a partir de los objetivos de la investigación (apéndice A). Dentro de este ejercicio se incluyeron, tanto las preguntas de los estudiantes como las de sus docentes. Posteriormente, se desarrolló un formato de guion de entrevista, el cual tuvo la particularidad de ajustarse a la guía de preguntas de estudiantes y docentes (apéndice B).

El segundo instrumento que se usó fue las fichas de contenido, las cuales sirvieron a la revisión documental. Estas consisten en fichas que se utilizan para llevar un registro de la información que proviene de una fuente determinada y que “permite extraer datos para realizar el análisis y las discusiones” (Acosta Faneite, 2023, p. 82). La intención de estas fichas es sustraer contenidos de manera sistemática a partir del acercamiento a diferentes documentos impresos o electrónicos.

Las fichas de contenido tienen la característica de sintetizar, organizar y recordar información importante de las distintas obras de consulta. De esta manera, se convierten en una herramienta muy práctica, toda vez que permiten ordenar y clasificar diversos materiales de acuerdo con su relevancia y pertinencia, en congruencia con la naturaleza de los documentos de origen (Acosta Faneite, 2023).

El formato de las fichas de contenido que se utilizaron se halla en un archivo Word, en donde se vació la información del documento revisado en torno a los autores, año de publicación, palabras clave, objetivo e información relevante obtenida (apéndice C).

Para facilitar una mejor comprensión de la relación entre las preguntas y los objetivos de investigación con las técnicas e instrumentos para la recolección de datos se incluye una matriz de consistencia (apéndice D).

Una vez llegado aquí, resulta pertinente trazar la cuestión de la selección de los participantes, ya que un componente importante en el diseño del método es la selección de la muestra. Según Martínez (2007) se “requiere que el investigador especifique con precisión cuál es la población relevante o el fenómeno de investigación, usando criterios que pueden basarse en consideraciones teóricas o conceptuales, intereses personales, circunstancias situacionales u otras consideraciones” (p. 33). Esto significa que, dentro de una investigación se debe describir a la población y los participantes, así como el tipo de muestreo a utilizar y los criterios de selección.

De manera regular, el fenómeno a estudiar determina a la muestra elegida. De igual forma, se procura que dicha muestra represente a los grupos estudiados, a partir de su implicación y relevancia, así como por la calidad de la información que proporcionen los informantes clave (Martínez, 2007).

Para las finalidades de esta investigación se eligió el muestreo no probabilístico de carácter intencional, el cual busca recolectar información detallada y profunda sobre un área en específico (Quinn, 1988, como se citó en Alaminos Chica y Castejón Costa, 2006). Mediante este tipo de muestreo se pueden seleccionar casos con gran valor de información, los cuales permiten realizar un estudio a mayor profundidad. El muestreo intencional es particularmente relevante en investigaciones que trabajan con poblaciones pequeñas, donde se necesitan

muestras muy específicas, como la presente. De esta manera, a través de este muestreo, se buscó obtener datos de participantes con condiciones muy particulares, ya fueran estos docentes o estudiantes, que pudieron aportar información abundante sobre lo estudiado.

Debido al tamaño de la población de la Etapa Básica (60 estudiantes aproximadamente y 14 docentes) se seleccionaron los casos más representativos de cada grupo entre los estudiantes consumidores de anime y manga, a partir de un acercamiento a cada salón por parte del investigador. Así, en cada grupo se dio una conversación donde los mismos estudiantes mostraron la relación entre su consumo cultural y la realización de su obra. En el caso de los docentes, se seleccionaron aquellos que impartieran materias en las que pudieran aparecer algunos referentes que dieran lugar a discursos relacionados con el anime y el manga, tanto teóricas como disciplinarias.

Entendiendo lo anterior, se puede plantear la relevancia de introducir a los participantes de esta investigación, ya que estas personas formaron parte de la muestra estudiada. A continuación, se realizará una presentación de los dos grupos principales que fueron abordados durante la misma, los cuales, cabe aclarar, forman parte del programa de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali.

Estudiantes de Etapa Básica: Este grupo se conformó por dos estudiantes por semestre, seis en total, divididos en cuatro mujeres, un hombre y una persona no binaria (elegidos proporcionalmente al porcentaje representado por cada género en la carrera), con las siguientes características: 1) Que se encontraran cursando del primer al tercer semestre de su carrera, 2) que fueran consumidores de anime y manga, 3) que su producción artística se relacionara con su consumo de anime y manga, 4) que se involucraran activamente en actividades culturales dentro o fuera de la Facultad de Artes, 5) que oscilaran entre los 18 y 29 años de edad.

Docentes de Etapa Básica: Este grupo se encuentra distribuido en correspondencia con un docente por semestre con excepción de tercero que contó con dos, conformando un total de cuatro docentes, dos mujeres y dos hombres (elegidos proporcionalmente al porcentaje representado por cada género en la planta docente de la carrera, 50% hombres y 50% mujeres), con las siguientes características: 1) Que impartieran Unidades de Aprendizaje obligatorias de carácter teórico o disciplinar entre el primer y tercer semestre, 2) que demostraran experiencia en la labor formativa en artes, 3) que tuvieran una antigüedad docente de por lo menos 5 años en la carrera, 4) que se involucraran activamente en actividades culturales fuera o dentro de la Facultad de Artes.

Una vez delimitada la forma en la que se accedió a la información relevante para la investigación, resulta fundamental mostrar la manera en que se definió la aproximación al análisis de datos. Para los fines de esta investigación se eligió el análisis de contenido, debido a que esta técnica permitió organizar los datos alrededor de categorías, las cuales se encontraron ligadas al contenido de las entrevistas que realizaron los participantes.

Krippendorff (1969, como se citó en Mayring, 2000) define al análisis de contenido como “el uso de un método replicable y válido para realizar inferencias del texto hacia otros estados o propiedades de su fuente” (p. 160). Este tipo de análisis no se centra solamente en analizar el contenido del material, sino que posee diversos niveles diferenciados sobre el contenido: temas e ideas principales del texto como contenido primario e información de contexto como contenido manifiesto (Mayring, 2000). De esta manera, el análisis de contenido se constata como un análisis empírico, metodológico y controlado de textos generados dentro de un contexto de comunicación, el cual sigue una serie de reglas de análisis de contenido y una sucesión de pasos (Mayring, 2000).

Debido a que la esencia del análisis de contenido se centra en el lenguaje, se puede utilizar cualquier contenido comunicativo, ya sea desde un código lingüístico oral, icónico,

gestual, de una o varias personas (Porta y Silva, 2003). Esto significa que el soporte para realizar esta clase de análisis se puede obtener a través de cualquier material grabado como: transcripciones de entrevistas, discursos, observaciones, documentos, videos. (Mayring, 2000).

Es relevante decir también que existen una serie de procedimientos de análisis de contenido cualitativo, entre los cuales hay dos enfoques centrales: la categoría inductiva y la categoría deductiva (Mayring, 2000). La categoría inductiva consiste en proponer una visión más amplia del estudio a partir de los datos utilizados en el mismo. La idea primordial de este procedimiento es formular un criterio de definición, resultante de los antecedentes teóricos y la pregunta de investigación, el cual determina los aspectos del material textual que se ha elegido. Siguiendo este criterio, el material es trabajado conforme a las categorías elaboradas provisionalmente y deducidas paso a paso. En el interior de un circuito de retroalimentación estas categorías se ofrecen a revisión y eventualmente se reducen a categorías principales, para comprobar su fiabilidad. La categoría deductiva consiste en una asignación metodológica controlada de la categoría sobre un pasaje de texto. La idea primordial de este procedimiento es ofrecer definiciones explícitas, ejemplos y reglas de codificación para cada categoría deductiva, disponiendo exactamente bajo qué circunstancias un pasaje de un texto se puede codificar con una categoría. Esas definiciones de categorías se colocan dentro de una agenda de codificación (Mayring, 2000).

Porta y Silva, (2003, pp. 10-16) proponen las siguientes fases a seguir en el análisis de contenido:

1ª Fase: Determinar los objetivos que se pretenden alcanzar.

2ª Fase: Definición del universo que se pretende estudiar.

3ª Fase: Elección de documentos: el cuerpo de unidades de contenido seleccionado.

4ª Fase: Definición de las finalidades centrales que persigue la investigación.

5ª Fase: Elaboración de indicadores o definición de unidades de análisis: constituyen los núcleos de significado propio que serán objeto de estudio para su clasificación y recuento. Se pueden diferenciar las siguientes:

a. Unidades genéricas: son las unidades de observación genérica. A partir de allí el material debe ser estudiado en una unidad genérica para medir la frecuencia de los conceptos definidos. No existen criterios claros de distinción de unidades de registro por lo que éstas pueden ser muy variadas: el mensaje, el personaje... En cualquier caso, se han de codificar las significaciones interesantes cuyo criterio viene marcado por los objetivos de análisis.

b. Unidades de contexto: es el mayor cuerpo de contenido y sirve para captar el significado de la unidad de registro.

c. Unidades de registro: Es la sección más pequeña del texto que hace referencia a una categoría. Son unidades base con miras a la codificación y al recuento frecuencial. No existen criterios claros de distinción de unidades de registro por lo que éstas pueden ser muy variadas: el mensaje, el personaje... En cualquier caso, se han de codificar las significaciones interesantes cuyo criterio viene marcado por los objetivos de análisis.

6ª Fase: Reglas de numeración o recuento: se refiere a la forma de contar las unidades de registro codificadas. Se conocen las siguientes reglas de enumeración:

a. La presencia o ausencia de un determinado código.

b. La frecuencia. Es la más utilizada en investigaciones de este tipo y se refiere al número de veces que aparece un código determinado o unidad de registro.

c. La frecuencia ponderada: Si se supone que la presencia de un código tiene más importancia que la de otro, se puede proceder a una ponderación que se establecerá a priori.

d. Intensidad. Los grados en la aparición de un código y la afectación de una nota diferente, según la modalidad de expresión.

e. La contingencia. Entendida como la presencia, en el mismo momento, de dos o más códigos en una unidad de contexto.

f. El orden de aparición de los códigos.

g. Densidad de un texto. Es la suma de frecuencias de todos los códigos hallados dividido por la suma total de todas las palabras y multiplicado por cien.

h. Nivel de concentración. Número de códigos diferentes divididos por la suma de frecuencias de todos los códigos y multiplicados por cien.

i. Otras reglas de recuento que se han considerado son: La frecuencia valorativa, que se refiere a la suma total de unidades de registro. La frecuencia proporcional o porcentajes de frecuencia. Se refiere a la frecuencia de cada código expresado en porcentajes. La distribución de frecuencias. Se refiere a como se reparte la frecuencia total entre todas las categorías.

7ª Fase: La categorización: consiste en la operación de clasificar los elementos de un conjunto a partir de ciertos criterios previamente definidos. La categorización es un proceso que requiere tres operaciones:

1ª operación: La clasificación de las unidades de significado asignado a cada unidad de registro para establecer una cierta organización de los mensajes. El resultado de esta operación es la elaboración de un sistema de categorías.

2^a operación: La codificación como tarea de asignación de códigos a cada categoría del sistema anterior, para poder clasificar las unidades de registro de los documentos a analizar, clasificando de esta forma el material escrito para su posterior descripción e interpretación.

3^a operación: El inventario en el que se aíslan las unidades de significado dando contenido empírico a las categorías del sistema.

8^a Fase: Exploración del material: luego de haber fijado las categorías y definir las unidades es necesario reconocer objetivamente la presencia o ausencia de las categorías en los documentos seleccionados. En función de los criterios previamente definidos, codificamos el material escrito.

Para apoyar en la interpretación de los textos del análisis de contenido, existen diversos programas informáticos que pueden ser de ayuda. El más usado debido a su sencillez y eficacia es ATLAS.ti, el cual terminó por ser el elegido. Este programa puede apoyar de tres maneras. Primero, haciendo más simples los pasos del texto, al permitir realizar anotaciones al margen, así como generar reglas de codificación. Segundo, funcionando como centro de documentación, a partir del registro de los pasos de análisis, y haciendo que el análisis sea comprensible y replicable. Tercero, ofreciendo información para comparar frecuencias de categorías, de una manera sistemática y segura.

Vale la pena plantear ahora lo referente al rigor metodológico y la calidad del diseño de investigación. En lo concerniente a la investigación cualitativa, es importante contar con criterios firmes que concedan credibilidad al diseño de técnicas e instrumentos, para la correcta aplicación e interpretación de resultados. Asimismo, en un proyecto de investigación de carácter educativo, se deben mostrar los medios para demostrar la rigurosidad del estudio, de

ahí que se tenga que realizar una descripción de los recursos y procedimientos utilizados en la recogida de la información y para su posterior análisis.

Debido a que los criterios pueden variar dependiendo del tipo de investigación y de su bagaje epistemológico, es necesario señalar y sustentar la selección de estos. En esta investigación se seleccionaron los criterios de rigor de credibilidad, transferibilidad y confirmabilidad. Según Rada Cárdenas (2007), estos se podrían definir a partir de las siguientes características:

La credibilidad se da cuando a través de las observaciones y conversaciones con los participantes, el investigador recoge información que lleva a importantes hallazgos que son reconocidos por los informantes como verdaderos, en términos de aproximación hacia su forma de sentir y pensar el fenómeno estudiado.

La transferibilidad se da cuando los resultados del estudio se pueden ampliar a otras poblaciones, en la medida a que se ajustan a contextos similares. En este caso, son los mismos lectores los que definen si los hallazgos encontrados en la investigación se pueden transferir a un contexto distinto al original.

La confirmabilidad se da cuando el investigador puede dar seguimiento a lo elaborado por otro, a la vez que examina los datos y llega a conclusiones similares, en el sentido de que posean posiciones análogas. Así, a partir de un acercamiento semejante, se construyen reglas similares para la recolección y análisis de datos, lo que posibilita una relación con explicaciones de fenómenos parecidos, que pueden acercar a otros a un conocimiento relevante.

Conforme a lo definido anteriormente, se puede decir que estos elementos se lograron de la siguiente manera:

La credibilidad se alcanzó a partir de una adecuada implementación de las técnicas de recogida de datos, además, se buscó que la información recogida se constituyera a partir de

una visión prioritaria desde los informantes, para que estos se reconocieran a partir de lo encontrado, de manera que fuera significativo para ellos en términos de reconocimiento y de revelación de su realidad.

La transferibilidad se obtuvo sobre la base de que, lo comprendido en cuanto a los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali y su formación artística con relación al plan de estudios y el consumo de anime y manga, se puede ajustar a situaciones similares en otras instituciones de educación superior de artes plásticas o visuales en el mundo.

La confirmabilidad se logró en la medida en que, la investigación posee un vínculo con otras investigaciones similares, que han aportado conocimiento que se busca operacionalizar para construir un soporte a la hora de la recolección y análisis de los datos. A su vez, esta investigación colocó elementos que pueden ser adaptables a otras investigaciones para generar así nuevo conocimiento.

En este punto, es importante describir los procedimientos que se llevaron a cabo en el proceso de recolección de datos. Dentro de esta investigación se planearon cuatro etapas para la recolección de datos: ingreso al campo de estudio, realización de entrevistas semiestructuradas a estudiantes y docentes, y revisión documental. A continuación, se hace una descripción de estas etapas:

Ingreso al campo de estudio: la entrada oficial a la Facultad de Artes de la UABC Mexicali para la recogida de datos se realizó a principios de febrero de 2024, que es cuando comenzó el semestre 2024-1. Se entregó un escrito para solicitar de manera oficial la entrada al campo de estudio y para aplicar las técnicas de recogida de datos, el cual fue oficialmente recibido (apéndice E). Desde el semestre 2023-2 ya se había puesto en contacto con los directivos, los cuales mostraron una total disposición para que se realizara la investigación, por

lo que este documento funcionó como una manera de darle seriedad y legitimidad a este proceso. De igual forma, se les hizo llegar a los estudiantes y docentes un formato de carta de consentimiento informado (apéndice F), para que mostraran su consentimiento escrito en torno a su participación en la investigación.

Realización de entrevistas semiestructuradas a estudiantes y docentes: la ejecución de las entrevistas semiestructuradas a estudiantes y docentes se realizaron de marzo a abril de 2024, con una secuencia de tres entrevistas por semana, en el espacio de la Facultad de Artes de la UABC Mexicali, principalmente en cubículos privados del campus. Cada entrevista se grabó mediante un dispositivo de audio y tuvo una duración aproximada de 40 minutos. Es importante mencionar que, después de transcrita la entrevista, se les dio a leer a los participantes, para que estos manifestaran su aprobación de la información que ahí apareció.

Revisión documental: Debido a que la búsqueda de documentación se realizó a lo largo de toda la investigación, la información se fue recolectando desde los primeros momentos, poniendo énfasis en el semestre 2024-1 (que comprende de enero a julio de 2024), momento en el que se recopiló la información específica en torno a documentos recientes o que hasta ese momento no se habían podido acceder. Sobre todo, se buscó robustecer aquellos datos relacionados con el plan de estudios de la Licenciatura en Artes Plásticas, en especial durante la Etapa Básica.

Además de lo antes mencionado, resulta clave realizar una descripción y justificación de las técnicas que fueron empleadas para procesar y analizar los datos en la investigación. Entendiendo que el foco principal del proyecto se coloca en la configuración de la formación artística de los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali de Etapa Básica, que poseen discursos estéticos relacionados con el consumo de anime y manga, a partir de la interacción con el plan de estudios y las subjetividades de sus docentes; las técnicas para el procesamiento y análisis de datos se dieron de la siguiente manera:

A través del fundamento teórico sustentado en esta investigación de la mano de García Canclini (2006) y Bourdieu (2013), se accedió a analizar e interpretar las cuestiones del consumo cultural, poniendo énfasis, sobre todo, en lo que García Canclini (2006) aborda en su modelo tres, donde se observa al consumo como lugar de diferenciación social y distinción simbólica entre los grupos, y al modelo seis, donde el consumo funciona como proceso ritual, a partir de prácticas simbólicas que dotan de sentido la apropiación de objetos culturales. Además, la visión particular de Bourdieu (2013) sobre las estructuras que influyen a las prácticas de consumo cultural, sirvieron de guía para el análisis e interpretación de los esquemas que se encuentran delimitados por los espacios sociales, compuestos a su vez por la propia institución, estudiantes y docentes.

En cuanto a la cuestión de la subjetividad y la subjetividad docente, se analizaron e interpretaron bajo el fundamento de la mirada teórica de Foucault y la precisión de García-Huidobro y Schenffeldt. Desde Foucault (1988) se ahondó lo relativo a la constitución de los sujetos a partir de las relaciones de producción y significación que dan origen a las opiniones, creencias o saberes de los docentes. Por su lado, la mirada de García-Huidobro y Schenffeldt (2020) sirvió de hilo conductor para delimitar el entramado de subjetividades de los docentes de Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali, por medio del acercamiento a las acciones y discursos que se producen en torno a las obras de los estudiantes, tanto en el interior y como fuera de las aulas.

Para terminar estas instancias, la aproximación al currículum quedó sustentada desde la mirada de Kemmis y Fitzclarence (1998) por medio de un análisis e interpretación del plan de estudios de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC, ya que, por medio de esta, se entenderá al currículum como parte de una experiencia que envuelve diversas perspectivas sobre las disciplinas estudiadas, así como diferentes intereses que van más allá del texto, y que demarcan la visión institucional sobre ciertos conocimientos y visiones.

Un último asunto para tomar en cuenta sobre cuestiones metodológicas es con relación a las consideraciones éticas de la investigación. Estas se refieren a principios y normas de carácter ético que buscan dirigir las acciones de los investigadores en el campo dentro del cual se desenvuelven (Ramrathan, Le Grange y Shawa, 2017). Dichas consideraciones resultan indispensables para proteger la integridad, tanto de los investigadores como la de los participantes en la investigación, además de ofrecer ciertas garantías en cuestión de los derechos sobre la información que proporcionan las personas que colaboran dentro de un proceso investigativo.

Debido a que dentro del curso de la investigación pueden aparecer diversos escenarios que presenten situaciones concernientes a la ética, tales como la utilización de datos sensibles, la transparencia en torno a la investigación o la seguridad de los participantes, el investigador debe actuar de manera responsable y conforme a las pautas éticas de su disciplina (Paz Maldonado, 2018). En este sentido, se optó por presentar el proyecto al Comité de ética en investigación (CEI) de CETYS Universidad, el cual fue el encargado de realizar una revisión de las consideraciones éticas necesarias para tomar en cuenta durante el proceso de la investigación. De esta manera, y tras considerar aspectos como las dimensiones del proyecto, las posibles amenazas a las que se pueden exponer el investigador y los participantes, así como lo relativo a la protección de la información, el CEI emitió un dictamen aprobatorio para la realización del proyecto (apéndice G).

De entre todas las reflexiones éticas surgidas a partir del acercamiento al CEI, se puso especial importancia a la necesidad de integrar una carta de consentimiento informado, la cual se entregó a cada participante previo al inicio de la investigación. Este documento sirvió para explicar a los involucrados los motivos y las finalidades de la investigación, así como para garantizar la confidencialidad de la información proporcionada.

Con relación a lo anterior, resulta necesario también establecer ciertos lineamientos para la protección de los participantes a lo largo de la investigación. En primer lugar, se evitó el uso de sus nombres reales y señales que pudieran identificarlos a la hora de la recogida, análisis e interpretación de los datos, así como en la diseminación de los resultados a través de medios académicos, tales como publicaciones o presentaciones del estudio. Lo anterior se estableció a partir del uso de seudónimos, los cuales fueron elegidos por los propios participantes. En segundo lugar, la Facultad de Artes de la UABC Mexicali fue informada, antes de la recogida de datos, sobre la utilización de los datos y se garantizó que la información obtenida fuera usada solo para alcanzar las finalidades de la investigación, así como para generar productos derivados de ella, tales como artículos o libros académicos.

En lo concerniente a los datos que se recogieron a través de las entrevistas, esta información será preservada por cuatro años posterior a la finalización de la investigación, con el fin de que los participantes o la coordinación de posgrado de CETYS puedan acceder a ellos por algún motivo urgente. Lo anterior se realizó de dos formas: los archivos digitales se almacenaron en un Google Drive con dominio de CETYS correspondiente a la cuenta del investigador y en su disco duro portátil personal, mientras que los archivos físicos se dispusieron en un folder ubicado en un sitio privado a resguardo del investigador.

Para concluir, lo revisado en este capítulo proporciona una guía sobre la aproximación metodológica utilizada para la recogida de la información, así como su subsiguiente análisis e interpretación, colocando y desglosando cada uno de los elementos que se consideraron necesarios para alcanzar el objetivo general de esta investigación.

Capítulo 6. Análisis y resultados

En la presente sección se encuentran los resultados de la investigación, alcanzados a través del análisis realizado. Recordando que el objetivo general de la investigación es analizar la manera en que se configura la formación artística de los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali de Etapa Básica, que poseen discursos estéticos relacionados con el consumo de anime y manga, a partir de la interacción con el plan de estudios y las subjetividades de sus docentes.

Como auxiliar del análisis de las entrevistas realizadas, tanto a estudiantes como a docentes, se usó el programa ATLAS.ti. La utilización del programa se hizo con la finalidad de dar una mejor organización a los datos, además de procesar la información para su correcta interpretación. A partir de este proceso se produjo un texto basado en distintas categorías de análisis, las cuales se encuentran alineadas a los objetivos de investigación.

La estructura de este capítulo se desarrolló sobre la base de cuatro apartados, desplegados alrededor de los objetivos específicos de investigación, donde se exploraron a su vez los resultados obtenidos. De esta manera, a partir de dichos objetivos, se fue tejiendo un análisis sustentado en paráfrasis y citas textuales recuperadas durante las entrevistas con los diferentes participantes, de tal forma que lo que se dijo adquirió significado al contrastar la perspectiva de los estudiantes y la de los docentes con las diferentes categorías. De igual manera, se añadieron algunas tablas de resumen con la finalidad de presentar los vínculos sobre lo discutido en las distintas categorías. Sumado a lo anterior, se incluyó un apartado final con la presentación del análisis de las Unidades de Aprendizaje de la Etapa Básica que tienen relación con las entrevistas realizadas, con el fin de contextualizar de una forma más efectiva lo formulado en el discurso de los participantes.

Presentación de los participantes de la investigación

Antes de iniciar el análisis y presentar los resultados es importante realizar una presentación de los participantes (seis estudiantes y los cuatro docentes) que forman parte de esta investigación. Esta pequeña narración servirá para proporcionar una idea de quién es la persona detrás de las palabras emitidas en la entrevista, así como para ofrecer contexto de lo que se dice, de esta manera existirá una imagen mental de cada participante en correspondencia con lo expresado. Como se había mencionado con anterioridad, los participantes utilizan seudónimos que fueron elegidos por ellos mismos.

Estudiantes

Leeani: estudiante de primer semestre, 23 años, no binario. Su género favorito de anime y manga es el yaoi (amor entre dos hombres). Se interesó por el arte desde la secundaria y entró a la carrera para mejorar sus creaciones inspiradas en el anime y el manga.

JJ: estudiante de primer semestre, 21 años, mujer. Sus géneros favoritos de anime y manga son el shonen (chico joven), el shōjo (chica joven) y el seinen (hombre adulto). Se interesó por el dibujo desde pequeña y en la secundaria comenzó a dibujar bajo la influencia del anime y el manga. Entró a la carrera para mejorar su técnica de dibujo y pintura.

Salma: estudiante de segundo semestre, 19 años, mujer. Sus géneros favoritos de anime y manga son el shōjo y el josei (mujer adulta). Se interesó por el dibujo desde muy pequeña con una marcada influencia del anime y el manga. Entró a la carrera para desarrollar su estilo en diferentes áreas, entre ellas el tatuaje.

Rose Blonde: estudiante de segundo semestre, 29 años, hombre. Su género favorito de anime y manga es el shōjo. Se interesó por el dibujo desde muy pequeño hasta que se fue acercando al estilo del anime y el manga. Entró a la carrera para explorar su estilo en diversas áreas, incluyendo la novela gráfica.

Juan: estudiante de tercer semestre, 26 años, hombre. Sus géneros favoritos de anime y manga son el shonen y el seinen. Se interesó por los medios audiovisuales de adolescente, lo que lo llevó al consumo de anime y manga. Entró a la carrera porque su principal objetivo es volverse artista de manga e irse a vivir a Japón.

Nana: estudiante de tercer semestre, 19 años, mujer. Sus géneros favoritos de anime y manga son el shonen, el shōjo y el seinen. Se interesó por el dibujo desde la primaria a partir de la animación que miraba en esa época, para pasar con los años a tener relación más cercana con el anime y el manga. Entró a la carrera para desarrollar su estilo en diferentes disciplinas, incluyendo la novela gráfica.

Docentes

Randy: docente de primer semestre, 40 años, hombre. Estudió en el área de las ciencias humanas y estudios culturales, se ha desempeñado como docente teórico desde hace diecisiete años y actualmente imparte materias en el área de historia del arte y crítica del arte.

Benjamín: docente de segundo semestre, 53 años, hombre. Estudió en el área de las ciencias políticas y las artes, se ha desempeñado como docente teórico desde hace más de veinte años y actualmente imparte materias en el área de historia del arte y crítica del arte.

Claudia: docente de tercer semestre, 52 años, mujer. Estudió artes plásticas, se ha desempeñado como docente disciplinario desde hace quince años y actualmente imparte materias en el área de creación.

AGBK: docente de tercer semestre, 47 años, mujer. Estudió artes plásticas, se ha desempeñado como docente disciplinario desde hace dieciséis años y actualmente imparte materias en el área de creación.

6.1. Discursos estéticos de los estudiantes a partir del consumo de anime y manga

En este apartado se describirán los discursos estéticos que construyen los estudiantes que ingresan a la Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali a partir del consumo de anime y manga. Para lo anterior se trazó un camino a partir de varias categorías generales, las cuales irán tejiendo la narrativa dentro del capítulo.

6.1.1. Inicios del consumo de anime y manga de los estudiantes

El acercamiento al anime y el manga por parte de los estudiantes se dio de distintas maneras y circunstancias. Algunas veces éste inició por el consumo previo de otros productos culturales asiáticos, tales como manhwas (cómic coreanos) y K-pop (pop coreano), aunque lo más común es que el consumo del anime y el manga se haya desarrollado directamente a través de estos medios.

En el caso de Salma, su acercamiento con el anime y el manga se dio por varias razones. Primero, su hermano mayor lo consumía (a través de *Pokémon*) y, segundo, su mamá tenía cierto gusto por algunas series (como *Sailor Moon*). Además de lo anterior, sentía una atracción por personajes como Hello Kitty o Hatsune Miku. Su relación, por lo tanto, se dio de manera muy temprana. Sin embargo, fue a partir de su entrada a la preparatoria que ella empezó a consumirlo de manera más sistematizada, según lo cuenta:

Estaba en primero de prepa, no, creo que fue en las vacaciones, en las vacaciones antes de entrar a prepa. Tenía como trece, catorce. Mi anime fue *Naruto*, y fue como que ¡gau!, me cambió la vida y ya me clavé. (Estudiante Salma, 2024, p. 2)

En el caso de Juan, él se acercó al anime cuando tenía entre cinco y siete años, a partir de las series que pasaban por televisión abierta, en Canal 5. De igual forma, los juegos de cartas estilo *Yu-Gi-Oh* o los juegos de *Pokémon* hicieron de aliciente para ingresar al mundo de la cultura pop japonesa. Sin embargo, fue entre los diez y once años que el anime se volvió

más presente en su vida, aunque con períodos de intermitencia en los que no lo consumía. Después, a partir de su adolescencia empezó a consumir principalmente anime seinen.

En el caso de Nana, ella considera que se convirtió en fan de anime desde muy pequeña, aproximadamente a sus ocho años. Su recorrido comenzó con *Sailor Moon*, anime que repercutió mucho en su vida, ya que como comenta: “fue el primero y pues me enamoré, de que se me hizo una prefijación con todos los personajes y se me hacía muy bonito” (Nana, 2024, p. 5). Ya en la adolescencia, entre los once y dieciséis años, empezó consumir anime por Internet, entre los cuales se encontraban *Tokyo Ghoul* o *JoJo`s*. Este último la marcó muchísimo y sigue siendo un referente para su vida en la actualidad.

Rose Blonde inició su consumo de anime y manga por medio de un acercamiento a la animación, ya desde el preescolar, pero fue a mediados de la primaria que pudo diferenciar entre las caricaturas americanas y el anime. Para él, tanto el anime como el manga “tenían tramas más complejas y en algunas historias también había algo de violencia” (Estudiante Rose Blonde, 2024, p. 1). Fue en secundaria que consideró el momento donde tuvo su verdadero acercamiento con el anime, y en ese período lo que más le llamaba la atención fue el diseño de personas y los colores. Su vinculación más profunda con el shōjo fue con *Sakura Cardcaptor* (y otras series del grupo de creadoras Clamp), aunque también Rose valoraba particularmente el trabajo de Rumiko Takahashi, ya que consideraba que ella y otras autoras no solo hacían buenos mangas shōjo, sino que también realizan buenos shonen.

El caso de JJ es interesante. Cuando ella tenía entre seis y siete años sus papás la dejaban con sus primos mayores (de unos dieciséis años), en esos espacios fue que conoció el anime. Lo primero que miró fue *Dragon Ball* y *Naruto*, que aparecían en televisión, pero después vio animes que no correspondían con su edad, como *Elfen Lied* y *Attack on Titan*, cuya audiencia correspondería a un público joven adulto, con temáticas oscuras y violentas. Ella miraba capítulos dispersos y en ese tiempo conocía al anime como «caricaturas chinas»,

ya que no sabía leer bien y los episodios se encontraban subtítulos por lo que se le dificultaba entender de qué trataban. En sexto de primaria tomó conciencia de que eso que consideraba solo una caricatura se trataba en realidad de anime, con esa distinción, a su entrada en la secundaria empezó a consumir más estos productos culturales.

En el caso de Leeani, empezó a ver anime a los ocho años, primero con *Dragon Ball* para pasarse después a animes menos populares como *Inazuma Eleven*. Estos contenidos mencionados los veía en un canal del sistema de televisión de paga de Dish en el cual pasaban series y películas de anime. A partir de ahí, debido a su curiosidad, empezó a investigar sobre otros tipos de anime. Circunstancialmente, entre los catorce y diecisiete años dejó de ver anime, pero a los dieciocho lo volvió a retomar. En ese período aumentó su consumo, ya que encontró muchos animes nuevos que le interesaron, además de que existían otros animes populares que también se encontraban disponibles, y decidió ponerse al corriente. Sin embargo, en ese período también se abrió a ver un género que le marcaría profundamente: el yaoi. Su gusto por este género vino a partir de a partir de un *shippeo*¹⁴ de Naruto y Sasuke, ya que en un episodio estas dos personas se besan, entonces se generó el rumor en las redes de que eran pareja. Este fenómeno hizo que Leeani investigara más al respecto y llegara al yaoi. Comenzó a ver muchos animes y mangas de este tipo, los consumía sobre todo en línea. Uno de esos animes era *Junjō Romantica*, un clásico del género. En la actualidad consume también manhwas BL coreanos, como *Pearl Boy* y *Pintor nocturno*, a los cuales accede desde distintas páginas de Internet.

6.1.2. Idiomas utilizados para el consumo del anime y el manga de los estudiantes

El idioma es un punto de partida muy importante para comprender el consumo del anime y el manga por parte de los estudiantes, ya que ofrece pistas sobre qué tanto se

¹⁴ Práctica de la comunidad yaoi donde se desea que dos personajes de ficción tengan una relación romántica.

encuentran involucrados con el material de origen, así como la cultura de la que desembocan estos medios. De igual manera, el aprendizaje de determinados idiomas, como el inglés o japonés, coloca a los estudiantes en cierta posición de privilegio con respecto a la mayoría de sus contemporáneos, ya sea por poder pagar el acceso a estos cursos o por tener el tiempo libre para aprenderlos.

En el caso de Salma, ella prefiere consumir el anime en japonés con subtítulos en inglés, si no los encuentra en español. Los mangas los lee en español e inglés. Es bilingüe, ya que le enseñaron inglés desde su educación preescolar.

Juan lee el manga en inglés o español, dependiendo de dónde lo consuma. Si lo consume en Panini (la editorial) lo hace en español, pero si lo lee desde el celular (mediante aplicaciones o páginas de Internet) lo hace en inglés. El anime lo ve en japonés con subtítulos en español o en inglés, porque dice que está tratando de nunca aportarse del «*source material*».

Para Nana es preferible ver el anime en español, ya que le gusta mucho la actuación de doblaje en español latino. Aunque no deja de ver anime subtulado, considera darles oportunidad a los animes doblados porque considera que hacen muy buen trabajo. Aprecia particularmente la labor de los actores de doblaje, y no le agrada el elitismo de quienes solo lo consumen en su idioma original subtulado. El manga lo lee en español y a veces en inglés, dependiendo de la página de Internet en la que lo encuentra, aunque si lo lee en físico es en español, en general prefiere leer en español, aunque no tiene ningún problema con leerlo en inglés, mientras no se pierda la calidad de la traducción.

Rose Blonde suele ver el anime en español con doblaje latino, ya que le gusta el doblaje y busca darle apoyo a las series y los artistas. Aunque cuando empezó a ver series de manera

más activa tuvo que acceder a ellas en su idioma original subtulado, ya que eran por Internet y no tenían transmisión legal en México.

JJ suele ver el anime con subtítulos en español latino, ya que de esa manera empezó a consumirlo y ha continuado así, aunque hay ciertos animes que puede ver doblados, incluso en español de España, ya que considera que a veces en ese país hacen un mejor casting de voces (más parecidas a las japonesas). Menciona que quizás el doblaje latino de anime actual no le gusta tanto porque la mayoría se hace en estudios de Estados Unidos, Miami en concreto. Los mangas los lee en español, ya que no sabe inglés ni japonés.

Leeani prefiere ver el anime en japonés con subtítulos en español, le gusta mucho el idioma así que prefiere verlo de esa forma. Suele verlo en la plataforma Crunchyroll, aunque en su infancia lo veía de manera ilegal a través de Internet. El manga lo lee en línea, pero si tiene la oportunidad de pagarlo lo compra en físico, en tiendas como Panini o en grupos de compra por Internet a través de las redes sociales. Algunos de esos mangas los traen desde España, ya que aquí no llegan. Lo lee en español, aunque si solo lo encuentra en japonés usa un traductor y trata de traducirlo.

6.1.3. Animes y mangas favoritos de los estudiantes

Los animes y mangas favoritos de los estudiantes muestran cuáles son sus intereses y temáticas que les resultan más personales, lo que ayuda a marcar qué tipos de consumo cultural desarrollan. Además, ofrecen información sobre cómo estos animes han llegado a mantener un influjo significativo en sus vidas.

Para Salma género shōjo la ha marcado profundamente ya que le parece «bonito», y a pesar de que ha visto más shonen, el shōjo es el que más le ha «pegado» emocionalmente. Sin embargo, su manga favorito es un seinen, se trata de *Nana*. Según dice Salma: “*Nana* es mi vida” (Estudiante Salma, 2024, p. 5).

Actualmente Juan tiene entre sus anime y mangas favoritos los del género shonen, ya que considera que es lo que está «trend» y es lo que consume un público amplio y es sencillo de leer. También lee shōjo, básicamente historias de amor, así como seinen, porque contiene historias con temas más maduros y fuertes.

A Nana le gusta mucho un anime llamado *Haibane Reinmei*, el cual considera que «la salvó», también *School Rumble* es memorable para ella. Casi todos los animes que le gustan son de alrededor de la década del 2000, ya que le gusta la estética de esos tiempos. No le gusta tanto cómo se ven los animes nuevos, ya que le parecen descoloridos y faltos de «personalidad».

Los animes favoritos de Rose Blonde son los shōjo, aunque también le gustan los shonen como *Inuyasha*. De este anime disfrutaba mucho de ver a las mujeres peleando mano a mano con el personaje principal, ya que en los shonen no es común que las mujeres estén al mismo nivel que los hombres. De los shōjo el primero que vio fue *Sakura Cardcaptor*, que le gustaba por la historia y por la representación de la comunidad LGBTQ+, de igual manera le encantaba *Sailor Moon*, del cual le fascinaba cómo las chicas peleaban contra los villanos, así como el apoyo que se daban entre ellas.

Por último, uno de los animes favoritos de Leeani es *Inazuma Eleven*, un anime de fútbol al que le gusta *shippear* a los protagonistas, ya que según su percepción ellos tenían «cierta tensión», como si fueran pareja. También le gusta mucho el género yaoi, como *Super Lover* y *Junjō Romantica*. Estos animes le gustan ya que nota que existe mucha sensibilidad entre los personajes varones, a través de los besos y la pasión que se muestran entre ellos.

Perspectiva de los docentes sobre los tipos de consumo de anime y manga de los estudiantes y de ellos mismos

Una vez llegado a este punto, es importante decir que la percepción sobre el consumo de anime y manga de los estudiantes por parte de sus docentes es diversa, como se puede ver a continuación:

Por un lado, Randy considera que entre 30 y 40% de sus estudiantes son consumidores de estos productos, toda vez que en las conversaciones ocasionales durante la clase ha surgido por parte de estos el tema, con la mención de dibujantes japoneses o mangakas que ellos han dicho admirar. Por su parte, Benjamín cree que este porcentaje puede ascender al 50%, lo cual ha notado a partir de ciertos signos que ha encontrado con este consumo, como artículos o prendas de vestir relativos a este mundo e incluso ilustraciones que él relaciona con el anime y el manga. Por otro lado, AKBK considera que el porcentaje de sus estudiantes relacionados con el anime y el manga ronda el 80%, lo cual ha podido observar por medio de algunos objetos que ellos llevan y que se convierten en sus medios de expresión, tales como: vasos, termos, llaveros, camisetas.

No se puede dejar de poner atención que, la propia relación con el anime y el manga por parte de los docentes es también muy variada, lo cual puede condicionar también su cercanía o lejanía con los estudiantes en este tema.

Randy, por ejemplo, aunque no se considera actualmente un gran consumidor de anime y manga, debido a sus ocupaciones en el trabajo, sí ha tenido un consumo asiduo desde los diez años, por lo que dice conocer bien el medio en el que se desarrolla esta cultura. Entre los títulos más significativos de su vida se encuentran algunos clásicos de culto como: *Lain*, *Boogiepop Phantom*, *Monster*, *Berserk* y *School Days*, También, admite que mucha de su formación se dio a partir de los animes que se transmitían en Canal 5 durante la década de 1990 como: *Súper Campeones*, *Caballeros del Zodiaco* y *Ranma ½*.

Benjamín, en otro sentido, no se siente un aficionado al anime y el manga, aunque considera que puede identificar algunas de sus características visuales y estéticas, incluso desde un nivel de contenido y temáticas. Su consumo es muy básico, según él, limitado a algunas películas de Hayao Miyazaki y otras cintas de Studio Ghibli. Admite que su relación con estas obras vino sobre todo por recomendación de su esposa, a partir de que la plataforma Netflix subió mucho de este contenido, ya que antes de esto no había tenido oportunidad de ver algo más allá de *El viaje de Chihiro*.

Claudia, en cierto grado, reconoce al anime y el manga como productos culturales influidos por estilos artísticos japoneses antiguos que, a partir de la cultura moderna, se transformaron en un fenómeno comercial. Su consumo personal se limita casi a la niñez, con series como *Candy Candy*, que ella consideraba muy parecida a una telenovela. También tuvo alguna incursión en Pokémon, debido a que su sobrina lo llegó a ver durante la infancia, pero no siguió explorando más el medio. De igual manera, se enteró de la existencia de animes como *Sailor Moon*, aunque nunca le interesó ya que ella considera que ya era bastante grande en la época en que fue popular.

AKBK admite que algunos de sus primeros acercamientos artísticos fueron con relación a su consumo de anime y manga, ya que mediante inspiración de estos comenzó a dibujar. Sus primeros ejercicios de figura humana fueron de niña viendo *Candy Candy*, y en el transcurso de su adolescencia tuvo una aproximación más profunda con este medio, lo que la llevó a desarrollar cierta madurez en sus ejercicios, que pudo constatar a través de la mejora en la línea y el trazo, pero, sobre todo, que pudo palpar en su calidad expresiva de la figura humana. Ella considera que durante sus primeros años de desarrollo artístico obtuvo mucha ayuda del anime y el manga, debido a que pudo aprender de la gran capacidad de síntesis de la expresión que tienen los ilustradores japoneses.

Tabla 3. Resumen de las perspectivas de las categorías relacionadas con los Tipos de consumo de anime y manga de los estudiantes y docentes

Categorías de análisis con las que se relaciona	Definición operativa	Perspectiva de los estudiantes	Perspectiva de los docentes
Tipos de consumo de anime y manga de los estudiantes y docentes	Muestra la perspectiva de los estudiantes y docentes sobre sus tipos de consumo de anime y manga	<p>Seis de seis estudiantes tuvieron su acercamiento al anime y el manga a través de distintos medios: televisión abierta y de paga, Internet, así como por DVDs proporcionados por familia y amigos.</p> <p>Seis de seis estudiantes tuvieron su introducción en el mundo del consumo de anime y manga a edades muy tempranas (entre los 5 y 8 años) y continuó durante su adolescencia y juventud.</p> <p>Seis de seis estudiantes mantienen en la actualidad un consumo asiduo de series y películas, ya sea por medio físico o por Internet.</p>	<p>Tres de cuatro docentes tuvieron su aproximación al consumo de anime y manga principalmente a través de series y películas que se transmitían por televisión.</p> <p>Tres de cuatro docentes tuvieron su iniciación en el consumo del anime y el manga principalmente durante su infancia y adolescencia, aunque después no tuvo demasiada continuidad.</p> <p>Dos de cuatro docentes no se consideran grandes consumidores de anime y manga en la actualidad. Su consumo, si se da, se limita a ver alguna serie o película de manera ocasional.</p>

6.1.4. Relación entre el consumo de anime y manga y la elección de carrera por parte de los estudiantes

El consumo de anime y manga puede incidir en la elección de carrera de los estudiantes, a través del interés por una continuación de sus intereses creativos, en torno a la búsqueda de una profesionalización de su labor artística.

Para Salma, su consumo de anime y manga sí influyó en su entrada a la carrera, ya que ella dibujaba en este estilo de manera autodidacta desde pequeña y le interesaba mejorar en ese aspecto. Sin embargo, fue antes de entrar a la carrera que empezó a tatuar y fue desarrollando su estilo, ya que en ese momento ella quería tatuar manga.

Sobre este mismo aspecto, Juan mencionó: “tengo que aclarar que mi principal objetivo es ser artista de manga en Japón. Entré, de hecho, la razón por la cual entré a Artes Plásticas es por eso, es porque quiero ser artista de manga” (Estudiante Juan, 2024, p. 4). Además, Juan recalcó que como no hay carrera de manga más que en Japón, lo que él cree que se acerca más a eso es Artes Plásticas ya que “es mucho acerca de dibujo y de temas relacionados a eso” (Estudiante Juan, 2024, p. 4).

Rose Blonde, por su parte, mencionó que en un primer momento inició dibujando animales, en la secundaria y preparatoria, después estudió Diseño Gráfico, por influencia del anime y el manga, pero ahí un maestro le dijo “tienen prohibido dibujar anime” (Estudiante Rose Blonde, 2024, p. 8). Entonces se decidió por entrar a esta carrera, donde él cree que sí podrá desarrollar su estilo cercano al anime y el manga.

JJ dijo que el gusto por el anime y el manga la influyó en la manera de dibujar, pero no en la decisión de entrar a Artes Plásticas. Antes de entrar a la carrera se encontraba estudiando Animación, y aunque al principio esta carrera le gustó, en la parte de animación 2D, al entrar a modelado 3D no le gustó y decidió abandonarla.

Por su parte, los tíos de Leeani estudiaron artes plásticas, por lo que su primera influencia para estudiar eso fue de ellos, aunque sí tenía la idea de desarrollar su estilo de dibujo con base al anime y plasmarlo en los trabajos que le pidieran en la carrera, o mejorar su anatomía, o crear historias.

6.1.5. Inspiración del anime y el manga en la vida de los estudiantes

Las temáticas y situaciones dentro del anime y el manga pueden resultar en ocasiones una inspiración para la propia vida de los estudiantes, debido a la fuerza de sus contenidos, ideas o emociones que les proporcionan.

A propósito de lo anterior, Salma narró un episodio de *Naruto* que la marcó de manera trascendental. En dicho capítulo, uno de los personajes [Rock Lee], a través de unos de sus diálogos menciona “el trabajo duro, vence el talento natural” (Estudiante Salma, 2024, p. 2), algo que se le quedó bien grabado ya que le gustó la idea de que nunca debía rendirse, lo que la terminó inspirando para continuar esforzándose en su trabajo artístico y su vida personal.

A Nana le impactó mucho el anime de *JoJo`s*, debido a la variedad de personajes e historias, ya que cada temporada cambiaban estas dos cosas, además de incluir una nueva forma de dibujo y estilo. De igual manera, aprecia el tipo de dibujo que representa a los hombres de una manera «bella», es decir, con una estética cargada a lo femenino. Sobre *JoJo`s*, dijo: “de hecho me inspiró mucho a crear mi propio cómic, comic porque pues manga, no. No, no soy, no me considero mangaka, nada de eso. Pues es un cómic, así como los de DC y Marvel” (Estudiante Nana, 2024, p. 13). Es interesante ver cómo a su trabajo le dice cómic y no manga, ya que ella no considera que pueda crear manga, al no ser japonesa, no saber japonés y nunca haber estado en Japón.

De la misma manera, *JoJo`s* la inspiró a desarrollar su curiosidad, ya que considera que hay un gran trabajo de investigación detrás de la escritura de cada capítulo. En ellos aprendió

cuestiones de historia, cultura, idioma y literatura durante su revisión. De esa manera, ella cree que hay muchas cosas ahí para revisar.

6.1.6. Influencia del anime y el manga en la creación artística de los estudiantes

Las creaciones artísticas de los estudiantes mantienen cierta influencia proveniente del anime y el manga, las cuales se pueden identificar a partir de ciertos tópicos y temáticas, tal como los propios participantes lo revelan.

Salma mencionó que su estilo siempre ha tenido una influencia característica del anime y el manga:

En cuanto a lo que se ve, es algo como caricaturesco siempre [...] Siento como que mantengo ese estilo de la caricatura. Y luego me gustan mucho, como las expresiones que hacen en el anime, son como que bien exageradas, y yo también soy bien exagerada. Como que le meto mucho esta expresividad. Y luego saco como temas que veo dentro de los animes y los uso para obras, como este *trip* de Nana, que entonces toda la experiencia femenina y de qué es, o sea, Nana habla de qué es ser mujer en el mundo, de cómo se siente y yo lo tomo y lo hago mío. (Estudiante Salma, 2024, p. 7)

Con respecto a su obra, Salma identificó algunas influencias del anime y el manga en sus de sus obras, por ejemplo, tiene una que se llama *Despite everything, it`s still you, de Undertale*, cuyo título en realidad proviene de un videojuego, pero que se relaciona con el anime. Esta pieza consta de veintidós cuadros grandes, se trata de arte objeto y es la evolución de ella desde niña a mujer. En dicha obra se encuentran adheridos extractos del manga de Nana, ya que resulta muy significativo para su vida, al considerar que la hizo crecer al darse cuenta de que el mundo era cruel. También se encuentran ahí varias versiones de *Hello Kitty* y otras cosas importantes dentro de su vida cotidiana.

Para Juan, su influencia vino de querer adaptar a su obra lo que él observa en el anime y el manga, ya que siempre se encuentra dibujando y es algo que está desarrollando para cambiar su enfoque original. Esto se debió a que se encuentra consciente de que a quién va dirigido el anime y el manga no es el mismo público de la obra que él realiza. A pesar de lo anterior, mencionó que esta aproximación le ha funcionado, integrando exitosamente referentes del anime y el manga en la composición de sus piezas, es aspectos tan relevantes como la manera en que se dibuja el cuerpo. También su influencia lo ha llevado a desarrollar proyectos de manga propios, e incluso a buscar traducir estas obras al japonés:

El idioma lo estoy aprendiendo y lo aplico a mi manga [...] porque lo que quiero yo en un futuro, es traducir yo propiamente al japonés. Ahorita lo estoy escribiendo en español. A veces mezclo como algunas ideas en inglés, pero [...] mi finalidad es que yo pueda escribirlo directamente en japonés. (Estudiante Juan, 2024, p. 12)

Nana tiene una marcada influencia del anime y el manga, aunque como ya se mencionó, ella se siente con la responsabilidad de no querer apropiarse de su cultura, por lo que utiliza estas referencias con respeto, por tanto, a sus obras estilo manga les llama cómics. La importancia para la creación artística ha sido también más que nada a partir del apartado artístico, desde su manera de dibujar y el estilo del autor. Por ejemplo, una de sus influencias, *JoJo`s*, utiliza en sus personajes una nariz super chiquita, los ojos grandes y los cuerpos muy delgados, estos elementos, a consideración de Nana, los hacen ver muy tiernos.

Perspectiva de los docentes

Los docentes también han podido notar de alguna manera esta influencia relacionada con el anime y el manga en la creación artística de sus estudiantes, con diferentes grados de apreciación.

Randy, ha detectado casos muy paradigmáticos que demuestran este punto. Por ejemplo, un chico que le comentó directamente que había entrado a la carrera porque quería ser mangaka, y él pudo constatarlo a partir de sus bocetos, a través de dibujos y pinturas donde ha podido observar esa marcada influencia del manga.

Benjamín, por su parte, ha observado la presencia de esta influencia a partir de las prácticas dibujísticas y de ilustración que sus estudiantes llevan al salón. También, cuando de manera pasajera ha cruzado por un salón de clase ha podido mirar cómo estos hacen trabajos de pintura donde se encuentran presentes estos imaginarios.

AGBK, se ha percatado que, cuando los estudiantes empiezan a trabajar con el dibujo de la figura humana, sus representaciones coinciden con una estilización al modo anime, que ella puede localizar por la elongación de las piernas o de las extremidades, así como por la expresión a partir de la creación de unos ojos muy grandes y una nariz bastante pequeña.

Claudia, en otro sentido, no ha podido detectar tanto esa influencia en los dibujos de sus estudiantes, porque admite que no conoce mucho sobre esos productos, aunque en ocasiones ha logrado detectar, a su consideración, cómo los estudiantes copian estilos del anime y el manga para crear sus propias obras.

Tabla 4. Resumen de las perspectivas de la categoría de análisis: Influencia del anime y el manga en la creación artística de los estudiantes

Categoría de análisis	Definición operativa	Perspectiva de los estudiantes	Perspectiva de los docentes
Influencia del anime y el manga en la creación artística de los estudiantes	Manifiesta observaciones sobre la influencia del anime y el manga en la creación artística de los estudiantes	Seis de seis estudiantes revelan una marcada influencia de estilos derivados del anime y el manga en muchas de sus obras. Esto se puede observar mediante	Tres de cuatro docentes observan una fuerte influencia del anime y el manga en algunas de las obras de sus estudiantes. Esto lo han notado sobre todo a partir de la

		<p>ciertos elementos relacionados con estos medios, tales como: expresiones exageradas de los personajes creados. Inclusión de elementos tiernos, ojos grandes, así como una tendencia a dibujar cuerpos delgados.</p>	<p>observación de ejercicios donde se experimenta con la figura humana. Lo anterior lo han constatado a partir de la visualización de personajes con piernas y extremidades elongadas, y rostros muy expresivos que se componen a través de ojos grandes y una nariz muy pequeña.</p>
--	--	--	---

6.1.7. Elementos estéticos del anime y el manga que los estudiantes integran a su obra

Además de la influencia temática que el anime y el manga puede tener en los estudiantes, hay algunos elementos estéticos que estos integran en su obra, y que deriva específicamente de sus intenciones como artistas.

Uno de los elementos estéticos del anime y el manga que Salma dice plasmar en sus obras es el de la feminidad presentada a través de los shōjos. En cuanto a lo visual, lo kawaii (concepto estético japonés que engloba la idea de ternura y pureza) la ha influido en sus dibujos, incluso dentro de los ejercicios de las clases. Ella se interesa mucho por lo bonito, lo *cute*, de ahí que introduzca escenas sacadas de los shōjos cuando las chicas manifiestan sus emociones, lo cual le parece algo muy bonito.

A Juan le ha interesado integrar a su obra un elemento muy particular del anime y el manga, que se encuentra bastante presente en Japón: Las máscaras sociales. Juan comenta que en la sociedad japonesa: “siempre hay una, a lo mejor, para bien o para mal, hay una capa

frente a nosotros que nos protege del daño que la sociedad puede a veces generarnos emocional e incluso físicamente” (Estudiante Juan, 2024, p. 6).

Entre los elementos estéticos que Nana ha explorado en el anime y el manga, ella ha incorporado las orejitas de gato, ya que le parecen muy tiernas. La cultura tierna o *moe* es muy popular en la comunidad otaku de Japón o en las culturas urbanas, y se puede ver regularmente representada en el anime y el manga. Nana ha utilizado este recurso para dibujar personajes con orejitas de gato, que es un recurrente en su obra actual. Aunado a esto, Nana también ha explorado a la subcultura de las *gyarus*, las cuales son

Chicas japonesas que están como influenciadas por las chicas de California, de Estados Unidos, y pues son chicas que solamente se quieren divertir, solamente son chicas y se maquillan así de cierta forma, con unas pestañas muy grandes, maquillaje exagerado y pues también van como de cierta manera en contra de la sociedad patriarcal de Japón. (Estudiante Nana, 2024, p. 17)

De esta manera, ella en su obra ha realizado a través del dibujo una representación de este tipo de mujeres, simplemente siendo bonitas, utilizando en su estilo diversas tendencias japonesas como medio de expresión de su cuerpo y su sexualidad. Además de lo anterior, Nana ha incluido en su obra más elementos de las subculturas urbanas de Japón, las cuales se pueden observar en el anime y el manga, tales como ropa *funky*, cortes de cabello puntiagudos y ojos grandes, así como la cuestión de los estilos de pelea de los animes shonen.

Rose Blonde ha identificado elementos de los animes y mangas con temática de chicas mágicas en su obra, tales como la utilización de las varitas mágicas o una espada. En este caso, él emplea unicornios, pero en vez de una varita mágica les proporciona un cuerno que evoluciona según el momento. Rose Blonde ha asumido que esta influencia proviene de las Clamp, de series como *Las guerreras mágicas* y *Sakura Cardcaptor*. El tema de los unicornios

lo ha acompañado desde pequeño, ya que en ese momento inició su gusto por los caballos, y en un punto de su vida se topó con la mitología de los unicornios, lo que lo llevó a investigar más sobre el tema. En ese período se encontró con un anime llamado *El último unicornio*, película que lo marcó de por vida y que le hizo interesarse por los unicornios y la cultura japonesa. Aunque, la gran influencia dentro de su obra provino del estilo manejado por Clamp:

O sea, los ojos grandes, el cabello súper detallado y de colores, de colores variados, el diseño de la ropa, bueno, no van a usar ropa mis personajes porque serán animales, pero [...] Y también el cómo están también detallados los escenarios, o sea, los detalles de un objeto aún por más chiquito que luzca, pues reservan mucho sus detalles. Eso es lo que me gusta mucho de la sombra de las obras de estas autoras, porque, pues me gusta mucho su estética y también cómo manejan varios temas, y lo ven como algo normal. (Estudiante Rose Blonde, 2024, p. 10)

JJ ha localizado en su obra varias influencias estilísticas del anime y el manga, por ejemplo, los ojos grandes con brillos circulares y con un profundo fondo blanco, tal como lo expresa a continuación: “yo siento eso, que lo que más se me marca son los ojos de anime. Es que también están muy bonitos” (Estudiante JJ, 2024, p. 11). Otro elemento que ha incorporado a partir de su influencia es que sus personajes son muy delgados y con la mandíbula fina, ya que, menciona, que si quiere dibujar alguien gordito o mayor se le dificulta. Ella considera que lo anterior se debe a que “pues el anime tiene como que muy cerrado, de que todo está muy estilizado, muy así de que todos tienen como que el mismo molde, no tan igual, pero sí casi siento que casi todo se parece” (Estudiante JJ, 2024, p. 12).

Como nota adicional, JJ mencionó que es muy difícil que ella empiece una pieza de cero, ya que generalmente toma de referencia alguna escena del anime o manga que le gusta y la dibuja. Ella dice que cuando quiere cambiar dicha referencia a su estilo siente que la arruina, que no queda como la imaginaba.

Leeani ha encontrado ciertos elementos de del anime y el manga en su obra, por ejemplo, los ojos grandes con pestañas largas y efecto del brillo, la forma alargada de la cara, así como la forma del cuerpo delgado. Además, intenta dibujar a los personajes femeninos muy planos, es decir, sin casi nada de busto, y a los masculinos los busca realizar altos y fuertes.

Perspectiva de los docentes

Algunos docentes también han tenido la oportunidad de encontrar ciertos elementos estéticos relacionados con el anime y el manga en el trabajo de sus estudiantes.

Randy, por ejemplo, ha localizado ciertos tópicos recurrentes en dibujos y pinturas, tales como gestos y poses derivados del anime y el manga, localizando incluso ciertas similitudes con la de algunos autores reconocidos de este medio, principalmente dedicados al género shonen y seinen.

AGBK, en cierta medida, también ha descubierto varios elementos muy específicos con relación al anime y el manga, como la atmósfera que se genera en sus obras, muy enlazada a los colores y la representación de los ojos. Comenta que los estudiantes representan los ojos con un iris gigante, lo que, unido a unos ojos igualmente enormes, crean una estilización muy particular, lo que ella llama «ojos de anime».

Tabla 5. Resumen de las perspectivas de la categoría de análisis: Elementos estéticos del anime y el manga que los estudiantes integran a su obra

Categoría de análisis	Definición operativa	Perspectiva de los estudiantes	Perspectiva de los docentes
Elementos estéticos del anime y el manga que los estudiantes integran en su obra	Ofrece reflexiones sobre los elementos estéticos del anime y el manga que los estudiantes integran a su obra	Una estudiante de seis dice integrar a su obra elementos como la feminidad, representando en ella lo kawaii y lo emocional.	Una docente de cuatro localiza cierta gestualidad muy característica del anime y el manga en las obras de los estudiantes, sobre

		<p>Una estudiante de seis dice integrar a su obra ciertos rasgos de la feminidad que van más allá de la belleza, expresando en sus piezas a mujeres que demuestran en su cuerpo fuerza a través de la sexualidad.</p> <p>Un estudiante de seis dice integrar en su obra elementos mágicos que funcionan a manera de extensión emocional y psicológica de los personajes.</p> <p>Una estudiante de seis dice privilegiar ciertos elementos del anime y el manga, tales como el diseño de la ropa, la multiplicidad de colores y la utilización de escenarios muy detallados.</p> <p>Un estudiante de seis dice que disfruta de jugar en su obra con la representación del género de los personajes, difuminando los atributos femeninos o masculinos con la finalidad de construir</p>	<p>todo las que se acercan a los géneros shōjo, shonen y seinen.</p> <p>Una docente de cuatro localiza cierta atmósfera en las obras de sus estudiantes, la cual se enlaza con la representación de los ojos de los personajes, así como con el uso de ciertos colores que contrastan con estos.</p>
--	--	---	--

		nuevos discursos sobre estos.	
--	--	-------------------------------	--

6.2. Discursos estéticos de los estudiantes a partir del plan de estudios

En esta parte se realizará una interpretación sobre la manera en la que los estudiantes de Etapa Básica configuran sus discursos estéticos sobre anime y manga a partir del proceso de enseñanza-aprendizaje del plan de estudios de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali. Siguiendo la lógica anterior, se presentarán también varias categorías generales a seguir.

6.2.1. Relación entre los contenidos del plan de estudios y el anime y el manga

La inclusión o ausencia de contenidos relacionados con el anime y el manga en el plan de estudios también es un asunto relevante, ya que es ahí donde estudiantes y docentes encontrarán la guía sobre lo que se va a aprender y lo que se va a enseñar durante la carrera. Por lo tanto, es importante hacer una revisión de la perspectiva de los estudiantes y docentes sobre este asunto. Es fundamental aclarar que, a partir de este punto se dará prioridad a presentar la perspectiva de los participantes desde su propia voz, es decir, desde las palabras que expresaron en las entrevistas. Lo anterior, fundamentado en lo que Taylor, Bogdan y DeVault (2016) estipulan en torno a que toda investigación cualitativa debe ofrecer una descripción lo más cercana y fiel a los participantes, lo que incluye presentar sus palabras y las intenciones que hay en ellas desde su propia fuente. Esto proporcionará una serie de reflexiones generadas desde los propios participantes, que posteriormente servirán para fundamentar más elementos de la discusión.

Perspectiva de los estudiantes

En lo relativo a la inclusión del anime y el manga dentro de los contenidos del plan de estudios de la carrera, los estudiantes comentaron lo siguiente:

Salma no ha visto de ninguna manera incluido al anime y el manga en alguna materia que ha cursado en la carrera. Nana tampoco ha encontrado ningún contenido que incluya alguno de estos medios, ni siquiera en materias de historia del arte. Leeani coincide en que tampoco ha contemplado ningún contenido de este tipo en ninguna materia que ha llevado hasta el momento. Juan observó que en una materia que relativa a métodos de investigación se resaltaron algunos temas del anime y el manga, sobre cómo podrían funcionar para ciertos proyectos, sin embargo, no fue algo propio de los contenidos, sino algo que surgió del momento.

Sobre la alusión del anime y el manga con relación a la creación artística desde el plan de estudios de la carrera, los estudiantes estuvieron de acuerdo en esto:

Salma no ha notado que el plan de estudios se haga alusión a que el anime y el manga tengan alguna relación con el arte o la creación artística. Ella cree que ya “depende de cada quien lo que quiera hacer, pero no es como que nos digan de que, ah, pueden también tomar esta opción de crear” (estudiante Salma, 2024, p. 17). Nana, por su parte, considera que no ha visto nada parecido durante su paso por la Etapa Básica, aunque no tiene idea de si conforme vaya avanzando aparecerá.

En cuanto a sí existen contenidos del plan de estudios que pudiesen ayudar a desarrollar obra relacionada con el anime y el manga, los estudiantes respondieron así:

Juan ha observado una conexión entre los contenidos y la creación de obra de este tipo:

Totalmente, sí, sí ha habido en cuestión de teoría y cuestiones así, pero esto ya es muy personal. Yo lo aplico muchos de los temas que hemos visto, por ejemplo, varias clases de teoría y disciplinarias me han ayudado a entender muchas cosas que yo no entendía

antes de Occidente. Y eso me ayudó a comprender, por ende, como ya en reflexión y retrospectiva, por qué suceden las cosas como suceden al tratar de que la gente en Occidente comprenda el anime y el manga [...] Tomando en cuenta el manga y ya en cuestiones más técnicas, en dibujo totalmente me ayuda muchísimo, porque me especializo en la figuración humana. No dibujo académicamente a la figura humana como tal, no soy representativo, no soy realista, pero me ayudan, me han ayudado muchísimas clases, me han ayudado un chorro en mejorar mis técnicas de dibujo. (Estudiante Juan, 2024, p. 10)

Nana realizó una valoración sobre las materias que a su consideración podrían conectarse con la creación de anime y manga:

Pues yo creo que todas las que tengan que ver con estar en algún taller, algo relacionado con el dibujo o la pintura. Pues eso, lo que sea que estés haciendo te va a ayudar para desarrollar lo que sea que estés haciendo. Y pues como el anime es más bien como dibujo, pues sí te va a ayudar para mejorar tus habilidades. (Estudiante Nana, 2024, p.19)

Aunque JJ consideró que en el semestre que se encuentra cursando no hay ninguna materia que le pueda ayudar en este ámbito, se aventuró a imaginar que en los próximos semestres esto podría cambiar:

Creo que después llevaremos algo de anatomía y esa estaría bien, porque pues, como quiera, pues el anime es un estilo que es pues una persona. Hay cosas que, así como las manos, los pies, que a mí se me dificulta y yo las oculto, así de que las manos en los bolsillos. Y pues siento que esa clase serviría para hacer como más animados, así como en cuerpo completo, así de que mostrando las manos. (Estudiante JJ, p. 14)

En lo relativo a sí algunos contenidos del plan de estudios podrían entrar en confrontación con su manera de crear derivada del anime y el manga, los estudiantes enunciaron las siguientes posiciones:

Juan, pensó este tópico desde una posición muy particular:

Si entran en confrontación, pero para bien. Y a lo que me refiero con esto es que, por ejemplo, en la clase ZZ con la docente Z hubo veces en las que me sacudía la mente, de tal manera que me ponían a pensar «¿por qué estás haciendo esto de esta manera y no de esta manera?» [...] En este caso es una confrontación en la cual evolucionas de una manera o cambias para una diferente forma de representar tus obras y de cómo pensarlas y de cómo crearlas. (Estudiante Juan, 2024, p. 10)

Salma, en otro sentido, mencionó que quizás no eran los contenidos en sí los que los podían confrontar, sino la interpretación de estos contenidos, tal como lo muestra en el siguiente comentario:

Cuando entramos apenas, una maestra nos dijo de que «aquí no vienen a hacer sus dibujitos de anime, de que aquí no, no, y esto no es arte, que quien sabe qué», así, y nosotros, pues de... «¿cómo me aceptaron a mí?», porque yo mandé en mi portafolio para entrar, mandé puras pinturas de anime [...] Sí, le digo, está como muy arraigada esta idea de que no es profesional, el anime [...] Estamos viendo en clase justo la importancia que le da uno al realismo, y o sea, como que te cuestionas «¿por qué a esto sí y a lo otro no?» si puedes como transmitir lo mismo [...] Yo creo que desde el principio nos quitaron esta idea. (Estudiante Salma, 2024, p. 11)

Nana, por su lado, coincide con el punto anterior y lo complejiza:

Yo no creo que en sí sea el tema del temario, más bien los maestros, que, pues, te ponen trabas. De que, pues, hay algunos que realmente no les gusta que sean, pues,

personajes de anime. Se van con este argumento de que no es original o eso tiene que ser algo hecho por uno mismo. Pero también siento que es como súper hipócrita, porque muchos movimientos artísticos todos pintaban igual, todos dibujaban igual, todos eran la misma cosa. Y es como bueno, el anime también es su propio movimiento artístico. Si lo vemos de esa manera, como lo estaban viendo ellos, todo, siento que es como muy hipócrita de su parte que estén excluyendo el anime. (Estudiante Nana, 2024, p. 20)

Sobre si la visión del plan de estudios en torno al arte ha influido en los estudiantes a la hora de crear obra relacionada con el anime y el manga, los estudiantes coincidieron en algunos puntos:

Salma comenta lo siguiente sobre su creación en la actualidad en torno a esta cuestión:

Pues sí siento que he cambiado mi forma de crear. Pero no sé, es yo creo que un proceso muy lento, porque en semestre pasado en la clase YY nos obligaron a salir del semestre sabiendo dibujar, sabiendo pintar piel, entonces era como, choca esto de tu propia obra y de la escuela. Entonces, eh, es, justo esa obra de la piel, la acaban de seleccionar para Muro Verde¹⁵, está ahí expuesta. Entonces como que me puse a reflexionar y dije, guau, porque mandé dos obras, mandé esa y otra que eran mis monitas chinas, y las monitas chinas no las aceptaron. Y así es, a lo mejor aquí dentro de la escuela esto va a impactar más, pero no por eso voy a dejar como mi estilo de lado, ya que puedo seguir creando allá afuera. (Estudiante Salma, 2024, p. 12)

¹⁵ El Muro Verde es un espacio gestionado por los mismos estudiantes para el montaje de exhibiciones dentro de la Facultad de Artes. Su historia proviene de las primeras instalaciones de la facultad. En la sección donde estaba la biblioteca de la escuela había un muro verde que los estudiantes pidieron usar para colgar obra. Y de ahí se mantuvo el nombre de Muro Verde. En la actualidad se usan algunos de los muros de los edificios de la facultad para hacer estas exhibiciones. (Docente Benjamín, 2024, p. 17)

Juan, por su parte comentó lo siguiente sobre si le había influido esto a la hora de crear este tipo de obras: “creo que sí, pero no es, o sea, no lo pienso todo el tiempo, pues, es más, como ya estoy en este punto y lo voy a tratar de hacer bien” (Estudiante Juan, 2024, p. 11).

Perspectiva de los docentes

Sobre si los docentes han identificado cuestiones relativas al anime y el manga dentro de los contenidos del plan de estudios, la mayoría de las visiones coincidieron, aunque con diferentes matices e interpretaciones personales.

Benjamín, por su parte, reconoció que algunos contenidos dentro del plan de estudios de la carrera se podrían ajustar a la creación de anime y manga. En este sentido, expresa lo siguiente: “[...] en Artes Plásticas puede haber sido una puerta de ingreso a esta clase de prácticas la optativa de Ilustración” (Docente Benjamín, 2024, p. 7). Aunque, sobre lo anterior, él mismo reconoció que estos contenidos no se dedicaban exclusivamente al anime y el manga.

Claudia, en otro sentido no ha observado a detalle los contenidos del plan de estudios de la carrera, sin embargo, comentó lo siguiente:

Hasta dónde sé, no hay algún contenido, porque yo he impartido diferentes materias y he revisado las cartas descriptivas de esas materias y no hay ninguna de las que me han tocado a mí impartir que esté relacionada con el anime. Pero, pero sí, ahí pues, sabes que existe la libertad de cátedra y que cada maestro puede implementar ahí un tema que consideré que sabe, de su conocimiento, y que le interese y que lo pueda adaptar a la competencia de la materia [...] Si yo fuera alguien apegada al anime, aprovecharía el tema de figura humana para meterlo, pero yo prefiero ir lo académico. (Docente Claudia, 2024, pp. 6-7)

Randy, por su parte, hizo énfasis en el papel de las materias obligatorias y su relación con estos contenidos:

Hay que recordar que en términos curriculares se considera parte del plan de estudios de manera central o destacable solo a las, o bueno, de preferencia a las materias obligatorias. Y en torno a eso puedo decirte que yo no, en todos estos años, yo no he conocido un caso de una materia que se tome en serio esta cuestión de la influencia del manga y el anime [...] Ha habido materias optativas que trabajan con cómic, que, como su nombre lo indica, no habla exclusivamente del manga, habla de cómics, que llamaríamos cómic occidental. (Docente Randy, 2024, p. 6)

AGBK, por último, apuntaló algunos aspectos relacionados con las competencias dentro del plan de estudios, así como en lo que se espera que cumpla el plan de estudios y la manera en que puede contrastar con los contenidos del anime y el manga, ya que como explica: “Hablando del plan de estudios, tenemos que fortalecer cierto conocimiento y generar ciertas, eh, se me fue el nombre, este, competencias. Las competencias están relacionadas con nuestros procesos. Ahora, sin embargo, no, no los podemos amputar. Esto es muy difícil” (Docente AGBK, 2024, p. 4). Por lo anterior, AGBK reflexiona sobre hasta dónde los contenidos del plan de estudio delimitan lo que los estudiantes van a aprender y cómo lo van a aprender, sobre todo si ya tienen conocimientos previos e influencias artísticas no académicas, en este caso del anime y el manga. Aunque, ella admite que no se pueden dejar de lado que hay ciertas competencias que se deben de cumplir, aunque cree que estas se pueden alcanzar de manera no tan rígida.

En cuanto a la alusión del anime y el manga con relación a la creación artística desde el plan de estudios de la carrera, todos los docentes fueron muy concisos y coincidieron en que no pudieron observar alguna mención a esto en ningún documento oficial.

Sobre si los docentes han encontrado contenidos del plan de estudios que a su consideración podrían ayudar a desarrollar obra relacionada con el anime y el manga, estos llegaron a distintos términos, aunque la mayoría con semejanzas.

Randy, por ejemplo, ofreció un primer comentario:

Podemos encontrar ejemplos en las materias prácticas orientadas al dibujo, a la pintura, escultura, incluso, bueno, de las materias de taller, que les decimos, te muestran una serie de pautas y de técnicas para lograr un objetivo, para desarrollar una competencia general y algunas específicas. Y ahí es donde se da la oportunidad de llevar estos conocimientos, esta forma de pulir los talentos de los estudiantes para que eventualmente si quieren, hacer manga, obviamente, lo hagan. Pero como dicen algunos maestros de taller, o sea, que tengan herramientas para decidir qué hacer con su obra. (Docente Randy, 2024, p. 8)

Claudia, en lo particular, encuentra que algunas materias muy específicas, relacionadas con el dibujo y la pintura, las cuales podrían ayudar a estos objetivos de los estudiantes, sin embargo, matiza lo anterior de la siguiente manera:

Todas las materias de taller e incluso, pues toda la carrera, puede servir. Toda la carrera está enfocada a que ellos desarrollen, se desarrollen como artistas y que desarrollen su creatividad y sus habilidades para crear obra. Todas, eh, por lo menos las de dibujo o pintura, en todas pueden hacer. (Docente Claudia, 2024, pp. 8-9)

AGBK, por último, encontró materias y contenidos muy específicos al respecto de esta cuestión:

Están las materias relacionadas con la ilustración y la figura humana, ¿no? Es decir, si vas a hablar de estilización, claro que vas a hablar, vas a poner la estilización de Modigliani, ¿no?, Las máscaras africanas, cómo le influyeron a Picasso, también. Pero

también ahí puedes meter la estilización del anime, cómo elongan las extremidades, cómo agrandan los ojos. Este interés por cómo el ojo tiene esta capacidad expresiva. (Docente AGBK, 204, p.10)

En lo relacionado al tema de si algunos contenidos del plan de estudios podrían entrar en confrontación con su manera de crear derivada del anime y el manga, los docentes enunciaron los siguientes comentarios:

Randy, para empezar, mantuvo una posición muy firme al respecto en cuanto a que no existe en sí ninguna confrontación:

No, no creo. Y lo digo porque el plan de estudios está diseñado para dar herramientas, para brindar herramientas para el trabajo de los estudiantes [...] El verdadero obstáculo, yo creo, tiene que ver con la motivación. En todo caso, sí hay maestros [...] que digan a los estudiantes que «esto no es arte, es una pérdida de tiempo, es una cosa en la que no te debes ocupar». Pues, eh, eso es otro, ya es otro rollo [...] Insisto, el trabajo que se plantea desde el plan de estudios está orientado a dar elementos muy genéricos para el desarrollo de una habilidad. (Docente Randy, 2024, p. 10)

Benjamín, por el contrario, ofreció elementos que sí establecen una especie de confrontación, tal como lo expone:

Por un lado, sí confronta, por otro lado, y esto lo comento como historiador de arte, más que una confrontación, que los haría quizá distanciarse o generar una distancia crítica hacia lo que impulsivamente ellos hacen, yo creo que lo que genera son tensiones. Porque vienen de una formación de una alfabetización visual determinada, por esta estética que proviene de la cultura del anime y el manga, que luego se cruza o es atravesada por una serie de cánones representacionales de la cultura occidental. Sí, por eso mencionaba que el plan de estudios es muy conservador, en el sentido de que la

línea de entendimiento de representación visual no deja de ser occidental [...] Y lo que hace es que la mayoría de estos estudiantes [...] no tienen esta tradición ni tienen este conocimiento. Entonces, por primera vez en una formación universitaria, se les está dotando de estos elementos formativos, que, al momento de incitarlos a una producción propia, lo que hacen es cruzar estos dos elementos, entonces ves esta tensión.

(Docente Benjamín, 2024, pp. 8-9)

En cuanto a la cuestión de si la visión del plan de estudios en torno al arte ha influido en los estudiantes a la hora de crear obra relacionada con el anime y el manga, los docentes expresaron varios comentarios contrastantes:

Randy acudió directamente a una de las competencias del plan de estudios para fundamentar lo mucho que él considera que éste puede influir en la carrera artística de los estudiantes:

Bueno, una de las competencias que tiene el plan de estudios [...] es generar obras de calidad y congruencia discursiva, integrando materiales, herramientas y técnicas propias del quehacer de las artes visuales, para contribuir al desarrollo del campo profesional del arte con una actitud responsable. Considerando esa, hay varias otras más, pero esa es la competencia que está orientada a la parte productiva, la generación de obra y, como puedes darte cuenta plantea en un sentido muy amplio, porque, pues, bueno, igual en el diseño curricular así lo exigen, la formación de los estudiantes en términos de esa necesidad, otra vez, de pulir sus talentos, de capacitarlos en la producción profesional de obra artística, hacerlos profesionales, pues como exige cualquier carrera. Y eso implica también que la carrera tiene que tener una sensibilidad, y los maestros también, con respecto a los proyectos individuales de los estudiantes. Si un estudiante viene con la. Inquietud, con el deseo de crear manga, por ejemplo [...] pues en nombre

de esta competencia declarada en el plan de estudios, pues hay una obligación incluso, ¿no?, por parte nuestra, de impulsar eso. (Docente Randy, 2024, pp. 10-11)

Benjamín, en contraparte, no considera que el plan de estudios realice esa influencia, sino que directamente omite el tema:

Bueno, por un lado, sucede esta tensión de la que yo te había comentado, y, sin embargo, el plan de estudios no hace algo al respecto, simplemente deja que, vaya, que suceda, si sucede. Sí, no está detectado, ni en la parte disciplinaria ni en la parte teórica. No abordamos esta, o sea, es como que, como si decidiéramos no aprovechar que ya vienen con esta formación visual que luego emplean en términos representacionales. No la ponemos al servicio de lo que ellos. (Docente Benjamín, 2024, p. 10)

Claudia, desde otra postura, realizó una particular lectura de cómo el plan de estudios incide en la ampliación general de conocimientos artísticos de los estudiantes:

Sí influye [...] De hecho, sí vienen con esa tendencia a dibujar, con esa «muletilla» de dibujar estilo anime, que, porque no saben dibujar de otra manera. A veces cuando ha pasado eso, ¿no?, este, pues se les enseña aquí anatomía humana [...] y ellos también desarrollan la habilidad de observación. Observamos obra de artistas, de otros, de pintores y artistas de otras épocas y contemporáneos. Y de esa manera [...] ellos mismos es que se les amplía el horizonte. Entonces, si tú tenías poquitas opciones antes de entrar a una carrera, por decir, y después de salir de la carrera, no te puedes quedar igual. Obviamente se te amplía el horizonte y ya no te vas a conformar con lo mismo que tenías antes. (Docente Claudia, 2024, p. 10)

AGBK, para terminar, hizo énfasis en el perfil de egreso que marca el plan de estudios y cómo éste se enfoca en ciertos aspectos particulares que busca en los estudiantes:

El plan de estudios tiene un perfil de egreso. Y el perfil de egreso dice: vas a ser, puedes ser docente, puedes ser crítico. Entonces se encaminan a los estudiantes, sobre todo en la Etapa Terminal, de diferentes maneras y ahí los separan. Es muy, muy extraño que un estudiante que entró con la inquietud de ser dibujante de anime o manga termine hasta el final con ese perfil. Porque justo el plan de estudios les lleva a que resuelvan otras propuestas, a que, este, resuelvan, no sé, los lleva por el performance, ya, por el espacio, la acción, este, a otros lenguajes, a otras, este, pues sí, otros, otros discursos. (Docente AGBK, 2024, p. 12)

Tabla 6. Resumen de las perspectivas de la categoría de análisis: Relación entre los contenidos del plan de estudios y el anime y el manga

Categoría de análisis	Definición operativa	Perspectiva de los estudiantes	Perspectiva de los docentes
Relación entre los contenidos del plan de estudios y el anime y el manga	Ofrece reflexiones sobre la presencia o ausencia del anime y el manga dentro de los contenidos del plan de estudios de la carrera	<p>Dos estudiantes de seis no encontraron contenidos explícitos sobre anime y manga en el plan de estudios, aunque han observado que en ocasiones sus docentes hacen comentarios al margen sobre anime y manga, aunque estos no provienen de los contenidos sino de la propia iniciativa del docente.</p> <p>Dos estudiantes de seis no han notado que el plan de estudios haga alusión al anime y el manga, así que</p>	<p>Dos docentes de cuatro reconocen contenidos del plan de estudios que de manera tangencial se pueden relacionar con el anime y el manga, aunque nunca de manera directa.</p> <p>Dos docentes de cuatro hacen énfasis en que el docente puede interpretar los contenidos a su favor, en caso de querer introducir este tipo de temáticas si así lo desea, mientras que esto vaya enfocado en cumplir con la</p>

		<p>consideran que depende de cada estudiante si desea incursionar en este tipo de creación.</p> <p>Tres estudiantes de seis consideran que algunos contenidos prácticos del plan de estudios los pueden ayudar en la creación de obra de este tipo, sobre todo a partir de las materias más técnicas, con relación al dibujo o la pintura.</p> <p>Tres estudiantes de seis creen que la manera en que están conformados los contenidos del plan de estudios puede hacer que choque con su creación artística relacionada con el anime y el manga, aunque están de acuerdo en que esto depende mucho de la interpretación del docente. En otro sentido, a veces consideran positiva esta confrontación, ya que los hace reflexionar sobre su propia forma de crear obra de este tipo.</p>	<p>competencia de la materia.</p> <p>Un docente de cuatro observa que dentro de las materias obligatorias no existen un tipo de contenidos tan enfocados, debido a que estas buscan desarrollar una formación en artes plásticas más general y tradicional.</p> <p>Tres docentes de cuatro conciben que las materias prácticas, más enfocadas a la pintura o el dibujo, podrían dar pauta para que los estudiantes que así lo deseen puedan desarrollar trabajos dentro de los intereses del anime y el manga. Aunque esto se realizaría generalmente a partir de una iniciativa y bajo la guía del propio estudiante.</p> <p>Un docente de cuatro considera que los contenidos del plan de estudios pueden entrar directamente en confrontación con los estudiantes, asumiendo que esta</p>
--	--	--	--

		<p>Una estudiante de seis considera que la manera en que está creado el plan de estudios, así como las expectativas que genera en el estudiante, han influido a la hora de tomar decisiones sobre qué tipo de obra va a crear para una clase (ya que ha notado que se privilegian los estilos de obra más occidentales y tradicionales). En contraste, un estudiante de seis considera que a veces se puede desarrollar un reforzamiento de los estilos del anime y el manga en algunos estudiantes, con el fin de mantener lo que ellos conciben como parte de su discurso personal, a pesar de que con el plan de estudios.</p>	<p>confrontación se puede dar por iniciativa del docente, a partir de sus propios intereses y motivaciones.</p> <p>Un docente de cuatro está de acuerdo en que debido a las competencias que se buscan desarrollar en el plan de estudios, estas tienden a orientarse hacia cierto tipo de productividad, que muchas de las veces no resulta compatible con lo que lo estudiantes buscan realizar. Esta situación hace que muchas veces estos se decanten con hacer lo que se les pide en clase para la evaluación, en lugar de lo que ellos desean hacer.</p>
--	--	---	--

6.2.2. Adaptación de los contenidos del plan de estudios para la creación relacionada con el anime y el manga por parte de los estudiantes

En el apartado anterior, ya se pudieron vislumbrar ciertos atisbos de cómo algunos de los estudiantes han realizado ciertas adaptaciones del contenido del plan de estudios para su

propio proceso creativo, con relación al anime y el manga. En esta ocasión de ahondará en ello.

Salma comentó que no ha observado de manera específica contenidos de anime y manga dentro de sus materias, pero, según ella:

Nos enseñan cosas y con eso hacemos ya lo que queramos nosotros, pero no es como que nos hayan dado un módulo así de que, ah, cómo dibujar la anatomía así del cuerpo de monas chinas. No, no, o sea ahora, por ejemplo, ahorita nos están dando sobre dibujo, y hasta el próximo semestre creo que vamos a ver anatomía. Eh, y eso claro que te sirve, pero no siempre, creo que mantienen este camino de lo tradicional, pues más rígido, como dibujo casi técnico. (Estudiante Salma, 2024, p. 10)

Juan es un caso especial, ya que cómo se había precisado anteriormente, la razón primordial por la que entró a Artes Plásticas fue porque quiere ser artista de manga. Sobre esto él realizó una reflexión sobre la manera en que podría lograr esto:

Sé que no está muy relacionado y el plan de estudios a lo mejor no soporta todo, pero creo que, ahora sí que es la cuestión de perfilar la carrera, ¿lo que tú quieres?, ¿no? Y afortunadamente la UABC te lo permite. Eso, te permite perfilarla de cierta manera, que se aplique o se adapte lo más posible a lo que tú quieres. Porque no está como la tal la carrera más que en Japón, no hay carrera de manga acá, pero, eh, ni siquiera la ilustración es como, ni siquiera Ilustración se acerca tanto como Artes Plásticas. O sea, es mucho acerca de dibujo y de temas relacionados a eso. Entonces Artes Plásticas fue como que lo que encontré más afín a eso. (Estudiante Juan, 2024, p. 4)

Sobre esta idea, Juan complementó mencionando el papel activo que él ha mantenido a partir de esta posición, entre los contenidos del plan de estudios y sus propios intereses con relación al anime y el manga:

Yo hice las conexiones. Yo estoy aquí por conexiones propias. Y si puedo hacer como una *side note*, o como una nota al lado, es algo que creo que me ayuda muchísimo a perseverar dentro de la carrera [...] Ahorita que estoy haciendo las conexiones por mí mismo me mantiene más amarrado, de manera no involuntaria, sino voluntaria a lo que yo quiero hacer. (Estudiante Juan, 2024, p. 11)

Rose Blonde ha percibido que, a pesar de que en los contenidos del plan de estudios no hay ningún apartado sobre anime y manga, en el interior de las dinámicas de las materias se puede dar la oportunidad de crear obra de este tipo:

El programa no dice nada de no poder implementar nada de anime, lo cual considero, pues que está bien, que no haya esta clase de restricciones. De hecho [...] en una clase [...] en una de mis obras plasmé un relato de la mitología japonesa con la diosa Amaterasu, y pues la retraté. O sea, tomé elementos del ukiyo-e, pero los rasgos de la diosa, eso sí, fueron más parecidos al anime. (Estudiante Rose Blonde, 2024, p. 12)

Rose Blonde añadió que, a pesar de que en los contenidos de la materia no se aborde explícitamente que se puede realizar este acercamiento al anime y el manga desde la obra de los estudiantes “no aparece nada, pero tampoco lo prohíbe. Así que, mientras no diga que esté prohibido” (Estudiante Rose Blonde, 2024, p. 13).

A pesar de lo anterior, hay que dejar en claro que esta idea de creación relacionada con el anime y el manga proviene de una iniciativa por parte de los estudiantes, no del plan de estudios ni del propio docente.

Perspectiva de los docentes

Sobre la adaptación de contenidos del plan de estudios para la creación de obras influidas por el anime y el manga por parte de los estudiantes, algunos de los docentes opinan que estos muchas veces realizan estrategias de apropiación de los contenidos para sus propios

finés, aunque esto obedece a los intereses de los mismos estudiantes, así como del tipo de materias y sus docentes. Benjamín ejemplifica muy bien la visión anterior, ya que, considera que esta adaptación de los contenidos se puede dar quizás como una consecuencia de los mismos impulsos plásticos de los estudiantes, es decir, por iniciativa de ellos. Así es que, según él algunos contenidos del plan de estudios podrían ser utilizados por los estudiantes a partir de las siguientes pautas:

Depende de lo que los estudiantes decidan hacer, no solamente en las formas de representación plástica que provengan del anime o manga, sino también en las de desarrollo técnico que les permita hacer una clase particular de anime y manga. Este, que vaya a contener elementos técnicos un poquito más de este lado. (Docente Benjamín, 2024, p. 8)

Tabla 7. Resumen de las perspectivas de la categoría de análisis: Adaptación de los contenidos del plan de estudios para la creación relacionada con el anime y el manga por parte de los estudiantes

Categoría de análisis	Definición operativa	Perspectiva de los estudiantes	Perspectiva de los docentes
Adaptación de los contenidos del plan de estudios para la creación relacionada con el anime y el manga por parte de los estudiantes	Ofrece conexiones sobre la adaptación de contenidos del plan de estudios a la creación artística relacionada con el anime y el manga por parte de los estudiantes	Dos de seis estudiantes consideran que a partir de lo que se enseña en clases ellos pueden hacer lo que quieran, incluso si es relacionado con el anime y el manga. Sin embargo, esto de da dentro de ciertos límites, ya que señalan en clase generalmente se busca un tipo de	Un docente de cuatro reconoce que los estudiantes realizan estrategias de apropiación de los contenidos del plan de estudios, para sus propios fines relacionados con la creación influida por el anime y el manga. También encuentra que esta adaptación de los contenidos responde como consecuencia a los impulsos plásticos,

		<p>creación más tradicional.</p> <p>Un estudiante de seis encuentra que, aunque el plan de estudios no contemple lo relacionado con el anime y el manga, la carrera se puede perfilar, ya que existe cierta flexibilidad en los contenidos que se aprenden y los productos derivados de ese proceso, aunque para ello haya que realizar las conexiones necesarias de manera individual.</p> <p>Un estudiante de seis reconoce que, ya que el plan de estudios no pone límites explícitos sobre la creación relacionada con el anime y el manga, esta se puede realizar, siempre y cuando se desee.</p>	<p>así como de la iniciativa propia de los estudiantes. De igual manera, considera que esta adaptación va a depender, tanto del tipo de representación plástica y del desarrollo técnico de los contenidos que les permitan crear algo relacionado con el anime y el manga, algo que no en todas las materias sería posible.</p>
--	--	--	--

6.3. Discursos estéticos de los estudiantes a partir de las subjetividades docentes

En este apartado se realizará una interpretación sobre la manera en la que los estudiantes de Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali configuran sus discursos estéticos sobre anime y manga a partir de su exposición a las

subjetividades de los docentes. También en esta ocasión, se mostrarán algunas categorías generales a tomar en cuenta.

6.3.1. Currículo oculto de los docentes con relación al anime y el manga

Como ya había ocurrido en el apartado previo, hay cuestiones del currículo oculto¹⁶ que salen a relucir a la hora de que los docentes introducen temas relativos al anime y el manga. Lo anterior resulta relevante de comprender, ya que expone los momentos y las razones en que estas conversaciones se manifiestan.

Perspectiva de los estudiantes

Salma ha notado que ciertos temas sobre anime y manga se introducen en ocasiones por parte de los docentes, incluso menciona que hay algunos que le dan mucha importancia al tópico. Ella comentó de manera específica el caso de un docente que sacaba el tema en clase: “era el único que nos hablaba así de caricaturas y todo esto, y nos ponía varios ejemplos, como cuando estábamos viendo lo del marketing, de cómo se vende el anime” (Estudiante Salma, 2024, p. 10). En otra ocasión, mencionó Salma, una docente hizo un comentario negativo sobre los dibujos estilo anime a la vez que apreciaba más los dibujos de corte realista:

¹⁶ [El currículo oculto consiste en] todo aquello que no se considera como real, pero que está presente de manera implícita y que influye en el proceso enseñanza-aprendizaje, que motiva o desmotiva a las partes como por ejemplo las propias creencias del docente, las experiencias de éste, las normas y reglas que se establecen en la impartición de la clase, la forma de calificar, las tareas que se envían, las estrategias empleadas para la enseñanza, las vivencias en el aula, las experiencias y conocimientos previos de los estudiantes, los aportes de estos, los casos presentados para análisis, la habilidad del docente para llegar al estudiante, los enfoques que emplea, el clima que crea, el apoyo que brinda, la iluminación y aireación de las aulas, el estado de las baterías sanitarias, los programas escritos que se llenan enteros y se cumplen a medias, los padres que no saben manejar a niños con necesidades educativas especiales, maestros que no conocen el manejo de la inclusión de estos niños, problemas de conducta y comportamentales no tratados sí castigados, abordaje de valores que disminuyan el Bullying, la mala relación entre docentes, la lucha por el poder, el trato a los estudiantes por docentes que están próximos a jubilarse o por aquellos que creen que tienen todo el conocimiento y por tanto la última palabra, el mismo sentir de cada docente en cuanto a la satisfacción personal, entre otros. (Marcillo, 2019, pp. 64-65)

De hecho, con ella entregamos obra y yo seguía haciendo de que mis monas chinas y no me dijo nada. Pero sí, yo me acuerdo que les echaba muchas flores a los trabajos, estos más realistas. Entonces sí, como que depende de cada profe, pero tampoco es como que hablen mucho de eso. Entonces uno se queda con la primera impresión.

(Estudiante Salma, 2024, p. 11)

Juan recordó que algo semejante sucedió dentro de a de sus clases, a la hora de discutir temas sobre historia del arte. En esa ocasión el docente relacionó de manera crítica ciertas características del arte moderno con el anime y el manga, lo que mostró cierta tendencia negativa hacia este tipo de productos culturales:

Fue iniciativa del docente. También fue como que una manera en la cual el profesor abordó el tema que no necesariamente tenía que ser así, pero abordó esa manera.

Recuerdo haber tenido sentimientos muy encontrados con esa clase, porque se dijeron algunas cosas del anime y del manga, que muy bien son ciertas, pero se ignoran otras.

(Estudiante Juan, 2024, p. 8)

Perspectiva de los docentes

Con relación a los docentes, estos han admitido que en breves ocasiones han observado la utilización de un currículo oculto con relación al anime y el manga, ya sea en otros docentes o incluso por parte de ellos. Esto responde a distintos propósitos, como se puede observar en cada caso.

Para comenzar, Randy aludió a la utilización del currículo oculto en algunas ocasiones muy particulares:

Ya sabemos que el ejercicio de la docencia muchas veces implica eso que se da en llamar el currículo oculto, que no es algo malo en sí mismo, siempre que ayude a alcanzar la competencia. Y lo que sí te puedo decir es que sí hay y ha habido profesores que son

sensibles con respecto al tema del manga y el anime. No sé qué tan otakus sean, pero sí, eh, sí se han tocado esos temas en nuestras aulas. (Docente Randy, 2024, p. 7)

De esta manera, la utilización del currículo oculto no sería algo evidente dentro de la materia, sino que saldría de una aportación del propio docente.

Siguiendo la misma idea, AGBK comentó que ella misma ha utilizado el currículo oculto, incorporando temas sobre anime y manga muy específicos en algunas de sus clases, tal como lo comenta a continuación:

Considero que hay que usar a nuestro favor esta inserción cultural que ellos han adoptado y que les encanta. En lugar de amputarla o de desarraigarla, que es muy difícil y es un despropósito. También pienso que, por ejemplo, justo en dibujo de figura humana, que es la tercera unidad, es gestualidad, ahí ya lo podemos emplear, porque vemos antropomorfia, que está lleno el cómic y el anime de figuras antropomórficas. (Docente AGBK, 2024, pp. 8-9)

En este mismo sentido, AGBK, también ha utilizado el currículo oculto para introducir algunas reflexiones derivadas del anime y el manga, a partir de las siguientes intenciones:

Lo que yo mencionaba a un grupo de maestras y maestros es hay que apropiarnos de eso, ¿no? Entonces, cuando empiezan a trabajar con la figura humana, con el canon, al ver al modelo empiezan a hacer representaciones muy estilizadas al modo anime, y el ejercicio se trata de [...] ver a la persona y de hacer una interpretación en dibujo de esa persona de manera más naturalista [...] Y digo, «van a tener en la tercera unidad, que es dibujo, esto, van a tener su oportunidad, esta interpretación». Y otra cosa muy importante, una cosa es [...] visualizarte como un mangaka y otra cosa es replicar lo que otro artista hizo. No, ningún creador, ningún artista puede permitirse el replicar, el limitar o el copiar exactamente un estilo. Entonces, si bien yo sé que estilísticamente hay ciertas bases, pero si se parecen a lo que crea otro artista, no va a funcionar, también hay que

trabajar con eso [...] Tú puedes inspirarte, basarte en cierta estética, pero creando tu propia propuesta. (Docente AGBK, 2024, p. 5)

Tabla 8. Resumen de las perspectivas de la categoría de análisis: Currículo oculto de los docentes con relación al anime y el manga

Categoría de análisis	Definición operativa	Perspectiva de los estudiantes	Perspectiva de los docentes
Currículo oculto de los docentes con relación al anime y el manga	Ofrece observaciones sobre la presencia o ausencia de contenido sobre anime y manga a través del currículo oculto de los docentes.	<p>Dos estudiantes de seis observan que algunos docentes introducen ciertos temas sobre anime y manga, pero con distintas intenciones, ya sea para ejemplificar sobre un tema de la clase y captar la atención de los estudiantes o para hacer un comentario negativo orientado a desalentar este tipo de creación.</p> <p>Dos estudiantes de seis encuentran que algunos docentes han sido críticos, desde el punto de vista de la historia del arte moderno, con ciertos aspectos del anime y el manga. Consideran que este abordaje crítico a veces ha sido acertado pero otras veces se ha encontrado cargado de omisiones por</p>	<p>Dos docentes de cuatro localizan que algunos docentes utilizan el currículum oculto en ocasiones muy particulares, ya sea para construir reflexiones de la clase derivadas del anime y el manga, en cuanto a, por ejemplo, la figura humana o para el aprendizaje técnico enfocado la creación de ciertas representaciones estéticas.</p> <p>Un docente de cuatro visualiza el currículum oculto como una manera de canalizar los propios intereses de los estudiantes en torno al anime y el manga, ya que los puede encausar hacia los momentos durante clase en los que se realizan ejercicios o reflexiones artísticas.</p>

		desconocimiento del medio.	Una docente de cuatro considera que el currículo oculto sobre el anime y el manga puede ser utilizado a favor de los docentes, si en lugar de buscar amputar o desarraigar estos intereses de los estudiantes se enfocara en trabajar con lo que los estudiantes ya conocen sobre ese tema.
--	--	----------------------------	---

6.3.2. Opiniones sobre el anime y el manga expresadas por los docentes en clase

Las opiniones sobre el anime y el manga expresadas por los docentes durante las clases, a partir de los espacios asignados en las aulas, muestran sus conocimientos y sesgos referentes a estos medios. De igual forma, este tipo de opiniones, al volverse públicas dentro del espacio común que comparten con sus estudiantes, pueden hacer que se den ciertas conversaciones, con diferentes resultados.

Perspectiva de los estudiantes

Rose Blonde comentó que considera que sus docentes tienen un conocimiento básico sobre anime y manga, y que de manera general no poseen ninguna objeción hacia estos medios.

A su vez, Juan expresó lo siguiente, poniendo especial atención en los detalles en torno a la valoración del anime y el manga por parte de sus docentes:

Se me vienen a la mente muchas memorias dentro de este año y medio, bueno, casi año y medio que he estado en la carrera. Hay profesores que [...] explícitamente dicen,

pues lo acepto, pero no lo consumo ni lo tomo en cuenta. Otros dicen lo consumo, lo acepto, me gusta, pero no lo uso. (Estudiante Juan, 2024, p. 11)

Nana mencionó que existe una diversidad de opiniones que los docentes tienen alrededor del anime y el manga, sobre todo a la hora de que observan que los estudiantes tienen cierta inclinación a estos medios:

Hay maestros que saben lo que es el anime [...] y hay otros maestros que ya de plano no saben lo que es, y no les importa saber. Hay maestros que sí saben y sí te dicen «ey, sí está muy bien». O sea, hay mucha diversidad, o sea, no, no hay blanco ni negro, mucha escala de grises. Estudiante Nana, 2024, p. 22)

En ocasiones, las opiniones sobre anime y manga de los docentes han causado incomodidad entre los estudiantes, tal es el caso que narró Nana sobre un encuentro entre uno de sus compañeros y el docente:

Una vez sí tuvo un pleito con un profesor porque pues el maestro decía, bueno, «el anime es machista», porque [...] había un dibujito de un hombre agarrando una mujer, así pues, cargándola en brazos [...] Y pues el estudiante A1, se puso como agüitado porque pues le gusta muchísimo el anime, muchísimo más que a mí, y siento que es como mucha gente habla como sin saber del anime. Lamentablemente, o sea, hablan desde la ignorancia. Está bien tener una opinión, está bien de que les gusta, pero, pues, agarran argumentos que ya no tienen nada que ver. (Estudiante Salma, 2024, p. 25)

Perspectiva de los docentes

Desde la visión de los docentes, estos han expresado diversas opiniones generales en torno al anime y el manga.

Randy, en lo particular manifestó que para él anime y manga se convierten en:

Una expresión artística, indudablemente, que, pues, me ha acompañado toda mi vida.

Creo que es una expresión literaria [...] en el sentido de que obviamente hay un cruce

necesario, inevitable, entre la cuestión pictórica y la literatura, porque [...] el manga y el anime nos cuentan historias. La literatura, la pintura, el dibujo, el cine son las áreas de su incidencia. Y qué bueno que además ha logrado en todos esos años de proliferación y de globalización y de expresión artística, ha logrado ser un género que se legitima a sí mismo, en el sentido de que se le reconoce. Docente Randy, 2024, pp. 11-12)

Benjamín, por su parte, no se siente muy cercano al anime y el manga, debido a razones muy precisas que expone a continuación:

Te confieso que de manga no tengo mucho conocimiento, es algo que veo muy a la distancia. Me sucede con [...] algunas dinámicas culturales o algunas dinámicas de las industrias culturales [...] de las cuales yo me alejo, porque se me hace muy abrumador el campo, muy amplio [...] Con el anime es distinto, mi vía de acceso han sido las películas de Miyazaki, y lo que me fascina es la naturaleza de sus relatos [...] cómo construye personajes, cómo construye los relatos, el entendimiento, el entendimiento del conflicto o del drama, es de una naturaleza muy distinta a cómo se crea drama y conflicto en Occidente. (Docente Benjamín, 2024, p. 12)

Tabla 9. Resumen de las perspectivas de la categoría de análisis: Opiniones sobre el anime y el manga expresadas por los docentes en clase

Categoría de análisis	Definición operativa	Perspectiva de los estudiantes	Perspectiva de los docentes
Opiniones sobre anime y manga expresadas por los docentes en clase	Manifiesta las opiniones generales sobre anime y manga expresadas durante clase por parte de los docentes	Dos estudiantes de seis encuentran que sus docentes tienen una variedad de opiniones sobre el anime y el manga, muchas de ellas contrapuestas. Hay algunos que aceptan este medio e incluso lo consumen, mientras que otros	Un docente de cuatro externa su admiración por el anime y el manga e inclusive encuentra en estos medios una reflexión profunda ante sus propuestas. Un docente de cuatro admite abiertamente su desconocimiento al respecto, y dice no

		<p>no lo toman en cuenta y minimizan su discusión durante sus clases.</p> <p>Dos estudiantes de seis consideran que los docentes ofrecen diferentes opiniones en clase en torno al anime y el manga, dependiendo de su cercanía o lejanía por este medio. Los que lo conocen y se encuentran abiertos a otras culturas no occidentales realizan comentarios relacionados con el interés que les provoca algunas de estas obras. En otro sentido, los que no lo conocen demasiado, a veces por desconocimiento o prejuicio han hecho comentarios despectivos al respecto.</p>	<p>sentir demasiado interés en lo relativo a este mundo, lo que muchas de las ocasiones suele limitar sus comentarios al respecto.</p>
--	--	--	--

6.3.3. Opiniones expresadas por los docentes sobre la relación entre el anime y el manga y la creación artística

Acotando las opiniones de los docentes sobre el anime y el manga a su relación con la creación artística, se puede llevar un paso más adelante la conversación sobre la relevancia de estos medios dentro de una facultad que se enfoca en la formación artística. Por lo anterior, es importante conocer la visión de los involucrados sobre esta cuestión específica.

Perspectiva de los estudiantes

Salma comentó que varios de sus docentes han mencionado explícitamente que consideran que el anime y el manga no son formas de arte: “también hay ciertos maestros, como esta otra maestra para la cual obviamente no es arte. Sí, eh, sí hay estos maestros que como que te ponen esa barda de «no, no, esto no es arte, esto son dibujitos»” (Estudiante Salma, 2024, p. 12).

Por el contrario, Rose Blonde ha escuchado comentarios de algunos de sus docentes a favor del anime y el manga como formas artísticas válidas:

No me acuerdo si fue en la clase YY o en la clase XX, pues yo creo que sí consideran arte el anime y el manga, porque pues entra dentro de la rama del dibujo. Que porque estudia la anatomía humana, los ángulos, los escenarios y también los objetos. (Estudiante Rose Blonde, 2024, p. 16)

Por el lado de Juan, este ha encontrado una variedad de opiniones que van desde el anime y el manga como formas de arte hasta su papel en el mercado del arte:

Hay como que variaciones muy, muy específicas, profesores que literalmente dicen... nunca me han dicho tal como tal es arte, pero sí reconocen el mérito y el trabajo que conllevan otros, simplemente. Ahora otros literalmente dicen es que eso no vende en comparación a otras cosas dentro del mercado artístico. (Estudiante Juan, 2024, p. 12)

Perspectiva de los docentes

Los docentes también manifestaron su visión sobre el anime y el manga con relación al arte, teniendo algunas similitudes y diferencias entre sus comentarios.

Randy reafirmó que estos se trataban de manifestaciones artísticas, además de que ofrecían propuestas novedosas al ámbito del arte:

Creo que por principio de cuentas eso nos lleva [...] por un lado, al ámbito de la creación, eh, pictórica de las artes plásticas, y por el que tiene una estética muy particular, y que tiene una filosofía implícita, y por el otro, hacia la literatura, hacia la forma en que se

realiza el abordaje de los diversos temas. Creo que, además, el manga y el anime son muy occidentales, o sea, se han occidentalizado mucho [...] porque hay una globalidad en donde [...] se reconoce al manga y al anime como constructores de un conjunto de imaginarios o de mitologías [...] El que nos identifiquemos con productos que los japoneses crean para sí mismos implica, pues, hablar sobre la universalidad, de este, no sólo género, sino de este soporte artístico. (Docente Randy, 2024, pp. 12-13)

Claudia coincidió en que el anime y el manga sí pueden considerarse dentro de las manifestaciones artísticas, e incluso realiza algunas apreciaciones sobre su importancia, aunque cree que este medio posee serias limitantes:

Es arte, definitivamente es arte, porque los que lo crearon [...] tuvieron esa visión de expandirlo, ¿no? Y ahora las caricaturas de anime y el manga, pues es hermosísimo. Yo no he visto mucho, eh, manga, así como arte, como en algún museo o galería o algo, pero sé que el arte japonés y el arte oriental ha aportado muchísimo [...] Ellos han tenido toda una historia de pintura [...] Y los creadores también tienen una forma de crear abstracta, muchísimo antes que Occidente [...] Tienen una gran cultura, pero [...] se comercializó mucho y muchos jóvenes se quedaron con esa versión comercial, y salen a dibujar así, ciñéndose nada más a eso, y eso te limita, eso no te contribuye a nada, te limita. (Docente Claudia, 2024, pp. 11-12)

AGBK, también consideró como arte al anime y el manga, e incluso logró valorar su legado a través de las generaciones y su importancia dentro del mundo actual, aunque también apuntaló a reflexionar sobre cómo las nuevas generaciones están interpretando su influencia:

Claro que lo considero arte, eh, y me llama la atención que [...] suelen ser muy juiciosos con quienes... bueno, mencionan algunas compañeras y compañeros que se dirigen a un sector muy pequeño, que es como una cultura, aún no muy desarrollada y, no sé. Porque yo siento que todos los jóvenes lo consumen. Es más, desde nosotros, desde pequeños, ¿no? Nuestras generaciones pasadas empezamos a consumir anime. Pero

en dado caso, el arte contemporáneo también es sectario, es elitista, entonces, sí, siento que hay mucho prejuicio alrededor. Y tal vez tiene que ver con [...] que repliquen, que se parezca a algo que están haciendo, como imitar, como repetir (Docente AGBK, 2024, p. 12)

Tabla 10. Resumen de las perspectivas de la categoría de análisis: Opiniones expresadas por los docentes sobre la relación entre el anime y el manga y la creación artística

Categoría de análisis	Definición operativa	Perspectiva de los estudiantes	Perspectiva de los docentes
Opiniones expresadas por los docentes sobre la relación entre el anime y el manga y la creación artística	Manifiestan las opiniones expresadas por los docentes donde se exprese su postura sobre la relación entre anime y manga y la creación artística	<p>Dos estudiantes de seis observan posturas encontradas de sus docentes a partir de sus opiniones sobre el anime y el manga. Mencionan que hay quienes no consideran estos medios como una forma de arte, ya que para ellos son solo «dibujitos», mientras que otros sí los consideran arte, ya que entrarían dentro de la rama del dibujo, a la vez que se estudia la anatomía humana, los ángulos, los escenarios y los objetos.</p> <p>Dos estudiantes de seis localizan algunas opiniones de sus docentes donde no niegan el papel del anime y el manga como medio artístico, y que, por el</p>	<p>Un docente de cuatro encuentra que estas manifestaciones artísticas son propuestas novedosas en el ámbito de la creación, ya que conforman un cruce entre la literatura y las artes plásticas.</p> <p>Una docente de cuatro dice que, aunque aprecia su vena artística, considera que el anime y el manga son productos demasiado comercializados y por lo tanto limitados en cuanto a su contenido creativo.</p> <p>Una docente de cuatro considera que, a pesar de que el anime y el manga se dirigen a un sector muy focalizado, son</p>

		<p>contrario, valoran el trabajo y dedicación expuestos ahí. Pero, en otro sentido, encuentran otros comentarios donde se minimiza el valor artístico de este medio, incluso dentro del propio mercado del arte.</p> <p>Un estudiante de seis reconoce que algunas de las opiniones de sus docentes se encuentran enfocadas en favorecer una visión más realista del arte, lo que termina por crear una perspectiva que demerita otro tipo de estilos artísticos.</p>	<p>valiosos en cuanto a que son consumidos por un gran público joven, lo que puede terminar por dotarlos de un tipo de conocimiento artístico valioso.</p>
--	--	---	--

6.3.4. Opiniones expresadas por los docentes sobre la creación de obra derivada del consumo de anime y manga de sus estudiantes

En su punto de especificidad más alto, las opiniones expresadas por los docentes sobre la creación de obra derivada del consumo de anime y manga de sus estudiantes, puede revelar cuál es su posicionamiento auténtico sobre este tema, además de ofrecer una visión sobre la repercusión de estos discursos en el aula.

Perspectiva de los estudiantes

Salma mencionó que ha recibido varios comentarios de su obra con esta influencia, por parte de sus docentes, tales como “sí está muy padre, que no sé. Ah, me recuerda a esto...” (Estudiante Salma, 2024, p. 13).

JJ recordó que ha realizado algunos ejercicios con influencia del anime y el manga en sus clases, los cuales han obtenido algunos comentarios de los docentes:

Pues, en la clase de [...] YY, lo de colores, esa clase nos dejaron hacer, fue el único dibujo libre que me lo han dejado hacer, de hacerlo con dos colores complementarios. No fue como tal, un anime, pero sí hice como una mujer estilo anime. La maestra no me dijo nada referente al dibujo, sólo me dijo que, solo me comentó que los colores estaban bien y así. (Estudiante JJ, 2024, p. 19)

Juan recordó ciertos episodios dentro de las clases donde los docentes hicieron comentarios sobre su trabajo influido por el anime y el manga:

Estando en la clase YY me hicieron el comentario del estilo de dibujo que aplicaba, hice una reflexión acerca de las sombras y de las formas que hay en el arte, el concepto de forma y de cómo hay cinco variantes y teníamos que hacer una representación de cada una de ellas y qué formas aplicaba a qué dibujo o a qué ilustración. Y me acuerdo que me ayudó muchísimo para el estilo de arte que hago, para que sea fácil de entender ese concepto, y creo que el profesor lo resaltó. (Estudiante Juan, 2024, p. 13)

En cuanto al acercamiento de los docentes a la obra de Juan, éste se ha dado a través de diversas situaciones:

Ha habido docentes que se interesan, en especial en materias de dibujo, y así, porque se ha dado la oportunidad. El docente es amable y puedo platicar más abiertamente con él, ella, y me puedo acercar más a preguntar cosas ya más directas que necesito para

mi creación propia. Hay profesores que simplemente no me dan la oportunidad porque no se da como que la plática ni nada. (Estudiante Juan, 2024, p. 12)

Rose Blonde habló de los comentarios que surgieron a partir de una obra suya, que se relacionaba particularmente con el anime y el manga, así como con la mitología japonesa:

Con la docente Y, fue por mi pintura de la diosa Amaterasu. Ella me preguntó: «¿cómo voy a manejar mi obra?, ¿bajo qué influencia?», y me dio la total libertad de escribir el texto en japonés, nomás que usé el traductor de Google. (Estudiante Rose Blonde, 2024, p. 16)

Según Rose Blonde, dicha obra fue hecha para una clase de primer semestre, y por la cual recibió comentarios del docente bastante positivos:

Le pareció bastante interesante mi obra. Muy diferente a una temática que estoy manejando, de hecho, pues algunos manejaban pues temáticas más personales, pero yo decidí irme por la cultura japonesa, porque me parece interesante su mitología y cómo los propios cuentos y leyendas de Japón han influenciado a la industria del anime. (Estudiante Rose Blonde, 2024, p. 17)

Perspectiva de los docentes

Los propios docentes también manifestaron sus opiniones sobre la creación artística derivada del consumo de anime y manga por parte de sus estudiantes, desarrollando contrastes entre sus observaciones y su propia subjetividad ante este fenómeno.

Randy, en primer lugar, comentó que, en el pasado, al inicio de la carrera de Artes Plásticas había docentes que tenían opiniones muy sesgadas sobre el anime y el manga:

En los viejos tiempos o cuando comenzaba la Escuela de Artes, teníamos algunas figuras muy destacadas y muy respetables de la plástica bajacaliforniana que daban

clases aquí, desde donde yo estaba recién llegado a la docencia. Y te puedo decir que sí, había un conflicto para ellos en términos de que, a lo mejor, bueno, no consideraban al manga [...] más que como un arte menor. Y entonces tenían algunas expresiones [...] de cierta preocupación con respecto a que hubiera estudiantes [...] que decían «vengo a estudiar Artes Plásticas porque aquí me van a enseñar a dibujar, me van a enseñar a pintar, porque yo quiero hacer manga». Entonces, el enfoque desde el cual algunos maestros de aquella vieja escuela, [...] era muy escéptico. (Docente Randy, 2024, p. 9)

Ya en el presente, Randy considera que esta incorporación de elementos del anime y el manga en la obra de los estudiantes es algo positivo:

Pues me parece muy bien esto, precisamente porque creo que es de muchas maneras, eh, es inevitable que ocurra [...] esta [...] hibridación. Yo creo que eso de inevitable, por esta propia condición de la globalización que se ha dado, de sus productos que forman parte de la cultura popular y del pop a nivel global, ¿no? Entonces, yo, en lo personal, yo como profesor y yo como lector y tal, siempre he valorado mucho una obra que esté llena de referencias que yo pueda identificar [...] Y es una cosa que yo veo constantemente [...] en mis estudiantes de Artes Plásticas. (Docente Randy, 2024, p. 13)

Desde una perspectiva muy íntima, Benjamín ofreció una reflexión muy concienzuda sobre el fenómeno del consumo de anime y manga, así como de su repercusión en la creación de algunos estudiantes:

Me interesa mucho ver cómo podría, en ocasiones cuando esto trasciende en términos conceptuales, sí, cómo el desarrollo temático a través de estas formas de representación, ya hay una como autoconciencia de que estoy utilizando estos elementos visuales para un propósito. Mas no cuando lo que estoy viendo es pura replicación. Y ahí es cuando yo empiezo a asumir una posición más crítica y digo, OK, sí hay una prospectiva

de los estudios profesionales en artes visuales [...] es que si te mantienes en un plano en donde solamente te dedicas a replicar determinadas estéticas, no vas a poder desarrollar una inventiva, entonces está bien que tengas fascinación por estos personajes, pero tienes que inventar uno. (Docente Benjamín, 2024, p. 13)

Claudia también cuestionó la manera en que los estudiantes podían incorporar elementos del anime y el manga en sus obras, ofreciendo más claridad sobre su postura inicial ante este fenómeno:

Es que eso es algo que ya traen, y al contrario, hay que ir limpiando eso. No como si fuera algo malo, no. Pero, pero son muletillas que a veces se traen como cuando uno habla y dice muchas veces la misma palabra, al final es como una muletilla, ¿no? Entonces cuando uno quiere hablar correctamente se va quitando, eso es lo mismo. (Docente Claudia, 2024, p. 12)

AGBK, emitió una posición conciliadora sobre esta incorporación, tomando diversos aspectos de esta realidad, para acercarlo al área en la que incursionan sus estudiantes:

En tanto, al final de cuentas corresponda a la competencia está bien. Porque, bueno, si estamos viendo el canon humano, y de siete cabezas me hacen diez, ah, pues les digo, «estás haciendo algo inhumano, estás haciendo algo caricaturesco», eso va a tener su espacio. No les digo que no, les digo, eso es un proceso posterior, primero, para toda abstracción, eh, para todo proceso de abstracción o de estilización o de sintetización, primero tienes que partir de la realidad, conozcamos la realidad, de ahí ya tú vas a poder proponer. Yo no les amputo para nada su intención de hacer [...] Entonces, pienso que el camino es individual, pero el conocimiento sí tiene que ser muy democrático, pues tenemos que evidenciar lo mismo, en cuanto al plan de estudios. (Docente AGBK, 2024, p. 13)

Sobre el interés en la creación artística relacionada con el anime y el manga de alguno de los estudiantes, salvo Claudia, que no recuerda que le haya llamado la atención alguna obra con tendencia al anime o manga, los docentes mostraron un conocimiento sobre el tipo de trabajo de sus estudiantes, e incluso reconocieron que algunos de sus proyectos les habían llamado la atención, tal es el caso que cuenta Randy:

Pues, me remito un poco a lo que contaba antes. De repente yo tenía algunos estudiantes, como éste que le gustaba [...] la saga de *Zelda*, porque me llamaba la atención ver de qué eran capaces. Yo veo que son capaces de muchas cosas, pero yo les decía, «bueno, pero ¿qué historia quieres contar?», ¿no?, les preguntaba «¿y por qué no te lees esto?, ¿por qué no te lees aquello?», o sea, de repente yo le daba algunas recomendaciones literarias, precisamente porque yo veía un poquito flaca esta faceta, esta parte de la cómo, ¿cómo se llama?, pues sí, del argumento literario, ¿no?, la parte narrativa. Y entonces, sí, de repente, sin que te des cuenta, incluso ya estás dentro del mundo que te propone tu alumno. Y es muy interesante, porque creo que ahí se ve el potencial que tienen para engancharse con un producto que es de calidad, en términos visuales. (Docente Randy, 2024, pp. 13-14)

Benjamín, por su lado, ofreció una reflexión sobre lo que él le ha interesado de la obra de sus estudiantes que, de alguna manera, ha tenido una relación con el anime y el manga:

Me han interesado las que manifiestan una habilidad plástica destacada. Y las que han integrado algunos elementos que me ayudan a mí a comprender un determinado estado afectivo, y las maneras cómo ellos están utilizando el arte como un medio que, hasta en estos casos, no es que hasta el momento es meramente un medio de expresión, ¿sí?, digamos de cuestiones que son circunspectas, ¿no? O sea, una obra donde utilizan elementos visuales del anime para hablar de sus ansiedades, de sus depresiones, ¿sí? Este, y lo que me llama la atención es porque están usando estos medios

representacionales para abordar temáticas que tienen que ver con su propia circunstancia emocional, ¿no? Porque luego mi pregunta sería, bueno, ¿cómo sacarlos de ese juego? Si, entender que el arte no solamente es el medio para poderte ver el ombligo todo el tiempo. (Docente Benjamín, 2024, pp. 14-15)

AGBK le han atraído muchas de las obras de los estudiantes que tienen este tipo de elementos, mostrando especial interés en diferentes aspectos de sus creaciones:

Me ha interesado que elaboran escenas que me remiten al Romanticismo, eh, que es un escenario, hay una emoción, ahí hay una atmósfera y eso se enuncia. Y eso se los enseñaron el anime, es una alfabetidad visual que no aprendieron de la historia del arte sobre Romanticismo, la aprendieron viendo anime. Que saben cómo manejar el color. Eso me encanta, porque ya entran a teoría del color. (Docente AGBK, 2024, pp. 13-14)

Con relación a si los docentes han incentivado alguna reflexión en torno a la creación artística relacionada con el anime y el manga, la mayoría de ellos coincide en que sí ha existido una reflexión de algún tipo.

Sobre lo anterior, Randy, se ofreció a hablar sobre una experiencia que ha experimentado varias veces durante sus clases:

Yo sobre todo en mis clases sobre crítica de arte, yo siempre [...] más temprano que tarde, llegan los estudiantes que presentan algún artista japonés, aunque no sea mangaka. Y entonces yo siempre digo, bueno, el análisis que hagamos de esta obra, primero que nada, tiene que pasar por [...] analizar los elementos formales, su hermenéutica y tal. Y pensar también cómo nosotros tenemos elementos para entender esos productos y por qué. Sí, sí, ha habido varios casos en que me ha tocado incentivar esta discusión, porque pues me interesa que se hable de esos productos que a mí también me gustan mucho. (Docente Randy, 2024, p. 15)

Tabla 11. Resumen de las perspectivas de la categoría de análisis: Opiniones expresadas por los docentes sobre la creación de obra derivada del consumo de anime y manga de sus estudiantes

Categoría de análisis	Definición operativa	Perspectiva de los estudiantes	Perspectiva de los docentes
Opiniones expresadas por los docentes sobre la creación de obra derivada del consumo de anime y manga de sus estudiantes	Manifiesta las opiniones expresadas por los docentes con relación a la creación de obra derivada del consumo de anime y manga de sus estudiantes	<p>Una estudiante de seis considera que la mayoría de los comentarios de sus docentes se ha limitado a decirle si los ejercicios hechos en clase se realizaron de manera correcta o no, sin hacer ningún señalamiento positivo o negativo sobre su influencia del anime y el manga.</p> <p>Un estudiante de seis resaltó que un docente ha realizado comentarios sobre sus obras con influencia del anime y el manga, aunque estos se han enfocado en consejos de cómo mejorar la obra y usando esta como ejemplo para crear una reflexión sobre el ejercicio hecho.</p> <p>Dos estudiantes de seis reconocieron que algunos docentes muestran cierto interés por este</p>	<p>Un docente de cuatro muestra interés por los referentes que se observan en las obras de sus estudiantes con este estilo, realizando muchas veces comentarios con conexiones hacia otras expresiones artísticas.</p> <p>Un docente de cuatro considera interesante el proceso por medio del cual sus estudiantes han integrado este tipo de consumo a sus obras. A partir de lo anterior, muchas veces ha emitido reflexiones con juicios críticos y posicionamientos, sobre todo en lo referente al tema de la replicación de estilos, que es algo observado en algunas de las obras influidas por el anime y el manga de sus estudiantes.</p> <p>Una docente de cuatro ha realizado</p>

		<p>tipo de creación, pero la mayoría no han mostrado disposición para hacer ningún comentario al respecto.</p> <p>Dos estudiantes de seis han localizado docentes que han mostrado curiosidad por este tipo de obras, realizando preguntas sobre estas, aunque los estudiantes consideran que se trata de comentarios muy básicos.</p> <p>Un estudiante de seis considera que unos pocos docentes se interesan a nivel conceptual al ver estas obras, y hasta pueden mostrar sorpresa o duda al observarlas, aunque generalmente no expresan comentarios verbalmente.</p>	<p>comentarios que se enfocan en concebir a este estilo como algo que se tiene que «limpiar», ya que lo consideran como un tipo de muletilla estilística.</p> <p>Una docente de cuatro considera que mientras se logre la competencia de la materia, este tipo de creación por parte de los estudiantes es perfectamente válida.</p>
--	--	---	--

6.3.5. Limitaciones de los docentes hacia la creación de obra derivada del anime y el manga de sus estudiantes

Existe la posibilidad de que los docentes puedan presentar algún tipo de limitación sobre la creación de obra derivada del anime y el manga de sus estudiantes, durante su

ejercicio académico. Es importante mostrar las circunstancias y las motivaciones en que eso puede ocurrir, desde las perspectivas de ambos actores.

Perspectiva de los estudiantes

Salma recordó que en primer semestre un docente los limitó a crear obras con temática de anime y manga, pero que de igual manera lo hizo y no pasó nada, por lo que solo quedó en una advertencia.

Nana, por su lado, recordó un caso particular donde surgieron opiniones negativas y hasta restrictivas sobre el anime y el manga por parte de una docente:

En primero recuerdo que la profesora, pues de WW. Ella me decía, bueno, en general a todo el grupo que «ay, yo no quiero que anden dibujando Pikachu ni que anden dibujando Pokemones ni nada», de que, pues, o sea «esto sí, sí es arte de verdad, esos solamente son dibujitos». Y es como [...] o sea, entiendo que digan, bueno, quiero que sea algo original, pero tampoco es una academia. O sea, es una universidad y [...] puede que sí nuestro trabajo pueda llegar a un portafolio, pero estas son prácticas. (Estudiante Nana, 2024, p. 23)

En este mismo sentido, Nana también compartió memorias de cómo un docente intentó interceder en la realización de una de sus obras influidas por el anime y el manga:

Ya mi estilo de dibujo no es totalmente hiperrealista, pero, pues, sí está híbrido. Y la docente Y me dijo que, pues, yo quería retratar dos chicas comiendo, así como pues normal, están ahí comiendo y están ahí juntas, están hablando. Y ella me dijo que «no, no puedes usar esta imagen, está inventada de tu cabeza, tienes que hacer una referencia para usar esta técnica de veladuras», y yo como de «¿qué tiene de malo?» O sea, yo para hacer ese dibujo obviamente tuve que hacer referencias, obviamente tuve que ver seres humanos y gente y la comida también, todo, pero como es un dibujito, y

ya de que ya la saqué de mi mente, dice «y no», lo vio medio asiático, medio, ay, como que, ay, dijo «sabes qué, no», pero yo dije «no profesora, créame, usted crea en mí, de que pues si lo voy a hacer bien». O sea, y sí, lo estoy haciendo muy bien, lo que pasa, pero, o sea, si me pudo haber dicho eso, de que no puedes hacer eso, pero pues la convencí. La tuve que convencer para que me dejara hacer mi trabajo (Estudiante Nana, 2024, p. 26)

Sobre esto mismo, Juan recordó cierta ocasión que una docente le hizo un comentario con la intención de que cambiara el aspecto de una obra relacionada con el anime y el manga:

Hubo una vez en la cual una profesora trató de comentarme que no estaba representando bien el ejercicio, y me acuerdo que el estilo de representación que yo estaba apuntando no era [...] objetivo o realista, pero la profesora quería que se hiciera de una manera específica. Y sí, siento como que delimitó o como que trató de cambiar la obra a lo que yo no quería que fuera. Al final cedí, porque en ese entonces yo ya no quería estar en esa clase. (Estudiante Juan, 2024, p. 14)

Rose Blonde, por su lado, compartió un episodio dentro de una clase donde hizo un comentario que le pareció iba en torno a una limitación sobre un tipo de proceso de creación relacionado con el anime y el manga:

Me hace recordar la clase del docente Z, una clase de teórica, que en general nos dijo «cuídense de los *fan arts*», pero no, no dijo específicamente anime y manga, pero sí entra dentro del del *fan art*, pues series ya existentes. O sea, pienso que lo que nos quiso decir es hagan obras de su autoría, no de la autoría de alguien más, para evitar pues problemas de *copyright*. (Estudiante Rose Blonde, 2024, p. 18)

A Rose Blonde este comentario no le pareció particularmente negativo, ya que comenta le dio el “impulso a querer hacer más mis propios personajes, mi propia historia. Y bueno, no

que no copiar, pues exactamente las historias ya existentes, sino inspirarte en algunos elementos que esas obras contengan para poder adaptarlos a las nuestras” (Estudiante Rose Blonde, 2024, p. 18).

Perspectiva de los docentes

En cuanto a la perspectiva de los docentes sobre si han ejercido algún tipo de limitación sobre la creación de obra derivada del anime y el manga de sus estudiantes, también surgieron distintas posiciones entre todos.

Randy no consideró haber limitado a sus estudiantes en su creación artística derivada de estos productos culturales, tal como lo explica aquí:

Jamás los he limitado, nunca. En gran medida, este, porque pues me [...] parecería una barbaridad y un absurdo limitar este algún contenido, porque finalmente eso es censura, ¿no? Y, por otro lado, yo siempre digo, bueno, hay que establecer los límites, si no demarcaciones, tal vez sobre lo que estamos analizando a la hora de hacer la crítica de arte, ¿no?, eso sí. Pero en cuanto al desincentivar no, jamás, pues la misión que tenemos es otra (Docente Randy, 2024, p. 16)

Benjamín mostró una posición más compleja en cuanto a este tema, ya que no ha considerado que en su labor haya reprimido a sus estudiantes, pero sí que en situaciones ha propuesto ciertos límites:

No, directamente no. No he estado tampoco en una circunstancia en que se reprima, que ellos lo hagan de tal o cual manera. Pero donde pongo mis límites es cuando los estudiantes, eh, es cuando presentan algo que no es más que una réplica. Es casi, casi podríamos decir que es una calca de algo que tienen años viendo y años replicando y replicando y replicando. Cuando esto lo presentan como obra personal, ahí es donde tengo mis dudas, ¿no? porque solamente están haciendo una, es, no es muy distinto

que rotular [...] Ahí es donde digo, no, No le veo mucho caso. (Docente Benjamín, 2024, pp. 15-16)

Claudia directamente no ha detectado que haya realizado alguna clase de limitación a sus estudiantes, ya que sus intenciones siempre van con los objetivos de la clase, sin embargo, también considera que muchas veces ella no ha logrado identificar esas influencias del anime y el manga en sus obras:

No, porque yo me fijo, a la mejor, a lo mejor no he sabido identificar en algunos casos la influencia del anime. A lo mejor yo veo otros valores en la obra y siempre que les hago la evaluación, siempre se hace una coevaluación, con todo el grupo, y todos comentan y yo también comento. Y yo trato de, yo nunca les digo «ay, está mal» o «te quedó muy mal eso», sino que le señaló las partes en donde se puede trabajar más, «mira, aquí todavía se puede trabajar esta área, esta otra área, aquí puedes trabajar esto» y trato de resaltar lo mejor que quedó en las obras que hizo el alumno, independientemente de que tenga relación con el anime y el manga. (Docente Claudia, 2024, pp. 14-15)

Tabla 12. Resumen de las perspectivas de la categoría de análisis: Limitaciones de los docentes hacía la creación de obra derivada del anime y el manga de sus estudiantes

Categoría de análisis	Definición operativa	Perspectiva de los estudiantes	Perspectiva de los docentes
Limitaciones de los docentes hacía la creación de obra derivada del anime y el manga de sus estudiantes	Manifiesta posibles limitaciones de los docentes hacía la creación artística derivada del anime y el manga de sus estudiantes	Cuatro estudiantes de seis encuentran que no hay un consenso sobre lo que se puede hacer o no en los ejercicios de las clases, por lo que depende de la materia y el docente si su obra relacionada con el	Dos de cuatro docentes no consideran haber realizado nunca ningún tipo de limitación sobre sus estudiantes en ninguna circunstancia, ya que su labor se ha enfocado en generar siempre una reflexión

		<p>anime y el manga se puede desarrollar.</p> <p>Cuatro estudiantes de seis localizan que, algunos docentes de manera explícita, les han dicho que no dibujen anime y manga en clase, y que, de la misma manera, han hecho diferenciaciones entre lo que consideran «arte de verdad» y estos otros estilos.</p> <p>Dos estudiantes de seis visualizan que muchos docentes poseen prejuicios hacia obras con esta influencia, lo que hace que sea difícil que los dejen continuar con estos proyectos, por lo que muchas veces estos tienen que negociar con ellos para que los puedan continuar.</p> <p>Dos estudiantes de seis vislumbran que algunas de las limitaciones que exponen sus docentes no son explícitas, sino que giran en torno a señalar algunas</p>	<p>sobre las creaciones de este tipo.</p> <p>Un docente de cuatro considera que su labor no busca reprimir el trabajo de sus estudiantes que desarrollan este estilo, pero que sí limitar en el sentido de que no hagan réplicas de algo ya existente. Esta limitación se realizaría a través de un ejercicio de reflexión que lleve a los estudiantes a que ellos mismos se den cuenta de lo que están haciendo.</p> <p>Una docente de cuatro visualiza que el enfoque de su trabajo es buscar el mejoramiento de los ejercicios realizados en clase, independientemente de si se ven influidos o no por el anime y el manga.</p>
--	--	--	--

		<p>obras como menos válidas que otras.</p> <p>Un estudiante de seis comenta que muchas veces los docentes imponen la manera de crear en clase, así como el tipo de producto a entregar, por lo que los estudiantes con este tipo de estilo muchas veces tienen que ceder a este tipo de indicaciones para obtener una calificación satisfactoria.</p>	
--	--	---	--

6.4. Representaciones simbólicas del anime y el manga en los productos artísticos de los estudiantes al concluir la Etapa básica

En esta sección se describirán las representaciones simbólicas relacionadas con el anime y el manga de los productos artísticos generados por los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali al concluir la Etapa Básica. De esta manera, a través de unas categorías generales se dará orden a las ideas aquí exploradas.

6.4.1. Relación entre el discurso de las obras de los estudiantes y el anime y el manga

Existen algunas conexiones que los estudiantes realizan entre el discurso de sus obras y el anime y el manga. Es relevante localizar dicha relación, para comprender de qué manera asimilan y transforman su consumo cultural para convertirlo en un acto creativo.

Perspectiva de los estudiantes

Salma es consciente de cómo usa temas que ve dentro del anime y el manga en el discurso de sus obras, como dijo a continuación: “como este *trip* de Nana, yo creo que lo meto en mi obra, porque en cuanto a mi discurso, hablo mucho de la experiencia femenina” (Estudiante Salma, 2024, p. 7). Sin embargo, dentro del discurso de la experiencia femenina, Salma ha explorado de manera particular la relación madre e hija, ya que según ella:

En muchos animes también se ve eso de que, no sé, siento como que le dan mucha importancia allá en Japón a la figura de la madre. Y sí, lo he implementado mucho, pero también yo creo que eso es más experiencia mía, pero a partir de quizás de estos animes. (Estudiante Salma, 2024, p. 7)

Sobre los motivos que JJ ha explorado en su obra relacionada con el anime y el manga ella ha constatado lo siguiente:

Tuve una práctica que era hacer una obra de arte y yo hice [...] un rostro de una chica anime con pedacera de espejo, y yo quería reflejar cómo, pues tú te miras a ti en la pedacera de espejo, pero el mismo espejo forma otra persona. Quería expresar, así como, no importa lo que se refleje, tú miras otra cosa, otra cosa de ti, depende de cómo te sientas. (Estudiante JJ, 2024, pp. 22-23)

Leeani, en cambio, ha buscado plasmar de manera muy específica discursos relativos a la comunidad LGBTIQ+ y todo lo relacionado con el yaoi y el yuri. De hecho, Leeani ha considerado que a partir del yaoi es como más ha podido trabajar sus ideas artísticas, las cuales parten de ciertas características estéticas muy determinadas:

Pues más que nada las escenas, por ejemplo, tomados de la mano chico y chico, así como que juntitos [...] Mi estilo de dibujo se desplaza mucho en eso [...] Como ese tipo de cosas no está tan bien visto y es muy criticado, entonces, pues me gusta que se toquen ese tipo de temas. A veces son, como que las historias de los animes o de las mangas, como que abordan y se interesan en la ansiedad y cosas así, por esta cuestión

del género... y pues me gusta mucho, eso me provoca mucha alegría [...] Que no les importa lo que los demás digan. (Leeani, 2024, p. 29)

Perspectiva de los docentes

Algunos docentes también han identificado distintos tipos de conexiones que sus estudiantes han realizado entre el discurso de sus obras y el anime y el manga.

Benjamín, ha podido localizar algunos discursos a nivel conceptual de sus estudiantes, donde estos exploran ciertos temas en torno al anime y el manga, los cuales giran en torno a:

Representaciones de soledad, de ansiedad, sentimientos de impotencia ante actos de injusticia. Muchas de estas pinturas vienen acompañadas, ya sea de elementos visuales que integran bajo la estrategia del collage o incluyen texto, en algunas ocasiones hasta ponen los logos de la animación, en donde vienen alguna reflexión, así como semipoética que habla sobre determinadas circunstancias. Son de carácter muy existencialista. (Docente Benjamín, 2024, p. 18)

AGBK, en este mismo sentido, ha observado en algunas pocas ocasiones que, en el trabajo de sus estudiantes, a veces se desarrolla cierta profundidad conceptual, aunque admite que esto ha sucedido con un perfil muy particular de estudiante:

Me acuerdo mucho [...] Esto sucede cuando, seguramente se quieren dedicar a escribir también y ya tienen una historia [...] Tienen una propuesta nueva, casi siempre es así. He visto que tienen, pues es que mi cuento o mi cómic o mi novela gráfica se trata de un chico que tiene la capacidad de abrir portales. Pero él se deprime, entonces, siento que es consciente de su contexto, de un tema muy actual que es la depresión o la ansiedad, entonces él tiene la capacidad, tiene que buscar las maneras de salir de eso, y aparte, ayudar a otras personas. (Docente AGBK, 2024, p.16)

Tabla 13. Resumen de las perspectivas de la categoría de análisis: Relación entre el discurso de las obras de los estudiantes y el anime y el manga

Categoría de análisis	Definición operativa	Perspectiva de los estudiantes	Perspectiva de los docentes
Relación entre el discurso de las obras de los estudiantes y el anime y el manga	Ofrece conexiones sobre el discurso de las obras de los estudiantes y el anime y el manga	<p>Una estudiante de seis encuentra conexiones entre algunos de los animes y mangas que consume integrados en el discurso de sus obras. Entre este tipo de discursos generados se encuentran: la experiencia femenina a través del shōjo y la importancia de la figura de la madre en la cultura japonesa.</p> <p>Un estudiante de seis encuentra entre los discursos más recurrentes integrados a su obra, el referente a la experimentación sublimada de algunos sentimientos representados en el anime de carácter LGBTQ+.</p>	<p>Un docente de cuatro encuentra conexiones entre obras de anime y manga de géneros realistas o fantásticos, aunque más cargados a la fantasía y la ciencia ficción, por medio de los cuales los estudiantes elaboran productos como guiones o bocetos que planean convertir en futuras obras plásticas.</p> <p>Un docente de cuatro expone que un vínculo que existente se realiza mediante la representación de elementos como: soledad, injusticia e impotencia; los cuales son acompañados de referencias visuales derivadas de los animes y mangas favoritos de sus estudiantes.</p>

6.4.2. Conceptos, ideas y emociones relacionadas con el anime y el manga integradas a la obra de los estudiantes

Algunos conceptos, ideas y emociones del anime y el manga se pueden ver reflejados en la obra de los estudiantes, los cuales poseen intenciones artísticas concretas al realizar dicha integración de elementos estéticos. Para entender dicha integración, es importante revisar las perspectivas de los estudiantes y sus docentes en torno a este asunto.

Perspectiva de los estudiantes

Salma integra la idea del shōjo de que los personajes principales deben ser mujeres, por eso siempre sus obras se encuentran protagonizadas por estas, ya que le interesa celebrar la feminidad. Según comenta ella: “una de mis inspiraciones ahorita más recientes es *Sakura Cardcaptor*, guau, me encanta, me encanta que sean las niñas contra el mundo” (Estudiante Salma, 2024, p. 8).

Juan ha explorado ideas a través del anime y el manga con las cuales ha desarrollado cierto tipo de creación enlazada con el manga:

Actualmente estoy creando un proyecto de manga en el cual el tema principal es los sentimientos como algo funcional, porque es, creo, algo que en nuestra sociedad occidental no se toma muy en cuenta, se toma nada más como la lógica de seguir trabajando y haciendo, y no se toma que estos sentimientos y emociones nos pueden ayudar a muchas otras cosas dentro de este mundo. (Estudiante Juan, 2024, p. 7)

Nana reflexionó sobre la idea conceptual de lo bonito en su obra, lo cual se puede observar desde el tipo de personajes que crea (hombres guapos y fuertes, pero con rasgos delicados) hasta cuestiones sobre la representación de las enfermedades mentales:

Siempre procuro que sean como algo [...] tierno, algo suavcito, algo que sea bonito de ver. Y que tenga esa sensación como de una cierta calidez cuando las personas lo ven. Y también, [...] en el anime hay ciertas como cuestiones donde hay melancolía y tristeza, como enfermedad mental. Yo también pongo eso, pero [...] lo pongo bonito

todo [...] Hay una cultura que se llama *menhera*, que es como poner las enfermedades mentales, pero algo bonito. Mucha gente les puede causar como que no está bien que estén romantizando eso, pero, como una persona que tiene problemas en la cabeza, yo puedo decir que es una forma de lidiar con eso y no está mal, no debería ser juzgado. (Estudiante Nana, 2024, p. 28)

Rose Blonde mencionó que actualmente se encuentra trabajando en una obra con figuras de unicornios, la cual busca ofrecer una alegoría sobre la transición de una persona trans. En ella, el personaje principal, un caballo, se convierte en un unicornio, ofreciendo una conexión con lo que sucede en las series de chicas mágicas, donde pasan de niñas a chicas con superpoderes y objetos mágicos.

Leeani, por su parte, ha tomado como influencia al mangaka de terror Junji Ito en su propia obra. Por ejemplo, en una clase se basó en un manga del autor para plasmar cierto tipo de sensación a partir del trazo y los colores, mostrando una historia muy oscura y sangrienta de venganza, tal como se narra a continuación:

La pintura era sobre un tema fuerte, sobre el abuso, entonces es sobre un personaje que constantemente abusaba de la muchacha, entonces esta chica se cansó y pues lo mató, pero la escena es un poco más... pues, la chica, entonces llega el hombre y la acorralla y la ahorca. Entonces esta chica agarra un bate con clavos y lo golpea y lo apuñala en el estómago, y salen todas las tripas, y todo así, muy explícito, muy fuerte. Y ya, pues termina llorando de alegría, porque pues mató a su abusador. (Estudiante Leeani, 2024, p. 28)

Perspectiva de los docentes

Algunos docentes han identificado algunos conceptos, ideas y emociones del anime y el manga reflejados en la obra de los estudiantes.

En el caso de Randy, él ha podido formular algunas líneas de identificación de temas o elementos estéticos de estas obras:

Bueno, yo lo dividiría en dos grandes áreas. La primera, temáticamente hablando, se refiere a la copia de diversos personajes, diversos pasajes de algún manga [...] he visto alguna cosa que identifico como de *Evangelion* o algo muy clásico, ¿no? Y la otra que, que es una constante, que es el hentai. He tenido dos, tres casos de estudiantes y no solo varones, que hacen un arte que está muy influido por estas formas. (Docente Randy, 2024, p. 3)

Sobre lo anterior, Randy explicó que le resultaba interesante que algunos estudiantes se interesaran por el hentai, ya que este es un “género erótico japonés, por supuesto erótico, pornográfico, y que, pues, por supuesto, tiene una gran carga también conceptual y argumental” (Docente Randy, 2024, p. 4). De tal manera que no se podría entender solo como pornografía pura y dura, sino con una gran carga imaginativa y simbólica, con larga tradición en Japón. De ahí que tenga unas características bien definidas, que vuelve a este género muy atractivo para algunos de sus estudiantes.

En el caso de Benjamín, éste, de igual forma, ha identificado algunos elementos estéticos y temáticos relacionados con la obra de sus estudiantes, pero sobre todo ha notado que estos se enfocan básicamente en lo siguiente: “veo que se concentran mayormente en la réplica de personajes. No he visto que se, que de ahí se desentrañe hacia la representación ya de temáticas específicas “(Docente Benjamín, 2024, p. 4).

Benjamín le atribuye lo anterior a la educación visual de los estudiantes, pero también a la facilidad que ofrece el medio del anime y el manga para crear sus productos:

Es una consecuencia de la formación visual que tienen, de la educación visual que tienen. Este, como lo ha sido todo el tiempo en el arte. Pero la cuestión aquí es que

también está muy vinculada a que ilustrativamente, la táctica o las estrategias de representación de los personajes de anime son, este, fácilmente replicables. Porque hay elementos de síntesis mucho menos complejos que otras clases de ilustraciones. Lo que ha sido para beneficio de ellos, porque pueden integrar elementos expresivos en los rostros de los personajes. Pero, básicamente estamos hablando del mismo molde [...] No tienen, ¿cómo decirlo?, la complejidad dibujística que pudiera otorgar una figura humana bajo el canon occidental. (Docente Benjamín, 2024, p. 19)

Pensando en lo mencionado con anterioridad, resulta revelador también mostrar cómo los docentes han encontrado a su vez algunas ideas y temáticas relacionadas con el anime y el manga que han perdurado en la obra de los estudiantes en el paso por su carrera.

Desde el posicionamiento de Randy, él cuenta que se ha encontrado con que los temas de juventud y rebeldía, representados típicamente en el anime shonen y shōjo, se encuentran muy presentes en las obras de sus estudiantes:

Además del tema fantástico y del hentai, yo algo que veo como una constante, que también es muy propio de la época y de la edad, que es esta cuestión [...] la historia esta del chico o de la chica que se enfrenta a la soledad y a la incomprensión de la época. Creo que además de que es una constante en ciertos subgéneros del manga [...] están expresándose, sobre sus sentimientos, en una etapa concreta. (Docente Randy, 2024, p. 19)

Tabla 14. Resumen de las perspectivas de la categoría de análisis: Conceptos, ideas y emociones relacionadas con el anime y el manga integradas a la obra de los estudiantes

Categoría de análisis	Definición operativa	Perspectiva de los estudiantes	Perspectiva de los docentes
Conceptos, ideas y emociones relacionadas con el	Ofrece reflexiones sobre conceptos, ideas y emociones	Una estudiante de seis mantiene un desarrollo conceptual	Un docente de cuatro identifica dos áreas conceptuales

<p>anime y el manga integradas a la obra de los estudiantes</p>	<p>provenientes del anime y el manga que se encuentran integradas a en la obra de los estudiantes</p>	<p>sobre la idea derivada del shōjo de presentar a los personajes principales como mujeres, que a su vez les interesa celebrar su feminidad.</p> <p>Un estudiante de seis visualiza maquinaciones conceptuales provenientes del seinen para tratar problemáticas de carácter filosófico y ético.</p> <p>Una estudiante de seis establece conexiones intelectuales sobre el concepto de ternura como artefacto conceptual derivado del kawaii que es adherido a sus obras. Lo anterior con el fin de mostrar imágenes «bonitas» que sean representaciones de estados emocionales o enfermedades mentales.</p> <p>Un estudiante de seis explora conceptos relacionados con la comunidad LGBTIQ+, como por ejemplo lo</p>	<p>principales. Primero, la réplica de diversos personajes o pasajes de anime y manga clásicos y contemporáneos. Segundo, la exploración de formas e ideas derivadas del hentai, con una fuerte carga simbólica.</p> <p>Un docente de cuatro encuentra ideas y conceptos enfocados en experiencias personales, pero típicas del shonen y shōjo, como la juventud y la rebeldía exacerbada.</p> <p>Un docente de cuatro localiza como un elemento ocasional la idea de la transición entre la historia personal y el ingreso a un mundo fantástico, muy recurrente en ciertos animes y mangas juveniles.</p>
---	---	--	---

		relacionado con la transición de una persona trans, que se puede ver por medio de metáforas visuales muy influidas por la temática de las chicas mágicas en el anime y el manga.	
--	--	--	--

6.4.3. Proyectos o exposiciones artísticas relacionadas con el anime y el manga que los estudiantes han realizado recientemente

Existen algunos proyectos artísticos o exposiciones con temática del anime y el manga, en la que los estudiantes se encuentran involucrados, lo que indica cierta intención por parte de ellos de compartir y valorar su trabajo, así como de buscar cierto reconocimiento en la comunidad artística de la región. A continuación, se mostrará de qué tipo de exposiciones y obras se trata.

Perspectiva de los estudiantes

Salma ha podido montar exposiciones sobre su obra relacionada con el anime y el manga en diferentes eventos, tal como lo narró a continuación:

Justo acabo de tener una exposición, el sábado me invitaron a un evento, yo no soy de Mexicali, soy de San Luis [Río Colorado, Sonora]. Me invitaron allá y tiré la casa por la ventana, de verdad me esforcé un montón, eran como varios expositores y yo de que di la vida por mi spot y metí varias obras, que ya tenía desde antes. Una que son, eran dos acuarelas, dos piezas de grabado y dos canvas, grandototes y se ve también la influencia ahí, de como el *background* del anime. (Estudiante Salma, 2024, p. 16)

Juan, a su vez, tiene planeado desarrollar algunos proyectos relacionados con el anime y el manga, tal como expuso a continuación:

En una clase hice unos ejemplos del [...] concepto de forma [...] Ese es un proyecto que desarrollé con la idea de ilustrarlo con un estilo medio manga [...] He hecho algunas representaciones [...] como proyecto así nada más, en las cuales era una idea inicial, y así lo hacía con el estilo de anime y de manga. (Estudiante Juan, 2024, p. 17)

Nana, por su lado, ha incurrido en algunos proyectos desde hace tiempo, aunque no todos ellos los ha podido mostrar en público, tal como comentó:

Algunos ya están terminados, pero por razones no los quiero publicar, porque son algunos que hice cuando era muy pequeña y tenía unas ideas bien raras y pues están medio como, *funables*, medio cancelables los cómics. Igual al rato digo que, «ay, ya equis y los publico». Y hay uno que todavía está en proceso, que realmente aún lo termino [...] O sea, pero igual si lo voy a publicar. Ese sí, ya estoy de que tengo escrito, lo estoy dibujando, así que solamente es cuestión de tiempo. (Estudiante Nana, 2024, p. 16)

Rose Blonde ha expuesto algunas de sus piezas de temática anime y manga en varios bazares informales de la ciudad, tal como contó a continuación desde su experiencia:

Recientemente he expuesto en La Bazara, el cual es un espacio libre de machismo, misoginia, LGBTfobia, y pues esa fue mi primera experiencia vendiendo mis obras en un bazar. Siempre procuro que la mayoría de mis obras sean de mi autoría, pero como apenas voy iniciando, pues consideré hacer *fan arts*, pero con mi propio estilo, no copiando directamente el estilo que manejan los autores japoneses, sino agregando elementos ya de mi propia mano. Y pues hasta ahorita [...] vendí poquito, pero sí me fue bien porque la gente reconoció mi trabajo. (Estudiante Rose Blonde, 2024, p. 21)

En la actualidad JJ ha expuesto sus trabajos influidos por el anime y el manga en convenciones de anime y manga y eventos *amateur*, tal como lo mencionó aquí: “he ido a convenciones, he ido muy temprano porque hacen actividad de dibujo, así estilo anime y luego los exponen para los de la tarde, cuando llegan los artistas famosos (Estudiante JJ, 2024, p. 25).

Perspectiva de los docentes

Algunos docentes también han identificado algunos proyectos artísticos o exposiciones de los estudiantes con influencia del anime y el manga.

Benjamín, ha encontrado exhibidas estas obras en algunos espacios dentro y fuera de la Facultad de Artes:

No puedo pensar en artistas específicos, o detectar algunas estrategias, quizá en algunos casos de algunas pinturas que están ahorita en el Muro Verde, algunas, algunas obras que vemos en la exposición del Maratón de Dibujo [evento interno de la Facultad de Artes]. Muchas de ellas las vemos en las exposiciones del Muro Verde. Y quizá algunas colectivas, que los estudiantes gestionen por fuera de la escuela, de pronto estas exposiciones que han hecho en CREA Cultura [centro cultural estatal], en donde por ahí siempre se escabulle una obra que tiene estas cualidades. (Docente Benjamín, 2024, pp. 16-17)

Por su parte, Claudia no ha identificado de manera particular obras de este tipo en alguna exhibición o en las propias clases, debido a los siguientes motivos:

No me acuerdo. A lo mejor ha habido, hace ya unos dos o tres semestres, pero a lo mejor no he identificado que tenga cierta influencia. También depende de la habilidad del alumno para dibujar o pintar. En algunos casos no siempre he identificado. Ya no me

acuerdo, la verdad, que yo sepa no, no tengo ninguno, o sea, con un alumno que haya desarrollado una obra con ese estilo de dibujo. (Docente Claudia, 2024, p. 16)

Tabla 15. Resumen de las perspectivas de la categoría de análisis: Proyectos o exposiciones artísticas relacionadas con el anime y el manga que los estudiantes han realizado recientemente

Categoría de análisis	Definición operativa	Perspectiva de los estudiantes	Perspectiva de los docentes
Proyectos o exposiciones artísticas relacionadas con el anime y el manga que los estudiantes han realizado recientemente	Ofrece información sobre proyectos artísticos o exposiciones recientes de los estudiantes donde se muestre la influencia del anime y el manga	<p>Cinco de seis estudiantes dicen haber montado exposiciones sobre obra relacionada con el anime y el manga en diferentes eventos, tanto institucionales como independientes. Éstas se han desarrollado principalmente en galerías, museos, bazares y dentro de los propios espacios de la UABC. Además, encuentran que la mayoría de las piezas expuestas han sido acuarelas, grabado, canvas e ilustraciones.</p> <p>Cinco de seis estudiantes reconocen que varias de las obras de este tipo que han producido no las han expuesto a un público todavía, por diferentes razones,</p>	Un docente de cuatro ha localizado obra relacionada con el anime y el manga por parte de sus estudiantes, a partir de proyectos presentados en clase o al observarlos en exposiciones dentro y fuera de la UABC.

		aunque planean hacerlo a corto plazo.	
--	--	---------------------------------------	--

6.5. Análisis de las Unidades de Aprendizaje de la Etapa Básica relacionadas con las entrevistas

Como ya se mencionó en las entrevistas, dentro de las Unidades de Aprendizaje se colocan aquellos contenidos que resultan fundamentales para la formación de los estudiantes conforme al Modelo Educativo de la UABC, de acuerdo con cada carrera. Por lo que el análisis que aparecerá a continuación se centró específicamente en estas.

Las Unidades de Aprendizaje obligatorias de la Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas son once: Contextualización de Occidente, Paradigmas del Arte, Introducción a la Disciplina, Laboratorio de Lectura, Procesos Creativos, Herramientas Informativas para el Aprendizaje, Ética, Color y Pintura, Historia del Arte Occidental, Observación y Representación, así como Técnicas y Procesos de Investigación. De todas estas, aquellas que tienen relación con lo desarrollado en las entrevistas, tanto de estudiantes como de docentes, son las siguientes: Contextualización de Occidente, Paradigmas del Arte, Procesos Creativos, Historia del Arte Occidental, Color y Pintura, así como Observación y Representación. Por lo anterior, este análisis se enfocó de manera particular en estas.

En Contextualización de Occidente (UABC, 2010b) se presenta el propósito general del curso de la siguiente forma:

Ofrecer al alumno las bases históricas y filosóficas de la construcción del mundo occidental, analizando el contexto social contemporáneo a través de los conceptos y características del modelo económico dominante para generar una visión crítica de su entorno y desarrollar habilidades de interacción con el mismo. (p. 2)

De esta manera, la competencia correspondería con: “analizar el contexto social contemporáneo a través de los conceptos y características del modelo económico dominante, las bases históricas y filosóficas de la construcción del mundo occidental, para desarrollar habilidades de interacción de manera crítica y propositiva con su entorno” (UABC, 2010b, p. 2).

Esta Unidad de Aprendizaje presenta un temario que busca construir un sentido intelectual de lo que se puede considerar Occidente. Para ello se nutre de nociones históricas, sociológicas y filosóficas esenciales, a partir de autores y hechos reconocidos en el ámbito de las ciencias sociales. Su sesgo también es transparente, ya que propone una visión crítica del capitalismo a la vez que muestra los hechos que dieron su nacimiento y los rasgos que han llevado a su consolidación en la mayoría de los países occidentales.

A partir de lo expuesto en el propósito general del curso, la competencia y el temario, se puede constatar que no existe ninguna referencia directa hacia el anime y el manga. Además de lo anterior, si bien en su temario se hace una referencia al consumo y la globalización, no se ofrecen pistas que se puedan ligar al mundo de la cultura pop japonesa y, por ende, al anime y el manga. Esto podría ser obvio de alguna manera, ya que la materia gira en torno a lo occidental, sin embargo, tampoco se da un acercamiento de cómo en Occidente se observa lo oriental, por lo que se limita en su discusión al respecto.

En Paradigmas del Arte (UABC, 2010c) el propósito general del curso dice que:

El alumno resignificará sus nociones de arte a partir del análisis y comparación de fenómenos artísticos. Será capaz de interpretar los fundamentos del arte y la cultura desde estos enfoques para estructurar una visión global de las condiciones en que se contextualiza la generación de obra. (p. 2)

Lo anterior encontraría su base en la competencia de: “incorporar el significado y aportaciones de los paradigmas estéticos analizando las condiciones en que se han

contextualizado los procesos de creación para la construcción de conceptos y valores en la producción de arte de manera incluyente y empática” (UABC, 2010c, p. 2).

A pesar de que tanto el propósito general como la competencia presentada en esta Unidad de Aprendizaje parecen ser concretas, la realidad es que en el temario no se aterrizan dichas intenciones. Los temas se componen de conceptos que no se desarrollan ni explican de qué manera se plantean abordar, por lo que quedan a la completa interpretación de aquel que planea dar la clase.

Aun cuando lo presentado en el temario resulta limitado y ambiguo, lo que aparece en el propósito general del curso y la competencia son lo suficientemente claros para ofrecer un panorama de lo que busca ofrecer esta Unidad de Aprendizaje: una contextualización de distintos conceptos estéticos que son necesarios para la creación artística. Al ser estos conceptos contruidos desde una visión histórica occidental, no hay lugar aquí tampoco para ofrecer una visión estética distinta (o en este caso en concreto, oriental), por lo que no se relaciona de manera directa con ningún tema relacionado al anime y el manga.

Para Procesos Creativos (UABC, 2010d) el propósito general del curso dice que:

El alumno experimentará los aspectos sensoriales y emocionales que intervienen en la creación artística. Esta unidad de aprendizaje acerca a los estudiantes al evento creativo como proceso complejo e integral que implica operaciones sensoriales, afectivas e intelectuales. A través de ejercicios dirigidos, individuales y grupales, los alumnos reconocerán las habilidades sensoperceptuales y socioafectivas a través de las cuales se cimienta la creación artística. En última instancia, el alumno aprenderá a utilizar su sensibilidad y su afectividad como material y herramienta de creación, convirtiéndolo en expresión artística. (p. 2)

En concordancia con lo anterior, la competencia giraría en torno a: “generar procesos creativos estimulando las capacidades sensoriales, socioafectivas y de experiencias individuales o grupales para desarrollar habilidades artísticas, en un ambiente de creatividad, diálogo y tolerancia” (UABC, 2010d, p. 2).

Esta Unidad de Aprendizaje promete realizar un acercamiento desde las emociones y el intelecto para concretar procesos creativos. Sin embargo, se enfoca mucho más en los aspectos sensoriales y emocionales, relegando lo intelectual a un ámbito poco explorado. El temario abarca diferentes estrategias y ejercicios de experimentación para la creatividad, aunque con una clara inclinación al área de la psicología.

En el temario de esta Unidad de Aprendizaje se incluyen tópicos con relación a la expresión oral, escrita, plástica y audiovisual, por lo que, quizás no de manera directa, pero si el estudiante o docente lo desean, podrían realizarse ejercicios artísticos relacionados con el anime y el manga. Debido a que la competencia del curso va en tono con generar procesos creativos, existe la libertad para realizarlos desde casi cualquier visión que se desee, eso sí, de manera muy limitada, ya que esta no deja de ser una clase introductoria del mundo de las artes.

Dentro de Historia del Arte Occidental (UABC, 2010e) el propósito general del curso dictaría que:

El estudiante podrá analizar los diversos periodos históricos en el arte del siglo XX, identificando las coordenadas espacio-temporales, los límites e interrelaciones geográficas y culturales en occidente, así como estilos, técnicas y aproximaciones problemáticas con el fin de adquirir una visión diacrónica general de la historia del arte en occidente durante el siglo XX en función de sus relaciones con la sociedad y la

cultura, empleando los conocimientos básicos de iconografía, iconología, metodología y hermenéutica. (p. 2)

Siguiendo esto último, la competencia centra su enfoque en:

Elaborar juicios críticos de los principales lenguajes, técnicas y procedimientos de la producción artística en relación con los diversos periodos históricos en el arte occidental del siglo XX para comprender la construcción histórica del arte con actitud abierta y de respeto. (UABC, 2010e, p. 2)

Como Unidad de Aprendizaje dedicada a presentar nociones sobre el arte occidental, ésta busca ofrecer un mapa con el cual los estudiantes puedan seguir una serie de hitos, tendencias y formas de crear arte desde el paradigma occidental. No obstante, su revisión histórica se enfoca en ciertas visiones muy concretas del siglo XX, por lo que para ser una correcta introducción a la historia del arte occidental necesitaría explorar por lo menos los últimos 500 años de historia del arte. Cabe aclarar que muchos de los contenidos se repiten con una Unidad de Aprendizaje posterior llamada Artes: Siglos XX y XXI.

Así es que esta Unidad de Aprendizaje propone, ya desde su propio temario un *collage* de contenidos de diversa índole, desde tendencias artísticas contemporáneas hasta el papel del arte y el artista en el mundo moderno. No hay ninguna alusión al anime y el manga en ninguno de estos contenidos, ni tampoco es el propósito de la materia ahondar de alguna forma en este ámbito, ni siquiera de manera marginal, por lo que se mantiene oculto. Si es que el anime y el manga existen en el mundo arte, por lo menos aquí no se discute.

En Color y Pintura (UABC, 2010f) el propósito general del curso muestra que: “la unidad de aprendizaje tiene como objetivo realizar ejercicios elementales de composición cromática y de representación con el fin de proporcionarle al alumno el conocimiento del comportamiento del color en el lenguaje visual, que le permita integrar a otras disciplinas” (p. 2).

Por lo tanto, la competencia se encuadraría en “aplicar y manejar el color con base en sus cualidades (tono, valor, saturación y matiz), sus analogías y contrastes, a través de ejercicios prácticos de composición sobre diversos soportes, para emplearlos adecuadamente en la representación, de manera organizada y responsable con el medio ambiente” (UABC, 2010f, p. 2).

Esta Unidad de Aprendizaje resulta de utilidad técnica, y tiene especial cuidado en mostrar las temáticas que busca explorar con relación al color. Aquí hay una relevancia particular que el contenido va ubicando la realización de ejercicios de representación en una exploración que permita conectar la pintura con las materias teóricas de la Etapa Básica.

Como en esta Unidad de Aprendizaje es muy importante el desarrollo de las habilidades técnicas de los estudiantes, su temario se concentra en la explicación y el dominio de estas, creando ejercicios de pintura muy concretos. No hay aquí mención al anime y el manga, no obstante, muchas de las bases de estos medios tienen relación con las mismas premisas que se exploran aquí, por lo que pueden ser de utilidad para los estudiantes, si ellos mismos deciden aplicarlos con esta finalidad.

En lo que corresponde a Observación y Representación (UABC, 2010g) el propósito general del curso tiene muy claro que:

Esta unidad de aprendizaje tiene por objetivo dar los fundamentos teóricos y las técnicas básicas de aplicación al dibujo, por medio de ejercicios de representación que tienen como fin desarrollar en el alumno el manejo adecuado de soportes y herramientas que le permitan valorar y diferenciar las posibilidades de cada una de estas técnicas. (p. 2)

Asimismo, la competencia se centra en: “interpretar objetos, a través de representación a escala y de manera gestual de objetos de la naturaleza y la figura humana, por medio de

soportes y herramientas básicas del dibujo, para desarrollar sus habilidades de observación y motrices de una manera organizada y disciplinada” (UABC, 2010g, p. 2).

Al igual que la Unidad de Aprendizaje anterior, ésta busca brindar elementos de utilidad técnica, que a la par del conocimiento ofrecido por las materias teóricas, ofrezca soporte en diversas áreas de las artes plásticas, en particular las relacionadas con el dibujo. Su temario resulta muy preciso, dando una visión de qué ejercicio se necesita realizar para lograr desarrollar la habilidad artística requerida.

Como pasa con la anterior Unidad de Aprendizaje, ésta resulta con un temario muy centrado en desarrollar habilidades muy específicas, en este caso con relación al dibujo. Su competencia, en este sentido, se vincula con la representación de la naturaleza y la figura humana. No hay por lo tanto una relación explícita con el anime y el manga, pero esto no quiere decir que las habilidades aquí aprendidas no puedan ayudar a los estudiantes que tengan intenciones de explorar este medio, ya que los principios aquí aprendidos son relativamente universales para el dibujo.

A manera de conclusión de este capítulo, se puede entender lo expuesto hasta aquí como los resultados finales del análisis ejecutado durante la investigación, los cuales corresponden con lo presentado en los objetivos de investigación, así como con los hallazgos obtenidos a partir de la revisión de las Unidades de Aprendizaje de la Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas. Lo anterior coloca los elementos necesarios para la discusión que se dará en el siguiente capítulo, la cual revelará aspectos fundamentales para la resolución de la presente tesis.

Capítulo 7. Discusión

Una vez analizada la información por medio de las categorías antes expuestas, se determinaron ciertos elementos que posibilitaron ofrecer respuesta a las preguntas específicas, y de esa manera lograr los objetivos de investigación planteados en el presente proyecto. Para lo anterior, se realizó un cruce entre la información recabada con la finalidad de generar una discusión profunda. En las siguientes líneas se presenta esta discusión, partiendo de cada pregunta específica, que a la vez es correspondiente con cada objetivo

7. 1. ¿Cuáles son los discursos estéticos que generan los estudiantes que ingresan a la Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali a partir del consumo de anime y manga?

Como ya se observó anteriormente, hay algunos discursos estéticos con relación al anime y el manga que acompañan la obra de los estudiantes al ingresar a la Etapa Básica. En este apartado se describirán cuáles son estos y desde dónde se generan.

En el texto se ha descrito ya que los primeros acercamientos de los seis estudiantes con el anime y el manga se dieron en un contexto de proximidad con los medios electrónicos (computadora, en mayor parte), así como por su influencia a través de familiares y amigos. Hay que entender que la totalidad de ellos desarrollaron un gusto desde pequeños, ya que sus consumos se encontraban enfocados a un público infantil, pero después este perfil fue cambiando de acuerdo con la edad, desarrollando un gusto por productos más en tono con un público adolescente y adulto. De acuerdo con esta realidad, el consumo de anime y manga de los estudiantes se ha realizado ya sea a través de un medio físico (DVD, libro) o a partir de contenido de descarga o de mirada *online*, lo que ha terminado por influir en su manera de consumir este material.

En torno al idioma de consumo, este ha variado dependiendo de si los estudiantes han recibido educación privada o pública, ya que los dos que han estudiado inglés en instituciones privadas antes de su ingreso a la universidad han preferido leerlos o verlos en este idioma. También, resulta importante mencionar que dos de ellos estudian o han estudiado en algún momento japonés, influidos por su cercanía de la cultura japonesa presentada a partir de su consumo. También es relevante mencionar que solo dos de ellos optan por ver el anime doblado, ya que el resto de los cuatro estudiantes aprecia el papel de las voces en el material original.

En cuanto a los géneros de anime y manga más populares consumidos por los estudiantes se encuentran el shōjo, shonen y seinen, aunque de manera más minoritaria se visualiza también el hentai, yaoi y yuri (es decir, los de género erótico y LGBTIQ+). Entre los tópicos preferidos en el consumo de los estudiantes se encuentran los relacionados con la aventura, romance, fantasía, ciencia ficción y terror. Aunque también aquellos que simplemente se dedican a contar sobre la vida cotidiana de sus personajes, los cuales muchas de las ocasiones se desenvuelven en contextos escolares.

Como ya lo establecía García Canclini (2006) en las sociedades que se consideran democráticas: “el consumo es el área fundamental para construir y comunicar las diferencias sociales” (p. 36). De frente a la masificación de los bienes provocada por la modernidad, la diferencia se ejerce, no mediante los objetos que se tienen, sino por la manera en la que se utilizan. En este sentido, los estudiantes realizan una distinción ante los otros por medio el consumo que hacen, pero también por la manera en que lo hacen. El acceso legal o ilegal que ellos tienen al anime y el manga denota esfuerzos económicos y de tiempo a lo largo de un lapso extenso de sus vidas. Asimismo, los tipos de anime y manga que consumen escapan la mayoría de las veces a los del consumo de un público más general, ya que, por el contrario, se tratan de productos más bien considerados de nicho. El idioma de consumo también da pistas

de cómo los estudiantes se distinguen del resto de los consumidores, ya que la mayoría aprecia el idioma original [japonés] y busca acercarse a él de la manera más fiel posible, ya que encuentra que el idioma, al ser parte de la cultura, es parte fundamental de la comprensión de lo que consumen.

Además de lo anterior, hay que tomar en cuenta que, el consumo de los estudiantes se contrapone con sus docentes, que, con la excepción de dos de ellos, tienen poca relación con el anime y el manga, limitándose al contenido que vieron durante su infancia o adolescencia. Dos de ellos lo consideran como parte de una etapa, y lo dejaron de consumir cuando llegaron a una edad adulta. Aunque todos los docentes se encuentran conscientes de que el anime y el manga han cobrado fuerza en las últimas décadas (sobre todo observando el impacto en sus estudiantes), tres de los docentes lo consideran un mundo velado para ellos.

Volviendo a los estudiantes, resulta revelador saber que para dos de ellos la influencia del anime y el manga se ha convertido en una fuerte motivación durante su proceso de elección de la carrera de Artes Plásticas. Muchas veces esto ha provenido de su afición al dibujo a partir de su experiencia con estos productos japoneses, o en un caso muy específico a partir de la intención de convertirse en artista del manga. Contrastando con esto último, para los otros cuatro el consumo de anime y manga no fue un motivador inmediato de la expresión artística, sin embargo, en algún momento de su adolescencia el acercamiento con este medio sí cobró una especial relevancia en su intención de estudiar una carrera de este tipo.

En cuanto a la manera en que el consumo de anime y manga han inspirado a los estudiantes en su cotidianidad, resulta relevante conocer los detalles sobre la construcción de una fundamentación de su estilo de vida, así como de su proceder con relación a las ideas contenidas en estos productos de consumo.

García Canclini (2006) establece que los bienes pueden convertirse en accesorios rituales, y así el consumo se desenvolvería como un proceso ritual cuya función principal sería generar sentido. De este modo, al seleccionar, adquirir y utilizar los productos relacionados con el anime y el manga, los consumidores se encontrarían construyendo un universo simbólico a partir de dichos bienes. De esta manera, aparte de suplir necesidades o deseos más primigenios, la apropiación de los objetos relacionados con el anime y el manga resultaría en una forma de cargarlos de significado para su propia vida, a la vez que configura el sentido de su creación artística.

De acuerdo con las ideas revisadas en los párrafos anteriores, se puede visibilizar el consumo de anime y manga como un agente que orienta a estos estudiantes hacia la creación artística. Lo anterior se puede ver de manera directa en su elección temática y en la construcción de sus discursos estéticos, los cuales van desde la experiencia femenina a partir del acercamiento al manga shōjo o josei, o el rompimiento de estereotipos desde la creación de los cuerpos entre el género masculino y femenino por parte de algunos animes shonen. Además, se puede agregar que, la profundidad del concepto kawaii (que abarca tesoras entre lo tierno y lo puro) y la profundidad psicológica que caracterizan ciertos animes y mangas seinen han terminado por germinar en las propias creaciones artísticas de los estudiantes.

Con relación a lo comentado con anterioridad, se puede agregar también que algunas de las influencias estilísticas del anime y el manga utilizadas por los estudiantes se pueden identificar fácilmente, y estas son: ojos grandes, pestañas largas, mandíbula fina, cara de forma alargada, cuerpo delgado. Características que según dos de los estudiantes se encuentran muy extendidas en este medio. En este sentido, los docentes han terminado por coincidir que han observado que una parte de sus estudiantes presentan estos imaginarios del anime y el manga dentro de sus prácticas enfocadas al dibujo y la pintura. Particularmente, han encontrado ciertos patrones estilísticos que se repiten en algunos trabajos, tales como dibujos donde los

personajes tienen las piernas elongadas, la nariz muy pequeña, así como los ojos e iris muy grandes. Cabe decir que estas influencias del anime y el manga generalmente se encuentran en los géneros shonen, shōjo y seinen.

Es importante mencionar que los mismos estudiantes han identificado sus propias construcciones de discurso a partir de su interpretación de la cultura japonesa a través de ciertos animes y mangas. De ahí que tres de ellos se hayan interesado por indagar en algunas convenciones sociales, como las máscaras utilizadas por los japoneses para funcionar en sociedad, o sobre la manera en cómo algunos personajes del anime usan orejitas de gato (que ciertas culturas urbanas japonesas terminan por apropiarse en sus atuendos), cuestiones que han terminado por integrar de alguna u otra manera dentro de su obra.

Relacionado con lo anterior, es relevante mencionar un discurso recurrente por parte de tres de los estudiantes, y que conlleva la reiteración de la representación del cuerpo de las mujeres para expresar su libertad y autonomía sexual. De ahí que la exploración femenina a partir del tópico de las chicas mágicas (jovencitas con poderes mágicos que tienen que resolver de la misma manera sus problemas personales) es algo que se puede observar en su obra por medio de la utilización de elementos típicos, tales como varitas o espadas mágicas. En este mismo sentido, la integración de criaturas mágicas (como los unicornios) formarían igualmente parte de la visión ofrecida por los animes y mangas de fantasía. A través de estos, los estudiantes formarían un mundo detallado hiper femenino lleno de decorados color pastel y objetos ligados a las personalidades de estos protagonistas. La idea de estos seres sería transformarse, renacer y encontrarse a sí mismos.

Como un apunte crítico al consumo cultural del anime y el manga de los estudiantes con relación a su creación artística, se puede decir que, como afirma Bourdieu (2017) los campos terminan por influir en la visión del mundo de los sujetos que los habitan. Al ser los campos espacios sociales estructurados y estructurantes, integrados por instituciones, agentes y

prácticas, su delimitación se puede localizar fácilmente. En el caso de esta investigación, el campo al que se refiere es el del arte, y en específico al que opera dentro de una institución de educación superior con una visión del arte occidental. Con esto presente, Bourdieu (2013) advierte a que cada campo se encuentra estructurado a partir de formas estables de reproducción de sentido, las cuales despliegan un conjunto de normas y reglas (no siempre explícitas), que crean lógicas de relación entre los que se encuentran adscritos a él. De esta manera, los principios de los campos se asimilan por los sujetos a partir de distintos procesos de socialización, los cuales terminan por crear estructuras que terminan por estructurarlos, es decir, que desarrolla pautas para una particular visión del mundo.

Siguiendo con esta serie de ideas, Bourdieu (2017) explica cómo los sujetos pertenecientes a los campos incorporan ciertas nociones que orientan la racionalidad de sus actos, a la vez que buscan estructurar de manera continua su sentido del mundo. De esta forma, los sujetos construyen su visión del mundo bajo la coacción de la estructura del campo. Para agregar más complejidad, se puede afirmar también que la conformación del campo del arte responde a procesos históricos muy particulares, donde la relación entre creación artística y producto artístico se ha transformado a partir de diversos escenarios. En este contexto extraordinario, la producción artística y el consumo cultural crean valores alternativos a los del mercado económico regular, privilegiando el valor de una obra a partir de una amalgama entre costo de producción, técnica, materia prima, tiempo invertido, así como por la trayectoria y prestigio del artista, sin dejar de lado a la crítica y el reconocimiento de la comunidad artística (Bourdieu, 2002, como se citó en Vizcarra, 2002).

Con todo lo anterior en mente, se puede concebir a los estudiantes consumidores de anime y manga de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali, como sujetos que se enfrentan a un campo, con ciertos valores predefinidos en materia de arte y creación artística, que crea estructuras con diferentes niveles de valoración de la creación artística, las cuales

terminan por influirlos a la hora de presentar su obra relacionada con su consumo en la comunidad. Así, mediante el contraste entre su consumo de anime y manga, su creación relacionada con éste y las expectativas generadas por el campo que habitan, se configura una visión del mundo contrapuesta a sus gustos personales y lo que el mismo campo espera de ellos.

7.2. ¿De qué manera los estudiantes de Etapa Básica configuran sus discursos estéticos sobre anime y manga a partir del proceso de enseñanza-aprendizaje del plan de estudios de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali?

El trabajo realizado por Kemmis y Fitzclarence (1998) se enfocó en analizar la relación entre teoría y práctica dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta manera, introdujeron el concepto de currículo, como una disciplina que enlazaba teoría y práctica educativa dentro de la sociedad y la cultura en la que se desarrollaba. Así, al adentrarse tanto en los métodos de enseñanza, como en su papel ideológico, la teoría del currículo se posicionaba desde una visión más cultural y crítica, aportando la idea de que la escuela y sus contenidos, así como la manera en qué se enseña, determinan la formación de los estudiantes más allá de los conocimientos adquiridos en el papel. Con esto a consideración, se revisará la cuestión del plan de estudios, así como de la aportación o ausencia de los contenidos de las Unidades de Aprendizaje de la Etapa Básica en materia de anime y manga. También, se revisará la posición institucional sobre estos temas, así como la manera en que los docentes y los estudiantes desarrollan sus posiciones en este rubro.

En primer lugar, dos de estudiantes han coincidido en que no existe ningún tipo de contenido explícito sobre anime y manga en el plan de estudios de su licenciatura. Si bien ellos mencionan que algunos docentes han sacado temas a colación en torno a esta manifestación cultural, estos no formaban parte de ninguna Unidad de Aprendizaje, sino que eran introducidos

por los docentes, ya sea para atraer la atención de los estudiantes hacía su clase o bien por el propio interés de los docentes por compartir sus gustos personales.

Dos de los docentes han afirmado lo anterior, ya que tampoco ellos han encontrado ningún contenido exclusivo que trate algo relacionado con el anime y el manga. Sin embargo, han terminado por coincidir en que hay posibilidades de «interpretar» las Unidades de Aprendizaje, y que en caso de que alguno de ellos le interese el tema del anime y el manga lo pueden incorporar en momentos específicos de los ejercicios. A pesar de lo anterior, un docente opina que principal intención de los docentes debe ser desarrollarse dentro de un camino más académico¹⁷, a partir de los modelos y premisas del arte occidental.

En este punto, es relevante mencionar que los estudiantes que tienen la intención de explorar elementos del anime y el manga dentro de su obra han reiterado que deben de realizar esto mediante una iniciativa propia. Esto lo pueden lograr mediante una selección de las clases y de los contenidos que consideran que les podrían ayudar más en sus objetivos dentro de este rubro. Esto se puede dar sobre todo a partir de las materias donde existe una capacidad técnica enfocada en el dibujo o la pintura, ya que son las áreas que más se podrían acercar al anime y el manga. Sobre esto último, se puede decir que hay algunos contenidos de las Unidades de Aprendizaje muy enfocados en desarrollar habilidades que podrían ayudarles a su fin, por ejemplo, los que tienen que ver con las proporciones del cuerpo, la profundidad de la imagen o sobre las cualidades del color, pero es cuestión de que los estudiantes los identifiquen y pongan en práctica.

Como conclusión de lo anterior, se puede entender que depende de los propios estudiantes qué tanto desean continuar con este estilo derivado del anime y el manga en sus

¹⁷ Por «académico», los docentes se refieren a que ellos buscan privilegiar las normas clásicas y academicistas ya establecidas desde el canon del arte occidental.

obras, ya que ningún curso se inclina a desarrollar proyectos dentro de esta área, por lo que no hay manera de darle seguimiento por parte de la institución. Sin embargo, existe también la oportunidad, en caso de que se tomara esta decisión, de que los docentes se interesaran por esta particular formación visual de los estudiantes, aprovechando este bagaje previo y utilizándolo para realizar ejercicios y prácticas de una manera más creativa, menos rígida. Aunque por el momento no existe ningún plan relacionado con esto último. En torno a esto, dos de los docentes apuntalan que las competencias de las Unidades de Aprendizaje son muy puntuales, y que buscan desarrollar ciertos procesos en los estudiantes. Sin embargo, la realidad es que estas se pueden alcanzar de distintas maneras, y no es un proceso tan rígido, aunque queda a criterio del docente su interpretación de estas, lo que a final de cuentas significa que, aunque el plan de estudios delimite los contenidos que se van a tocar, no puede controlar qué se hará con ellos.

Resulta primordial entender que los contenidos de las Unidades de Aprendizaje difícilmente buscan actuar en contra de las intenciones de los estudiantes que desean incorporar elementos del anime y el manga en sus obras, ya que estos se elaboraron a partir de propósitos muy generales, y que no buscan por sí mismos limitar a los estudiantes, sino más bien enfocarlos en el desarrollo de ciertas competencias. Ahora bien, la manera de interpretar estos contenidos por parte de los docentes sí puede tener una intención (como veremos más adelante), aunque esta no proceda directamente del documento, sino de la subjetividad de los docentes.

En la línea de lo anterior, también es cierto que el plan de estudios si ha terminado por impactar la creación de obra relacionada con el anime y el manga de los estudiantes en varios sentidos. En primer lugar, ya que este plan privilegia la creación de arte occidental, esto ha incidido en que dos de los estudiantes se inclinen a la creación de estos estilos, ya que pueden observar una mayor aprobación por parte de sus docentes, a diferencia de sus creaciones

derivadas del anime y el manga, las cuales muchas veces se terminan por descartar dentro del trabajo semestral, al no encajar del todo con lo que se espera de la carrera. En segundo lugar, y relacionado con lo anterior, dos de los estudiantes han terminado por enfocar su trabajo relacionado con el anime y el manga en un ámbito fuera de la escuela, terminando muchas veces por no desarrollar su estilo dentro de las aulas, ya que no sienten que ahí pueda causar un impacto significativo.

Dos de los docentes también han coincidido en que el plan de estudios posee un diseño enfocado en desarrollar herramientas de trabajo para los estudiantes, es decir, que se enfoca en desarrollar sus habilidades y no se encuentra creado para limitar directamente sus prácticas artísticas. No obstante, es importante pensar que, aunque es probable que en sí el plan de estudios de la carrera no busque censurar o limitar las manifestaciones artísticas relacionadas con el anime y el manga en los estudiantes, es altamente probable que los docentes (cuya formación es dentro de la tradición occidental) terminen por incidir en la interpretación de este plan, y serán los que tomen la última decisión en clase. Por ejemplo, si en el clase se pide dibujar la figura humana, esta se hará muy probablemente conforme a los cánones occidentales fijados desde una visión academicista, por lo que si un estudiante intenta realizarlo de acuerdo a una influencia relacionada con el anime y el manga este trabajo será seguramente descartado, ya que lo que se buscaría en este tipo de clases sería el desarrollar obras «realistas», entendiendo con esto que un estilo cercano al anime y el manga no encajaría aquí, al ser distinto a lo que se considera realista según este paradigma.

A pesar de lo anterior, también es cierto que este tipo de situaciones a las que los estudiantes se deben de enfrentar en su vida académica pueden generar de igual manera ciertas tensiones que pueden ser positivas para su formación. Por ejemplo, al darse cuenta de que una parte importante del arte occidental ha influido los estilos del anime y el manga, que al final de cuentas resulta de un pastiche de influencias globalizantes que han encontrado su

nicho en las generaciones de las últimas décadas. Esta reflexión y otras más pueden ser parte importante de su formación, e incluso pueden resultar en una reafirmación de sus motivaciones para su producción artística, a la vez que conecta y expande su visión de la creación del anime y el manga.

En otro sentido, hay que tomar en cuenta que el perfil de egreso de los estudiantes ofrece una variedad de opciones para que los estudiantes se desarrollen durante la formación, desde la creación, docencia, gestión y crítica de arte. Siendo de esta forma una experiencia de formación de los estudiantes que los expone a una variedad de posibilidades de ejecución, lo que puede ir modelando las intenciones de los estudiantes durante su paso por la carrera. Esto significa que no necesariamente van a terminar realizando lo que los había motivado a ingresar a su carrera, sino que podrían inclinarse por un área distinta a la creación. O incluso, si se inclinaran por esta área, quizás terminarían enfocándose en realizar algo distinto al dibujo o la pintura, por ejemplo, la escultura o el performance.

Sobre lo discutido en párrafos anteriores, también hay que agregar un apartado crítico sobre el diseño de los planes de estudio. En la actualidad, predomina en las carreras de licenciatura de humanidades y artes la tendencia de una formación académica más pragmática. Mora Vargas (2001) propone que se desarrolle un equilibrio entre la formación académica (más intelectual) y la formación profesional (más pragmática), a partir de la organización y estructura de los contenidos programáticos variados. Esto significaría no solo pensar en términos de lo que el mercado necesite, sino de la adecuada formación de los estudiantes, en cuanto a los contenidos intelectuales que los vuelvan expertos en su área. Esto incluye los contenidos que desarrollen temáticas novedosas y de carácter global, tal es el caso del anime y el manga. Ya que, a pesar de que este tipo de fenómenos culturales se consideran lejanos y muchas veces ajenos desde las instituciones educativas, en la actualidad se encuentran influyendo a muchos

de los estudiantes que ingresan a disciplinas artísticas, como es el caso de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali.

7.3. ¿De qué manera los estudiantes de Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali configuran sus discursos estéticos sobre anime y manga a partir de su exposición a las subjetividades de los docentes?

De acuerdo con lo que se vio en el apartado anterior, las subjetividades docentes han atravesado varios procesos relacionados con el plan de estudios de la carrera, desde la interpretación que hacen de los objetivos generales y las competencias de las Unidades de Aprendizaje hasta el currículo oculto que a veces aparece. En esta sección se complementará lo ya visto con otras aportaciones relacionadas con estas subjetividades, para realizar una interpretación de la manera en la que los estudiantes de Etapa Básica configuran sus discursos estéticos a partir de la exposición a éstas.

Como ya se había comentado, Foucault (1999) concibió al proceso de subjetivación como una oportunidad para que el sujeto pudiera construirse a sí mismo, externando su subjetividad a partir de opiniones, creencias o saberes. De este modo, la subjetivación podría servir como mecanismo para construir el yo con relación a los otros, a partir del contraste de subjetividades. Foucault (1991) imaginó al lenguaje como el terreno paradigmático por el cual fluían las subjetividades, debido a esto estudió las palabras y el papel de estas en la construcción de los discursos. Entendiendo lo anterior, se puede comprender la importancia que tienen los discursos en la presentación de las subjetividades, observando que las palabras y la manera en que se utilizan construyen diversas significaciones, las cuales están cargadas con distintas intenciones. A continuación, se presentarán una serie de discursos que darán idea de cómo las subjetividades de los docentes de este estudio incurren en diferentes significaciones a partir de la relación con sus estudiantes consumidores de anime y manga.

Desde aquellas que corresponden a las relaciones de poder, hasta las que se conectan directamente con las condiciones propias del entorno educativo en el que se encuentran.

Para empezar, dos de los estudiantes han notado que un par de docentes han introducido temas relativos al anime y el manga, a veces de manera marginal, dentro de sus materias. Esto con la intención de captar su atención o para compartir su propio gusto por estos contenidos. Incluso, en algunas pocas ocasiones se han encontrado con el apoyo de algún docente que los ha orientado hacia su creación artística relacionada con el anime y el manga. Sin embargo, no todos los comentarios sobre anime y manga introducidos por los docentes han sido positivos, a veces estos han enunciado ciertas características sobre estos productos culturales de una manera crítica, lo cual muchas ocasiones ha terminado por incomodar a algunos de los estudiantes.

En el caso de los docentes, dos de ellos ven a este currículo oculto como una manera de introducir reflexiones en torno a la creación artística. Lo anterior puede convertirse en una oportunidad para los mismos docentes, ya que, al tocar temas, como por ejemplo la figura humana, se pueden observar las diferencias entre el canon occidental y las representaciones del anime y el manga, y de esta manera comprender cuáles son las intenciones de cada uno de esos estilos. Otra reflexión interesante derivada de este ejercicio puede ser que los estudiantes comprendan que la creación artística es más que imitación de un estilo, en el caso de los mangakas que ellos admiran, la intención es que se entienda que la base de su estilo se construye con lo que ellos quieran decir y de la forma que ellos lo quieran expresar, ya que un artista del manga no se dedica a replicar sino a crear algo propio.

Ahora bien, las opiniones que los docentes expresan sobre el anime y el manga de frente a los estudiantes son muy relevantes y es importante repasarlas. Es primordial reconocer que todos los docentes reconocen el anime en mayor o menor medida lo han visto, sobre todo durante su infancia (que fue el período que les tocó verlo en la televisión). Dos de ellos han

incorporado a estas expresiones como parte de los productos culturales que consumen, por lo tanto, tienen un poco más de conocimiento y sensibilidad al respecto, aunque la realidad es que el resto de los docentes no lo considera especialmente relevante dentro de la creación artística de la carrera. Este último grupo de dos docentes son los que han realizado comentarios más negativos sobre el anime y el manga, muchas veces por desconocimiento o por prejuicio de la cultura japonesa. Resulta sustancial recordar que los valores morales o estéticos orientales muchas veces se encuentran velados al público occidental, por lo que puede ser común que estos productos culturales sean malinterpretados o directamente incomprendidos. Esto último puede ayudar a explicar la extrañeza y los comentarios negativos hacia estos productos culturales.

Sobre lo mencionado anteriormente, hay que reconocer, de igual manera, que a pesar de que solo dos de los docentes mantienen una relación significativa con el anime y el manga, los cuatro consideran a estos medios artísticos válidos, aunque no los hayan explorado demasiado, ya que no forma parte de sus intereses artísticos generales. En menor medida, hay un docente que considera a esta área un medio artístico «menor», algo que si los estudiantes siguen explorando pueden quedarse «estancados». Aunque este tipo de comentarios sea escaso y no necesariamente malintencionado puede ser relevante para los estudiantes que se expongan a estos juicios constantemente durante su paso por la Etapa Básica.

Con relación a las opiniones que tienen los docentes sobre la creación derivada del anime de sus estudiantes, estas son muy claras y son expresadas a veces de manera explícita o implícita. Por ejemplo, aunque no siempre pueden hablar de manera negativa de una obra de sus estudiantes que incorpore parte de este estilo, muchas veces pueden minimizar su trabajo o directamente no tomarle relevancia. También, se puede dar el caso de que simpaticen con este gusto del anime y el manga y hagan menciones positivas durante la clase, por ejemplo, en clases de taller en las que se hagan revisiones de los avances de los proyectos de una materia

donde los estudiantes con trabajos relacionados con el anime y el manga pueden recibir retroalimentación, la cual puede ayudar a mejorar su trabajo y a ofrecerle un aprendizaje significativo.

Lo expresado con anterioridad denota que los cuatro docentes se encuentran polarizados en sus opiniones sobre el anime y el manga y sobre la creación artística derivada de este proceso por parte de sus estudiantes, lo cual muchas veces incide en sus decisiones a la hora de incorporar o no estos estilos en los temas o ejercicios de la clase. Estas decisiones pueden repercutir incluso en si los docentes le dan importancia o no a estos trabajos de los estudiantes, o inclusive a mostrar indiferencia hacia ellos y cierto favoritismo a obras de corte más occidental y realista.

Si bien es cierto que según la visión de los estudiantes la mayoría en la planta docente resultan ser comprensivos y reflexivos con que ellos realicen este tipo de creación, entendiendo que forma parte de su experiencia personal y que resulta ordinario que tengan esta influencia estilística gracias a la exposición de las industrias culturales, y que esto puede derivar en una asimilación por parte de estos estilos artísticos por parte de los estudiantes para su posterior reinterpretación, no obstante, un par de docentes consideran que existe el peligro de que si no se introduce un elemento crítico por parte de los estudiantes estos pueden terminar por realizar ejercicios de simple replicación, sin buscar crear realmente un aporte original de su parte.

Mientras el lado más conservador, representado por uno de los docentes, puede incluso considerar a estos ejercicios estilísticos derivados del anime y el manga como «muletillas» que se deben quitar para aprender a crear de una manera correcta, también aparece una posición conciliadora, por parte de un docente, donde se busca integrar una visión en la que se intenta cumplir con la competencia de la clase, mientras se ofrece un espacio para que los estudiantes puedan explorar estas inquietudes estilísticas del anime y el manga.

Un último punto en este rubro tiene que ver con el interés de los docentes por los trabajos de los estudiantes que han explorado un estilo cercano al anime y el manga. Esto varía mucho dependiendo de la atención y de los gustos personales de los docentes. Igualmente, muchos de ellos han mostrado interés por estos trabajos, pero en términos de calidad técnica o discursiva y no por el hecho de estar influidos por el anime y el manga. Ahora bien, la manifestación del interés de los docentes en dos casos se ha enfocado en crear limitaciones al trabajo relacionado con el anime y el manga de sus estudiantes, por diferentes razones. Una de ellas ha sido que directamente se tenga menosprecio por las obras derivadas del anime y el manga, y se acabe por prohibir que se realicen ejercicios de ese tipo en clase.

Otra limitación no directa ha sido a manera de comentarios negativos sobre la obra, por parte de una docente, no prohibiéndola directamente, pero sí demeritándola e incidiendo en que se vaya por otro camino de creación estilística. Sin embargo, en otras ocasiones las limitaciones van encaminadas a que los estudiantes busquen crear productos artísticos propios y no réplicas o derivados de otros que ya existen, tal como se pudo observar en el caso de un docente. En este sentido, el discurso de este último docente se acerca a encaminar a sus estudiantes a que exploren un el estilo personal a desarrollar y que no se dediquen a copiar lo que otro autor ya hizo, es decir, lo que se desea es que los estudiantes encuentren una voz personal. Lo anterior puede tener muchas implicaciones, pero lo cierto es que termina por influir fuertemente en las decisiones de los estudiantes en cuanto a su creación artística derivada del anime y el manga, al no encontrar una línea clara en la cual transitar sus intereses en esta área y al encontrarse con discursos contradictorios por parte de sus docentes en este ámbito.

Como una reflexión crítica, se puede añadir que García-Huidobro y Schenfeldt (2020) conciben que la subjetividad docente en artes se construye, no solo a través de una posición personal con el otro, sino a partir de diversas experiencias no lineales en un entramado rizomático dentro de un contexto artístico y educativo. Esto significaría, no solo una posición

dicotómica, sino una multiplicidad de posiciones que darían pie a negociaciones dentro de los distintos niveles de poder. Lo antes dicho podría ofrecer una posición mucho más equilibrada en cuanto a los discursos revisados, al entender que más allá de ser simples producciones discursivas, su centro se encuentra en ser y hacer, tanto desde la acción artística como de la docencia. Las localizaciones, por lo tanto, se situarían por medio de diferentes desplazamientos de las posiciones de los docentes, es decir, a través de su aspecto situacional (García-Huidobro y Schenfeldt, 2020).

Con estos antecedentes, se puede pensar a los docentes de este estudio como sujetos con diferentes conocimientos y experiencias (tanto artísticas como docentes), que contrastan sus subjetividades con las de sus pares y sus propios estudiantes, y que realizan una constante retroalimentación, que la mayoría de las veces puede llevarlos a considerar nuevas posiciones sobre diversos temas relacionados con el arte y la creación, que acontecen en su vida cotidiana y profesional.

7.4. ¿Cuáles son las representaciones simbólicas relacionadas con el anime y el manga de los productos artísticos generados por los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali al concluir la Etapa Básica?

En este apartado final se describirán las representaciones simbólicas con relación al anime y el manga de la obra de los estudiantes al concluir la Etapa Básica. De esta forma, se presentará los contenidos conceptuales, temáticos, ideológicos y emocionales derivados del anime y el manga que los estudiantes realizan al finalizar su primera etapa de formación de la carrera.

Bourdieu (2016) advierte que aquellos que poseen más *capital cultural* son los que marcan la pauta para la generación del gusto en una sociedad, mientras que los que disponen de menos *capital cultural* tienden a aceptar ese gusto. Si se atiende a que los estudiantes de

Artes Plásticas acceden principalmente a un estado subjetivado del *capital cultural* (el cual se visualiza sobre todo en su consumo y apropiación del anime y el manga), se puede entender que al tener esta capacidad de manifestación del *capital cultural* se encuentran más facultados para realizar creaciones artísticas derivadas de su consumo cultural. Al comprender mejor los productos que consumen, también tienen la posibilidad de describirlos mejor, y por consecuencia, de representarlos satisfactoriamente en las obras de su propia creación. El consumo de anime y manga, por tanto, delimita en gran medida las representaciones simbólicas de los productos generados por los estudiantes. De acuerdo con esto, resulta preciso presentar qué tipo de representaciones simbólicas están produciendo los estudiantes, las cuales se derivan de su consumo cultural, pero también se encuentran atravesadas por sus circunstancias personales.

Como ya se había presentado en un apartado anterior, entre los temas más explorados por parte de dos de las estudiantes en sus obras derivadas del anime y el manga se encuentran los relativos a la experiencia femenina desde una perspectiva feminista. Ahora bien, este tema se mantiene al salir de la Etapa Básica, y se amplifica para abarcar lo relacionado con la familia, la amistad o el amor. Estos temas se representan con una fuerte carga por parte de las estudiantes, donde se representa su sentir, incorporando los elementos observados en el anime y el manga, pero cargándolos de un significado más personal.

Otro tema se vincula con la fantasía, ya que a través de ciertos elementos del anime y el manga se juega con la creación de mundos fantásticos y abstractos que forman un juego psicológico entre el autor, la obra y el público. Para el caso particular de uno de los estudiantes esto puede resultar atractivo, ya que en su opinión mucho en el anime y el manga tiene que ver más con un mundo más imaginario que realista. Además, a través de la creación de estas realidades, un estudiante puede representar estados de ánimo como la tristeza o la felicidad, a manera de metáforas e imaginarios simbólicos.

Otro tema recurrente y muy importante entre dos estudiantes es el relacionado con la experiencia LGBTQ+. Al haber géneros específicos dentro del anime y el manga que tratan estos tópicos (como el hentai, yaoi y yuri, por ejemplo), se ha dado un proceso natural de consumo de este tipo de productos entre la comunidad LGBTQ+ que gusta del anime y el manga. A partir de lo anterior, dichos estudiantes que han decidido incorporar estilos y temáticas de estos géneros se han preocupado por explorar el amor, la sexualidad y la identidad. De esta manera, mediante referencias a la resistencia, la aceptación y la búsqueda de libertad han construido una serie de referentes simbólicos en clave para la comunidad, que intenta encontrar un canal de comunicación para sus propias luchas, tanto colectivas como individuales.

El terror representado a través del anime y el manga también ha sido un referente en el que uno de los estudiantes ha incursionado. Ya sea porque los elementos visuales pueden ser muy elaborados e impactantes, o porque las implicaciones discursivas puedan resultar en un ejercicio de catarsis sobre sus propios miedos, la realidad es que el terror es un género que gusta mucho, y un estudiante puede utilizar sus elementos para crear algunas de sus obras. Situaciones como la injusticia, el abuso, el resentimiento o la venganza se ven representados a través de graficas que intuyen el dolor y la ira de quien las realiza, y que a través de la experiencia de un mundo cruel e inseguro busca plasmar un final definitivo para el sufrimiento.

Por su parte, uno de los docentes considera que, ante todo, lo que más se encuentra en el tipo de representaciones simbólicas de los estudiantes son las referentes a la soledad, la ansiedad y la impotencia en un mundo que las resulta incomprensible e injusto. Así que a partir de pinturas, recortes y textos pueden incluir elementos que llevan a una reflexión de tipo existencialista, o que expone una situación particular de los estudiantes. Y esto resulta revelador en el sentido que muchas de las exploraciones de los estudiantes, independientemente del género o tema se podría ubicar dentro de este tipo de

representaciones simbólicas, que a final de cuentas hablan mucho de su experiencia personal, lo cual no resulta raro, en una población estudiantil que tiene ciertas características que la dotan de mucha sensibilidad ante estos temas, como se verá a continuación.

Mientras a nivel conceptual los seis estudiantes han incursionado en ideas y emociones relacionadas con el anime y el manga. Entre ellas la cuestión muy relevante de la feminidad contenida en el shōjo, que presenta uno de los discursos más populares dentro de este género que es el del poder de las mujeres para incidir en su realidad y decidir sobre su propia vida. Así, a través de, por ejemplo, la representación de los estudiantes de chicas mágicas que mediante sus poderes pueden enfrentarse a la maldad del mundo (representada a través de villanos y artefactos dañinos), y cuya sororidad es más importante que su poder individual, las lleva a colaborar y reafirmar los vínculos entre ellas. En contraste con lo anterior, por medio de un referente importante que se puede ver a través del seinen, un género que propone reflexiones sobre temas duros y profundos de la realidad, relativos a la muerte, el duelo, la condición humana y la búsqueda de la felicidad, los estudiantes se han aventurado a explorar temáticas de la sociedad actual y de un sentir generalizado de ansiedad e incertidumbre, situaciones en las cuales al parecer no se puede sobrevivir si se mantiene una ingenuidad o indiferencia por la realidad en la que se habita.

En lo referente a la categoría de kawaii, esta ha cobrado una importante relevancia en la representación de las ideas y emociones de los estudiantes. La ternura y la pureza representada en ciertos personajes creados por estos reflejan en su interior condiciones de melancolía, tristeza y soledad, pero también rebeldía. Al final, esta representación conceptual propone una expresión de dulzura que contiene dentro una realidad oculta, una búsqueda por parte de los estudiantes de un mundo que no existe fuera de la fantasía, y en el cual pueden refugiarse de manera segura.

Contrastando con lo anterior, uno de los docentes también ha identificado el anime y el manga hentai (erótico y pornográfico) como una fuente de inspiración para ciertos estudiantes, que buscan explorar su sexualidad o jugar con las formas a partir de la creación de argumentos y conceptos experimentales relacionados con el sexo. Aquí es importante entender que en Japón el hentai proviene de una larga tradición artística de varios cientos de años que encontró su punto de inflexión a partir de la industria del anime y el manga, y cuyos artistas en estos medios desarrollan complejas tramas e imaginerías visuales cargadas de simbolismos, por lo que lo sexual no se encontraría limitado a buscar un fin erotizante, sino a representar todo un mundo de sensaciones e ideas a partir de sus imágenes.

Para finalizar lo referente a este rubro, según uno de los docentes, la juventud en todas sus vertientes tiene una importancia predominante en los estudiantes, lo que es hasta cierto punto lógico, debido a la edad en la que se encuentran ellos. Sin embargo, la juventud como concepto conlleva buscar elementos que tienen larga tradición literaria, como por el ejemplo la novela de formación, en la que se explora el paso de la niñez a la adultez y todas sus vicisitudes. Así, en las representaciones de las historias de juventud que realizan los estudiantes a partir de su observación en el anime y el manga, se presentan chicos y chicas que se enfrentan a la soledad y la incompreensión, pero también a un sufrimiento muy particular de su edad: el sentir las cosas por primera vez. De esta manera, la tragedia de la experiencia cotidiana se transforma en una oportunidad de comunicar con el mundo, de conectar con otros jóvenes que se sienten igual que ellos.

Como último punto, es conveniente mencionar que las obras mencionadas con anterioridad se pueden ver expuestas de manera individual, a través de espacios privados, como galerías de arte o convenciones de anime y manga, pero también por medio de espacios institucionales como museos y dentro de la misma UABC, con los lugares que se encuentran designados para las exposiciones de sus estudiantes. A pesar de lo anterior, dos de los

estudiantes mencionan que algunas de estas obras no terminan por exponerse, ya sea porque los propios estudiantes lo desean, o porque no encuentran un espacio en las que este tipo de obras sean reconocidas.

En suma, lo mostrado durante este capítulo ofreció una discusión encaminada a facilitar respuestas a las preguntas específicas, las cuales se encuentran indisociablemente ligadas con los objetivos de investigación. Con esto se desea construir sentido para los hallazgos encontrados, así como trazar un camino final que derive en las conclusiones del siguiente capítulo, el cual propondrá un desenlace para el trabajo investigativo desarrollado hasta ahora.

Capítulo 8. Conclusiones

En este último apartado se darán a conocer las conclusiones que se obtuvieron a partir de los resultados finales del proyecto. Para lo anterior se establecerán dos secciones diferenciadas. La primera, ofrecerá una recapitulación de lo expuesto a lo largo de este trabajo, incluyendo el alcance del objetivo principal y una síntesis de los resultados obtenidos. Además de esto, se presentarán tres consideraciones que conllevan una gran importancia para el proyecto: recomendaciones específicas basadas en los resultados, contribución del trabajo de tesis y limitaciones enfrentadas durante el estudio. La segunda, se enfocará en desarrollar un espacio de discusión, a partir de los hallazgos encontrados en este trabajo, sobre temas relacionados con la validez del anime y el manga como formas de arte, así como lo vinculado con el plan de estudios y los tipos de perfiles docentes necesarios para formar en estas nuevas expresiones artísticas.

8.1. Hallazgos, recomendaciones y contribución de la tesis

La investigación aquí presentada se realizó con el objetivo principal de analizar la manera en que se configura la formación artística de los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali de Etapa Básica, que poseen discursos estéticos relacionados con el consumo de anime y manga, a partir de la interacción con el plan de estudios y las subjetividades de sus docentes. Para lo anterior, se efectuó un ejercicio de estudio de caso con los estudiantes consumidores de anime y manga de la Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali y sus docentes, de marzo a abril de 2024, partiendo de entrevistas semiestructuradas con informantes clave y análisis documental.

Los resultados que se obtuvieron posibilitaron dar respuesta a las preguntas específicas, para de esta manera lograr los objetivos de investigación que se plantearon en este proyecto. Una vez analizado lo anterior a partir del cruce de la información obtenida, se

identificaron algunos hallazgos y áreas de oportunidad que son importantes de presentar. A continuación, se enumerará lo más relevante en torno a este rubro:

Los seis estudiantes de este estudio realizan un consumo constante de anime y manga, a través de diferentes soportes y plataformas. En contraparte, solo dos de sus docentes presentan consumo, y si lo hacen es de manera poco significativa. Este precedente coloca a la vista la manera tan distinta con que estudiantes y docentes han tenido su acercamiento con este medio, ya que los primeros lo han hecho desde edades muy tempranas y han crecido descubriendo nuevos productos que se han adecuados a sus inquietudes, mientras que los segundos, si acaso han tenido un acercamiento, éste fue durante la infancia y la adolescencia, y es observado a la distancia como parte de una etapa de consumo que no tuvo continuación.

De los estudiantes que consumen anime y manga, los seis revelan una marcada influencia de estilos y temáticas derivadas de este medio dentro de sus obras. Esto se puede corroborar sobre todo a través de la observación de los ejercicios realizados durante las clases prácticas, así como en la presentación de los proyectos de cada materia. Algunos de los atributos estilísticos más reconocibles del anime y el manga que se puede ver en estas muestras son: personajes delgados con piernas y extremidades elongadas, así como con rostros muy expresivos que se caracterizan por tener ojos grandes y una nariz muy pequeña. Además, de entre las temáticas derivadas del anime y el manga que desarrollan en sus trabajos se destacan aquellas relacionadas con la feminidad y el género, la cultura kawaii, el romance fantástico, el terror psicológico y la búsqueda de la propia identidad.

En cuanto a la relación entre los contenidos del plan de estudios de la carrera y el anime y el manga, dos de los estudiantes coinciden que no existen contenidos explícitos que aborden esta área de conocimiento. Sin embargo, según estos mismos en algunas ocasiones se pueden utilizar los contenidos de una materia práctica de manera tangencial para incursionar en un ejercicio relacionado con el anime y el manga, aunque esto resulta

específicamente de los intereses e intenciones de los estudiantes o docentes y no resulta una norma común.

Debido a que el plan de estudios de la carrera fue creado para cumplir con ciertas expectativas, las cuales se pueden visualizar a través de las competencias que se desean desarrollar en cada Unidad de Aprendizaje, es muy difícil que lo anterior coincida con lo que los estudiantes con intereses relativos al anime y el manga desean realizar. Según la visión de un par de estudiantes, la presión por cumplir con los requerimientos para la evaluación en cada clase hace que muchos se decanten por priorizar esto, antes que buscar sus propios intereses y exploraciones artísticas en este ámbito. En este sentido, también resulta fundamental entender que la forma en que se encuentra desplegado el plan de estudios tiende a privilegiar la creación de estilos de obras occidentales y tradicionales, lo que se convierte en otro obstáculo para aquellos estudiantes que desean incursionar en los territorios de la cultura pop japonesa.

A propósito de lo discutido en los párrafos anteriores, resulta importante comprender que, a pesar de que existen numerosas dificultades por parte de los estudiantes para desarrollar sus inquietudes artísticas con relación al anime y el manga, existen estrategias que estos implementan para lograr usar los contenidos del plan de estudios a su favor. Según uno de los estudiantes, una de ellas se relaciona con las adaptaciones e implementaciones de lo aprendido en clases dentro de sus trabajos. Partiendo del reconocimiento por parte de dos de los estudiantes de que el plan de estudios no propone límites explícitos a la creación relacionada con el anime y el manga, estos pueden desarrollar trabajo de este tipo siempre y cuando cumplan con la competencia requerida. Por lo cual, cualquier habilidad o conocimiento técnico puede ser apropiado por los estudiantes para sus fines estilísticos, toda vez que sea aceptado como válido por sus docentes. Otra de estas estrategias, según otro estudiante, se relaciona con la perfilación de la carrera, es decir, el elegir materias que el estudiante considera

adecuadas para su aprendizaje en torno al anime y el manga, para orientar a su vez los contenidos hacia productos derivados de su interés en este tipo de creaciones.

Otro aspecto que incide particularmente en los estudiantes consumidores de anime y manga que tienen intenciones de crear obra marcada por este estilo, tiene que ver con las subjetividades de sus docentes hacia lo relacionado con este mundo. Para empezar, según dos de los estudiantes, muchas veces los docentes mantienen un currículo oculto donde introducen temáticas y opiniones sobre anime y manga, a partir de diversas motivaciones. Lo anterior puede funcionar en dos niveles diferenciados: como catalizador de los propios intereses de los estudiantes para encausar los ejercicios realizados en clase, o, por el contrario, como artefacto desmotivador de la creación e implementación de estos estilos y temáticas en las obras que se realizan durante las sesiones de trabajo.

También, en el sentido de las subjetividades de los docentes, las opiniones expresadas durante las clases en torno al anime y el manga, así como su relación con la creación artística, ofrecen claves para entender cómo estas inciden en sus estudiantes a la hora de tomar decisiones sobre la creación relacionada con este ámbito. Según un estudiante, una de las opiniones más repetidas tiene que ver con el poco valor expresado por el anime y el manga como expresión artística. Si bien en este trabajo se ha expresado que los docentes conocen y valoran el trabajo realizado por los animadores y mangakas, así como por sus obras, uno de ellos considera que este tipo de medios no posee el mismo valor artístico que las artes plásticas, y que deriva en su mayoría en simple entretenimiento, o en su defecto, en productos de carácter masivo. De igual forma, y debido dos de los docentes se han formado dentro de enfoques más occidentales del arte, se valora poco los estilos más orientales y sobre todo aquellos que tienden a parecer menos realistas.

Sumado a lo dicho en el párrafo anterior, se puede decir que a través de las propias subjetividades de los docentes se establecen comentarios y maneras de proceder que influyen

en la creación artística de los estudiantes consumidores de anime y manga. Dependiendo del interés mostrado por su trabajo de este tipo, ya sea a través de comentarios positivos, negativos o incluso a la ausencia de comentarios, se fundamentan apreciaciones encaminadas a validar cierto tipo de creaciones artísticas por sobre otras, lo que generalmente tiende a demeritar los trabajos relacionados con el anime y el manga.

Una última consideración sobre las subjetividades de los docentes se construye bajo el referente de las limitaciones que a veces se dan, como parte de las obras de los estudiantes que desarrollan incorporaciones del anime y el manga. Dichos límites se establecen a través de diferentes estrategias. Está el caso de una docente que de manera explícita les ha dicho a sus estudiantes que no se encuentran permitidas creaciones relacionadas con el anime y el manga en clase, mientras que hay otro caso de otra docente, que, aunque no se encuentre en un primer momento abierta a estos estilos, se puede dar una negociación para que se les permita continuar con este tipo de proyectos. Muchos de estos límites son explicados por los propios docentes como formas de evitar la replicación de los estilos del anime y el manga, para que los propios estudiantes, a partir de un ejercicio de reflexión se den cuenta de la diferencia entre copiar y crear algo original. Aunque, lo anterior se cuestiona muchas veces desde los propios estudiantes de este estudio, ya que, según una estudiante, el arte contemporáneo tampoco tiene muy claro donde inicia y termina lo «original», y considera que esas limitaciones se generan más bien desde el prejuicio y el desconocimiento de estas formas de arte no hegemónicas dentro del mundo del arte occidental.

Para acercarse a un desenlace que pueda cerrar con lo expuesto en este apartado, resulta importante posicionarse sobre los tipos de discursos en torno al anime y el manga que los estudiantes desarrollan en sus obras al finalizar la Etapa Básica.

Una primera cosa que se puede notar es que muchas de las temáticas que los estudiantes toman del anime y el manga se mantienen, e incluso muchos de los discursos de

sus obras ganan en complejidad. Por ejemplo, en lo referente a la experiencia femenina y a las temáticas de carácter LGBTiQ+, algo que tres de los estudiantes valoran mucho, se puede observar que se realizan incorporaciones conceptuales a las obras, fruto de lo aprendido en clase, pero también de la propia canalización e interés de los estudiantes por mantener el estilo con el que desean crear, es decir, como producto de una decisión personal. Ahora bien, hay que entender que mucho de lo que vincula a estos estudiantes con las creaciones relacionadas con el anime y el manga, es que, estos encuentran en este medio maneras de expresar inquietudes y deseos más cercanos a sus propias inclinaciones estéticas, así como a sus maneras de concebir la realidad y de interpretar sus emociones.

Otra cosa que se puede visualizar es que los seis estudiantes realizan una compleja red de conexiones intelectuales para poder implementar en sus obras conceptos muy anclados en la cultura japonesa, tales como lo kawaii y el hentai. Esto como resultado de su propia relación con la cultura que genera el anime y el manga, lo que revela el grado de involucramiento de estos estudiantes con los productos culturales que consumen. Ahora bien, estos conceptos no siempre se quedan en una mera imitación, sino que se encuentran atravesados por la experiencia personal, así como por la percepción de los estudiantes sobre temas y problemáticas actuales, de carácter local y global. De esta manera, se realiza un sincretismo entre lo que consumen, proveniente de una estética y valores orientales, a partir de su relación con una cultura enmarcada por su propio contexto, así como de la formación artística que reciben dentro de la carrera.

Una vez expresado lo anterior, resulta revelador colocar aquí algunas observaciones sobre la cuestión de los supuestos que antecedieron esta investigación, con el fin de observar si se consumaron, y de ser así, en qué medida lo hicieron. En los siguientes párrafos se ahondará un poco al respecto, partiendo de la numeración que se les asignó en un principio.

El primer supuesto fue que el consumo de anime y manga tienen un papel fundamental en algunos jóvenes al momento de aspirar a ingresar a la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali. La realidad de este punto es que, en dos de los casos, el consumo de anime y manga sí influyó en el deseo de los estudiantes por elegir una carrera afín a sus inquietudes artísticas, aunque Artes Plásticas no fue siempre la primera opción. Hay que entender que tres de ellos ya habían incursionado en otras carreras creativas, pero en algún momento de sus vidas decidieron que Artes Plásticas les daría más herramientas para desarrollar su estilo relacionado con el anime y el manga.

El segundo supuesto fue que los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali que consumen anime y manga desarrollan discursos estéticos referentes a la cultura pop japonesa que se ven reflejados en su producción artística al iniciar la Etapa Básica. En este rubro, la evidencia apunta a que los seis estudiantes consumidores de anime y manga de este estudio producen obra cargada de fuertes discursos estéticos relacionados con la cultura pop japonesa, sobre todo lo referente a anime, manga, videojuegos y música. Esto como consecuencia de su consumo anterior a su ingreso, pero también, en relación con lo que van aprendiendo en clase, sobre todo en materia técnica, lo que significa que ponen en práctica lo aprendido en clase para sus intenciones estéticas relacionadas con este medio.

El tercer supuesto fue que al ingresar a la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali, los estudiantes se enfrentan a un plan de estudios y a una perspectiva docente que pone en duda al anime y al manga como una expresión artística académicamente legítima. Este aspecto resulta muy revelador, ya que, desde el plan de estudios no se hace mención de ninguna cuestión relativa al anime y el manga, así que queda a la interpretación de los estudiantes y sus docentes cualquier consideración vinculada con este rubro. Otra realidad es que el plan de estudios se limita a proponer un perfil de la carrera, desde una visión occidental, con lo cual todo lo relacionado con el anime y el manga queda inmediatamente invisibilizado.

Además de lo anterior, la visión de los docentes sobre la validación artística del anime y el manga se encuentra muy dividida, ya que tres de ellos si consideran a este un medio artístico válido, aunque quizás no tan importante como las artes plásticas, mientras que el otro abiertamente demerita sus manifestaciones y lo consideran algo poco favorable a desarrollar en sus estudiantes.

El cuarto supuesto fue que, durante la Etapa Básica, se crea una brecha significativa entre los puntos de vista de estudiantes y docentes de la Licenciatura en Artes Plásticas respecto a lo que se considera arte. En este asunto también se desarrolla un cisma interesante, mientras que los seis estudiantes sostienen discursos sobre lo que ellos consideran arte, a partir de sus propios referentes, sean estos: otros artistas plásticos, músicos, cineastas, mangakas. Los cuatro docentes exponen sus propios discursos, institucionales o no, a partir de distintos referentes, la mayoría de ellos artistas plásticos o visuales. Si bien se puede considerar que ambos discursos no siempre coinciden, la realidad es que cinco de seis de los estudiantes muestran una disposición para aprender estos referentes y construir nuevos discursos en torno al arte, mucho más fundamentados y sin abandonar necesariamente sus convicciones. Incluso, estos mismos estudiantes consideran que los comentarios que hacen sus docentes en torno al arte tienen su fundamento, aunque localizan que este se centra casi siempre en una óptica occidental. Por lo anterior, intentan tomar esos comentarios de manera crítica, a la vez que buscan desarrollar argumentos para cimentar sus propias opiniones en esta área.

El quinto supuesto fue que una vez avanzado su proceso formativo durante la Etapa Básica, algunos estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali van abandonando sus discursos estéticos ligados al consumo anime y manga. Esta cuestión también ofrece matices. De alguna manera, los seis estudiantes van explorando áreas de la carrera, a través de las cuales van aprendiendo e incorporando nuevos conocimientos y

técnicas que se encuentran alejadas de las temáticas del anime y el manga. Lo anterior, influye en la creación de nuevos discursos estéticos, aunque esto no significa que siempre se abandonen los anteriores, sino que tienen la posibilidad de incorporarlos para crear algo nuevo.

En otro sentido, también hay casos extremos, en los que, por un lado, por ejemplo, una de las estudiantes se vio desmotivada por crear obra relacionada con el anime y el manga que no termina por ser apreciada por sus docentes, lo que la ha llevado a crear obra que se aleja de sus gustos por este medio. Por otro lado, existe también el caso de un estudiante que se ha resistido a los malos comentarios sobre este tipo de obras y se ha aferrado a desarrollar más trabajos, cuyos fuertes discursos estéticos se encuentran muy vinculados con el anime y el manga, lo que muchas veces ha llevado a crear conflictos en su evaluación. Este tipo de problemáticas tienen que ver, por ejemplo, con que el docente le ponga una calificación más baja al estudiante, bajo la premisa de que no se ajustó a los estándares de evaluación de la clase, y que el estudiante tenga que discutir y negociar porque se le califique de una manera que le parezca más justa, respetando la naturaleza original de su obra.

Como se pudo observar, los supuestos ofrecieron un camino por el cual se pudieron explorar diferentes aspectos del proyecto de tesis, con el fin de trazar un camino para responder a la pregunta de investigación. Si bien no todos los supuestos se cumplieron en su totalidad, su puesta a prueba en este punto logró generar algunos matices interesantes, que, sumado al análisis previo, brindan una mejor comprensión al fenómeno estudiado.

Para finalizar el recorrido de esta tesis, hace falta exponer otras tres consideraciones que conllevan una importancia primordial: recomendaciones específicas basadas en los resultados, contribución del trabajo de tesis y limitaciones enfrentadas durante el estudio.

Existen algunas recomendaciones específicas que se pueden ofrecer a la Facultad de Artes de la UABC Mexicali, con base a los resultados obtenidos en esta investigación. En

primer lugar, valorar la relevancia del portafolio en el proceso de admisión de los estudiantes, ya que muchos de los intereses artísticos de estos pueden verse revelados a partir de ese proceso, lo que puede facilitar su identificación y seguimiento durante la carrera. En segundo lugar, sería conveniente realizar nuevos cursos o talleres de formación docente, para discutir y sensibilizar sobre las inquietudes artísticas de los estudiantes con las características que se ofrecieron en esta investigación. En tercer lugar, resultaría de utilidad desarrollar por lo menos una materia optativa que reflexione sobre este tipo de creación artística, a partir de elementos críticos que posicionen su relación con el arte y la creación artística. En cuarto lugar, resultaría favorable para los docentes y estudiantes la implementación de un programa continuo de mesas de discusión, donde se analice la relevancia de los intereses artísticos de los estudiantes a partir de su aproximación personal, así como del papel del consumo cultural, la subjetividad docente y el plan de estudios en su creación, así como de otros temas relacionados.

Aunado a lo anterior, el presente proyecto busca servir de guía para generar estudios que se apliquen a contextos más amplios y de mayor profundidad analítica. En este sentido, este estudio desea también plantear la base de otras posibles líneas de investigación incipientes. Al abarcar resultados dirigidos a diferentes contextos como el consumo cultural, la formación artística, la subjetividad docente, así como los planes de estudio y el currículo, se sugieren puntualmente las siguientes: artes, industrias culturales y consumo cultural; formación artística y consumo cultural; subjetividad e interpretación de la creación artística; didáctica de la creación artística; discursos y prácticas artísticas globales; prácticas artísticas y sincretismo cultural; planes de estudio, arte y globalidad.

En este punto conviene hablar de la contribución del trabajo de tesis. Resulta sustancial exponer cómo los hallazgos expuestos en este trabajo proporcionan luz sobre el tipo de configuración artística que se desarrolla en estos estudiantes, a través del cruce entre su

consumo, el plan de estudios de su carrera y las subjetividades de sus docentes en torno al anime y el manga y la creación artística. A partir de este ejercicio reflexivo, los resultados aquí expuestos contribuyen a la mejora de la comprensión sobre las dinámicas que se dan en este tipo de contextos, donde los propios intereses de los estudiantes se encuentran con lo que los planes de estudio y lo que los propios docentes esperan de ellos, en materia de creación artística. Es así como, el camino trazado aquí abona a la construcción de una línea de comprensión sobre el entendimiento del arte, así como de su enseñanza en el ámbito universitario.

Además de la aportación al campo del conocimiento señalado, la investigación aquí presentada aporta nuevos elementos de análisis para la investigación educativa en el país, lo que siembra posibilidades para aplicar lo presentado a contextos diversos donde se presenten fenómenos similares. Ahora bien, una aportación muy particular que también ofrece esta tesis es que se convierta en un documento de referencia para la comunidad de la Facultad de Artes de la UABC Mexicali, el cual proporcione información y elementos reflexivos sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje, la creación artística y los planes de estudio. Por medio de lo anterior, este documento puede ser accedido para su discusión una vez que ha sido generado, y puede a su vez posibilitar la generación de cambios positivos en el propio interior de la institución.

Otra potencial aportación, que sería preciso establecer, surge debido a la cantidad y calidad de información de viva voz que proporcionaron los estudiantes de este estudio, la cual no se pudo utilizar en su amplitud durante la tesis. Cabe la posibilidad de desarrollar un nuevo documento a partir de ese trabajo, y se sugiere que este texto sea de carácter filosófico, ya que mucha de la información que generaron los participantes gira alrededor de su interpretación del mundo, la cual es profunda y llena de reflexiones. Existe, además, la posibilidad de crear

nuevas categorías de estudio, que le den otro sentido a los datos y generen a su vez nuevas áreas del conocimiento.

Desde la parte de las limitaciones del estudio, hay que reconocer que a pesar de la complejidad de los elementos que se trabajaron en esta investigación, con un cruce entre educación, arte, antropología y sociología, lo cierto es que el conocimiento obtenido contiene apenas una pequeña porción de lo que significa el fenómeno observado. Lo anterior se debió a que cada una de las aproximaciones teóricas aquí hechas pertenecen a un determinado campo de estudio, al cual se le debe dedicar tiempo para su correcta comprensión. En ese sentido, aunque se llegó a la conclusión de que el mejor camino para la resolución de esta tesis fue el que se trazó, se necesita desarrollar una mayor profundidad intelectual para lograr una mejor comprensión de la realidad estudiada. En este rubro, un acercamiento a otros autores y referentes teóricos complementarios podrían ayudar a solventar este aspecto.

Lo anterior no es necesariamente negativo, sino que es resultado natural de cómo se construye el conocimiento científico, hay que entender que lo que se ha estudiado aquí forma parte de un proceso en cambio constante, por lo que debe tomarse en cuenta como un registro de un tiempo, espacio y acercamiento específicos, a los cuales hay que volver para partir de nuevo hacía nuevas exploraciones.

En otro sentido, aunque relacionado con lo anterior, la escasa cantidad de trabajos similares al planteado en esta investigación fue una dificultad con la que se tuvo que lidiar desde el principio, lo que terminó por impactar significativamente la construcción de la tesis, y dio como resultado el trabajo tan sui géneris presentado aquí. Aun así, esta limitación también representó una oportunidad de construir contenido original en el campo de la educación, al realizar conexiones con otras disciplinas, autores y temas, lo que contribuyó a la convivencia entre diferentes áreas de conocimiento, y que dotó a este trabajo de un conocimiento singular que de otra manera hubiera sido muy difícil obtener.

Como una cuestión, y que es al mismo tiempo muy relevante, resulta en la socialización de los resultados que se obtuvieron en esta investigación con la comunidad de la Facultad de Artes de la UABC Mexicali. Lo anterior con el fin de compartir diversos enfoques sobre lo encontrado, así como para discutir las inquietudes que puedan suscitar estos hallazgos. En este entendido, se concibe el plan de realizar un acercamiento, primero, con el director, la subdirectora y el coordinador de la Licenciatura en Artes Plásticas, por medio de una reunión ejecutiva, y, segundo, a partir de diversas charlas con estudiantes de la carrera y otros miembros de la comunidad interesados en el tema. Si bien estas actividades ya no tendrán un registro en este documento, son necesarias para cumplir con una labor social primordial de toda investigación educativa: que los hallazgos encontrados sirvan como base para la reflexión del propio quehacer educativo, y que este proceso pueda fundamentar nuevas maneras de concebir el trabajo de estos entornos, creando nuevas áreas de oportunidad bajo una óptica de apertura y empatía.

8.2. ¿El anime y el manga son formas válidas de arte?: consumo de los estudiantes, el papel de los perfiles docentes y el plan de estudios

La investigación aquí presentada genera una serie de preguntas a partir de los resultados expuestos, mismas que valen la pena retomarse. A continuación, se discutirán de manera breve aquellas que se consideran más importantes, con la finalidad de realizar un cierre y establecer los cimientos para una posible continuación de este trabajo.

Para comenzar, una interrogante que surge de manera velada pero constante durante las páginas de este proyecto, gira en torno a si se pueden considerar al anime y el manga como formas válidas de arte. Antes que nada, haría falta preguntarse ¿qué significa el arte? En

la antigua Grecia¹⁸ el significado de arte estaba ligado a las palabras *ars* y *techné*, términos que refieren a la destreza para construir algo (Wladyslaw, 2015). El arte en ese entonces abarcaba un amplio espectro de actividades, tanto físicas como mentales, que incluían lo que hoy se conoce como oficios y ciencias. Sin embargo, esta clasificación empezó a transformarse durante el Renacimiento¹⁹, eliminando los oficios y ciencias para dar mayor énfasis a la pintura, la escultura y la arquitectura. Una noción del arte más actual se empezó a construir en torno a los siglos XVII y XVIII, a partir de la separación de los oficios artesanales y el inicio del coleccionismo de la aristocracia europea (Shiner, 2001). Así, ante una sensibilidad burguesa que se abrió al Romanticismo²⁰, enfrentada a los cánones del pensamiento artístico occidental generados en la antigua Grecia y en el Renacimiento (tales como la belleza de la técnica y la representación geométrica), se determinó al arte como especie de <<visión o intuición>>, en el sentido que una obra se correspondía con una percepción de la realidad por parte del artista, por tanto, a una creación de su imaginación, es decir, una representación del mundo (Croce, 2002).

De esta manera, y tras el paso de las vanguardias artísticas²¹ durante el siglo XX, el arte se enfocó en transformarse hacia un paradigma donde no se distingue en sí por su soporte físico (el lienzo, los trazos, los colores), sino por su propuesta estética, es decir, por lo que propone en materia de ideas, atmosferas, sentimientos; las cuales provienen de distintas fuentes y estrategias creativas (Croce, 2002). Ante este panorama, y como ya se vio en esta investigación, el anime y el manga como representantes de una industria cultural japonesa se

¹⁸ La existencia de la antigua Grecia se comprende en un período que abarca de 1200 a. C. a 146 a. C. (Rhodes, 2016).

¹⁹ El Renacimiento corresponde a un período de transición entre la Edad Media y la Edad Moderna que se dio durante los siglos XV y XVI (Burckhardt, 2004).

²⁰ El Romanticismo como movimiento cultural se puede rastrear en Europa durante finales del siglo XVIII y principios del siglo XIX (Gras Balaguer, 1983).

²¹ Por vanguardias artísticas se conocen a varios movimientos artísticos innovadores de la primera mitad del siglo XX que buscaron romper con el arte tradicional europeo (Cirlot, 1993).

corresponden como motores de propuestas novedosas dentro del mundo de la animación y el cómic. Más allá de la propia validez que puede proporcionar la aceptación del público consumidor de cultura pop japonesa hacia este tipo de creaciones, algunos artistas como Takashi Murakami o Mariko Mori han incorporado la imaginería y propuesta estética del anime y el manga hacia creaciones que traspasan este formato, tal es el caso de esculturas, performance y diversas obras pictóricas, las cuales han gozado de bastante aceptación durante su paso por distintos espacios artísticos a nivel mundial. Por tanto, y tras lo antes expuesto, el anime y el manga pueden considerarse de manera visible como propuestas que forman parte del mundo del arte en la actualidad.

Ahora bien, la respuesta anterior produce otra pregunta: ¿la Facultad de Artes de la UABC Mexicali debería tomar en cuenta al anime y el manga como parte del contenido de su plan de estudios de la Licenciatura en Artes Plásticas? Si se toma en cuenta que el anime y el manga son referentes que se pueden relacionar con varios de los estudiantes de la Etapa Básica de esa carrera, situación que se puede ver en la manera cómo representan su consumo y la relevancia que le dan a su identidad, e incluso dentro de su propia creación artística, se puede decir que por ese solo hecho debería someterse a discusión entre la comunidad académica. Sin embargo, el fenómeno del anime y el manga no solo se limita a una situación de fanatismo y entretenimiento, sino a un hecho que se relaciona con la propia sensibilidad artística. Tanto el anime como el manga se han convertido en una parte importante de la cultura, integrándose al consumo de miles de personas en el planeta, las cuales han encontrado en estos productos historias, imágenes e ideas que han repercutido en sus vidas y que han ampliado su comprensión de la realidad. ¿No es eso mismo lo que busca hacer el arte?, sí es así, ¿por qué mantenerlos en segundo término?

Una respuesta que resulta concisa para el párrafo previo es que, tanto el anime y el manga como otras expresiones artísticas contemporáneas nacidas desde un mundo

intercomunicado y mediatizado, son manifestaciones válidas y necesarias de ser incluidas en cualquier plan de estudios relacionado con el arte y las imágenes. Lo anterior, debido a que éstas forman parte de una síntesis de otros movimientos artísticos y que además poseen un atractivo que hace que los más jóvenes encuentren en ellas una forma de asirse a la creación artística; esto debería aprovecharse, no invisibilizarse. Si este tipo de manifestaciones artísticas se encuentran prosperando fuera de su territorio es porque tienen el potencial de ser captadas, asimiladas y transformadas en cosas nuevas, en un tipo de arte que represente el sentir contemporáneo, desde sus propias formas e ideas. Por tanto, se sugiere que la Facultad de Artes de la UABC Mexicali tiene el deber de conocer y comprender este tipo de fenómenos y productos artísticos, e incluir dentro de su plan de estudios de la Licenciatura en Artes Plásticas esta forma de conocimiento, con el fin de ofrecer una estructura curricular más flexible y en concordancia con los paradigmas actuales del arte.

Ahora bien, ¿lo antes expuesto indicaría que se requiere una actualización del plan de estudios para incluir estas nuevas manifestaciones artísticas relacionadas con el anime y el manga? La respuesta corta es sí. No obstante, si bien toda inclusión temática requiere una actualización, esto no significa que se deba hacer superficialmente o a la ligera. El anime y el manga forman parte de toda una gama de nuevas expresiones artísticas englobadas en la cultura pop exportada desde Asia, la cual atiende al funcionamiento de los canales de difusión y comunicación globales (que van desde los sistemas de *streaming* a las redes sociales), de ahí que se deba realizar una exploración pormenorizada y un análisis de estas expresiones a partir de sus implicaciones a nivel creativo y desde el consumo. Lo anterior responde a un sentido de búsqueda de la comprensión de estas expresiones para poder integrarlas correctamente al plan de estudios, asignándolas a un área de estudio y a los diversos contenidos temáticos de las Unidades de Aprendizaje que así lo requieran. Este ejercicio puede

resultar especialmente útil para fortalecer un plan de estudios con miras a convertirse en global, al incorporar visiones artísticas diversas y de otras tradiciones no puramente occidentales.

En consecuencia, con lo anterior, y como pauta para finalizar, queda una importante interrogante a discutir. Si la Facultad de Artes de la UABC Mexicali se plantea realmente incorporar estas nuevas expresiones artísticas ligadas al anime y el manga en su plan de estudios ¿qué tipo de perfiles docentes se necesitarían para formar a sus estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas bajo esta nueva perspectiva? Tomando en cuenta que los perfiles docentes actuales son multidisciplinarios, oscilando entre artes plásticas, comunicación, psicología y diseño, bajo una orientación hacia el arte y la cultura, los cambios no resultarían extraordinarios. Las áreas que atraviesan los saberes necesarios para formar en lo relacionado con el anime y el manga se conectan perfectamente con las disciplinas actuales de los profesores, por lo que lo realmente necesario sería la apertura de los docentes hacia esta nueva sensibilidad artística. Si bien se entiende que existen docentes que ya poseen esta sensibilidad y apertura hacia las expresiones vinculadas al anime y el manga, este proyecto ha demostrado que existe una resistencia a tomar estos referentes al mismo nivel que otras expresiones artísticas tradicionalmente más aceptadas en el arte occidental. De ahí que sea necesario un cambio significativo por parte de los docentes con relación a su visión sobre el arte, siendo importante la generación de una serie de actualizaciones relacionadas con formar a los docentes en distintas especializaciones correspondientes a nuevos paradigmas en el arte, con un énfasis en la relación del arte con la cultura pop y las industrias culturales.

Estas actualizaciones tendrían que venir acompañadas también de un acercamiento a productos de actualidad en diversos tipos de arte, más allá de las artes plásticas, es decir, aquellos relacionados con el cine, la música, la literatura, los cómics, los videojuegos, y todo aquel aspecto relevante de la cultura contemporánea. Después de todo el anime y el manga

son solo dos de los posibles reflejos que la sociedad actual posee para expresar su relación simbólica con el mundo.

Referencias

- Abd Razak, A. R. e Ibnu, I. N. (2022). The influence of manga and anime on New Media students' creative development. *EDUCATUM Journal of Social Sciences*, 8, 37-45. <https://doi.org/10.37134/ejoss.vol8.sp.4.2022>
- Acosta Faneite, S. F. (2023). Los enfoques de investigación en las Ciencias Sociales. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 3(8), 82-95. <https://doi.org/10.53595/rlo.v3.i8.084>
- Agúndez, R. (2014). *Hipsters de pueblo: consumidores, estilo y música indie en Mexicali*. Universidad Autónoma de Baja California.
- Agúndez, R. (2018). *One-Hit Wonder: Una colección de escritos sobre cultura pop japonesa, música indie y cine de culto*. Universidad Autónoma de Baja California.
- Alaminos Chica, A. y Castejón Costa, J. L. (2006). *Elaboración e interpretación de encuestas, cuestionarios y escalas de opinión*. Universidad de Alicante.
- Almudena, H. (2018). *La fantasía de la individualidad sobre la construcción sociohistórica del sujeto moderno*. Tráficantes de Sueños.
- Álvarez Gandolfi, F. (2019). "Si haces esto, eres otaku": reflexiones sobre las identidades constituidas a partir de objetos de la cultura de masas japonesa. *Intersecciones en comunicación*, 13 (1), 235-256. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/137785>
- Arias Álvarez, F.J., Robledo Rodríguez, N. y Cobos, T. L. (2020). Consumo de anime en la población universitaria de Cartagena. *Luciérnaga-Comunicación*, 12 (23), 66-84. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7829385.pdf>

Ayuntamiento de Mexicali (2024). *Mexicali. Historia y geografía*.

<https://www.mexicali.gob.mx/semn/Historia%20y%20Geografia.pdf>

Báez Cárdenas, C. J. (2010). La escuela emergente a través de la práctica artística, la experiencia y la subjetividad. *Praxis & Saber*, 1 (2), 137-152.

<https://doi.org/10.19053/22160159.1102>

Bigott Suzzarini, B. V. (2007). Consumo cultural y educación. *Revista de Investigación*, 31(61), 85-120. <https://www.redalyc.org/pdf/3761/376140375004.pdf>

Bogarín, M. J. (2013). *Otakus bajo el sol. La construcción sociocultural y estética del fanático de manga y anime en Mexicali*. Universidad Autónoma de Baja California.

Bogarín, M. J. (2017). El campo otaku en Mexicali, Aproximaciones a la constitución de espacios y procesos de consumo urbano de la industria cultural japonesa. *Decumanus. Revista Interdisciplinaria sobre Estudios Urbanos*, 2 (2), 73-92.

Bourdieu, P. (1990). *Sociología y cultura*. Grijalbo.

Bourdieu, P. (1995). *Respuestas. Por una Antropología Reflexiva*. Grijalbo.

Bourdieu, P. (2013). *Cuestiones de sociología*. Ediciones Akal.

Bourdieu, P. (2016). *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*. Taurus.

Bourdieu, P. (2017). *Cosas dichas*. Gedisa.

Bravo, I., Méndez, P. y Ramírez, T. (1987). *La investigación documental y bibliográfica*. Panapo.

Bunge, M. y Ardilla, R. (2002). *Filosofía de la psicología*. Siglo XXI.

- Burger, C. y Burger, P. (2001). *La desaparición del sujeto*. Akal.
- Burckhardt, J. (2004). *La cultura del Renacimiento en Italia*. Ediciones Akal.
- Castellano Gil, J. M., Fajardo Pucha, Á., Silva Buestán, M. y Viejó Vintimilla, B. (2019). El consumo de manifestaciones culturales y artísticas en los estudiantes del CEDFI, Cuenca (Ecuador). *Tsantsa. Revista de Investigaciones artísticas*, (7), 213-218.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7648538>
- Castillo Romero, J. R. (2012). *Sociología de la educación*. Red Tercer Milenio.
- Cirlot, L. (Ed.). (1993). *Primeras vanguardias artísticas: textos y documentos*. Labor.
- Corona Zambrano, E. A., Arredondo Vega, J. A., Rojas Caldelas, R. I. y Martínez Sánchez, F. A. (2014). Mexicali una ciudad sin valoración histórica de su patrimonio cultural. En *9º Congreso Città e Territorio Virtuale, Roma, 2, 3 e 4 ottobre 2013* (pp. 814-838). Università degli Studi Roma Tre. <http://dx.doi.org/10.5821/ctv.7983>
- Croce, B. (2002). Breviario de estética. Aldebarán Ediciones.
- Cuenca, J. (2016). Los jóvenes *que viven en barrios populares producen más cultura que violencia*. *Revista Colombiana de Psicología*, 25 (1), 141-154.
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-54692016000100010
- De Baecque, A. (2006). *Nuevos cines, nueva crítica. El cine en la era de la globalización*. Paidós.
- De Felipe, F. y Gómez, I. (2008). El imperio del sol creciente. En J. A. Navarro (Coord.), *Cine de animación japonés* (109-123). Donostia Kultura.
- Denzin, N. K. y Lincoln, Y. S. (2018). *The Sage handbook of qualitative research*. Sage.

Deleuze, G. y Guattari, F. (2020). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Pre-textos.

Edwald, I. (2004). *El consumo cultural. Aproximación teórica y aplicada*. Universidad Autónoma de Coahuila.

Feixa, C., Leccardi, C. y Nilan, P. (2016). *Youth, space and time: Agoras and chronotopes in the global city*. Brill.

Flick, U. (2015). *El diseño de investigación educativa*. Morata.

Frolov, I. (1984). *Diccionario de filosofía*. Editorial Progreso.

Foucault, M. (1988). El sujeto y el poder. *Revista Mexicana de Sociología*, 50 (3), 3-20.

Foucault, M. (1991). *Saber y verdad*. La Piqueta.

Foucault, M. (1999). *Estética, ética y hermenéutica*. Paidós.

García, H. (2019). *A geek in Japan. Discovering the land of manga, anime, zen and the tea ceremony*. Tuttle.

García Canclini, N. (2006). El consumo cultural: una propuesta teórica. En G. Sunkel (Coord.), *El consumo cultural en América Latina. Construcción teórica y líneas de investigación* (26-49). Convenio Andrés Bello.

García-Huidobro, R. (2018). Artistas-docentes que aprenden a enseñar. Abrir espacios pedagógicos y transgredir dualidades. *Innovación educativa*, 18(77), 39-56.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6791111>

García-Huidobro, R. y Montenegro González, C. (2021). La mediación en los proyectos pedagógicos: artistas-docentes como creadores y creadoras de relación desde las artes

- visuales. *Revista Colombiana de Educación*, (82), 83-106.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7963660>
- García-Huidobro, R. y Schenffeldt, N. (2020). Subjetividades del profesorado de artes y su rol como agentes/as de cambio. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 9 (2), 173-195. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7699209>
- García Salgado, D. E. y Aguilar Tamayo, M. F. (2016). Formación artística profesional: Enseñanza y Aprendizaje. En *Psicología y educación: presente y futuro* (pp. 1227-1235). Asociación Científica de Psicología y Educación (ACIPE)
- Gimeno Sacristán, J. (2007). *El currículum. Una reflexión sobre la práctica*. Morata.
- Glik, M. S. (2015). *El hogar de la victoria: La promesa del american way of life para América Latina*. [Tesis de doctorado, Universidade Federal de Santa Catarina]. Repositorio institucional de la Universidade Federal de Santa Catarina.
<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/156543>
- Gras Balaguer, M. (1983). *El romanticismo como espíritu de la modernidad*. Montesinos.
- Gravett, P. (2017). *Mangasia. The definitive guide to asian comics*. Thames & Hudson.
- Hall, S. (1973). Encoding and decoding in the television discourse. In *CCCS selected working papers* (pp. 402-414). Routledge.
- Hane, M. (2011). *Breve historia de Japón*. Alianza.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Bautista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.
- Horkheimer, M. y Adorno, T. (2016). *Dialéctica de la Ilustración*. Editorial Trotta.

INEE (2024). *Glosario de términos. Plan de estudios*. <https://inee.org/es/eie-glossary/plan-de-estudios#:~:text=El%20plan%20de%20estudios%20es,y%20comunitario%20de%20los%20estudiantes>

Kelts, R. (2007). *Japanamerica. How japanese pop culture has invaded the U. S.* Palgrave Macmillan.

Kemmis, S. y Fitzclarence, L. (1998). *El curriculum: más allá de la teoría de la reproducción*. Morata.

Kohan, A. E. (2015, agosto). *Entre cosplayers y recreacionistas medievales: dos perspectivas sobre la realización de la fantasía* [Conferencia]. Congreso Latinoamericano de Comunicación, Buenos Aires, Argentina. <https://www.gentedemente.info/wp-content/uploads/2015/09/Cosplayers-y-Recreacionistas-Medievales-perspectivas-sobre-la-realizacion-de-la-fantasia.pdf>

Kvale, S. (2012). *Las entrevistas en investigación cualitativa*. Ediciones Morata.

Lardín, R. y Sánchez-Navarro, J. (2003). *El principio del fin. Tendencias y efectivos del novísimo cine japonés*. Paidós.

Ley García, J. y Fimbres Durazo, N. A. (2011). La expansión de la ciudad de Mexicali: una aproximación desde la visión de sus habitantes. *Región y sociedad*, 23 (52), 209-238). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4120743>

Lincoln, Y. S., Lynham, S. A. y Guba E. G. (2011). Paradigmatic Controversies., contradictions and emerging confluences, revisited. En N. K. Denzin y Y. S. Lincoln (Eds.). *The Sage handbook of qualitative research*, 4 (2), 97-128.

- Loriguillo-López, A. (2019). Genealogía de las prácticas comunicativas de los otaku: evolución de la tecnología audiovisual y de la cultura fan en el consumo del anime. *Arte, individuo y sociedad*, 31 (4), 917-930. <https://doi.org/10.5209/aris.62321>
- Madrigal-Segura, R. y Castañeda-Reyes, M. R. (2022). Reconfiguración del sujeto y la subjetividad en el campo de la educación. *Revista RedCA*, 4 (12), 227-245. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9106794>
- Marcial, R. (2018). Fronteras juveniles y delito. *Última década*. 26 (50), 180-197. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-22362018000300180&script=sci_arttext
- Marcillo, C. C. (2019). ¿Qué es el currículum oculto?. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 3(6), 58-66. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9121391>
- Martel, F. (2015). *Cultura Mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas*. Punto de lectura.
- Martínez, B. (2008). Del trazo a la imagen. Interrelaciones entre manga, anime e imagen real, En J. A. Navarro (Coord.), *Cine de animación japonés* (143-175). Donostia Kultura.
- Martínez, M. (2007). *Investigación cualitativa etnográfica en educación. Manual teórico práctico*. Tauro.
- Mayring, P. (2000). Qualitative content analysis. *A companion to qualitative research*, 1(2), 159-176. https://www.researchgate.net/publication/215666096_Qualitative_Content_Analysis
- Monje Álvarez, C. A. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica*. Universidad Surcolombiana.

Mora Vargas, A. (2001). Los contenidos curriculares del plan de estudios para su organización y estructura. *Revista Educación*, 25 (2), 147-156.

<https://www.redalyc.org/pdf/440/44025213.pdf>

Morley, D. G. (1980). *The nationwide audience*. British Film Institute.

Nancy, J. L. (2014). *¿Un sujeto?*. Ediciones La Cebra.

Napier, S. (2016). *Anime from Akira to Howl's moving castle. Experiencing contemporary Japanese animation*. Palgrave Macmillan.

Nieto, E. (2018). *Tipos de investigación*. Universidad de Santo Domingo de Guzmán.

Nye, J. (2016). *Bound to lead: The changing nature of american power*. Basic Books.

Ortiz, R. (2004). *Taquigrafiando lo social*. Siglo XXI.

Osorio Villegas, M. (2017). El currículo: Perspectivas para acercarnos a su comprensión. *Zona Próxima*, (26), 140-151. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85352029009>

Paz Maldonado, E. J. (2018). *La Ética en la investigación educativa*. *Revista Ciencias pedagógicas e Innovación*, 6 (1), 45-51.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9463539&orden=0&info=link>

Porta, L. y Silva, M. (2003). La investigación cualitativa: El Análisis de Contenido en la investigación educativa. *Anuario digital de investigación educativa*, (14).

<https://revistas.bibdigital.uccor.edu.ar/index.php/adiv/ar2cle/view/3301/2014>

Rada Cadenas, D. M. (2007). El rigor en la investigación cualitativa: técnicas de análisis, credibilidad, transferibilidad y confirmabilidad. *Sinopsis Educativa. Revista venezolana de investigación*, 7(1), 17-26. <https://www.redalyc.org/pdf/283/28334309.pdf>

Ramrathan, L., Le Grange, L. y Shawa, L. B. (2017). Ethics in educational research. *Education studies for initial teacher education*, 432-443.

https://www.researchgate.net/publication/312069857_Ethics_in_educational_research

Reyes-Ruíz, F. y Carmona Alvarado, F. A. (2020). La investigación documental para la comprensión ontológica del objeto de estudio. Universidad Simón Bolívar.

Revel, J. (2009). *Diccionario Foucault*. Ediciones Nueva Visión.

Rizo-Patrón, R. (2015). *El exilio del sujeto. Mitos modernos y posmodernos*. Editorial Aula de Humanidades.

Rhodes, P. J. (2016). *La antigua Grecia. Una historia esencial*. Crítica.

Romeu, V. (2015). El discurso estético como discurso del arte. En N. G. Pardo Abril (Comp.), *La sociedad, la comunicación y sus discursos. Miradas interdisciplinarias* (pp. 189-202). Instituto Caro y Cuervo.

Rosique, R. (2016). Formación artística universitaria, otras opciones. *Pensamiento palabra y obra*, (15), 52-63. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5782660>

Saldamando, A. (2015). *During TPP talks, Obama thanks Japan for anime, manga, karate, karaoke and emojis*. <https://www.elmundotech.com/2015/04/28/during-tpp-talks-obama-thanks-japan-for-anime-manga-karate-karaoke-and-emojis/>

Salinas Meruane, P. y Cárdenas Castro, M. (2008). *Métodos de investigación social*. Ediciones Universidad Católica del Norte.

Sánchez Barajas, K. P. (2010). *Acercamiento discursivo a obras artísticas de Mexicali en relación al discurso visual sobre la noción de frontera* [Tesis de maestría, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente]. Repositorio institucional del

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente.

<https://rei.iteso.mx/handle/11117/2390>

Schodt, F. (2011). *Dreamland Japan. Writings of Modern Manga*. Stone Bridge Press.

Shiner, L. (2001). *The invention of art: A cultural history*. University of Chicago Press.

Simons, H. (2011). *El estudio de caso: Teoría y práctica*. Ediciones Morata.

Suárez Domínguez, J. L. y Alarcón González, J. F. (2015). Capital cultural y prácticas de consumo cultural en el primer año de estudios universitarios. *Revista interamericana de Educación de Adultos*, 37 (1), 42-62.

<https://www.redalyc.org/pdf/4575/457544923004.pdf>

Sunkel, G. (1999). Introducción. Explorando el territorio. En G. Sunkel (Coord.), *El consumo cultural en América Latina* (xi-xxix). Convenio Andrés Bello.

Taylor, S., Bodgan, R. y DeVault, M. L. (2016). *Introduction to qualitative research methods: A guidebook and resource*. Wiley.

Tonon, G. (2009). La entrevista semi-estructurada como técnica de investigación. En G. Tonon (Comp.), *Reflexiones latinoamericanas sobre investigación cualitativa* (pp. 47-69). Universidad Nacional de La Matanza.

Torrents, A. G. (2015). Ninjas, princesas y robots gigantes: género, formato y contenido en el manganime. *Con A de animación*, (5), 158-172.

Touriñan López, J. M. (2018). La relación artes-educación: educamos con las artes y hay educación artística común, específica y especializada. *Boletín Redipe*, 7(12), 36-92.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6728823>

UABC (2024). *Facultad de Artes. 1er Informe Anual de Actividades 2023-2027.*

<https://www.facultaddeartesuabc.com/wp-content/uploads/2024/08/1er-Informe-2023-2027.pdf>

UABC (2021a). *Facultad de Artes. Antecedentes.*

<http://www.facultaddeartesuabc.com/antecedentes/>

UABC (2021b). *Facultad de Artes. Estructura organizacional.*

<https://www.facultaddeartesuabc.com/estructura-organizacional/>

UABC (2021c). *Facultad de Artes. Programa educativo de la Licenciatura en Artes Plásticas Plan 2011-2.* http://web.uabc.mx/formacionbasica/FichasPE/Lic_en_Artes_Plasticas.pdf

UABC (2019). *Facultad de Artes. Plan de desarrollo de la Facultad de Artes 2019-2023.*

<http://www.facultaddeartesuabc.com/wp-content/uploads/2021/04/Plan-de-Desarrollo-de-la-Facultad-de-Artes-2019-2023.pdf>

UABC (2010a). *Formación Básica. Guía metodológica para la creación y modificación de los programas educativos de la Universidad Autónoma de Baja California.*

<http://web.uabc.mx/formacionbasica/documentos/c15.pdf>

UABC (2010b). *Facultad de Artes. Programa de Unidad de Aprendizaje Homologado.*

Contextualización de Occidente.

UABC (2010c). *Facultad de Artes. Programa de Unidad de Aprendizaje Homologado.*

Paradigmas del Arte.

UABC (2010d). *Facultad de Artes. Programa de Unidad de Aprendizaje Homologado. Procesos Creativos.*

- UABC (2010e). *Facultad de Artes. Programa de Unidad de Aprendizaje Homologado. Historia del Arte Occidental.*
- UABC (2010f). *Facultad de Artes. Programa de Unidad de Aprendizaje Homologado. Color y Pintura.*
- UABC (2010g). *Facultad de Artes. Programa de Unidad de Aprendizaje Homologado. Observación y Representación.*
- UNESCO (2010). *Políticas para la creatividad. Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas.* <https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/220384s.pdf>
- Uriarte Castañeda, M. T. (2018). *Historia y arte de la Baja California.* UNAM, Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial.
- Valencia López, V. E. (2015). *Revisión documental en el proceso de investigación.* Universidad Tecnológica de Pereira.
- Verdugo Fimbres, M. I. (2020). La fundación de Mexicali. En M. I. Verdugo Fimbres, A. Estrada Ramírez, J. Estrada Ramírez, J. Arias Pérez, y L. M. Ortiz Villacorta (Eds.). *Fundación de las ciudades de Baja California* (pp. 9-30). Gobierno del Estado de Baja California
- Vizcarra, F. (2002). Premisas y conceptos básicos en la sociología de Pierre Bourdieu. *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, 8(16), 55-68.
<https://www.redalyc.org/pdf/316/31601604.pdf>
- Wladyslaw, T. (2015). *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma creatividad, mimesis y experiencia estética.* Tecnos.
- Wiedemann, J. (2007). *Animation Now.* Taschen.

Zabalza, M. (1998). Los planes de estudio en la universidad. Algunas reflexiones para el cambio. *Revista Fuentes*, (1), 27-68. <https://idus.us.es/items/9505c569-09dc-4831-a243-27b20a8021de>

Zahlten, A. (2008). Something for Everyone. En J. A. Navarro (Coord.), *Cine de animación japonés* (37-45). Donostia Kultura.

Žižek, S. (2012). *Bienvenidos a tiempos interesantes*. Txalaparta.

Glosario de términos comunes

Anime

Es una adaptación japonesa de la palabra inglesa *animation* y es usada para referirse a los dibujos animados producidos por artistas japoneses.

Consumo cultural

Se llama así al “conjunto de procesos de apropiación y uso de productos en los que el valor simbólico prevalece sobre los valores de uso y de cambio, o donde, al menos estos últimos, se configuran subordinados a la dimensión simbólica” (García Canclini, 2006, p. 42).

Cosplay

Deriva de la contracción de *costume play* y se entiende como una actividad desarrollada en el interior de la cultura otaku, donde los participantes interpretan un personaje de anime, manga o videojuego a partir de una caracterización desde su vestimenta, así como de la asignación específica de un rol (Kohan, 2015).

Currículo oculto

[Consiste en] todo aquello que no se considera como real, pero que está presente de manera implícita y que influye en el proceso enseñanza-aprendizaje, que motiva o desmotiva a las partes como por ejemplo las propias creencias del docente, las experiencias de éste, las normas y reglas que se establecen en la impartición de la clase, la forma de calificar, las tareas que se envían, las estrategias empleadas para la enseñanza, las vivencias en el aula, las experiencias y conocimientos previos de los estudiantes, los aportes de estos, los casos presentados para análisis, la habilidad del docente para llegar al estudiante, los enfoques que emplea, el clima que crea, el apoyo que brinda, la iluminación y aireación de las aulas, el estado de las baterías sanitarias, los programas escritos que se llenan enteros y se cumplen a medias, los padres que no saben manejar a niños con necesidades educativas especiales,

maestros que no conocen el manejo de la inclusión de estos niños, problemas de conducta y comportamentales no tratados sí castigados, abordaje de valores que disminuyan el Bullying, la mala relación entre docentes, la lucha por el poder, el trato a los estudiantes por docentes que están próximos a jubilarse o por aquellos que creen que tienen todo el conocimiento y por tanto la última palabra, el mismo sentir de cada docente en cuanto a la satisfacción personal, entre otros. (Marcillo, 2019, pp. 64-65)

Discursos estéticos

Se entienden como una forma de lenguaje generado desde la creación artística que utiliza diferentes recursos para transmitir emociones, sensaciones e ideas a través de una obra. A partir de los discursos estéticos se busca producir experiencias sensibles en el espectador (Romeu, 2015).

Formación artística

Dentro del ámbito de la educación superior se entiende como “una especialización en torno a diversos lenguajes artísticos con el fin principal de formación social y laboral de los artistas” (García Salgado y Aguilar Tamayo, 2016, p. 1229).

Hentai

Género caracterizado por la existencia de escenas de sexo explícito; aun así, es conflictivo llamarlo género pornográfico, porque en muchos casos se etiqueta como hentai a manganimés con historias o narraciones complejas que incluyen alguna escena explícita puntual. Hay que tener en cuenta, que la clasificación como hentai es producto del contacto entre el mercado japonés y el internacional; tradicionalmente las obras no se clasifican como tal en el mercado japonés. En general, a diferencia de lo que sucede con la pornografía occidental, se trata de manganimés con un universo narrativo muy rico y complejo. (Torrents, 2015, p. 167)

Josei

Género que se enfoca en narrar experiencias de la vida diaria de las mujeres en Japón: sus relaciones amorosas, sus amistades y los retos cotidianos del día a día. En la mayoría de ellos encontramos gran dosis de romanticismo, pero con historia mucho menos idealizadas y más realistas que en el shōjo. (Torrents, 2015, pp. 163-164)

Kawaii

Concepto estético japonés que engloba la idea de ternura y pureza.

Manga

Es una palabra japonesa que se utiliza para designar a las historietas, y más específicamente a su producción nacional.

Mangaka

Se llama así al dibujante o creador de manga.

Otaku

Se refiere a aquella cultura compuesta en su mayoría por jóvenes, que se relacionan profundamente con la cultura pop japonesa, especialmente en torno al anime, manga, videojuegos y otros productos derivados (Loriguillo-López, 2019).

Plan de estudios

Selección y organización de las experiencias de aprendizaje que son importantes para el desarrollo personal y comunitario de los estudiantes. Abarca el conocimiento, los valores, las actitudes y habilidades que deben seleccionarse y secuenciarse adecuadamente conforme a las necesidades de aprendizaje y desarrollo a diferentes edades y niveles educativos. (INEE, 2024, p. 1).

Seinen

Género que “está enfocado principalmente a hombres adultos. Se caracteriza por la presencia de violencia y sexo, y en muchos casos de tramas políticas y sociales complejas” (Torrents, 2015, p. 163).

Shōjo

Se trata de un género “dirigido a una audiencia femenina adolescente. Por lo general, se trata en retratar relaciones sentimentales de las protagonistas, chicas jóvenes, aunque también puede incluir elementos de acción o sobrenaturales” (Torrents, 2015, p. 163).

Shonen

Género en el que se suele combinar la acción y el humor. A menudo los escenarios son institutos o escuelas, aunque suelen aparecer también escenarios fantásticos [...] Los combates de artes marciales y otros tipos de enfrentamiento físico, con o sin elementos sobrenaturales, son también característicos del shonen, y suelen contribuir a articular la narración. (Torrents, 2015, p. 163)

Yaoi

Género del anime y el manga de temática homosexual en el que se establecen vínculos emocionales y sexuales entre hombres (Torrents, 2015).

Yuri

Género del anime y el manga de temática homosexual en el que se establecen vínculos emocionales y sexuales entre mujeres (Torrents, 2015).

Apéndice A. Propuesta de guía de preguntas elaborada a partir de los objetivos de investigación

Objetivo general		
Analizar la manera en que se configura la formación artística de los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali de Etapa Básica, que poseen discursos estéticos relacionados con el consumo de anime y manga, a partir de la interacción con el plan de estudios y las subjetividades de sus docentes.		
Objetivos específicos	Guía de preguntas para estudiantes	Guía de preguntas para docentes
1. Describir los discursos estéticos que generan los estudiantes que ingresan a la Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali a partir del consumo de anime y manga.	1. ¿Cómo fue tu acercamiento con el anime y el manga? 2. ¿En qué idioma sueles ver anime y leer manga? 3. ¿Qué tipos de anime y manga son tus favoritos? (menciona algunos títulos y por qué te gustan) 4. ¿Ha contribuido el anime y el manga a que decidieras ingresar a esta carrera?, si es así ¿de qué manera? 5. ¿Ha influido el anime y el manga en tu creación artística?, si es así ¿de qué manera? 6. ¿Existen algunos temas o elementos estéticos del anime y el manga que sean parte de tu obra?, si es así ¿cuáles? 7. ¿Has explorado a través de tu obra conceptos, ideas o emociones derivadas de tu acercamiento al anime y el manga?, si es así ¿puedes mencionar ejemplos de obra y describirla?	1. ¿Cuál es tu relación con el anime y el manga? 2. ¿Conoces algunos mangas y animes?, si es así ¿cuáles conoces? 3. ¿Qué porcentaje de tus estudiantes crees que consumen anime y manga? 4. De este porcentaje ¿has notado alguna influencia relacionada con el anime y el manga en su creación artística?, si es así ¿de qué tipo? 5. ¿Has identificado temas o elementos estéticos relacionados con el anime y el manga en la obra de tus estudiantes?, si es así ¿de qué tipo? 6. ¿Has encontrado discursos a nivel conceptual en tus estudiantes a partir de su vínculo con el anime y el manga? Si es así ¿de qué tipo?
2. Comprender la manera en la que los estudiantes de Etapa Básica configuran sus	1. ¿Se ha incluido al anime y el manga dentro de los contenidos del plan de	1. ¿Has observado la incorporación del anime y el manga dentro de los

<p>discursos estéticos sobre anime y manga a partir del proceso de enseñanza-aprendizaje del plan de estudios de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali.</p>	<p>estudios de tu carrera?, si es así, ¿en qué materias?, ¿de qué forma?</p> <p>2. ¿Existe alguna sugerencia desde el plan de estudios de tu carrera que haga alusión a que los contenidos de anime y manga deben ser tomados en cuenta para la creación artística?</p> <p>3. ¿Consideras que hay contenidos del plan de estudios de tu carrera que te han ayudado a desarrollar tu obra relacionada con el anime y el manga?, si es así ¿de qué manera lo han hecho?</p> <p>4. ¿Consideras que hay contenidos del plan de estudios de tu carrera que se encuentren en confrontación con tu manera de crear obra relacionada con el anime y el manga?, si es así, ¿de qué manera entran en confrontación?</p> <p>5. ¿Consideras que la visión del plan de estudios de tu carrera en torno al arte te ha influido a la hora de crear tu obra relacionada con el anime y el manga?</p>	<p>contenidos del plan de estudios de la carrera?, si es así ¿en qué materias?, ¿de qué forma?</p> <p>2. ¿Crees que el plan de estudios de la carrera se vincula de alguna manera con la creación artística relacionada con el anime y el manga?, si es así, ¿de qué manera?</p> <p>3. ¿Consideras que existen contenidos del plan de estudios de la carrera que pueden ayudar a tus estudiantes a desarrollar la obra relacionada con el anime y el manga?, si es así ¿puedes mencionar cuáles son?</p> <p>4. ¿Consideras que existen contenidos del plan de estudios de la carrera que pueden entrar en confrontación con la manera de crear obra relacionada con el anime y el manga por parte de tus estudiantes?, si es así ¿de qué manera puede darse esta confrontación?</p> <p>5. ¿Consideras la visión del plan de estudios de la carrera en torno al arte influye a la hora de que tus estudiantes creen obra relacionada con el anime y el manga?, si es así ¿de qué forma?</p>
<p>3. Comprender la manera en la que los estudiantes de Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali configuran sus discursos estéticos sobre anime y manga a partir de su</p>	<p>1. ¿Qué opinión tienen tus docentes con relación al anime y el manga?, ¿lo conocen?, ¿les gusta?, ¿lo consideran arte?</p> <p>2. ¿Han mostrado tus docentes algún tipo de interés por tu creación artística</p>	<p>1. ¿Qué opinas en general sobre el anime y el manga?, ¿lo consideras arte?</p> <p>2. ¿Qué te parece que tus estudiantes incorporen elementos del anime y el manga en sus obras?</p>

<p>exposición a las subjetividades de los docentes.</p>	<p>relacionada con el anime y el manga?, ¿has escuchado algún comentario o valoración?, si es así ¿de qué tipo?</p> <p>3. ¿Ha surgido alguna reflexión en torno a la creación artística relacionada con el anime y el manga por parte de tus docentes en alguna clase?, si es así ¿puedes ofrecer un ejemplo?</p> <p>4. ¿Han limitado tus docentes de alguna manera tu creación artística relacionada con el anime y el manga en clase?, si es así ¿puedes ofrecer un ejemplo?</p> <p>5. ¿Has cambiado algo de tu obra relacionada con el anime y el manga a partir de algún comentario de tu docente?, si es así ¿en qué consistió ese cambio?</p>	<p>3. ¿Te ha interesado alguna obra relacionada con el anime y el manga de tus estudiantes?</p> <p>4. ¿Has incentivado alguna reflexión en torno a la creación artística relacionada con el anime y el manga en alguna de tus clases?, ¿de qué tipo?</p> <p>5. ¿Alguna vez has limitado o descartado la creación artística relacionada con el anime y el manga en tus clases?</p>
<p>4. Describir las representaciones simbólicas relacionadas con el anime y el manga de los productos artísticos generados por los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali al concluir la Etapa Básica.</p>	<p>1. ¿Identificas elementos del anime y el manga que hayas buscado representar en tu obra?, si es así ¿puedes describirlos?</p> <p>2. ¿Has podido realizar proyectos artísticos relacionados con el anime y el manga dentro de tu carrera?, si es así ¿puedes dar ejemplos?</p> <p>3. ¿Has podido incluir temas o fundamentos visuales y conceptuales relacionados con el anime y el manga en tu obra realizada durante tu carrera?, si es así ¿puedes ahondar en su significado?</p> <p>4. ¿Hay ideas relacionadas con el anime y el manga que hayan perdurado en tu obra durante tu paso por la</p>	<p>1. ¿Has observado proyectos artísticos relacionados con el anime y el manga creados por tus estudiantes durante su paso por la carrera?, si es así ¿puedes dar algunos ejemplos?</p> <p>2. ¿Has observado temas o fundamentos visuales y conceptuales relacionados con el anime y el manga en la obra realizada por tus estudiantes durante su carrera?, si es así ¿puedes explicar en qué consisten?</p> <p>3. ¿Has identificado ideas relacionadas con el anime y el manga que hayan perdurado en la obra de tus estudiantes durante su paso por la carrera?, si es así</p>

	carrera?, si es así ¿podrías ahondar en el tema?	¿puedes explicar en qué consisten?
--	--	------------------------------------

Apéndice B. Formato de guion de entrevista



CENTRO DE ENSEÑANZA TÉCNICA Y SUPERIOR
COLEGIO DE CIENCIAS SOCIALES
HUMANIDADES
 Doctorado en Educación
Guion de entrevista

Notas

Título de la investigación: Configuración de la formación artística de los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali.

Tipo de participante:

Nombre o identificador del participante:

Lugar de entrevista:

Fecha:

Hora:

Buenas tardes, soy Ramón Agúndez, estudiante del Doctorado en Educación de CETYS Universidad. El objetivo de la presente investigación es analizar la manera en que se configura la formación artística de los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali de Etapa Básica, que poseen discursos estéticos relacionados con el consumo de anime y manga, a partir de la interacción con el plan de estudios y las subjetividades de sus docentes. El propósito de esta entrevista es tener un acercamiento a la información sobre ciertas prácticas de los estudiantes, relacionadas con el anime y el manga, así como con el plan de estudios y con sus docentes. Es muy importante tu participación, ya que así se podrá acceder a información relevante para este estudio, que podrá generar conocimiento importante para esta área del saber. Quiero ser claro con la idea de que la información que proporciones será anónima y tu identidad será protegida, de la misma manera, cualquier información será revisada por ti antes de ser compartida con la comunidad científica y publicada, así tendrás la última palabra sobre ella.

Notas

A continuación, te haré algunas preguntas importantes para la investigación. siéntete libre de responder con toda sinceridad y si es necesario aclarar algo o hacer una pausa, me puedas hacer una señal. Yo me encontraré grabando el audio, pero si en algún momento deseas parar, solo házmelo saber.

Empecemos.

Preguntas:

Apéndice C. Ficha de contenido



CENTRO DE ENSEÑANZA TÉCNICA Y SUPERIOR
COLEGIO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES
 Doctorado en Educación
Ficha de contenido

Título del documento:

Autor (es) Año de publicación.	
Palabras clave	
Problema o preguntas de investigación	
Objetivo	
Información relevante obtenida	
Referencia APA	

Apéndice D. Matriz de consistencia entre preguntas y objetivos de investigación y técnicas e instrumentos para la recolección de datos

Preguntas	Objetivos	Técnicas / Instrumentos
¿Cuáles son los discursos estéticos que generan los estudiantes que ingresan a la Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali a partir del consumo de anime y manga?	Describir los discursos estéticos que generan los estudiantes que ingresan a la Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali a partir del consumo de anime y manga.	Entrevista semiestructurada / Guion de entrevista
¿De qué manera los estudiantes de Etapa Básica configuran sus discursos estéticos sobre anime y manga a partir del proceso de enseñanza-aprendizaje del plan de estudios de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali?	Comprender la manera en la que los estudiantes de Etapa Básica configuran sus discursos estéticos sobre anime y manga a partir del proceso de enseñanza-aprendizaje del plan de estudios de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali.	Entrevista semiestructurada / Guion de entrevista Revisión documental / Fichas de contenido
¿De qué manera los estudiantes de Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali configuran sus discursos estéticos sobre anime y manga a partir de su exposición a las subjetividades de los docentes?	Comprender la manera en la que los estudiantes de Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali configuran sus discursos estéticos sobre anime y manga a partir de su exposición a las subjetividades de los docentes.	Entrevista semiestructurada / Guion de entrevista

<p>¿Cuáles son las representaciones simbólicas relacionadas con el anime y el manga de los productos artísticos generados por los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali al concluir la Etapa Básica?</p>	<p>Describir las representaciones simbólicas relacionadas con el anime y el manga de los productos artísticos generados por los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali al concluir la Etapa Básica.</p>	<p>Entrevista semiestructurada / Guion de entrevista</p>
--	--	--

Apéndice E. Solicitud para entrada y recogida de datos en la Facultad de Artes Mexicali

Solicitud para entrada y recogida de datos en la Facultad de Artes Mexicali

Mtro. Salvador León Guridi, director de la Facultad de Artes Mexicali

Le escribo para informarle que dentro de la formación de mi grado de Doctorado en Educación por parte de CETYS UNIVERSIDAD, se considera muy importante la realización de las actividades para la recogida de datos. Como le había informado con anterioridad, me encuentro realizando la investigación titulada "Configuración de la formación artística de los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali", y actualmente me encuentro en el punto que resulta crucial la entrada a campo, con el fin de recabar información y procesarla adecuadamente.

Dentro del trabajo de la recogida de datos se encuentran los procesos de entrevistas a estudiantes (6) y docentes (4) de la Etapa Básica de la Licenciatura en Artes Plásticas, así como ejercicios de observación en aula (tres ocasiones en tres materias) y en áreas de descanso de la Facultad (Biblioteca, Jardín, bancas al aire libre) (tres ocasiones en total).

Debido a lo anterior, le solicito cordialmente el permiso de ingreso a la Facultad de Artes Mexicali para la recogida de datos, según lo mostrado anteriormente, en el período que va de marzo a abril de 2024, perteneciente al período escolar 2024-1. El objetivo de esta solicitud es que este trabajo se haga de la mejor manera y de forma transparente, para que la información aquí recabada pueda ser de utilidad tanto en el área de la investigación como para beneficio de la comunidad UABC.

Sin otro particular agradezco de antemano su atención y quedo a la espera de su respuesta.

Atentamente:

J. Agúndez V.

Juan Ramón Agúndez Vargas

Mexicali, Baja California, a 28 de febrero de 2024



Apéndice F. Carta de consentimiento informado



CENTRO DE ENSEÑANZA TÉCNICA Y SUPERIOR
COLEGIO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES
 Doctorado en Educación

Carta de consentimiento informado

Título de la investigación: Configuración de la formación artística de los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali

Ciudad: Mexicali, Baja California

Fecha: ____/____/____

Yo _____ Identificado con el número de INE que aparece al pie de mi nombre y firma al final del documento, manifiesto que ofrezco mi consentimiento y otorgo de manera voluntaria mi permiso para que se me incluya como participante en el proyecto de investigación educativa titulada **Configuración de la formación artística de los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali** luego de haber conocido y comprendido en su totalidad, la información sobre dicho proyecto y sobre los riesgos y beneficios directos e indirectos de su colaboración en el estudio, y en el entendido que:

- No habrá ninguna consecuencia desfavorable en caso de no aceptar la invitación;
- Puedo retirarme del proyecto si lo considero conveniente, aun cuando el investigador responsable no lo solicite, informando mis razones en la carta de revocación respectiva que solicitara si es el caso;
- No realizare ningún gasto, ni recibiré remuneración alguna por la colaboración en el estudio;
- Se guardará estricta confidencialidad sobre los datos obtenidos producto de la colaboración;
- Puedo solicitar en el transcurso del estudio, información actualizada sobre el mismo al investigador responsable.

Lugar y Fecha: _____

Nombre y Firma del participante: _____

Número de INE: _____

Apéndice G. Dictamen del Comité de Ética en Investigación



D-CEI138

Tijuana Baja California

31 de octubre de 2023

Asunto: Dictamen del Comité de Ética en Investigación (CEI)

Estimado **Juan Ramón Agúndez Vargas**.-

Les informamos que su proyecto *Configuración de la formación artística de los estudiantes de la Licenciatura en Artes Plásticas de la UABC Mexicali*, ha sido evaluado por el CEI. Las opiniones acerca de los documentos presentados, se encuentran a continuación.

Elemento a evaluar	Fecha y versión	Dictamen
Proyecto de investigación	31 de octubre de 2023 Versión de junio 20 de 2019	Aprobado

Le recordamos que el Comité de Ética en Investigación de CETYS Universidad tiene la finalidad de apoyar al buen desarrollo de la investigación, y de promover el respeto a la integridad de las personas que se involucren en los procesos investigativos que se desarrollan en el marco de nuestra institución. En este sentido, si hay algún tema que usted requiera revisar colaborativamente, permaneceremos a su disposición.

Atentamente,

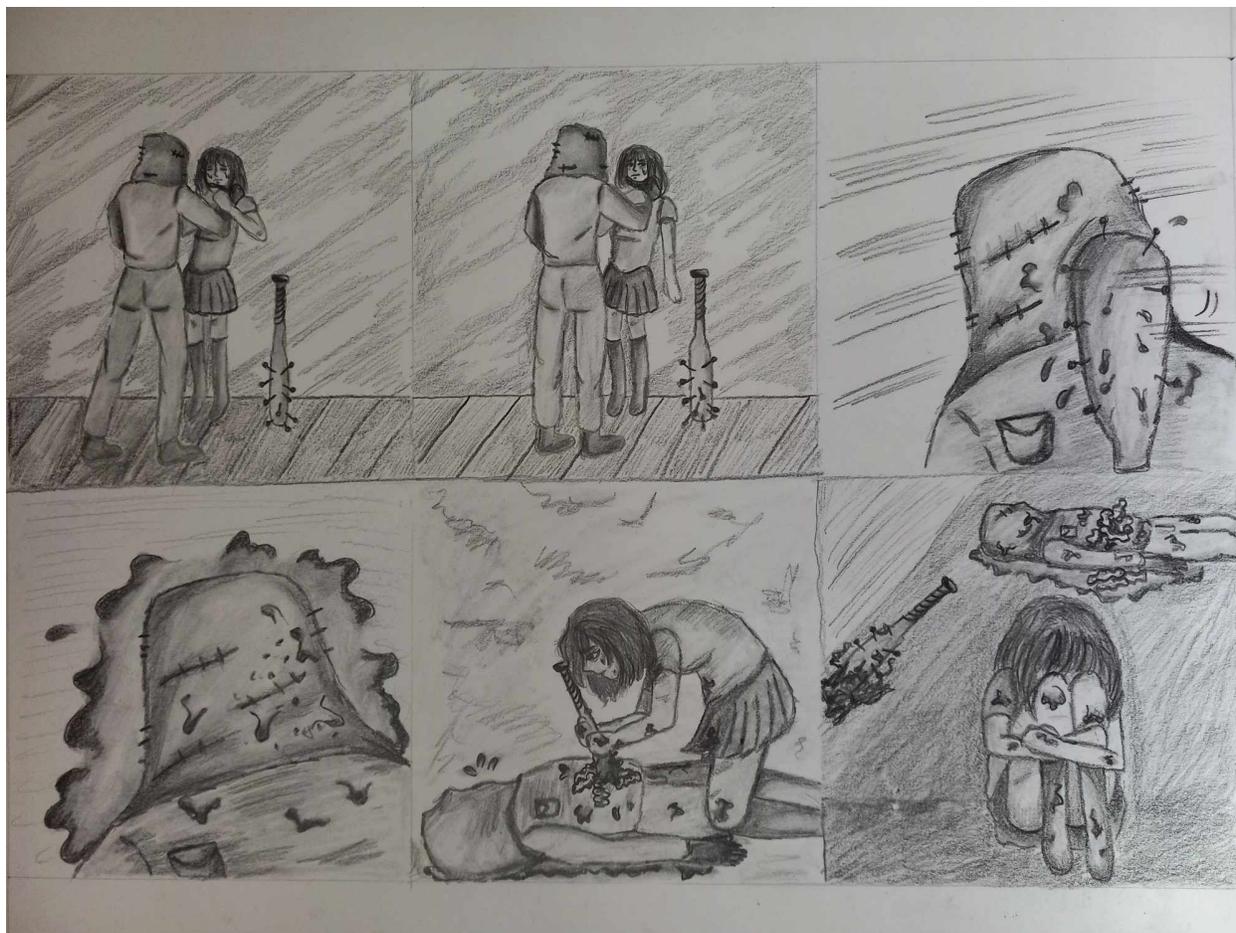
Dr. Edgar A. Madrid

Presidente del Comité de Ética en
Investigación de CETYS Universidad.

Apéndice H. Ejemplos de obra de los estudiantes



Obra de Leanni, estudiante de primer semestre



Obra de Leanni, estudiante de primer semestre



Obra de JJ, estudiante de primer semestre



Obra de JJ, estudiante de primer semestre



Obra de Salma, estudante de segundo semestre



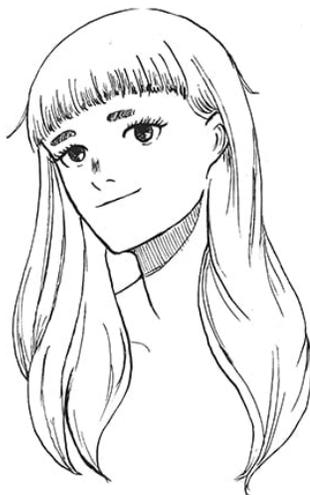
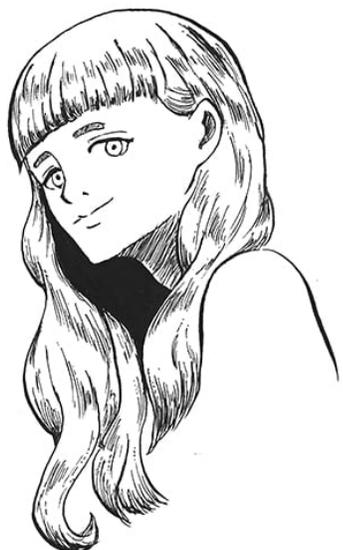
Obra de Rose Blonde, estudiante de segundo semestre



Obra de Rose Blonde, estudante de segundo semestre



Obra de Juan, estudiante de tercer semestre



Obra de Juan, estudiante de tercer semestre