

ACTIVIDAD 1

LAS TRIBUS UNBANAS

Las tribus urbanas aparecieron a mitad del siglo XX. Son agrupaciones de jóvenes que comparten gustos o similares inquietudes vitales. Para mucha gente se trata simplemente de asociaciones motivadas por afinidades meramente estéticas. Es la ropa, los abalorios que se llevan, o una manera de tratar su propio cuerpo —maquillarse o tatuarse, peinarse de una manera especial o ir cuidadosamente despeinado...— lo que suele caracterizar a sus componentes. A esto se le añade la coincidencia en gustos musicales, el hecho de compartir parecidas formas de llenar el tiempo libre... y poco más. Para los que así piensan, pertenecer a una tribu no es más que una apariencia. Durante los fines de semana, los muchachos se disfrazan con el atuendo de su tribu y simulan ser niños aburguesados, jóvenes revolucionarios o seres marginales; de lunes a viernes, sin embargo, son aplicados estudiantes, aburridos oficinistas o dinámicos empresarios. De otro lado, hay quien opina que la pertenencia a estos grupos implica unas determinadas formas de afrontar la vida. Desde los pijos, integrados con entusiasmo en la sociedad burguesa y en el mundo del consumo, hasta los neohippies más radicales, que intentan crear su propio mundo y vivir de forma austera y en armonía con la naturaleza. A caballo entre unos y otros están aquellos que formalmente rechazan a la sociedad, pero que no le hacen ascos a las motocicletas, a los bienes superfluos o al consumismo que se deriva de los conciertos multitudinarios. Sea como fuere, las tribus urbanas, agrupadas por razones estéticas o por sentimientos más profundos, son parte del paisaje del mundo actual. Además, aunque en cada país reciban un nombre diferente —los que en España son pijos se llaman chetos en Argentina, fresas en México y sifrinos en Venezuela; los heavies españoles son metaleros en México...— y a pesar de que la palabra tribu tenga connotaciones localistas, estas agrupaciones no han escapado a la globalización y sus componentes mantienen cierta homogeneidad, independientemente del país del mundo en el que habiten.

1. Di los nombres de prendas de ropa y de accesorios que se te ocurran.
2. ¿Sabes qué quiere decir tribu urbana?
3. ¿Pertenece o conoces a alguien que pertenezca a una tribu urbana? Cuenta tus experiencias.
1. Resume en un máximo de cuatro líneas el contenido de cada uno de los párrafos.
2. Busca en los dos primeros párrafos las palabras que corresponden a las definiciones siguientes:
 - 2.1. Objeto de ropa personal de poco valor.
 - 2.2. Semejanza de caracteres, gustos, etc.
 - 2.3. Vestimenta.
 - 2.4. Aspecto externo de algo, sin fondo.
3. Hay un refrán que dice "El hábito no hace al monje". Escribe el significado.

APRENDO A HACER UNA COMPRENSIÓN INTERTEXTUAL

El objetivo de la comprensión intertextual es establecer relaciones entre varios textos a nivel temático, ideológico y cultural.

Para ampliar el campo de interpretación del texto 1 de la página anterior, lee primero los textos 2 y 3. Luego, responde las preguntas.

RELACIONO REFERENTES TEMÁTICOS

1. ¿Qué semejanzas y diferencias pueden advertirse en los textos 1 y 2?

Rta. _____

IDENTIFICO LA FORMA COMO SE RELACIONAN LOS TEXTOS

2. ¿Es posible afirmar que para comprender la totalidad del texto 2, es importante conocer previamente el texto 3? ¿Por qué?

Rta. _____

3. ¿Qué características del manga, expuestas en el texto 1, se hacen evidentes en el texto 3?

Rta. _____

COMPARO EL USO DE MARCADORES TEXTUALES

4. En el texto 1 y en el 2 se hace uso de las comillas. ¿Qué función cumple este signo de puntuación en cada uno de los textos?

Rta. _____

Texto 2

Cultura otaku

Camilo Cárdenas es un joven otaku de 21 años. Es decir, un aficionado al manga, el anime y los juegos de rol. Como él, decenas de jóvenes se reúnen para jugar y competir, lejos de señalamientos y miradas acusadoras de gente que los tilda de raros o 'ñoños'.

Esta cultura llegó a Colombia en la década de los 80 con series japonesas como *Astroboy* y la *Abejita Maya*. Más tarde, en los noventa, llegaron los *Caballeros del Zodiaco* y *Dragon Ball Z*. Desde ese momento empezaron a aparecer los primeros seguidores, que hoy suman unos 8.000 en Bogotá, de los que se cuentan 74 grupos, que se reúnen en eventos nacionales. Hoy, el término en Japón se volvió despectivo; aquí, en cambio, es motivo de orgullo.

El sociólogo de la Universidad Nacional, Fabián Sanabria, aseguró que esta afición pertenece a jóvenes intelectuales que se sienten atraídos por expresiones lúdicas complejas. "Ellos le apuestan a la cultura oriental, como un espacio de liberación en un país tan saturado de occidente como el nuestro", dijo.

Tomado y adaptado de: Salamanca Lizeth, en: www.eltiempo.com



Texto 3

Death note



Death Note es un manga muy popular, que trata de un cuaderno siniestro que tiene la capacidad de herir a cualquier persona si se escribe su nombre en él, siempre que el portador del cuaderno visualice mentalmente la cara de su víctima.

Tsugumi Ota y Takeshi Oizata

DETERMINO LA INTENCIÓN COMUNICATIVA DE LOS TEXTOS

5. ¿Qué intención comunicativa cumple cada uno de los textos?

Rta. _____
 1. _____
 2. _____
 3. _____

ASUMO UNA POSICIÓN CRÍTICA

6. ¿Qué opinas de la masificación de la cultura otaku en un país como Colombia?

Rta. _____

7. ¿Qué aspectos contenidos en los textos 1, 2 y 3, te motivan a conocer algunas series y películas manga? ¿Por qué?

Rta. _____

CREO MI PROPIO TEXTO

Ahora es el momento en que puedes producir tu propio texto, que se relacione con los textos vistos hasta ahora. Te damos algunas ideas:

- Inspirado en el tema del texto 3, inventa una historia que pueda ser adaptada al manga. Luego, realiza una o dos hojas que sigan las características de este género.
- Lleva a clase algunos textos manga, intercámbialos con tus compañeros, léelos y escribe un comentario sobre lo que aprendiste.

El manga



Manga es la palabra japonesa con que se conoce en el contexto occidental a las tiras cómicas, historietas o cómics hechos en este país. Traduce literalmente "dibujos caprichosos" o "garabatos" y quienes los dibujan reciben el nombre de mangakas.

Aunque por lo menos desde el siglo XII se habían dado los primeros pasos en este género, fue después de la Segunda Guerra Mundial, para 1947, cuando Osamu Tezuka publicó unas historietas que tenían una clara influencia de Walt Disney. En 1952 nació, a manos de Tezuka, *Tetsuwan-Atom*, más conocido como *Astroboy*, que sería considerado la consolidación del género manga como tal y lo que le valió a su autor el título del dios del manga.

El desarrollo del Manga ha sido muy diferente al cómic estadounidense y a cualquier otra expresión gráfica. Las historias poseen una trama argumental profunda y compleja, como la dualidad comedia/tragedia, la rutina diaria, sentimientos íntimos de personas comunes y corrientes con finales no siempre felices; referencias culturales, influencia del budismo, sintoísmo, bushido, etc.; y diferentes espacios narrativos.

También posee un formato de lectura propio (de derecha a izquierda y de arriba hacia abajo en forma horizontal), uso casi exclusivo de sombras e intercambios

entre blanco y negro, fino diseño de los personajes (incluyendo el estilo característico de ojos grandes que les otorgan expresividad), onomatopeyas detalladas e imágenes auditivas (por ejemplo, dibujar el sonido que produce una gota de agua al caer en un lago), de cualidad cinematográfica que implica el uso de diferentes perspectivas y efectos visuales que operan "descomprimiendo" la escena; por ejemplo, una acción puede desarrollarse a través de muchos cuadros y varias páginas.

"Para el manga, la profusión de texto resulta innecesaria, las escenas son suficientemente claras como para necesitar palabras que las expliquen." (Papalini, 2006: 32). El manga se encuentra clasificado en una variedad de géneros de acuerdo con el público al que va dirigido y a su temática, algunas son conocidas como *Shounen*, *Shoujo*, *Kodomo*, *Mechas*, entre otras.

Tomado de: Lucía Cobos - Animación japonesa y globalización
Revista Razón y Palabra

APRENDO A HACER UNA COMPRESIÓN INTRATEXTUAL

Lee el texto El manga y cuando encuentres un símbolo, debes detener la lectura, buscar la pregunta que contenga el mismo símbolo y responderla antes de continuar.

Desarrolla procesos cognitivos

ACTIVO MIS CONOCIMIENTOS PREVIOS

Antes de empezar a leer, organiza en el siguiente esquema lo que sabes del manga.

Rta.



ELABORO HIPÓTESIS EXPLICATIVAS

Expresa una posible hipótesis de por qué el manga tiene tantos seguidores en Occidente.

Rta.

Identifica niveles de lectura: literal/ inferencial/ crítica

1. IDENTIFICO EL TEMA DEL TEXTO

¿Cuál es el tema del texto anterior?

Rta.

2. RECONOZCO INFORMACIÓN EXPLÍCITA

Enumera cuatro características propias del manga.

Rta.

3. RECONOZCO INFORMACIÓN EXPLÍCITA

¿Qué recursos utiliza el manga para dibujar sonidos? Aporta un ejemplo.

Rta.

4. ANALIZO LA INTENCIÓN COMUNICATIVA DEL TEXTO

¿Cuál es la intención comunicativa del texto anterior? Explica tu respuesta.

Rta.

RETENGO CONCEPTOS DEL TEXTO

¿Qué desea expresar la autora del texto cuando usa la palabra "consolidación" para referirse a Astroboy y su papel en la historia del manga?

Rta.

REALIZO PARÁFRASIS DEL TEXTO

Realiza una lista de las ideas más importantes contenidas en los tres primeros párrafos del texto.

Rta.

INFIERO LA FUNCIÓN DE MARCADORES TEXTUALES

¿Qué uso se le dan a las comillas (") en el texto anterior?

Rta.