

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
Centro de Investigaciones Culturales- Museo

EL COLEGIO DE LA FRONTERA NORTE
Departamento de Estudios Culturales



LA CONSTRUCCION SOCIOCULTURAL
DEL FANATICO DE MANGA Y ANIME
EN MEXICALI

TESIS DE MAESTRIA EN
ESTUDIOS SOCIOCULTURALES

PRESENTA:

MARIO JAVIER BOGARIN QUINTANA

DI RECTOR DE TESIS

DR. SERVANDO ORTOLL

MEXICALI, B.C., AGOSTO DE 2008.

Introducción

Mi interés por el manga/animé nace de la fascinación que experimenté por algunos componentes nebulosos de la cultura japonesa. Por decirlo más claramente, en mi infancia me sentí inspirado por las fotografías de ciertos lugares de Tokio que veía en mis enciclopedias y en las revistas. Me remitían a la excitante posibilidad de un futuro que, prometido en estas latitudes occidentales por parte de los mismos medios, se verificaba en la realidad en Japón gracias a cierta característica misteriosa de su pueblo.

Otro detalle era su gente: la fisonomía de los orientales me pareció muy agradable a la vista desde un principio. Consideré que su homogeneidad entonaba muy bien con la estética de sus calles y edificaciones. Parecían obedecer a la sutileza las formas arquitectónicas que yo consideraba ‘ultramodernas’. Lo mismo que con la belleza de los ideogramas, o *kanji*, que escribían para comunicarse, algo que me llevaba a sospecharles una habilidad extraterrestre: entender y escribir en formas tan complejas, que no constituían un alfabeto, les añadía el atractivo de la magia, de un talento tan sólo concedido a ellos.

Cuando trabé contacto con los primeros manga/animé que pude disfrutar, como *Astroboy* y *Capitán Centella*, me sentí fascinado, a mis seis o siete años, por pensar que esas historias tan complicadas sucedían en ese mismo lugar: Japón. Pero lo que más encendió mi imaginación fue pensar que ahí mismo, en algún lugar del espacio donde esas historias transcurrían, ahí seguían esos edificios tan bellos y aquella gente tan pálida y seria.

En cierta forma, la unificación de ambos elementos me ayudó a obtener una idea progresiva acerca de Japón. Una idea que se convirtió en el lugar que me gustaría conocer, impulsado por la satisfacción que me daba conocer esos argumentos e identificarlos como un producto que sólo se generaba en ese lugar. Aunque, sobre esto último, cuando alcanzaba esta reflexión aún no me percataba bien del sentido de mis palabras, pero ya estaba confeccionando en mi mente el Japón particular que deseaba, que no era el real. Por lo tanto, con el paso de los años fui percatándome de que mis acercamientos a la cultura japonesa obedecían a esta tendencia.

Como puede apreciarse, intenté recuperar, con el estímulo de mayores conocimientos sobre el tema, la agradable, íntima sensación que obtuve con aquellos primeros contactos con ese país de Oriente. Traté de enfocar al Japón geográfico desde la perspectiva de mi Japón imaginario. Después, cuando no estaba viendo anime o leyendo información sobre Japón (incluyendo revistas de videojuegos, muy pródigas en datos sobre la sociedad japonesa actual), regresaba a esa ‘‘zona de confort’’ que era mi colección de memorias relacionadas con la sensación cálida que retrotraía el contacto de mi imaginación y mis emociones con los colores de la cultura japonesa: la del manga/anime.

Antes de empezar a ver películas de acción real o de escuchar música japonesa (tradicional o contemporánea) yo asociaba la totalidad de la información sobre Japón que buscaba con los ambientes y la estética de los dibujos del cómic y la animación, aún cuando todavía no fuera muy conocedor de estos.

Pronto, mi interés por la literatura me llevó a trasladar estas sensaciones al papel. Sin embargo, a diferencia de otros otakus, nunca me atreví a escribir un *fanfic*, o reversión personal de una historia del manga/anime, pues consideraba que lo que yo necesitaba era lograr la copia, en mis textos, de las emociones peculiares que los personajes de la animación me proporcionaban. Esto tenía que lograrlo por mis propios medios, acaso afilando mi creatividad de manera tal que, al leer un cuento terminado, éste pudiera transportar me, de regreso, al Japón existente en mi cabeza, aunque sin llamarlo por ese nombre.

Empecé a ser más consistente con mi gusto por el manga/anime volviéndome asiduo de animaciones como *Ranma ½*, *Boogiepop Phantom*, *Lain*, *Ebi chu* o *Hellsing*. Para entonces, ya estaba más familiarizado con los componentes constantes de sus historias. La melancolía y la ternura que me inspiraban los trazos de los dibujos, sus colores y claroscuros me cautivaban porque los encontraba muy acordes a una cierta atmósfera depresiva, según creía, latente incluso en el anime más festivo.

Este proyecto nació pues, de una inquietud que antecedió con mucho mi trabajo académico pues, como uno de mis grandes intereses, se originó en un momento de mi vida, mi infancia, en el que mi mente, mi imaginario, empezaba a armarse de los gustos y referentes a través de los cuales yo mismo podría quedar inscrito en el espacio social,

según lo dispuesto por mis recursos propios, para acercarme al mundo y encontrarlo más habitable desde mi sensibilidad personal.

Una investigación sociocultural sobre el consumo de cómic y animación japonesa (desde ahora, *manga/anime*, en ese orden) implica poner el acento sobre la construcción de un imaginario personal del fanático o fan (*otaku*¹, por usar el término japonés) y sus procesos de interacción con el entorno.

Por eso, se vuelve imperativo arrojar luz sobre una fenomenología que se suele observar desde la perspectiva de la industria masiva. Si bien los grupos de consumidores orbitan alrededor de la oferta de novedades e información sobre el *manga/anime*, para entender su funcionamiento cultural tomando como ejemplo a sus consumidores es necesario conocer sus motivaciones.

Debe anotarse que estas motivaciones nacen como consecuencia de la exposición a los argumentos, conformando un gusto personal, pero también a la variedad que se ofrece ahora en los accesorios o *memabilia* relacionados. El coleccionismo de estos accesorios delata estructuras de acomodamiento que manifiestan un pastiche mental alimentado por el *manga/anime*.

Por otra parte, la presentación en sociedad de los *otakus* se realiza desde la necesidad de mostrar su afición en espacios donde se pueden obtener ganancias relacionadas con sus intereses. Cuando investigué, encontré necesario revisar los elementos de estas relaciones tanto en su origen teórico como en su socialización.

1.- Composición estructural

El primer momento de la investigación incluye la búsqueda teórica de los móviles mediante los que se pueda entender el consumo de *manga/anime*. En mi primera escala encontré el concepto de la imaginación (*imaginaria, imaginaria*) como matriz del interés por aquellos productos.

¹ Aunque de connotaciones negativas en japonés, relacionadas con una obsesión viciosa y evasiva, ‘*otaku*’ es la palabra con la que los consumidores de *manga/anime* se identifican más fácilmente desde que se ponen en contacto con esa identidad vía Internet, por encima de ‘*fiki*’, otra acepción muy utilizada, sobre todo por los *otakus* españoles, muy activos en la Web.

Me es posible pensar en la imaginación como motor cuando veo una gran participación en foros de Internet dedicados a crear historias nuevas (*fanfic*) a partir de la historia de un manga o anime. Es importante mencionar sus componentes para entender esta categoría como el condicionante de la actividad del otaku.

Un segundo elemento que encontré es el de la identidad: la relación del consumidor con su grupo viene dada por una identificación inicial con los contenidos. La revisión teórica de la relación de este tema con la investigación permitirá del acercamiento con el testimonio del otaku.

Conocer la identidad otaku mueve los esfuerzos de mi investigación oscilando desde el plano individual inicial, el del imaginario, hasta la identificación, como se verá en el capítulo dos, con un concepto original conocido y enriquecido vía la Web. En esta obra presentaré una recapitulación sobre la identidad otaku y, más adelante (capítulo cuatro), la caracterización del fan mexicano² a partir de dicha identificación. El tercer elemento a exponerse, el del coleccionismo, parte de su papel de puesta en escena de un imaginario. Si los recuerdos, sensaciones y aditamentos generados desde el manga/anime conforman un pastiche mental, entonces la habitación, el vestuario y los accesorios son su expresión objetiva.

Se considerará a la colección de manga/anime (incluyendo a sus derivados) como la materia prima desde la cual el otaku local experimenta y crea su propio espacio para declarar su filiación.

A partir de este momento, la ruta de la investigación me llevará hacia el antecedente inmediato de este fenómeno: el mundo del manga/anime se ofrece como un espacio de diversión, creación y esparcimiento individual.

Para insistir en este último punto, la voz japonesa *otaku* denuncia en un principio esta evasión del resto del mundo, propio de un *fan*, de ahí que muchos consumidores occidentales consideren la etiqueta como una clasificación que al fin les hace justicia por todo lo que estos últimos afirman ser.

² Aunque mexicano, el otaku retratado en esta tesis se esfuerza por asemejarse al original japonés en función de la carencia de una identificación cultural territorial. El conocimiento, por los testimonios, de los consumidores locales, ofrece un acercamiento a los contenidos de la industria cultural japonesa antes que la organización de un grupo con base en estos ideales.

La revisión de los antecedentes del manga/anime y su consumo constituirá la herramienta de la que nos valdremos para considerar las actividades vitales de los otakus locales. Leer los contenidos históricos del ser otaku significará adentrarse en una identidad general en la que, como es natural, los seguidores mexicanos han añadido particularidades, pero siempre permaneciendo cerca del original japonés que ellos han idealizado.

Es imperativa una revisión etnográfica de los diversos momentos de la interacción otaku en Mexicali. La presentación de sus distintos espacios quedará establecida en adelante, y para futuros proyectos de investigación, permanecerá como la evidencia de la realidad del colectivo de otakus locales.

Consideraré, en diversos momentos de esta tesis, al campo otaku como un espacio móvil y fluctuante según el gusto del consumidor, ya sea en espacios reales, cibernéticos o simplemente testimoniales.

Presentaré al campo otaku en sus espacios como evidencia de la existencia de un grupo que hasta la fecha no se ha identificado en el entramado social mexicalense debido a que no cumple con los requisitos de lo que incluso en el habla popular se entiende por ‘contracultura’.

Las conclusiones parciales a la pregunta general: ¿Cuáles son los componentes del proceso de apropiación sociocultural de los productos de manga/anime? aparecerán en forma de aportaciones, ya sea teóricas o prácticas, a la fotografía panorámica del fenómeno otaku mexicalense.

Los propósitos de la actual investigación se desglosan entonces, capítulo a capítulo, en las siguientes preguntas particulares:

I.- ¿Cuáles son las categorías por las que se estudian los procesos intelectuales de consumo de manga y anime?

II.- ¿A que referencias históricas responden los fans para convertirse en *otakus* al ponerse en contacto con las raíces originales de su conducta según el otaku japonés?

III.- ¿Cuáles son las dinámicas y los espacios esenciales donde se desarrolla el campo otaku en Mexicali?

IV- ¿En qué consisten las experiencias concretas relacionadas con la cultura del manga/anime de las diversas tipologías otakus en Mexicali?

La parte testimonial de esta obra, para finalizar, la presentaré con la intención de acercarme a la personalidad del otaku local. La posibilidad de generar una tipología será el resultado de demostrar la existencia de este grupo de consumidores de manga/anime en Mexicali.

Al responder a las características y categorías establecidas en esta obra, identificaré al otaku mexicalense como un actor social. Un actor social que se originará en procesos íntimos y cotidianos, fijados por las tomas de decisiones que implican el seguir una afición que se convertirá en una forma de interpretar al mundo.

2- Propuesta metodológica

La presente investigación se apoya en un marco teórico-metodológico y dos capítulos de investigación de campo. Estos se han desarrollado para confrontar la información ofrecida por los postulados originales de la historia del fenómeno a estudiar y de los conceptos generales basados en el marco teórico-referencial.

Investigación documental

He incorporado la teoría para extraer información suficiente para construir las categorías generales que guíen a la investigación desde los procesos imaginales y socioculturales mencionados. La antropología estructural y los estudios sobre la posmodernidad han generado las pautas generales para analizar el consumo de manga/anime.

Dichas lecturas me han permitido fijar información específica relativa a los orígenes individuales y contextuales del consumo de los productos que me ocupan. La información recabada en campo con informantes clave permite redescubrir las estructuras psicosociales propuestas en los marcos, ahora bajo la óptica de una situación espacio-temporal específica que muestra sus características únicas.

El resultado de este proceso será generar una tipología general, ahora desde las propias condiciones del campo de seguidores y consumidores de comic y animación japonesa en Mexicali. Por lo tanto, la base fundamental que expongo aquí es la interpretación del consumo como un ejercicio de estímulo de la imaginación, que incide en diversas dinámicas de aprehensión de la realidad.

La presentación de un marco histórico se basa en la obligación de referenciar la original del fenómeno otaku, para contrastarlo con las especificidades estudiadas, a partir de su conocimiento y afiliación por parte de los consumidores.

La investigación y recolección bibliográfica se orienta a la producción de antecedentes sobre este tema, a través de adiciones propias a la información existente, bajo las nuevas condiciones presentadas por el campo de trabajo.

El acopio de información documental lo he hecho a partir de libros y artículos, anotando su origen y campo de abordaje sobre la teoría (imaginario, estudios socioculturales) y las referencias (el manga/anime, el otaku), para elaborar fichas de trabajo que permitan seguir la información estableciendo una línea de comparativas que utilizaré al momento de oponerles los datos recabados en campo.

Descripción densa

La búsqueda de los elementos característicos del campo otaku en Mexicali pasa por la interpretación de éstos como signos de actividad entre iguales. La descripción de sus dinámicas tiende a materializar sus gustos e intereses en espacios concretos como pueden ser una convención, un foro de Internet o una reunión ocasional.

Respecto a la identificación de señales en un espacio como el mencionado, Clifford Geertz (1992:4) establece que la cultura es un complejo de urdumbres de significación que busca interpretación.

El análisis consiste, pues, en desentrañar las estructuras de significación [...] y en determinar el campo social y su alcance. [...] etnografía es descripción densa. Lo que en realidad encara el etnógrafo [...] es una multiplicidad de estructuras conceptuales complejas, muchas de las cuales están superpuestas o enlazadas entre sí, estructuras que son al mismo tiempo extrañas, irregulares, no explícitas, y a las cuales el etnógrafo debe

ingeniarse de alguna manera, para captarlas primero y para explicarlas después (Geertz, 1992: 8).

Es fundamental para la presente investigación considerar la observación dentro de las categorías básicas que rigen a la tesis:

- a) Imaginario
- b) Condición de otaku
- c) Estructuras de ambiente.
- d) Posesión y coleccionismo de objetos.

Ello con el objetivo de ubicar, mediante estas categorías, el sentido y los contenidos de las estructuras que actúan en el campo del otaku local.

La pertinencia del enfoque de Geertz radica en la concepción del proceso sociocultural que me ocupa como un campo de significación. La necesidad, a su vez, de presentar al proceso sociocultural como espacio de interpretación es la de interpretar desde un modelo local de un fenómeno global. El propósito actual es describir espacios de prácticas, así como de referencias vivenciales relacionadas con el manga/animé.

Geertz (1992: 10) considera la importancia de conversar con los integrantes del grupo. Las formulaciones sobre sus sistemas simbólicos se extraen así desde la experiencia y las expresiones de sus miembros, y de ahí la importancia de un acercamiento a los gustos y gestos de un grupo en particular.

El objetivo que la descripción etnográfica densa persigue, es el que fluye del discurso social. Busca que se construyan imaginarios, gustos y deseos a través de su planteamiento por el discurso del informante.

Cuando se aborda el tema de la interpretación, Geertz reconoce al escrito antropológico como una ficción (1992: 14). Una interpretación de segundo o tercer grado es la ‘significación’ desde la dimensión del autor.

Retomando una de las premisas de la descripción densa, las interpretaciones que haré no son por sí mismas inefectivas. Su valor consiste en su inserción dentro de las preguntas particulares pero, lo más importante, en la información que ofrecen del espacio en donde se observan los signos del grupo.

Lo importante, según Geertz, es lo dicho en el relato, el contenido de los deseos, las visiones y los gustos; la enunciación de la composición general del grupo, si bien se busca a partir de la especificidad de las necesidades a cubrir aquí, se hace mediante perspectivas microscópicas de cuestiones que, en apariencia irrelevantes, activan las conductas y procesos que crean un estilo, las características del *ser otaku*.

Entrevista semiestructurada

Hay una relación directa entre la observación participante y la necesidad de establecer relaciones entre la información recolectada en el lugar y las categorías generales prefijadas. La lógica del cuestionario que se generó para las entrevistas siguió el abordaje temático de mis categorías para ahondar en las experiencias y opiniones de los informantes. Ver Anexo #1.

El sentido de la entrevista fue producido por las mismas preguntas que en muchas ocasiones tendrían los entrevistados. Las sesiones siempre comenzaron por preguntas anzuelo del tipo ‘¿cuándo te empezó a gustar el manga/ani me?’ que, por abiertas, daban lugar a un flujo constante de discurso.

En ocasiones, una cara completa del audíocasete se ocupó en responder a esta pregunta inicial, lo que implicó buscar un amplio bagaje de ocurrencias por parte del entrevistado, no planeadas, en el momento.

Ciertas preguntas más concretas podrían revelar que se había presentado, con el informante, una relación de pares a partir de nuestra cercanía con el campo. Los primeros ítems del cuestionario, redactados antes de la observación sistemática en campo, fueron cambiados constantemente siguiendo la tendencia y las temáticas de los diferentes entrevistados.

Esto probaría que el acercamiento teórico-referencial al tema es tan sólo un bosquejo de un modelo que se pretende generalizar a partir de los nuevos conocimientos que aporta por el campo local.

La entrevista semiestructurada, cuya buena parte de su ritmo la genera el informante, funciona esencialmente como una conversación (Ardevol et al., 2003: 12). Consiste en la presentación de una serie de preguntas que buscan información, datos

respecto al interés del entrevistado, quien abre la entrevista hacia sus propias necesidades y recuerdos. Se crea un ambiente sin la estructura rígida de un cuestionario del que se esperan respuestas correctas e incorrectas. Es básico que se desarrolle una relación de confianza del entrevistador con el entrevistado, lo cual en este caso garantiza una relación previa a tres de las entrevistas, pero tratando de profundizar en el tema como si fuera la primera conversación.

En buena medida, las temáticas individuales expuestas, como se verá en el capítulo cuarto, surgieron con la espontaneidad de una semiestructuración de las categorías establecidas.

Las personalidades distintas, ordenadas por un discurso alrededor del consumo de manga/anime, aparecen en forma natural cuando se conocen las motivaciones, relacionadas con nuestro objetivo de investigación, que llevaron a los entrevistados a enriquecer sus imaginarios en distintos momentos de sus vidas.

La entrevista da lugar a que los entrevistados conozcan el objetivo mismo de la tesis a partir de su disposición, de sus propuestas, reacciones, desviaciones y silencios.

Lo que intento conocer aquí no es la verdad única y permanente respecto al objeto, sino los resultados de las búsquedas personales de imaginarios y vivencias que giran alrededor de una colección de deseos y recuerdos canalizados por la experiencia del manga/anime.

Análisis narrativo

Ajusté las entrevistas a las cuatro categorías que mencioné al inicio de la investigación con base en la experiencia del entrevistado. Sus actos de habla dan lugar para darle seguimiento a diversos matices de interés respecto al rumbo que toma la charla. De ahí mi tarea consiste en deducir actitudes y ampliar los cuestionamientos sobre los diversos temas desde la experiencia propia de los participantes.

Las historias que los informantes narran desde cada pregunta y temática abordada cubren las categorías propuestas, siempre desde la relación que éstas tienen con su contexto personal. Un elemento del análisis narrativo, el estereotipo (Duro y Lién, 2007: 3), aparece aquí en una permanente negociación con las vivencias del informante,

pues el ser o no ser otaku dentro de algún género de su interés marcada por los géneros argumentales del manga/anime permanece como constante de la discusión.

La construcción de una subjetividad individual parte, como interesa en este caso, de su asunción como una especie de ‘*netaeventó*’ narrativo (Duro y Liñón, 2007: 3) hilvanado por anotaciones, pasajes biográficos, recuerdos y colecciones. Esta identidad descubierta en la narración de una personalidad con el pretexto de la evaluación de la influencia del manga/anime funciona como detonante para la creación de una historia personal de un gusto. Este gusto, anclado en un ‘*nombrar bautismal*’ (Duro y Liñón, 2007: 3) constituye a los individuos diferenciados. Estos aparecen como el otaku manifestado por la narración de sus motivaciones, fijando su personalidad dentro de un contexto sociocultural más amplio.

En este punto y según Linde (1993: 4), la narración presenta cuatro partes estructurales: a) un resumen, en donde se anuncia y enmarca el relato; b) cláusulas de orientación en donde se establecen las características de los personajes y se especifica el tiempo, el lugar y sus circunstancias; c) cláusulas narrativas que conforman las articulaciones de la narración, y d) un epílogo, que marca el final del relato y opera como evaluación o conclusión sobre su significado.

La entrevista de cada informante se lleva a cabo una vez identificados los temas y las historias para construir una representación del caso (análisis preliminar) que incluye la mención de eventos específicos clave, el uso de un lenguaje especializado insertado en narrativas culturales (microanálisis) para obtener, una interpretación teórica-referencial del campo particular del consumidor de manga/anime.

3.- Banteamiento general

Orienté esta investigación a ubicar el fenómeno otaku local en cuatro categorías. La búsqueda, desde el panorama generalizador de la teoría hasta los casos concretos de consumidores locales, de los elementos clave del otaku mexicano.

Si pensamos al colectivo otaku en términos de una estructural latente, susceptible de ser explicada, es porque exploro el hecho de su descubrimiento sociocultural. Su conformación en distintos pasatiempos y espacios cumple la función de reinsertarlo en un

escenario social. Esto implica, como esta tesis se propone, apostar porque los otakus mexicanos sean desde ahora identificables como piezas del entramado social de la localidad.

La inclusión de las distintas categorizaciones en forma de capítulos responde también a preguntas particulares. Significa que los descubrimientos que se generen a lo largo de este trabajo quedan unidos a partir de premisas sencillas, conocidas con anterioridad al momento de fijarlas a esquemas adoptados a los planteamientos de cada apartado.

El objetivo de este capítulo será, con arreglo a la pregunta general, descubrir para el público los componentes humanos del fenómeno otaku.

a) Imaginario

Considero que el consumo de manga/animé obedece a una necesidad del individuo de proveerse de esparcimiento. Este esparcimiento es tal en la medida en que contribuya a componer una realidad alterna en donde la personalidad actúe con libertad para desarrollar nuevas ideas.

La imaginación se alimenta entonces de las historias y referencias que se coleccionan con el estar expuesto al manga/animé, y estas historias son complementadas con la creatividad de su usuario.

El manga y el animé presentan una asociación definitiva con la reproducción masiva de la imagen. Al no estar esta imagen en el tiempo actual, organizada exclusivamente por ideologías y creencias, se pierde la posibilidad de identificarse inmediatamente con una fuente (como ocurría con los íconos religiosos) y es entonces cuando las imágenes y contenidos de los objetos quedan a disposición de su consumidor.

Este manejo de imágenes e historias del manga/animé es el que permite el ejercicio de reescritura a través del fanfic y el fanart (y las historias y los cómics que ellos mismos escriben y dibujan). Aún más, de esta voluntad personal de apropiarse de los contenidos surge el sueño de vivir en el mundo propuesto por estas historias. Los consumidores otaku actúan en la esfera social espoleados por su interés hacia la ficción y

no por las historias reales del ‘afuera’. Por eso, son comunes los otakus que al pasear sustituyen mentalmente las calles de Mexicali por las de Tokio.

En los términos que propongo en el marco teórico, siguiendo la obra de Gilbert Durand, *Las estructuras antropológicas del imaginario* (2004), pienso en la saturación de colores en los que el otaku se solaza, como por ejemplo la veneración de la imagen. Esta dimensión se encuentra más allá de su disfrute en una utilización de la visión de manga/ anime como información y entretenimiento. Lo significativo del manga/ anime consiste en apropiarse del conjunto de imágenes mentales, recuerdos, ensueños por las cuales el otaku se presta a expresar simbólicamente sus relaciones con el mundo.

Las imágenes, pues, tienden a normalizar, a delinear un modelo de autoconstrucción de una personalidad. En el caso de nuestros otakus, debemos considerar la época crítica de su afición (entre los 12 y los 24 años, según la observación, aunque rebasan este rango aproximado) como un período fructífero de los deseos, las imaginaciones y la percepción estética. Aquí caben con particular importancia las asociaciones de recuerdos con los momentos de un anime, por poner un ejemplo.

Un punto central es el surgimiento de estructuras de pensamiento a partir de la capacidad figurativa del otaku. Es capital enterarse del enorme ascenso de Japón sobre las ideas y fantasías del otaku. Si bien suena lógico cuando se piensa en manga/ anime, se desprende del espacio del cómic y la animación para instalarse en el campo de la cultura japonesa general, de la cual muchos otakus no conocen de masiado pero a la que llegan a través del filtro manga/ anime. En Mexicali se construye una relación constante con el Japón que vive en sus cabezas.

Los actos relacionados con la aplicación de esa estructura de la imaginación consistirán en ajustar las realidades externas al mundo del manga/ anime. Las convenciones de otakus, el gusto por el consumo de comida japonesa o el interés por aprender el idioma japonés se corresponden con este deseo de formar parte de la cultura japonesa mostrada por el manga/ anime.

Las referencias generales sobre este tema de tesis se organizan en una especie de pastiche³ mental que reluce a cada momento, respondiendo a estímulos ajenos a sus

³ En adelante, me referiré al ‘pastiche’ con base en la concatenación de sentidos de referencias múltiples e imágenes para conformar un concepto que requiere de una explicación discursiva. Uno de los orígenes de

contenidos para adaptarlos a su propio universo. El retraimiento hacia el interior, al mundo de las ideas y las fantasías, está conectado con esta necesidad por proyectar de una serie de fantasías en el acto diario.

Las siguientes categorías reflejan lo anterior. La imaginación, además, se muestra con menos reflexión en las historias y dibujos producidos, como la puesta en práctica de estos referentes pop (J-Pop, como puede entenderse en la industria) en la construcción de una realidad que se desea mejor a aquella en la que se vive. Si insistimos en la lectura simbólica de las estructuras sociales para entender a estas como sometidas a aquellas, es fundamental comprender este esfuerzo del otaku como un planteamiento ético.

El otaku se retrae a su espacio simbólico, imaginario, de seguridad, para oponerse a la violencia y la inadaptabilidad del resto del mundo. El surgimiento de una tipología que, como se verá, no concuerda con las ideas de una marginalidad es un ejemplo del talento reservado de los otakus.

b) Condición de otaku

Por encima de la comprensión que el consumidor alcanza sobre la industria del manga/anime, su consumo y características de interacción, y con él, el resto de los aficionados, que se tiene del consumidor ‘‘original’’ japonés. Cuando se piensa en una integración personal con el mundo del manga/anime, observo que entre los fans mexicanos existe el deseo de convertirse en un otaku japonés. Puedo decir que este es el eje que atraviesa todos los deseos y, en consecuencia, las actividades y los hábitos del otaku mexicano. Sin embargo, ello nos llevaría a ignorar su capacidad manifiesta de transformar diversos contenidos para reordenarlos según sus propias ideas y fantasías, en un contexto tan alejado de Tokio como puede serlo México.

Es así como encuentro numerosos casos de fans que aseguran no identificarse con la idea que tienen los propios japoneses del otaku como ‘‘vicioso asocial’’ (Greenfeld, 1995: 120). Esto invita a considerar la actividad pública que los fans llevan a cabo por

esta acepción puede encontrarse en el *kitsch* decimonónico que parte de una multiplicidad de términos que, unidos por la iniciativa de su creador (o re-creador) generan un modelado diferente gracias a la intervención, para los efectos de esta tesis, de una imaginación resignificadora (Eco, 2001: 172).

medio de las convenciones: espacios cerrados para el encuentro de diversos componentes de la comunidad otaku.

No se trata tanto, como pruebo, de la fidelidad a una etiqueta, sino de la filiación constante a una serie de características similares en un anhelo por construir una alteridad. En este reino personal, de deseos y sueños alternativos al entorno del otaku, Japón existe desde la interpretación del manga/anime.

La fascinación por el otaku representa la fascinación por una leyenda urbana. Esto es, el placer que les provoca confirmar la existencia de una tipología concreta, que le antecede, para su propia condición. Una clasificación conductual y estilística que lo reúne entorno a una afición que sólo sería eso de no existir un reconocimiento global del otaku como fenómeno emergente, real.

Cuando se habla de otakus en Japón, se hace desde la incompreensión de un fenómeno que revoluciona la imagen de una juventud que ya no necesita rebelarse contra sus padres ni consumir drogas ni proferir groserías ni delinquir para presentarse como ‘‘narcisista’’. Esta situación facilitada por el consumo de manga/anime se presenta ante el otaku occidental como la oportunidad de encontrar más fácilmente a sus iguales incluso tan sólo para obtener más material. También crearía la seguridad de que existe una esfera organizada de fans, con la que valía la pena identificarse para saberse acompañado por sus pares. A más de todo lo anterior, se hallaría además de una clase de información que constituye un conjunto de saberes valiosos para ubicarse, el otaku, en el circuito de aficionados.

Un aspecto clave del poder que la idea de lo otaku ha tenido es su dimensión como elemento unificador entre los consumidores. En su mayoría, los cinco entrevistados conocen y reconocen a los otakus japoneses como parteaguas en su interés por el mundo del manga/anime. Aseguran los entrevistados que desde ese momento su interés se volvió más dividido. Ello en apoyo de sus costumbres internauticas en las que se sustenta buena parte de su consumo de anime. Naturalmente, habrían de echar mano de los foros de Internet para comunicarse. El otaku se organiza para ponerse en contacto con gente que tiene los mismos intereses para ampliar la estructura de saberes cazando información a través de la identificación entre sus pares con los otakus japoneses que han conocido vía web.

Existe un grupo otaku en Mexicali, pero sólo como medio para integrar muchas individualidades flotantes. No existe una identificación con el grupo en cuanto tal, sino la asociación individual a una idea venida desde el exterior y que, eso sí, es compartida por un amplio número de aficionados.

c) *Estructuras de ambiente*

Debe considerarse al campo otaku como la manifestación del imaginario. Es decir, la necesidad de materializar el pastiche mental de recuerdos, historias y deseos encuentra su cauce natural en el consumo de accesorios, de *merchandising*, sí, pero más importante, en la utilización de estos accesorios para ajustarlos a los espacios tangibles donde el otaku se mueve. Un ejemplo clásico es el de póster, cuya la función es la de rediseñar un espacio, como la habitación de otaku mexicalense, de acuerdo con la clase de ambiente que se desea para desempeñar sus labores. Otro ejemplo es el de los dibujos, que sirven para lo mismo, no siendo raro que muchos fanáticos sientan que es imperativo tapizar sus habitaciones y sus útiles escolares con motivos sacados del manga/anime. Después de todo, se trata de una práctica que materializa sus intereses.

El ambiente que el otaku busca, de manera consciente pero con más frecuencia inconsciente, consiste en una estructuración que le permita seguir pensando todo el tiempo posible en el mundo que recrea a través del manga/anime. En el sentido de la industrialización de los contenidos, se pensaría que a eso se limitan los accesorios; sin embargo, es preciso recordar el papel transformador del *imaginario* que produce fantasías de más largo alcance como la sustitución progresiva de los elementos de una ciudad por los de otra, los fanfics y el fanart o los ejercicios de expresión en foros de Internet.

El acto de la convención de otakus, sobre la que me referiré en un capítulo posterior, ilustra tales ejercicios de manera notable, por rotunda, ya que es, junto con los foros cibernéticos, uno de los dos espacios en donde se puede visualizar a los otakus funcionando como grupo. La lectura que arroja mi observación es que los diversos grupos, los fanáticos de las series de robots, los que siguen los anime románticos o de fantasía, los hentáistas consumidores de porno o los videojugadores, constituyen en cada caso grupos separados.

La unificación de los diversos grupos en uno se da, por tanto, a partir de la asociación con la idea general del *manga/ani me*; pero las múltiples realidades que ofrece la convención como escenario revelan cómo la convención es sólo el pretexto para ampliar estructuras de ambiente individual al contacto contextual con otros seguidores con el mismo gusto. Así, se tiende por regla general al aislamiento entre los integrantes de un grupo que no alcanza a homogeneizarse pese a su cercanía a un mismo concepto.

Los esfuerzos de los promotores como *Ani me Mexicali* por organizar estos eventos y darlos a conocer, tienen el cometido de difundir un estilo de vida. Si es por estilo de vida entendemos el sistema de filtros por los que dicha vida se hace más llevadera, en un plano superficial, gracias al entretenimiento; pero, viajando hacia la profundidad del asunto, ahí aparecen los elementos maginales por los que se comprende al mundo a través de una estética (la de los productos *manga/ani me*) que adapta al sentido del gusto de cada *otaku*.

El grupo se define entonces como un conglomerado de individuos en busca de información. Trátese de material *manga/ani me* o de referencias a partir del contacto con otros *otakus* de intereses similares. La convención opera como andamiaje para confirmar de la pertenencia a un campo que existe de verdad por el hecho de que *se parece* al que puede verificarse en un *tianguis otaku* en Tokio o, en el peor de los casos, al *Comic-con* de San Diego. Los convencionalistas acuden también para formar parte de la novedad. El campo *otaku* en *Mexicali* emerge (que no surge) en esta década gracias a la presión interna por generar un ambiente amplio que confirme y valide la existencia del grupo; si no para el grupo, sí como un proyecto gigante que permita apuntalar los deseos del *otaku* local por insertarse, a control remoto, en las estructuras de relación que le dan forma a las tiendas y *tianguis* de los distritos de *Shibuya* y *Akihabara*, en Tokio.

Peter Sloterdijk ha dicho (2005: 16) que las masas actuales se han vuelto *informes* en cuanto a que son incapaces de reunirse en tumultos. Hablar de masa indica una acción concertada a partir de la identificación global con un grupo, por el que se ha de trabajar. El actual régimen por el que se entiende al grupo masivo de *otakus* es el de su expresión a través de medios de comunicación, de programas de entretenimiento que los conectan. La experiencia colectiva se vive sólo como extensión de la estructura de ambiente individual.

d) Posesión y coleccionismo de objetos

La colección es un tesoro. Representa la materialización de ese mundo mejor que se articula desde el pastiche mental en oposición a una realidad poco satisfactoria. En la definición que aquí nos interesa, la colección de manga/anime y sus derivados constituye una forma de establecer lazos de afecto con el objeto. Es decir, con la entidad en la que el otaku se ve representado. Los objetos que participan en cualquier ambiente dan testimonio de una exploración del campo y cubren la intención personal de interacción con los otros, aunque subsumiendo toda simbolización a un espacio controlado.

Diversos autores (Wolf, 1980; Khust, 1984; Lowenstein, 1988; Belk et al., 1990, citados por Pinillos, 2006: 3) han teorizado sobre las motivaciones del coleccionista; señalan además que este utiliza a los objetos como instrumentos para enfrentarse a emociones negativas o a necesidades de cambio (Pinillos, 2006: 3). La visión del último autor respecto a la colección como un sistema destinado a mantener una autoestima y, sobre todo, como receptáculo de los deseos de nuevas experiencias. Las estructuras de posesión las constituyen las diversas narrativas que el coleccionista establece para explicarse su historia personal inyectándole protagonismo a la historia de su afición. En consecuencia, el pensamiento del manga/anime no se organiza por las historias que cuenta sino por su valor emocional.

Pude encontrar evidencias de estos procesos en los casos de los testimonios de los otakus, de su interés por explicarnos su afición desde el testimonio que aterriza en la relación con las cosas. Estas cosas siempre están investidas de una huella humana (cuentan con un diseño y un mensaje que les viene de fábrica) pero pasan a ser propiedad de alguien desde el momento en que son adquiridas.

Es entonces cuando los productos reciben un tratamiento particular, llamémosle íntimo, que los hace únicos y los integra a una colección personal que se revela como el proyecto de creación de algo nuevo a partir de componentes grandes y pequeños que aportan cada uno un planteamiento central.

Esto se explica mejor cuando leemos a Jean Baudrillard (2007: 6), quien considera que la enajenación actual en la producción capitalista muestra su otra cara en el uso de sus productos. La adquisición representa la última oportunidad para revertir el proceso de

enajenación dentro de los hábitos consumistas, y este es el punto al que llegamos cuando le concedemos singular importancia al hecho de la apropiación del *manga/animé*.

La mortalidad de los objetos-signos predicha por Baudrillard (2007: 8) se refiere a que, frente a la obsolescencia de los productos industriales masivos, el coleccionista se salva de esta vorágine, al menos en parte, gracias a su ejercicio como recolector de significados a través de las cosas. Este mecanismo conserva para su posteridad un contenido, como el *manga/animé*, que le recuerda diversos momentos placenteros de su vida, la real, clara, y la imaginada.

Mencionar una ‘vida imaginada’ es volver al enfoque que le doy aquí a las narrativas personales. Un ejemplo extremo, aunque también muy japonés, es el de los *hikikomori*: jovencitos de entre doce y veinte años que se encierran durante años en sus habitaciones para convivir exclusivamente con la estructura de ambiente, en ese espacio, y con el orden estructural de objetos que pueden controlar. Sin necesidad de comparar a los otakus con estos chicos, es sugerente que los *hikikomori* sean también grandes consumidores de *manga/animé* y videojuegos.

Sin embargo, el interés de comentar sobre los *hikikomori* radica en que esto da pie para pensar en el *manga/animé* y sus derivados como objetos susceptibles de ser guardados, coleccionados en innumerables maneras que reflejan prácticas personales ligadas a particulares valoraciones de cada objeto (Baudrillard, 2007: 20). Estos quedan investidos de poderes especiales a los que se transfieren deseos que difícilmente podrían expresarse en otros planos. Como se verá en el capítulo testimonial, no es raro encontrar una conexión que persiste para su manifestación en los objetos, entre las vivencias personales y el origen del gusto por el *manga/animé*. La relación con el *manga/animé* es una vuelta constante a las sensaciones de otra época.

I.- El sustrato teórico del fenómeno otaku

1.- El imaginario

La búsqueda de los motivos de la capacidad que tienen los objetos-arte (aquellos que, como los accesorios de *Badtz-maru* o la papelería marca *Lisa Frank*, basan su atractivo en sus motivos estampados) para detonar la producción de componentes fantásticos de una realidad alternativa nos debe llevar a la búsqueda de los elementos discursivos y las costumbres de los individuos.

Estos ofrecen evidencia de la conformación de un imaginario: una colección de visiones que facultan al usuario para apropiarse de un producto determinado como vehículo para entender mejor a la realidad. Son instrumentos para ajustar su identidad a ella y a sus múltiples contenidos (Baudrillard, 1999: 99).

Es un idealismo que se manifiesta en la reflexión de la construcción de los valores del objeto con base en sus propios valores, individuales, así como también en las ‘imaginarias’, sensorialmente estimuladas del receptor, en cuyo nombre se establecen los procesos que fundamentan la selección de un objeto sobre otro. El sentido del gusto queda formado a partir de vivencias y referencias con y desde el objeto.

El imaginario, que se expresa lingüísticamente (Durand, 2004: 25) por sus usuarios para su planteamiento global a la hora de pensar sus formas, los productos de la imaginación, queda estructurado por las imágenes que evocan infinitos significados.

Estos vienen apoyados constantemente en los productos del inconsciente en todo momento recalibrados por estímulos exteriores por los que sus contenidos originales (la transformación de imágenes anémicas deja de darse en torno a un solo concepto para alienarse de diferentes ideas, Durand, 2004: 26) se alteran al no desarrollarse el símbolo sobre una sola naturaleza de lo que es el producto desde la fábrica. La transformación aquí consiste en la apropiación del mismo por el consumidor. Es en este punto donde nos encontramos con que las motivaciones ya no forman largas cadenas *linedes*⁴ (Durand,

⁴ Vistas como narrativas estructuradas con inicio, desarrollo y desenlace, estas ‘historias’ son yuxtapuestas y repetidas por el pastiche mental según la necesidad del imaginario individual impulsado por el estímulo. La asociación de recuerdos más inesperada puede llevar de regreso al primer manga/ anime de la infancia.

2004: 35) de razones, de simples mensajes unilaterales con los que el producto masivo ha sido dotado, ya que a partir de que el sujeto ejerce la impronta de su imaginación, el objeto pasa a ser de su propiedad al otorgarle nuevos valores.

Atendiendo a la clasificación sartreana (Sartre, 1950: 104), el imaginario redireccionado bajo este enfoque se sujetaría a las características descriptivas de los motivos; por ejemplo, de la imagen, aunque ello no significa que las intuiciones por las que una imagen queda fijada y ordenada para actuar como productos de significantes no han de ser permanente ni exclusivamente azarosas.

Se hace evidente el papel que juega el antecedente individual que conduce al consumo de un objeto-arte, entantose debe a un circuito de imaginarias que le preceden y hallan su lugar en procesos mentales más antiguos, preestablecidos, como ‘‘miniaturasmementales’’ (Durand, 2004: 26).

Los objetos como accesos a la experiencia sensible pasan por ser ellos mismos, en su dimensión material, el destino de la experiencia aparente (Durand, 2004: 26). Se convierten en vehículos de una experiencia trascendente para su poseedor, como en la evocación contenida en un recuerdo de viaje.

Esto produce la mediación que obstaculizaría un pretendido conocimiento último de sus orígenes (Adorno, 1988: 173) sin embargo, la objetivación de imaginarios y anteriores experiencias sensitivas obedece a su funcionamiento como organización de connotaciones que remiten a la trascendencia de alteridades imaginarias. Estas alteridades son los recuerdos, vivencias, ideas, temores, deseos cotidianos, anhelos profundos, que han de edificar el universo alternativo apuntalado desde el consumo, en este caso, de manga y anime.

Lo anterior como ruta para la materialización de símbolos, como colores, ideas y formas, pero también sensaciones pasadas, que resignifican al objeto a partir de estos valores de posesión que son vehículos imprescindibles para la conversión de los objetos materiales. Cosas sin valor, producidas en masa, en bienes simbólicos, entrañables para su usuario (Berlín, 2003: 2).

Para efectos de la presente investigación se entiende como la base teórica desde la cual los imaginarios, impulsos y actos del individuo se explican en función de intereses particulares por los que la individualidad queda integrada (Durand, 2004: 26). Esta

colección de ideas es la replicación y absorción de imágenes que obedecen a una especie de ‘pastiche’ mental que es producido por los elementos del manga/anime como recursos para el enriquecimiento personal de los mismos argumentos contenidos o para la generación de unos nuevos. El coleccionismo posterior es el resultado del uso de estas herramientas como medio para la aprehensión de una dimensión determinada del mundo sensible.

Las tendencias como componentes del imaginario organizan una matriz concentradora de deseos, anhelos y proyecciones referidos a necesidades que fundan su atractivo en la promesa de una transformación del individuo consumidor (Inglehart, 1990: 104). Esto en respuesta a las necesidades demandadas por sus deseos, desempeñándose como la fuente de los sentidos indiscutibles dados por el otaku que plantean un significado.

En este se origina la discriminación en un espectro de productos desplegados para la satisfacción de numerosos gustos, transformadores, bajo un sólo esquema global de la estilística (el argumento completo de *Los Caballeros del Zodiaco* o el significado ‘de fábrica’ de un peluche con la forma de *Hello Kitty!*) que atrae a un público específico tal como el que esta inversión tiene por objeto analizar.

Con este presupuesto, la Historia se entiende como producto de la imaginación productiva creadora (Berlín, 2003: 3) que se explica como la generación de un ‘hacer histórico’ en estadios anteriores a la racionalidad estructural que es consecuencia de un universo de significaciones que, asumidas como valores asignados (a-signación como establecimiento de un sentido que configura al signo en tanto forma en Ibáñez, 1991: 23).

Esto bajo un principio de arbitrariedad balanceado por valores sentados en antecedentes convalidados, permite considerar a la sociedad como un conglomerado de narrativas que rechaza toda pretensión de unidad por sistemas, jerarquías de conjuntos o estructuras lineales, sino como ‘magma y magma de magmas’, en la plasticidad que conlleva la aplicación de tal metáfora (Castoriadis, 1986: 224).

La unidad de significados de los símbolos es la ubicación de estos en un contexto que los conecte con su materialidad para poder generar un discurso es una homología estructural (Durand, 2004: 46) que cumple con el proceso antes mencionado para

establecer la conexión del usuario con la realidad que está siendo creada por el usuario de manga/animé.

Si guiendo este punto, hay una armonía temática que ofrece los contenidos comunes (y deseados) pero también una identidad, y los símbolos permanecen circulantes en una constelación (el imaginario J-Pop⁵, que no sólo obedece, dicho sea para unificar términos, al mundo de la música) ‘por que son desarrollos de un mismo tema arquetípico, porque son desarrollos de un arquetipo’ (Durand, 2004: 46).

La saturación de estímulos como agentes transmisores de una misma y bien convenida serie de temáticas (los distintos géneros del manga y el animé) atendería entonces a una cobertura de la realidad (externa al consumidor en la medida en que es ajena a sus intereses centrales) mediante la conjunción de ideas e imágenes que construyen, en numerosos procesos paralelos, el signo que es la alteridad resignificada por los objetos de interés del usuario.

El imaginario de la referencia a Castoriadis es, a manera de resumen, la creación incesante e indeterminada de figuras/formas/imágenes que está ahí para materializar a la cosa, en cuya representación se erige todo aquello nombrado por la ‘racionalidad’.

Esta es la clave de la prevalencia de un discurso coherente en el objeto-arte que le inserta además, junto con su consumidor, en una red que se conecta con los nodos concomitantes donde se ubican sectores indiferentes o antagónicos que operan igualmente según su función, alcances y objetivos. Esta relación es el centro de la diferencia entre el grupo endogámico asocial y el grupo extrovertido antisocial (Castoriadis, 2002: 210).

La expresión concreta, *real*, de las imaginéris requiere de su objetivación que es su transcripción en el lenguaje de lo material y del valor agregado de los soportes tangibles que implican una suerte de inexactitudes y de transformaciones del significado (considerando la imposibilidad de una reproducción perfecta de la imagen del pastiche mental). Este les confiere su unicidad a las cosas, lo que podría llevarnos a comprender la magnitud y pertinencia de lo que llamamos objeto-arte.

⁵ Una asociación con el pop japonés que nace, incluso para los neófitos en el manga/animé, en buena medida orientada hacia la música y que al conocer más la composición de la industria llevará a una asociación mayor de sus constituyentes.

Los productos del manga/anime son en sí mismos el testimonio de un pasado que es muchos pasados en la re materialización actual de sus contenidos como reflejos de una colección de imaginarios que pueden revalorizarse como instrumentos para la recuperación de un valor.

Este, al ser un valor de cambio también es un lenguaje de interacción con una dimensión social (la que contiene todos los elementos relacionados con el manga/anime) capaz de adoptar lenguajes, códigos y significados ajenos que se manipulan para ser reaprehendidos.

Tales componentes han sido domesticados, como testifican los objetos, para retrotraer el pasado que representan en respuesta a la necesidad de los mismos que les reconoce una condición de objetos sagrados nunca perdida pero que ahora es desacralizada en cuanto a su valor de ícono para quedar a disposición del usuario. Este les utiliza según los códigos y representaciones presentes, deshistorizándolos (despojándolos de su mensaje de fábrica, interviniéndolos) para poder seguir haciendo Historia con ellos.

Así tenemos que el pasado como repertorio masivo de formas de consumo es integrado al consumo de esta época como esfera trascendente de la actualidad que es el estado de ánimo de una época, lo que debe llevarnos a considerar que el valor simbólico genera posesión-representación de un capital (Baudrillard, 1999: 96).

2- La identidad

Entre las transformaciones vertiginosas de la cultura y de sus mismas definiciones se vuelve necesario acotar que cualquier superestructura ideológica, con sus imaginéas, ha de adscribirse a los usos que de esta hace cada individuo y que se vuelve el crisol representativo de sus costumbres y personalidad.

Se trata de la representación de un personaje ante los otros y, para efectos de la presente investigación, la validación de este conforme a los códigos que identifican a los iguales y que les permiten ser en función de la subjetivación de este personaje (*sujeto*) en el individuo (Touraine, 2004: 209).

Ello con el fin de transformarlo permanentemente: se puede considerar, siempre siguiendo las condiciones que ofrecerá el marco referencial, que tales códigos se presentan parciales y sólo se activan bajo los estímulos que precisa y ofrece un evento como las convenciones de otakus, pero la realidad arroja que estas codificaciones se mantienen operativos para los procesos de consumo (recepción) que son a la vez los generadores de dichos lenguajes que alimentan la imaginación de sus usuarios.

Lo anterior se manifiesta en el proceso de la subjetivación que se desarrolla desde el imaginario para convertir, regresando a Touraine, el orden del mundo a modo del usuario convirtiéndolo en simple orientación de la conducta sustituyendo los valores trascendentales (introyectados verticalmente), por la función específica de cada consumidor como parámetro de medición y proyección de sus intereses como andamiaje previo a la modificación del mundo y sus realidades tangibles bajo el lenguaje concreto de la producción de manga y anime.

Este es el universo alternativo que se vuelve el fundamento de todos los valores como espejo distorsionador (en la más neutral de las acepciones) del mundo. Este mundo ahora resignificado por la creatividad se opone a la carencia de imaginación y exceso de represiones de aquellos otros que no comparten el mismo lenguaje (que no leen manga y no ven anime). Se propone, por tanto, la creación de las pautas que, desde la asignación arbitraria de signos-valores, sean compatibles con el atractivo del usuario que desea un reflejo positivo de su personalidad. Esta podría ser la clave de la práctica del disfraz con personajes, o *cosplay*.

Si siguiendo esta idea, encuentro la explicación esencial del rompimiento de la primera identidad (la del actor social en una interacción estandarizada y regulada) en los valores simbólicos voluntariamente localizados en un producto cultural industrial y los efectos que su consumo puede observar en la conducta de un Yo que se ve re-creado según las características de aquellos personajes y estilos que enfrentan sus roles a los roles sociales desempeñados en los códigos compartidos para iniciar la subjetivación del consumidor en el universo adoptado a través de los contenidos del manga y el anime, instancias de reformulación de la realidad y receptáculos de las proyecciones del imaginario.

La nueva identidad posee, y esta es una de las alertas implícitas lanzadas en la crítica a los productos que me ocupa, una clave evasiva que en su poderosa capacidad de reconversión del mundo puede conducir a la cancelación de la capacidad creadora. Además, de la espontaneidad que se espera del integrante de una comunidad para leer su filiación en pos de su ubicación e inserción en las dinámicas de interacción.

Es necesario aclarar que esto es sólo la fachada de una conducta que siempre regresa al origen de los intereses personales del consumidor para luego materializarse en su clara unicidad como el recurso final de manifestación de la identidad.

La crítica, sin alcanzar a articularlo en estos términos, se ha cebado en la amenaza de una eventual alienación a causa de la nueva identidad (otaku) que genera una diferente (que no sustitutiva) subjetivación en el consumidor. Esta podría favorecer una nueva sujeción a otras categorías de desarrollo personal y distinción dirigidos a un control mayor sobre la vida interior que se apoderaría del corazón, el espíritu y el sexo (Foucault, citado en Touraine, 2004: 210).

Bajo estos presupuestos, se haría imperativo agregar que esta ‘degeneración’ de la noción inicial de nuestro sujeto en realidad es un enfoque de una moral dominante como concepción unívoca del deber-ser. Ello en contraposición a la invocación del sujeto como resultado de la ética de la convicción para cambiar el entorno: dicha iniciativa surge del sujeto en tanto individuo que se ha asignado, por voluntad propia, en conjunto de valores y representaciones que rechazan la visión parcial de la nueva identidad como evasora de la realidad colectiva.

Sobre la referencia a las nuevas categorías de sujeción, vale decir que, obviamente, no son pocos los fanáticos que sustituyen o complementan sus ambiciones y planes personales en el ‘mundo real’ (obtener excelentes calificaciones, terminar una carrera, comprar un auto, formar una familia, etc.) con intereses particulares de su condición de otaku (conseguir varias temporadas de anime en DVD o VCD cuanto antes, lograr desarrollarse como dibujante [*mangaka*], aprender a hablar japonés, diseñar una sofisticada página web para su manga o película favoritos y, por supuesto, viajar a Japón, con todas las fantasías y motivaciones implicadas, excediendo la dimensión del manga/anime).

Con frecuencia, estos intereses adquieren el rango de obsesión, hecho que formará parte de la actitud e imaginaria desde las que asumen su situación como fanáticos dedicados a una determinada forma de entretenimiento, lo que ha sido posible extrapolar de las declaraciones obtenidas en las entrevistas pero también los matices connotados en las personales reacciones de los fanáticos y la forma en que dirigen sus respuestas.

Por otra parte, para Luhmann (Machin, 2004: 57), la identidad de los sistemas autorreferenciales (en este caso, los que otakus que han decidido identificarse con esta palabra) implica la diferencia entre unidad y diferencia.

Las consecuencias de la oposición de hábitos y apariencias pero también de filosofía y propósitos, como identificación, que es referencia propia de un grupo que integra múltiples participantes asociados que son cada uno un espécimen irrepetible que se autodirige según sus puntos de conexión con la esencia de la organización.

En el caso de los otakus, se presenta como un organismo que se constituye con la asimilación de experiencias vicarias que le hacen depender de la cultura industrial y de los medios electrónicos para mantener un contacto y una retroalimentación que fortalezca su identidad valiéndose de los productos de manga/anime.

No debe dejar de señalarse en esta obra que el reconocimiento de una conducta representativa se cifra en que sea aceptada por su propia red, condición que se cumple de entrada en la identificación que el otaku local percibe constantemente en el otaku japonés original.

Aquí se detecta un conjunto de relaciones que van configurando al *sí-mismo* que es la sujeción a *otros* como particularización de representaciones adoptadas transitoriamente que basan su pertinencia en la compatibilidad de intereses y necesidades de ubicación, dentro de un espacio simbólico para generar la noción de *self* como compartimiento de ‘cosas’ (cuando hablamos de muchas ‘identidades’) pero también de diversas descripciones de procesos aplicables a individuos y sus grupos.

Lo anterior se presenta en concordancia con la opinión de Gilberto Góñez (Valenzuela, 1992: 22) respecto a las identidades como escenificaciones del individuo (*self*) frente al contexto como integración de imágenes del Yo y selección de acciones para operar como sujeto digno de atención en una comunidad donde las actividades

autorreferentes se evidencian en el llamado al *nosotros* para la ratificación de la existencia de una cultura común.

La relación dialéctica instaurada entre la mente y sus representaciones puede encontrarse directamente relacionada con la interacción del fanático con su entorno de pares pero también. Ahí está lo esencial, con el entorno social del que participa y que valida su identidad como asociado a un grupo subalterno en tanto célula opositora, aunque sea en sus formas y conductas más superficiales, a la cultura hegemónica.

Esta noción básica es la base de la interacción simbólica de un agente con los otros y no un catálogo de personalidades superpuestas como se ha entendido en ocasiones, según denuncia Góñez, representando un alejamiento de la tesis original de Mead (1962: 139).

En el circuito otaku es posible ya la comprobación de una idea asociativa de los grupos con sus integrantes que consiguientemente exportar sus rasgos únicos a una identificación colectiva capaz de ajustarse (jamás eliminándolo o atomizándolo) al *self*.

Es necesario apuntar la diferencia palpable entre la visión que del grupo contracultural leemos en autores como Theodore Roszak (1973), José Agustín (2001) o Héctor Castillo (2002). Estos autores lo presentan a grandes rasgos como una organización de jóvenes que comparten un nivel de marginalidad y se asocian al grupo para adquirir una identidad que será validada tras su ritos de paso.

Estos, en ocasiones incluyen la comisión de delitos, y que entre sus diversos fines destaca la demarcación de un territorio una imagen que en su descripción dibuja la generalidad de lo antisocial como adjetivo dedicado a los grupos producidos por las clases populares para dar voz a un sector poblacional que, por numeroso, permanece y se expresa en mejores condiciones junto con la masificación del sistema industrial.

Esto no es un fenómeno nuevo (recordemos las crónicas de las barriadas suburbanas alrededor de la *Gty* londinense decimonónica a cargo de Charles Dickens), pero que aparece ahora magnificado y alarmantemente detallado por la proliferación de la noción original de la *contra-cultura* como el sello de movimientos subalternos que parecerían cosificados en su idealización como movimientos marginales.

Mientras que toda etiqueta individual y posterior categorización de los grupos marginales antisociales es resumida por la sociedad en general y sus autoridades bajo los prejuicios populares de ‘malvientes, ociosos, vagos, etc.’.

No se debe escapar de esta reflexión sobre el significado de las identidades el factor de la unificación del grupo para poder hablar, ya en términos analíticos, de una isodina (representación de la amplificación de una idea mediante su reafirmación que a partir del significado vuelve a este general para sus posteriores utilidades, como en el caso que nos ocupa; De Gortari, 1988: 271).

Esta fija el valor (y acaso la ‘peligrinidad’) de estos grupos subalternos a partir de sus categorías y la solidez de su membresía para fortalecerlos, misma que se circunscribe a la tipología elemental que propone Alberto Melucci (1991: 40-42); y que en el caso del grupo antisocial se ubica como ‘identidad desviante’.

En esta última existe una adhesión completa a las normas y modelos de comportamiento procedentes de los demás mientras que la organización informal asociada que nos ocupa en esta ocasión responde a una múltiple ‘identidad segregada’ donde cada actor se identifica y afirma su diferencia con independencia de su reconocimiento exterior.

Dicho reconocimiento podría parecer paradójico si no tomamos en cuenta los elementos constitutivos del grupo otaku, como más adelante veremos y que se sustentan en la autodeterminación de cada fanático para afirmar su identidad con base en productos y no en la adscripción al grupo que le lleve encontrar una asociación que dé valor a su persona.

La dinámica de los actos y costumbres del grupo se verifica entonces en el circuito de acción y representación identitaria de visiones y funciones de los actores que se integran voluntariamente intercambiando en forma intermitente una actuación que en el caso del grupo otaku se observará paralela a la representación social de las conductas y también idiosincrasias que se esperan del segmento social y de edad al que pertenecen sus miembros. Contra el diagnóstico de la teoría contracultural, se encuentra aquí una agrupación en apariencia informal que funciona respondiendo a los dictados de la estructura sin pretender jamás atender contra sus componentes.

3- H cdecci onis m

La estructura de posesión de los objetos de la pasión de este grupo de otakus se manifiesta como la identidad en sí misma: el sujeto es su personaje. Tal personaje que es articulado por las actividades y códigos que identifican a una representación concreta como perteneciente a un estrato subalterno que por serlo no se opone en forma tajante a la cultura hegemónica. No lo hace por recurrencia a una vía de acción, más bien se mueve según las relaciones de sus agentes como ‘‘predicadores’’ de un estilo de vida que es la descripción de hábitos de consumo. La identidad se observa por la posesión del producto al carecer ellos de un signo político-ideológico que defina una línea de pensamiento constante en sus agentes tratándose de una declaración de intereses múltiples tan amplios como la variedad de productos disponibles, sea en el mercado o mediante el intercambio.

Estos intereses son la base de diversos estilos que desbordan la simple etiqueta del otaku para especializarla con base en los géneros narrativos de los numerosos subproductos como paso previo a la articulación de campos divergentes entre los que algunos difícilmente llegarán a tocarse.

Estos productos sugieren por su sola existencia la previa formación de un discurso, la obligada adscripción de la forma a un contenido que utiliza a la cosa como canal para alcanzar a su consumidor ideal: una colección de objetos a la que se responde en la construcción de una alteridad de lo real. La alteridad, puesta en marcha por el otaku al visualizar otros elementos en el mundo, crece hasta trocarse en Realidad alternativa que es ya receptora y no en exclusiva generadora de ideales; una estructura fundamental de símbolos que son el producto pasible de caducidad y obsolescencia (Vásquez Rocca, 2007: 2).

Este proceso ocurre dentro del automatismo de la novedad constante de la producción mostrando la decadencia de la ideología en sus viejas acepciones sociales (la publicidad termina por fin de derrotar a la propaganda), viejas y desprestigiadas; es así para arrojar luz sobre el glamour de la mercancía como escenario de la interacción de las ideas y los imaginarios, donde el encuentro del Yo le permite un conocimiento de sus inquietudes y delirios (mismos que se observan en la dimensión práctica de la convención

o la reunión otaku). Este conocimiento se aplica para canalizar hacia el objeto las inclinaciones tanáticas que yacen tras la impulsividad hacia el control de la materia.

Lo recién dicho podría leerse como una respuesta en negativo a la tesis que Herbert Marcuse presenta en *El hombre unidimensional* (1966: 188), donde afirma que el mercado de la industria ha subsumido la intimidad del pensamiento individual (independiente y creativo) a una sola esfera no negociable delimitada por el consumo automatizado del pop, pero también de la discursividad (propaganda e Historia oficial) hegemónica, a la que ninguno de sus objetos producidos podrá ofrecer resistencia alguna.

La determinación del gusto liberará la actividad y las tendencias de los signos más diversos del consumidor dirigiéndose a una permanente distinción tan notable como versátil sea su movilidad por los diferentes campos de acción que integran a la sociedad (la red principal). La unidimensionalidad se empieza a romper por la vía de la ‘identidad’ en su carácter de afinidades con un determinado contexto (y no por la temida alienación del *self*): esta libertad de acción se comprobaría en su expresión ideal en la democratización de los consumos regidos por el imperativo de la novedad que en su colorido expresaría la personalidad de los consumidores. Un ejemplo interesante es el del fanático comprador que logra perfeccionar su representación mediante la selección de su parafernalia y gustos distintivos, interviniendo así en la dimensión, que se pretende única, del mercado de cultura industrializada. El imaginario personal, regido por las condiciones de la cultura subalterna, se encarna, resume y operacionaliza en los objetos (el manga/anime y su universo entero) que no son tan sólo ingredientes de una pornografía de la información⁶ sino ventanas desde las que la individualidad lanza su posicionamiento ante el mundo: la moda de los objetos, versada en un diseño utilitarista (Vásquez Rocca, 2007: 3) del *Yo ahora sujeto* que, vuelto otaku, entra en una constante retroalimentación de sus deseos que se objetivan en la cosa y su manipulación posibilitada por un lenguaje que es el de la moda que el conjunto de códigos, como condicionantes, fijan su pertenencia a un movimiento asociativo.

⁶ Cuando Baudrillard (1997: 10) plantea su diagnóstico de la sociedad ‘hiperreal’ está pensando en la amplitud de información que impide un intento por procesarla cuidadosamente, en un esfuerzo de análisis que sucumbe ante la avalancha de datos no siempre confiables pero que ofrecen, en su conjunto, información suficiente para conocer un objeto o acontecimiento. En esta investigación, la hiperrealidad es representada por el consumidor de manga/anime como el teatro de operaciones de su pastiche, muy convenientemente representado por el rápido acceso y descarga de materiales de la Web como por las dinámicas múltiples y efímeras de la convención.

II.- B otaku

1.- B origen

Durante los años 1910-1934 la industria del manga/anime dirigirá la mirada hacia los grandes héroes de hogaño y nuevas publicaciones verán la luz. Esto tras pasar la sombra de una severísima censura, que les instigaba a presentar contenidos compatibles con las tesis totalitarias de la superioridad imperial sobre las fuerzas extranjeras y presentando al fiero samurái y al espíritu histórico de entrega y fidelidad inspiradora por las instituciones. Esta fidelidad sustentaría la unidad de un solo pueblo que ya entonces escuchaba las primeras advertencias acerca de su acelerada occidentalización y la consecuente sustitución de los viejos valores que hacían posible una cohesión entre el pueblo y en su relación con el Estado. (Schodt, 1986: 55).

Esas primeras décadas verían la traslación al manga y su posterior reproducción masiva de las grandes sagas épicas de samurais de Eiji Yoshikawa (*Shogun, Tai ko*) y de los cuentos de factura clásica de Ryunosuke Akutagawa (*Rashomon, El biombo del infierno*).

Historias que ofrecían visiones pesimistas del futuro de la nación inspiradas en la decadencia moral por la industrialización y la guerra, así como la pérdida de valor del individuo bajo el Estado (Cabezas, 1990: 171), que alimentarían a la industria y entretendrían a los consumidores cubriendo la necesidad vertical y horizontal; por encontrar un referente puntual a la profunda conciencia histórica de los súbditos, que sería el bagaje que permitiría a la ideología patriótica de corte militar (Togores, 2000: 40) encontrar el apoyo necesario para las políticas bélicas que eran además apuntaladas por la propaganda oficial.

Una muestra interesante de esta recuperación del patriotismo tradicional será la revista *El club de Kodan*, publicada en la década de los veinte y que refrendaba el compromiso de los guerreros con sus votos de lealtad al soberano y a la nación, aunque sin perder el valor del entretenimiento.

Sergei Eisenstein (Schodt, 1986: 25) percibió un vínculo entre el ideograma (este como representación gráfica de contenidos lingüísticos) y lo que él llama la ‘‘naturalización cinematográfica’’ de diversas expresiones de la cultura japonesa. El proceso de combinación de

muchas ‘‘pictografías’’ para componer pensamientos complejos era, según lo entendió, una forma de montaje que influyó a todas las artes japonesas, y esta consideración sobre el potencial de una narrativa visual continua inserta en la lengua analógica japonesa que, con sus matices establecidos en la conjunción de signos, permite la reinterpretación de sus ideas y sentidos. El mismo Schodt (1986: 25) sugiere esta acción como asociada a la actividad de un imaginario sobre las técnicas del manga/anime.

Además, se volvería posible la conformación de un estilo peculiar del manga y la distribución de sus elementos en el papel impreso plantear la acción en un plano no siempre evidente en la estructura de la historia formal presentada, misma que discurrirá durante cientos de páginas sintetizando pasajes de la narración.

En este punto, alcanzando la posguerra y la industrialización subsiguiente, se llega a un momento del manga que, ahora acompañado por el anime, encierra su vocación lúdica en el circuito artístico y comercial de la interactividad que parte de una multiplicación exponencial de la oferta de nuevos productos y sus objetos-arte respectivos (*Hello Kitty!*, en un principio accesorios que desembocaron en una serie de anime y en Puroland, su propio parque temático en la ciudad de Saitama, como el que los Estudios Ghibli de Hayao Miyazaki, responsables de *Mononoke hime* y *El viaje de Chihiro*, abrieron en la ciudad de Mitaka).

El anime es la adaptación de estas historias a la animación de la pantalla chica y la grande que empezó sus andanzas a finales de los años cincuenta. Algunos autores (Schodt, 1996, Kinsella, 1999) afirman que la comunidad de fanáticos (*anime fanbase*) dio inicio a la organización de un campo que sería reconocido internacionalmente por su integración en torno a argumentos y justificaciones que disponían a estos productos en un espacio histórico y mitológico que en muchos casos abrevan de acontecimientos verídicos consignados en los anales de la historia japonesa y universal.

La posterior revolución en las relaciones de los consumidores con los productos de la industria llevaría veinte años de consumo creciente y admirado desarrollo de sus imaginarios fantásticos antes de que se empezara a hablar de una subcultura que no alcanzaba a ajustarse en la noción de ‘tribu urbana’ (Maffesoli, 1990: 242).

Aún así, tampoco gozaba de un estatus conveniente como una organización principalmente integrada por jóvenes que poseyeran algún ideario filosófico válido ni

mucho menos político que les ubicara en algún punto del espectro ideológico; en realidad, la figura del fanático como un individuo apático al tiempo que apasionado. Además, dotado de la capacidad de inscribirse y salirse, como la persona cultivada que es, de grupos en los que puede desarrollar su autonomía y su sentido estético para transformar el mundo en su fantasía.

El otaku ha venido organizándose formalmente y por espacio de muchos años en sectores de colegas que le acompañan en un viaje horizontal por todos los territorios de la sociedad japonesa a la búsqueda de nuevas relaciones humanas que son sinónimo de relaciones con los contenidos del manga/animé. Es como si el otaku, a cada paso que diera, avanzara cambiando el aspecto de las calles, los edificios, el pavimento, los anuncios publicitarios y la gente por sus equivalentes en los mangas y animés de su preferencia.

En este punto puede afirmarse que se está erigiendo un mundo alternativo en tiempo real, como suele ocurrir, y encarnándose así como representante-ícono de este tercer estadio histórico del cómic nipón que se funda en el factor lúdico que le dio origen a su renovación en la época del Mundo flotante pero también en la posibilidad, a través de la masificación, de entablar relaciones de interactividad con los productos y sus mensajes, imaginarios y personajes.

Las consecuencias del otaku como nuevo segmento y fenómeno social atraerían el interés de profesores, intelectuales y políticos desde principios de la década de los setenta, cuando se empieza a hablar de las conductas asociales e infantiles de los fanáticos que ‘de pronto’ se habían dedicado a consumir gran parte de su tiempo, dinero y energía en el ejercicio de su afición sin importar su edad o extracción sociocultural, lo que fue leído como una tendencia alargar la infancia, aunque ello se debe en esencia a la exploración titubeante de varios agentes sociales que concibieron a los fanáticos como inadaptados que no pertenecen a ninguna parte y que han escapado del control de la sociedad.

Esto es verdad sólo en parte, pues la experiencia que la década final del siglo ha dejado (con los casos, sin representación real, de los otaku asesinos⁷ [Whipple, 2007: 2] que no sabían discriminar fantasía de realidad y el fenómeno de los muchachos que se encierran en sus habitaciones por meses o hasta años, conocidos como *hikikomori*) es que es precisamente el estricto control que la sociedad (pos) moderna del Japón del día de hoy el que ha sumido a muchas personas jóvenes y no tanto en la desesperación de no encajar en una mentalidad gregaria que no admite individualismo de cualquier tipo por considerarlo una infamante traición a los principios de unidad que rigieron a Japón desde los tiempos de las primeras sociedades agrícolas.

El transcurso de la Historia por venir atestiguará de qué manera se cumplen las predicciones pesimistas o, al menos, escépticas, de los detractores y en qué medida las comunidades otaku siguen funcionando en nombre del manga y anime que les da sustento y no a partir de una visualización de sus causas desde la perspectiva de una agrupación civil con trasfondo ideológico que pretenda intervenir al entramado social, ni pón u occidental.

El consumo de revistas cómicas japonesas ha impactado a Occidente en la última década bajo el amparo de los dibujos animados que sólo en México se transmiten desde la década de los setenta en una escala creciente que ha desarrollado su propio nicho de mercado y, como dice Frederick Schodt (1996: 88), las historietas manga están por cualquier lugar, en Japón se venden en librerías, estaciones de trenes y en decenas de miles de máquinas vendedoras automáticas, son leídos por casi todos hoy en día, hombres y mujeres.

Los presidentes de corporaciones los leen camino a sus trabajos, las esposas los leen en los salones de belleza y los conductores en calles donde el congestiónamiento de autos se mueve a la velocidad de un caracol, instituyéndose una industria que genera más de cinco billones de dólares al año que sostiene una relación simbólica con la televisión, el cine y todo un sistema de *merchandising*. Este que emana de historias populares que son serializadas en revistas pñero y después en compilaciones de pasta blanda o ediciones de lujo de pasta dura.

⁷ El ‘otaku panicle’ de finales de los años ochenta, desencadenado por el escándalo de Tsutomu Miyazaki, un fan que secuestró, violó y asesinó a cuatro niñas pequeñas, fortaleció en Japón, y exportó a Occidente, la imagen antisocial y perversa del otaku que hasta hoy permanece.

Ello antes de dar el salto hacia los medios electrónicos y de ahí a los imaginarios occidentales, alimentado a su vez por una imponente colección de productos en los que los personajes del manga y el anime en cuestión comercializados en juguetes bajo licencia: *souvenirs*, ropa, accesorios, juegos y artículos de computadora, telenovelas y discos compactos.

Para muchos analistas, forjados y aficionados, este es un fenómeno apoteósico basado en fenómenos que, bajo una generalización (Schodt, 1996), se resumirían en muchachos que leen historias que celebran la bravura de los guerreros antiguos o de los modernos de las competencias deportivas, especialmente del béisbol y también básquetbol y fútbol soccer.

Son temas que también pueden encontrarse en revistas japonesas para un público adulto y en las que son más comunes las fantasías sexuales con argumentos muy cercanos a las historias de amor más populares que en su vertiente dedicada al público femenino incluyen romances de oficina.

Una de las descalificaciones principales e iniciales contra este relativamente nuevo arte masificado es la alerta por la extrema violencia del manga para adultos y niños, además de las escenas sexuales explícitas y desbordadas en todos los géneros del manga que puede adquirirse por cualquiera y se hallan dotados de numerosos pasajes de violaciones y páginas chisporroteantes de sangre.

También es una constante la crítica a los subgéneros de amor homosexual populares en manga para niñas y jovencitas, y este es un tema que amerita un tratamiento aparte para poder cubrir equitativamente todos sus antecedentes, características e implicaciones en su justa dimensión.

Sobre esto, es pertinente señalar el hecho de que Japón no es una cultura judeocristiana y cuenta con sus propias apreciaciones de lo que es aceptable mostrar por estos medios y cuales son sus límites. Un atenuante podrían ser las concepciones que estadounidenses y británicos tienen para juzgar los elementos ‘‘apropiados’’ que debe contener una historia y al concebirse estas en un contexto casi diametralmente opuesto, no podrían aplicarse a la industria japonesa sin resultados magros e inconvenientes.

Hay que recordar que en Estados Unidos, la otra gran potencia del cómic, este fue pasado por una fuerte campaña de estigmatización a cargo de grupos de presión en pleno

macarthysmo (mediados de los años cincuenta) que aplicaron una censura en particular a las publicaciones de la compañía editora Marvel, lo que puede ser una explicación a la actitud con la que se observó al manga que acababa de ser perfeccionado después de la Segunda Guerra Mundial.

Posterior a esta es la adopción de los paneles e ilustraciones en secuencia del formato occidental donde se narraban historias dentro de globos de diálogo, descubriéndose así un potencial equivalente al de las novelas de texto o las películas, paso anterior a los ajustes practicados por el dibujante Osamu Tezuka al extender ese formato a un plano ‘cinemático’ describiendo visualmente cualquier cosa y así crear historietas conteniendo miles de páginas por ejemplar.

Por su parte, Sharon Kinsella, en *Adult manga: pro-establishment pop-culture and new politics in the 1990's* (1999: 1), conviene en que el manga es hijo de la década de los sesenta, emparentado con el rock & roll en su vocación de expresar los propósitos de una vida liberal. El manga/anime retrata así en sus páginas las aspiraciones y deseos más extremos, individualistas e incontradados que podrían haber sido expuestos en los medios de un país donde la templanza, la sana mediocridad y la honorable ecuanimidad son la regla y requisito imperantes en las interacciones sociales y simbólicas.

Este arte, para la autora, tendría por virtud preservar el estado de ánimo de una época, la de la posguerra, que enervaría sentimientos nuevos para la cultura tradicional japonesa como la euforia, el deseo exacerbado, la decepción o la banalidad. Además de un sentido de la sátira, componiendo la nueva cara del Japón industrializado y promovido en este medio no tanto por la publicidad (de la que los manga carecen casi por completo) como por la cantidad de personas (fenotipos) que desfilan por sus paneles ilustrados en un mosaico de aspiraciones y realizaciones personales. (Kinsella, 1999: 2).

Acaso los rígidos convencionalismos japoneses impedirían expresar estas aspiraciones en atención a la prioridad de salvaguardar la integridad y estabilidad de la estructura del grupo: este es un atractivo capital del manga, en donde sus personajes lloran, sudan, se excitan, sangran, se avergüenzan, se impactan o gritan, valiéndose de exageradas expresiones faciales que sobrecargan de expresividad y pasiones a estos seres que ejercen, ya fuera de las revistas, una poderosa atracción en el ambiente

contemporáneo de la autodisciplina severa que somete también a todas las gestualidades que son el escaparate del sentimiento.

Pudiendo apuntar las baterías hacia muchas otras regiones del mundo occidental deprimidas por cualesquiera otros motivos, las opiniones de Kinsella adquieren primordial relevancia cuando afirma que en una sociedad avanzada en donde el volumen de información, ideología, ciudadanías y trabajo se concentran en torno a las exigencias de la globalidad minimizando cualquier interés por la gente real y su creatividad.

No debe ser casual que el manga se desarrollara en los años sesenta a la sombra del radicalismo político como un experimento de marcado carácter contracultural, algo que en sus contenidos daría pie a la expansión del manga comercial de las dos décadas siguientes hasta llegar a empatarse con los soportes multimediales que le llevarían a alcanzar un público de magnitudes globales que desde entonces empezaría a asociarlo con el furor de los videojuegos en computadoras e Internet. (Schodt, 1986: 14).

También se popularizaría acudir a eventos masivos que en un principio se compararon con los que organizaba la cultura *rave* europea y que florecieron alrededor del medio amateur, donde se comprueba la formación de nuevos límites para el campo naciente y boyante de la mano de productores de cómic aficionado en papel de baja calidad o pulp (*doujinshi*).

Ello provocaría una crisis de autoconciencia sobre su realidad y dirección, de marcando e impulsando la legitimación de un campo cada vez más serio y estructurado que conduciría al manga de la cuasiclandestinidad original a los estudios sociológicos atravesando por museos e instituciones académicas (Kinsella, 1999: 2).

Hacia mediados de los ochenta se había presentado un gran interés por parte del Estado japonés en acercarse a este acontecimiento masivo, espoleado por los crecientes movimientos de censura y por la activa e imparable asimilación del formato por parte de instituciones culturales y educativas y pronto se impondría la postura oficial sobre el manga instaurándose un aparato gubernamental que delimitaría los criterios (sin hablar de censura) de lo que era manga bueno y malo (Kinsella, 1999: 2).

En un intento por enmarcar las dimensiones de este campo de aficionados es necesario hacer referencia a la noción del *otaku*, palabra que originalmente poseería, como se verá más adelante, una carga peyorativa y que hoy designa en todo el mundo la

situación de cientos de miles de consumidores que utilizan el manga y el anime como vías alternas para conocer la realidad partiendo de sus sensibilidades particulares.

Este es un escenario en el que se comparan, complementan y revolucionan concepciones vitales del mundo reflejándose desde el contenido de estos productos de carga simbólica generadora a la vez que performativa que va señalando con cada movimiento los límites del campo de acción de los fanáticos que le dan una identidad flexible.

En el caso de Estados Unidos, la palabra *otaku* ha sido usada como un estandarte desde principios de los noventa por parte de los aficionados con más tiempo y experiencia quienes, con un retraso de más de un lustro respecto a sus homólogos japoneses, la encuentran compatible con las reminiscencias de la cultura *nerd*.

Sin embargo, el origen de la connotación negativa en el idioma japonés, fuera del significado ‘tu casa’ en lenguaje honorífico (Grassmuck 1990, Greenfeld 1993, Schodt 1996), tendría lugar en un dato bastante oscuro sobre el uso de dicho lenguaje entre los aficionados cerca del año de 1983, cuando el ensayista Aki o Nakamori empezó a escribir una columna titulada *Oaku no kenkyu* (‘Estudios sobre los otaku’), en la que recountaba su visita a la convención *Komiket*-Comic Market:

..hay fanáticos que parecen tan raros [...] la minoría de cada salón escolar, los inútiles para los deportes, los que se quedan en el salón de clases durante el descanso [...] o tan delgados que parecían desnutridos [...] con anteojos plateados lanzando destellos metálicos [...] del tipo que no tiene amigos [...] y diez mil de ellos salieron de la nada [...] no parece existir un término apropiado para designar este fenómeno, y hemos decidido bautizarlo ‘*otaku*’, y de ahora en adelante referirnos a ellos así (Eng 2008).

Los medios masivos se apropiaron del término volviéndolo popular y muy abarcador en cuando a las características del campo de los aficionados, si bien para los noventa se abusó mucho de las connotaciones para aplicarlo a casi cualquiera que realizara al gún hobby de manera obsesiva, práctica que los propios *otaku* llevaron a cabo convirtiendo un insulto en un distintivo y adjetivo, marca simbólica de una tendencia global clamando por nuevas funciones y propiedades (Grassmuck, 1990: 4).

2- H otaku

En *Densha otoko*, película que inauguró la segunda mitad de nuestra década para el cine japonés originado en el fetiche web (otro caso sería *Flatonic sex*⁸), encontramos la definición formal, ‘‘oficial’’, del otaku: Tsuyoshi Yamada, veintidós años, asalariado, fanático del manga y el anime, encarna al otaku arquetípico (cabe llamarlo así en nombre del extenso imaginario que nos ocupa cuando lo estudiamos) que pasa buena parte de sus días en el distrito de Akihabara, pendiente de los nuevos *gadgets* pero sobre todo al acecho de los materiales, viejos o recientes, que puede consumir a la par que toda la mercadería emanada del manga/anime.

Esto se comprueba en las paredes de su habitación cubiertas de afiches y accesorios grandes y pequeños de sus personajes y series favoritos, santuario repelente a los extraños, en particular su hermana menor, que vive avergonzada por ser pariente de semejante ‘‘vicioso’’ que en el apelativo que da nombre a la presente categoría de estudio lleva el estigma de lo que la sociedad japonesa ha venido representando como el resultado de una excesiva y alienante devoción que lleva al sujeto a apartarse de la Realidad para afiliarse a la Alteridad de los productos de la industria cultural multimillonaria del manga y el anime y sus derivados. (Vidal y Ilopis, 2000: 105).\

Tsuyoshi se presenta como el personaje que ha pasado tanto tiempo encerrado en su colorida experiencia vicaria que empieza a perder su oportunidad de erigirse en un clon del pragmatismo gregario de la empresa-hogar (Vidal y Ilopis, 2000: 106), descubriéndose como un solitario que trabaja no para mantener una familia sino para alimentar a su única y celosa pasión.

Un día, nuestro otaku se encuentra a bordo del tren subterráneo, como todos los días, cuando captura su atención la belleza de una chica seria y distinguida que en adelante quedará fijada como el tipo ideal de la mujer inalcanzable por ajena a todas las aristas del mundo de nuestro otaku que es todos los otakus: Tsuyoshi le suspira con

⁸ Como argumento de uno de los estmulantes (convertido en cliché por las leyendas urbanas en Internet o fuera del ciberespacio y desdella crítica) más socorridos por los otakus, la pornografía, esta película, basada en las memorias homónimas de la estrella porno Ai Iijima se convertiría en otro referente de la clase de vida solitaria que los otakus, como se ha creído para redondear su leyenda negra desde los medios masivos de comunicación, llevan en sus cuartos, viendo pornografía real o manga/anime diariamente y pasándose la voz de películas como ésta que, aclarando, no es pornográfica.

resignación cuando de pronto un patán con varios alcohóles por delante empieza a molestarla ante la indolencia de los demás pasajeros, sin imaginarse que el otaku proverbial se ha armado de valor para exigirle, con toda la elocuencia de su timidez, que deje en paz a la doncella, a lo que recibe por respuesta un zopapo que lo manda con sus huesos al suelo, justo cuando la policía hace su aparición para contener al tunante.

La joven, agradecida, le envía más tarde un presente, un juego de té, y él aprovecha para intentar un proceso de conquista romántica tratando de ocultar la condición de fanático que lo descalificaría definitivamente, para lo que se vale de la asistencia de los participantes de un foro en Internet que le dan consejos sobre cómo conducirse desde su personalidad de fanático solitario para evolucionar hacia un *personaje* más presentable frente a las convenciones sociales representadas con primor por su nueva amiga. Tristemente, ella sigue sin aceptar que su parte de cada cena sea cubierta por Tsuyoshi, a lo que sus asesores voluntarios del foro le responden que debe seguir trabajando en la transformación de su aspecto para ser una mejor persona que se asemeje cada vez más a lo que ella esperaría de un chico bueno y *normal*.

Al final, nuestro otaku ya no es un otaku, se observan en él menos marcados los signos exteriores de su pasión (se viste con mayor formalidad, se arregla el pelo, sonríe más y hasta da la impresión de que la boca le huele a menta) y se vuelve evidente la mutación obrada por su enamoramiento correspondido. Una persona nueva que tiene ahora un poderosísimo y bello motivo para apagar la computadora y salir de su habitación. Fin

Esta es una historia verídica (traducción completa del foro al inglés disponible en <http://www.rinji.tv/densha>) que antes de ser llevada a la pantalla grande fue un libro que recopilaba las entradas que en el mencionado foro referían las sugerencias hechas por sus miembros para que nuestro otaku pudiera gustarle a la chica.

Hasta aquí nada fuera de lo común, un romance platónico de tantos, pero la validez del paradigma propuesto en ella tiene en su centro la semilla de la crítica que varios fanáticos han expresado entorno al cambio operado en Tsuyoshi: ¿el ser otaku era su identidad, entonces?, ¿por qué tuvo que cambiar, ‘aborregarse’, para gustarle a la chica?, ¿en qué punto de su personalidad y carácter terminaba su identidad como fanático y resultaba viable un cambio radical por una motivación tan peregrina en apariencia?, o

bien, ¿tan poco firme era su filiación que gustoso aceptó implícitamente, mostrarle como una coraza para sobrellevar y refutar a las amargas decepciones románticas, permitiendo que se viniera abajo una vez que su deseo amoroso se cumpliera?

Tratando de resumir, debe decirse que los factores externos que estimulan o decrecen el fanatismo se les aúna la satisfacción que el consumidor encuentra en su actividad y esta pasión por lo nuevo, por sus ofertas narrativas y audiovisuales, frescas e incitantes. También por lo viejo, por el deseo de manipulación de objetos e historias amalgamadas en la categoría de lo nostálgico delinea el interés por cambiar o mantener igual la condición de otaku de su usuario ante el mínimo o nulo atractivo que el ‘‘ mundo real ’’ puede ofrecerle al fanático que se siente discapacitado fuera de sus videos y revistas.

El ejemplo de *Densha otoko* es ilustrativo de este proceso porque es alrededor de esos elementos expuestos que se ha configurado la mística del ‘‘ otaku ideal ’’, una mezcla de los mundos *nerd* y *geek* occidentales que viene aderezado con la estigmatización del fanático por cualquier cosa como el poseso por un impulso perverso que no sólo lo vuelve tendiente a la depravación sexual sino que le revela como incompatible para la interacción social normal.

Tsuyoshi Yamada es un caso extraordinario de un individuo que logró cambiar para alcanzar uno de sus objetivos más acariciados a la primera oportunidad que se le presentó real, auxiliándose con un recurso familiar (la relación indirecta con personas muy parecidas a él) y, sobre todo, con una actuación que le llevó a diseñar una personalidad alternativa.

A la luz de lo que conocemos sobre el fenómeno otaku, este es un caso en extremo improbable pero que sirve para mostrar tanto los efectos de la presión social sobre uno de sus marginales estigmatizados, como de los estímulos que en un momento apropiado incidirían en el comportamiento de un otaku más o menos comprometido con su imagen personal.

Sería un error minimalizar a todo el colectivo de fanáticos por un puñado de casos aislados, pero es notable confirmar cómo el *otaku panic* despertado por Tsutomu Miyazaki minó la posibilidad de estos fanáticos para ser vistos como los *shinjinrei* (Grassmick, 1990: 1) que, como *el nuevo tipo de persona humana* que prometían

ejemplificar en el estertor del siglo XX aportarían sus experiencias e imágenes a las investigaciones sobre el nuevo tipo de consumidor posmoderno (y acaso bien instalado en el adjetivo ‘post-material’) en que todos acabaremos transformados.

Si bien siendo objeto de investigación, como una curiosidad de la cultura industrial occidental (y, como muestra, ¿qué ciudad más occidental que Tokio?), pero mientras ha durado el proceso de reconocérselos como propuesta de un estilo de vida para el futuro de la sociedad hipercompleja, su dignidad de ciudadanos virtuales *multitask* ha sido retrasada.

Una expresión antigua (ochentas tempranas) para intentar asir el significado del ser otaku fue ensayada por Keigo Okonogi, profesor de neuropsiquiatría de la Universidad de Keio, quien ubicó al fanático dentro de la categoría *moratorium ni ngen* (gente moratoria) para explicar que este se hallaba en un periodo de estudio y entrenamiento para la vida donde sus responsabilidades y obligaciones. Estas se hallan suspendidas de manera indefinida, tesis en relación con la ‘moratoria psicosocial’ teorizada por Eric Erickson.

Okonogi considera que este enfoque ofrece una pauta para hablar de una nueva personalidad social (Grasmick, 1990: 3) como telón de fondo para el otaku como personaje de un estado irreal de existencia producido por los medios masivos de comunicación, enfoque pesimista que no alcanzó a vislumbrar el futuro de las interacciones en red de los fanáticos que por esta vía mostrarían su disociación del *self* en numerosos procesos de representación tan vastos como los productos manga/anime pasables de ser seleccionados y utilizados en la construcción del personaje otaku de la preferencia del usuario.

Un término posterior, *nagara zoku* (las personas que son capaces de hacer muchas cosas al mismo tiempo) se utilizaría cuando, ahora desde el periodismo, se intentó un acercamiento un poco más culturalógico a los usos y costumbres de los fanáticos en su faceta de *snoobs* bien informados⁹ en un tiempo en que las redes informáticas aún no estaban desarrolladas al tamaño de sus necesidades.

⁹ El otaku de los años setenta, era un joven adulto espabilado con ampliorvenir, una suerte de yuppie que se desarrolla en sociedad desde la proyección de un grupo muy compacto. Una tipología que, molestaría y levantaría sospechas en la clase trabajadora, casi tanto como el otaku. De ahí a que el prejuicio malicioso o no, de un periodista como Nakamori, extienda la acepción hacia la ‘marginalidad’ solo había un paso.

Así, pasaban por ser individuos que se relacionaban entre iguales pero también ajenos, en jornadas de exploración dentro de la sociedad tokioita que les llevaban a conocer distintos ámbitos (lo mismo se les podría entender como *yuppies* primitivos que conocían algunos buenos restaurantes que como alternativos que sabían de arte de la posvanguardia), en busca de colegas nuevos, proceso en el que terminaban por ampliar sus redes sociales a la vez que sus necesidades de hiperconsumo en los albores de la gran burbuja económica japonesa. Con la llegada de los foros y las páginas *web* especializadas eso cambiaría para siempre (Grasmuck, 1990: 4).

Otro ejemplo en el anime *Boogiepop Phantom*, un otaku se conecta a un foro para intercambiar información acerca de un medicamento que tiene la propiedad de hipnotizar a sus víctimas (que se sobreentienden como hermanos especímenes femeninos, como se comprueba más adelante.), lo que aún le da tiempo para entretenerse con un juego *bishojo* (es decir, inspirado en escenarios románticos y de drama).

En él, disfruta de sus aventuras con Rie, una chica virtual que nunca le dice que no y siempre está a las órdenes de sus más descocados y ardientes deseos. Un caso mucho más realista aunque no menos hiperbólico de un otaku ideal.

Si bien no es indispensable recurrir sólo a la mitología otaku reforzada por el propio manga/anime y las películas, resulta interesante remarcar que la conducta del fanático promedio (que será importada y extrapolada con candor identitario por el fanático de Occidente) se desarrolla y resuelve en diversos escenarios previamente dispuestos en su imaginación para proyectarlos en la vida real con la ayuda del manga/anime (concretando un circuito redondo) y sus derivados e Internet. Por eso la enigmática *catchphrase* recurrente en los noventas: ‘Estoy a solas, pero no solo’.

3- La estética de un gusto

Trascendiendo la clasificación por géneros, el atractivo mencionado se ceba en un impulso estético que el fanático de Occidente (desde ahora, otaku) genera a partir de la relación del uso de colores (pastel y chillantes, calientes y saturados) y técnicas (animación no discontinua de bocas y movimientos de las extremidades y ojos grandes como escaparate a la disposición de un abanico de sentimientos).

En el manga/ani me se percibe una única matriz que debe ser la productora de un estilo que emerge del manga/ani me para ajustarse a la vida cotidiana: Japón como imagen universal y experiencia vicarial a copiarse e implementarse en todas las facetas de la cotidianidad (Schodt, 1983: 22). Esta depende de la concepción de un imaginario que no se alimenta de la experiencia real, aunque fuese mínima, pues responde en forma exclusiva a la oferta mediática de ani me, películas, literatura, fotografías o simples referencias.

Estas referencias van a parar no sólo al acervo informacional que busca una organización racional (como el conocimiento escolarizado) para su investigación posterior, sino a la colección de sentimientos y construcciones ideales (Durand, 2004: 26) que, a través de la ‘experiencia manga/ani me’ concurren en la ‘japonización de la realidad’¹⁰ a través de la estética de los objetos consumidos.

Si guiendo a Durand, la permanencia de una idea que recorre el circuito de la percepción hasta romper la simple sensación y encajar con el imaginario personal y desde ahí potenciar un discurso, muebla el espíritu (leyéndose como imaginario) con ‘miniaturas’ mentales, chispazos que sin embargo perduran, que no son sino copias de las cosas objetivas.

Aún así, esta objetividad no redundará en la materialización de un interés, de una cosa que se puede palpar al gusto del deseo: un Tamagotchi siendo ‘alimentado’ por su dueño en su casa de Mexicali jamás tendrá relación con el Tamagotchi de la adorable chiquilla secundaria que lo revisa, programa y pone a dormir mientras recorre la línea Yamote del metro de Shibuya.

Esta imagen, recurrente a través de uno de los fetiches más populares (sexual y no a la vez) entre los otakus varones, merecería por sí sola, en tanto perteneciente a una gran categoría argumental manga/ani me, un estudio aparte, pero aquí se refiere al punto de contacto que permite que un objeto cualquiera pueda lograr su membresía dentro de la fantasía personal que mucho le debe a estos pastiches que, aunque personalmente modificables, conforman la multirreferencialidad pop de estos productos.

¹⁰ Desde ahora, y para evitar una explicación de tintes antropológicos sobre el ‘imaginario’, podría entenderse este término como el concepto global de lo que ocurre en las cabezas de los otakus cuando recurren al manga/ani me, sus contenidos y accesorios, para filtrar al mundo en que viven.

Este espíritu del J-Pop (que combina música con animación, cine, merchandising y más) puede resumirse en una concepción estética que precede a su interpretación industrial para localizarse en las primeras producciones de Osamu Tezuka (Schodt, 1983: 16), creador del anime moderno, dulce y colorido, y con esencia occidental: *kawaii*.

Este es un término que ha dominado a la cultura popular japonesa por lo menos desde mediados de la década de los setenta (Kinsella, 1995), que literalmente significa ‘lindo’ y es utilizado para celebrar todo lo dulce, adorable, inocente, puro, simple, genuino, amable, vulnerable, débil e inexperimentado (*amai, arashii, mujaki, junsui, kantan, shojiki, yasashii, kizutsukeyasui, kawaiiso y nijuku*, respectivamente) que distinguiese a una persona.

De ahí, se distinguiría a cualquier objetivación de estas características elevadas a virtudes, en un animal u objeto real o imaginario, como símbolos o morfos (Durand, 2004: 73) que son el vehículo de adaptación de imágenes orientadas a una manipulación que haga más asequible su contenido, en el caso del consumo, y que alude a toda una mitología instaurada por la gama de productos y la vasta tradición que les antecede para conformar una capa profunda de asociaciones que por medio de una simbolización devuelvan al consumidor a un estado anterior de su gusto y percepción.

La clave del *kawaii* como animalizador de cosas y humanos, consiste en la condición del animal de ser susceptible de una sobredeterminación de caracteres particulares que no tienen un vínculo directo con la animalidad: el intrincamiento de las motivaciones que vuelven a las distintas especies receptáculos de significados transformables y conduce a la animación (Krappe, 1952: 36) de los pensamientos mediante la asimilación de sentimientos humanos para su transferencia a la cosa o animal elegido.

Bajo esta fundamentación, no debe resultar ajena al observador la relación estrecha entre el *kawaii* ‘original’ y su aplicación localizable en la conducta social con su correspondiente apariencia física.

Asimismo, estas formas prevalecen en los personajes de manga/anime en todos sus géneros, incluso los más oscuros y con las apariencias menos dulces (elementos indispensables de todo el manga y fenotipos, al fin y al cabo, para ser seguidor por el

consumidor) que, para el interés del presente estudio, se conciben, el comic y la animación, como la consecuencia derivada de la preferencia por este estilo.

Regresando al concepto, este fue desarrollado en un estilo infantil y delicado a la vez que bonito (Kinsella, 1995), saturando a los medios y bienes de consumo para alcanzar su pico de intensidad sacarina en la década de los ochenta, justo durante la expansión de los OVA^{1 1} y la mercadería masiva de muñecos y accesorios concomitantes al periodo de la burbuja económica japonesa.

Las personas ‘lindas’ se volvieron extremadamente populares y el fanático de manga/animé podía aspirar a la personalización de estos elementos y ‘animaciones’ coloridas vistiéndose igual que sus personajes predilectos (actividad que en adelante se denominará cosplay) y ubicarse en una tipología que al día de hoy señala diferencias claras entre los géneros que conllevan sus respectivos mensajes sobre la personalidad y hasta espiritualidad de un individuo.

De nuevo, un punto de partida conveniente para el análisis de los atractivos estéticos de los productos para el fanático e incluso de las motivaciones mismas de su imaginario es la conexión del gran signifiante *kawaii* como un estilo básico que creció hasta generar modas más específicas y transitorias dirigidas hacia lo oscuro, el punk, el *skate* y los vestuarios *french maid*.

Se trataba de una estilística fruto del reciclaje, y nueva en tanto que aglutinadora de imágenes, que transitó de un romántismo serio y *pinky* pero igualmente infantil en los ochenta, al estilo andrógino, *kitsch* y más humorístico de los noventa. Tal noción registró una transformación paralela aunque independiente del animé: la innovación de temáticas desde las aventuras a lo Disney en la obra de Tezuka hasta la introducción de géneros bien diferenciados (animé para chicas, de ciencia ficción e incluso para adultos), funcionando como testigo de las nuevas adiciones conceptuales a lo ‘lindo’.

Conforme se fue diseñando la figura del otaku de principios de los años ochenta, esta noción fue iniciando en la confección de matices más profundos entorno al carácter reservado del consumidor que, con la llegada y masificación del video, se hizo de una

^{1 1} Ediciones especiales de los manga/animé que son producidos exclusivamente para su venta en video hacia los años ochenta, iniciando una tradición de las rarezas y ediciones especiales como subcultura integrante del fenómeno otaku en Internet.

personalidad más coleccionista y reservada, que se convirtió el centro al que se dirigirían términos como ‘tímido’ o ‘avergonzado’.

Estos contarían con ramificaciones persistentes como ‘patético’, ‘pobre’, ‘vergonzante’, entre otros matices que empezaron a alejarse de la matriz originalmente positiva de lo que ha sido desde un principio lo *kawaii* como actitud en apariencia y, después, como estética (Kinsella, 1995).

El otaku, entonces, investido de todos estos adjetivos, fue construyéndose como el público natural del manga/anime en apariencia unificado como una tribu, dando lugar a su imagen contracultural que le presentaba, como hasta ahora, con empaque de marginal inadaptado e inmaduro para las relaciones sociales que, cuando tiene un empleo, trabaja tan sólo para pagarse su afición. Ello debido a que se le ha fijado el estereotipo de buen hijo de familia que tiene resueltas sus necesidades materiales básicas fuera de las cuales no representa ninguna carga extra para sus padres, al contrario, para por un individuo anodino y dócil en extremo: un niño que responde a (y que proviene de) las virtudes estéticas y conductuales consagradas por la idea de lo *ka wai*.

La imagen ideal del otaku que se conserva tanto por el interés de los medios masivos japoneses como por sus propias características (perpetuadas también por el visado de su reflejo electrónico en películas y televisión) es el de un joven desaliñado con serias dificultades para comunicarse y sin ninguna suerte romántica con las mujeres, quienes le considerarán, en el óptimo de los casos, una especie de hermanito menor o confidente inofensivo, un personaje estereotípico herencia de la tipología *nerd* inmortalizada por Hollywood que se ve reproducida en buena medida por las reinterpretaciones occidentales de la idea de lo otaku, aunque sin considerar los condicionantes estéticos peculiares atisbados aquí y que son cercanos al consumidor que entra en contacto directo con las descripciones más completas y reiteradas de dicha figura.

Un punto de encuentro de las esferas estética y conductual consiste en el sustrato residual de la obra y los personajes de Walt Disney, pensados como protagonistas de un viaje emocional a una sociedad rural idealizada, dentro del bagaje argumental del manga/anime y sus personajes (como ya se ha indicado, Kinsella, 1995).

Estos personajes estarían embarcados en una jornada sentimental de regreso a una infancia idealizada: una oposición a la sociedad industrial lo mismo que a la adultez por medio de elementos objetuales de la producción manga/anime para realizar la transformación individual de identidad y referentes tomando como base una estética generalizadora donde los matices dulces se dulcifican. Los villanos más malos por alguna razón no alcanzan a verse tan malvados y la infancia, eternizada, logra ser transportada a la vida real.

4- La manipulación de colecciones

La imagen infantilide en la apariencia del fanático abstraído del mundo real (de la normalidad) casa con la descripción estilística antes señalada: un salto de la caricatura a su soporte de carne y hueso que aún así implica la verificación de procesos de interiorización (ajuste a la personalidad) por parte del consumidor que, viéndose rodeado de ese pastiche J-Pop, logra gozar del placer que es reflexivo sobre la emoción propia.

Esta emoción permanece encapsulada en los objetos que son medios como fines en sí mismos, contemplando y exaltando el sentimentalismo (Castillo, 2001: 4) de la admiración de los efectos conscientes ejercidos por un producto. Esta conciencia de la falsedad es la esencia de la inscripción de un interés dentro del imaginario, el cual activa la argumentación icónica que hace posible el discurso alternativo a la realidad con la que contacta para volver realidad la fantasía y desde ese punto, completando, el circuito, fortalecer la identidad (Durand, 2004: 385).

En otras palabras, una puesta en escena de carácter privado ensayando el afán de estabilización de sensaciones bienestar absoluto fijadas en ambientes controlados por el usuario que debe exaltar las representaciones hiperbólicas de ideales trascendentales (Castillo, 2001: 2):

- a) Nostalgia del pasado (los buenos años en que el tono dramático del capítulo de *Samed* o de *Ranma 1/2* caldeaba la textura de toda la tarde-noche).
- b) Curiosidad por lo exótico (Japón es Tokio porque esta es una capital occidental irreplicable por la coincidencia feliz de alguna clase de futuro-ahora con la pulsión sensual de una cultura herética).

- c) Amor a la belleza (el *kawaii* como origen y destino del gusto contemplativo válido para todos los productos del manga/animé) operando bajo criterios que recaen en la historia de cada otaku.

El otaku posee la potestad de imprimirle a cada objeto de su pertenencia una memoria que está diseñada para romper con la estética predominante (como la distorsión ‘kitschificante’ introducida por una habitación repleta de afiches) y ejecutar la asociación emocional de contenidos. Como se dijo desde un principio, estos hacen la llamada a la identidad común del manga/animé.^{1 2}

Así pues, el sentido de las cosas es el de la apropiación de un resultado empíricamente comprobable en la observación de un ‘valor de uso’ (Baudrillard, 1997: 97) cualquiera para todas las temáticas pero que en el caso que nos ocupa debe conducir a la explicación de un proceso por cuyos contenidos se expresa la faceta más íntima del consumo, ahora en relación directa, por medio del objeto-signo, con su colección de imaginéas.

Baudrillard (1999: 97) reconoce a las cosas cotidianas como objetos de una pasión bajo la condición de propiedad privada que se fundamenta en su papel de aparato regulador del equilibrio del sujeto trasponiendo su función práctica, en su utilización que por lo general les limita a un uso (el juego distraído, indiferente, con el Game boy color amarillo Hkachu) que los devuelve al mundo.

Y aquí no se refiere al potencial de la cosa como exposición inmediata de un valor asignado con arreglo a la relatividad del usuario, quien da una vuelta de tuerca a aquella mediación práctica (saca su cuenta de correo en <http://www.doramail.com>^{1 3} para recibir la bienvenida de Doramon y luego, acaso, para enviar y recibir correo electrónico) para acercar al objeto a su mundo personal.

El objeto de posesión es el resultado de dicha abstracción, al ser ‘poseído’ por una imaginéa que establece las reglas de un juego constante entre los constructores de las ideas que pueden hacer que las cosas se relacionen entre sí en la medida en que ya no remiten más que al sujeto-otaku.

^{1 2} La función del *kawaii* como ‘kitschificante’ no es sólo su presentación como símbolo, sino como una llamada desde la muy particular estética japonesa en que la ternura ha sido envuelta. Hello Kitty! o Hamtaro son ejemplos de una infantilización extrema en unos felices al pastel que se vuelve inimitable por su ubicación sociocultural dentro de Japón.

^{1 3} Vnculorta. Por desgracia.

El lucimiento, por ejemplo, de accesorios manga/animé, muestra a estos en su dimensión utilitaria pero además de ello sirve como práctica de la expresión de un uso imaginario que necesita de estos vehículos para materializar una fantasía, una construcción que, aunque tiene una manifestación práctica, sigue existiendo solamente en el pastiche mental.

Este puede manifestarse, como ejemplo, en el otaku que porta la mochila negra con un diseño basado en el logo de Intel que informa: ‘‘Hentai inside’’; tratándose en resumen de una oposición complementaria de objetos-maquina/objetos puros, siendo estos últimos los receptores de un estatus estrictamente subjetivo (Baudrillard, 1999: 99) para convertirse en objetos de colección. Un estamento de la propiedad que se eleva sobre lo utilitario para señalar un proceso imaginario de apropiación.

Las cosas que conforman este mundo J-Pop capitaneado por el manga/animé y sus tramas, quedan consignadas a su representación en el ‘‘pastiche ideal’’ originario por el que se vuelven conjunto de estímulos conceptuales; cada uno de ellos un objeto distinto, que exige una consideración familiar despojada hace mucho de su función instrumental (sin importar que aún la siga ejerciendo) que los vuelve fascinantes a la vez que decepcionantes (Baudrillard, 1999: 98).

La decepción al saber que, al ser parte de una abstracción que responde a su vez a la materialización del imaginario, un solo artículo (un manga, un animé, una revista, un afiche, una Web, una sola historia...) ya no es suficiente.

Para que la colección sea representativa de su dueño debe constar de una sucesión de objetos que son una sucesión-imaginarias que observan la aspiración límite de una serie total, un proyecto consumado. Espejismo que torna a la apreciación en planeación y pronóstico de las posibilidades de un objeto para continuar con la cadena e inquietar (excitar) al imaginario ‘‘productor’’ de más y mejores objetos evocadores.

La organización de las cosas en una colección tiende a ordenar y equilibrar este caos gozoso haciendo que las historias y colores puedan remitirse mutuamente siempre bajo criterios personales y bien fundamentados.

Así, puede hacerse de cada uno de ellos una abstracción suficiente para su posterior recuperación en su vivencia individual que funge como motor de la posesión, una empresa apasionada que en este caso, y en el nombre de la matriz J-Pop, convierte a

la insípida prosa cotidiana (utilitaria) en poesía triunfal dotada de una discursividad dislocada pero iluminadora (Baudrillard, 1999: 99).

El objeto pasión es entonces la renuncia del afán infantil de posesión ante su urgencia por entender el mundo vía el control de sus fenómenos objetivados en un trozo simbólico manipulable (Rheims, 1962: 28), fase que termina con la llegada de la crisis de la pubertad y que puede regresar inmediatamente después y se presenta también en los hombres de más de cuarenta años (Baudrillard, 1999: 99).

Aparece como una suerte de compensación de las evoluciones de la sexualidad, aunque sin apuntar a una conducta pulsional de índole fetichista, pese a que en su denominación se dirige a la satisfacción de una pasión por el objeto amado, entendido como la creación más bella de la divinidad entorno a la cual se despliega una veneración que adquiere tintes de clandestinidad, de culto secreto fundamental, que tiene todas las características de una relación pecaminosa.

El goce de esta posesión implica también la comprensión de un objeto como un ser único e irrepetible por sus particularidades que aún así se constriñen a su pertenencia a la serie (que es también concepto integrador antes de pasar a denominarse ‘colección’). Por consiguiente, queda sujeto sustitución temporal o incluso permanente, dejando al descubierto el binomio que representa a cualitativa-manipulación cuantitativa.

La manifestación de esta dinámica aplica para la manipulación de objetos que son historias entrelazadas por una dimensión tangible, como un modelo teórico que haga por explicar al afán coleccionista como el destino final de las actividades que el otaku realiza personalmente y en relación con su grupo: asistencia a convenciones, intercambio de archivos, consumo vía Web, discusiones cara a cara y por chat, *cosplay*, juego de rol, etc.

La batería de intereses individuales rompe con las posibilidades de hacer interactuar al grupo con los diversos estamentos de la sociedad en términos del uso de un lenguaje inteligible para ambas partes; no hay un sustrato ideológico cohesionador ni actividades encaminadas a traducir el universo del manga/anime al contexto local en conjunto con sus problemáticas.

Este proceso apolítico de agrupación se hace visible en la vida de la ciudad, aunque como una casualidad casi premeditada por la concordancia del ‘movimiento otaku’ convocado por el pastiche ideal que pone al espacio abierto y a los recintos

públicos como escenarios requeridos por la idea de la actividad del fanático destinado a identificarse con sus pares. Después de todo, la tipología otaku surgió del análisis de su conducta en las convenciones tokietas (Schodt, 1996: 14).

La posterior reproducción de este ‘ambiente otaku’ a un nivel de control por el fanático se expresa en la colocación de los objetos en un espacio tan típico como su habitación, que queda organizada a través de un eje que es el guión que garantiza la cronología regular de las conductas (Baudrillard, 1999: 13), en la perpetuación del mundo manga/anime, de sus imaginarios como vidas alternativas y, en última instancia, de Japón.

Esta es una imagen proveída por el pastiche con que el otaku, que suele presumir conocer a la cultura y al individuo japoneses mucho mejor que la mayoría de los extranjeros que visitan aquel país, construye las formas de sus objetos de pasión.

En este momento superan su condición de ‘cosas’ para alentar la gramática de sus aspiraciones y ensoñaciones cotidianas, y lo que queda del ‘arquetipo otaku’ inmortalizado por los medios es la estabilidad psíquica que pareciera sólo poder alcanzarse creando una dimensión alternativa donde el fanático es uno solo con los objetos de su afecto. Esto presenta un contrapunto significativo al diagnóstico crítico de la producción industrial que afirma que el sentido social de las cosas y significados se desplaza desde la historia, para despojarse de ella, a la pantalla. Esencialmente, a un espacio en donde todas las formas tienden a resignificar a las viejas utopías en un proceso de descontextualización que las convierte en mercancías (Vásquez Rocca, 2007: 5).

Los índices de moral e ideología son sustituidos por relaciones mercantiles que operan como vehículos de imágenes al servicio, como en este caso, de referentes que se ubican en función de la construcción del gusto del usuario. Tal es la clave de la composición del pastiche, que asegura a la cosa externa, mercantilizada y desligada de un modelo para transformarse en serie (Baudrillard, 1999: 14), un significado basado en sus valores e imaginarias, en la abducción simbólica de una mente sobre un estímulo como es cualquier derivado del manga/anime.

Dicha apropiación se genera en contraposición a otro fenómeno externo: la obsolescencia objetiva^{1 4} (Vásquez Rocca, 2007: 5) que, afirmando como una dinámica de mercado, asegura la rotación acelerada en la producción de bienes simbólicos con motivo de la inviabilidad de la erección de cualquiera de ellos en ‘ídolo personalizado y canónico’ para una gran masa.

La generación industrializada de productos vuelve imposible que una sola colección de figuras icónicas, del manga/ anime por ejemplo, permanezca en la cúspide de su popularidad por una larga temporada.

Este es el circuito de los objetos que se vuelven obsoletos fuera del campo de acción y consumo de sus seguidores, quienes, como es natural, desechan una cantidad importante de estos productos pero realizan una gran inversión emocional en otros tantos, y mientras más profunda sea la brecha entre el pastiche y la realidad (la tangible, la del mercado social), puede encontrarse una mayor capacidad de resignificación y adaptación del objeto al mundo personal, junto con una resistencia más fuerte a los vaivenes de la novedad de la industria.

La saturación de colores y figuras de la habitación otaku, propuesta en esta ocasión como modelo reproductor del pastiche ideal integrador que resume las nociones estéticas consideradas, es la vuelta de eso que Baudrillard (1999: 15) llama la ‘afectación’ en la decoración que en este caso particular no se preocupa por un ordenamiento objetivo que responda a la línea lógica de la imaginación que dicta la presencia de objetos cuya primera función deberá ser la de personificar las relaciones del otaku, no con otros otakus, sino con su universo interior.

Este universo interior puebla un espacio devenido santuario en nombre de cuya idea general disponen de un *alma*, de un poder evocativo que desplaza su función instrumental, en la dimensión de lo real (de utilización), para anteponer su valor (de posesión) en la dimensión moral construida en torno a una complicidad del usuario con sus objetos manga/ anime.

^{1 4} Su manifestación material, en objetos. El otaku aprovecha los objetos relacionados con su afición para objetivar en ellos a los productos de su imaginación única e irrepetible.

Un denso valor afectivo que es la ‘presencia’ (Baudrillard, 1999: 14) por la que el Todo es efectivo y que, al significar al argumento central objetual del otaku, se vuelve la reproducción diferida del pastiche ideal de sensaciones e imágenes.

Vásquez Rocca (2006: 1) afirma que la pulsión coleccionista, inherente al fanático, es el comportamiento humano hacia un objeto en la medida en que este objeto se comporta humanamente hacia él, siendo significativo por ser rico en historia y asociaciones imaginarias y reales.

Cabría acotar que, si se le relaciona en el caso presente con la multiplicidad de ideas argumentales y periféricas propiciadas por el consumo de manga/animé, tenemos entonces una notable colección detonadora de imaginéreas y visiones que son expandidas por la fuerza de la serie como perpetuada de la sensación primera. Cerrando más la definición del espacio tenemos que este, con base en lo anteriormente dicho, es una comunidad de memoria e imagen integrando el ambiente (Vásquez Rocca, 2006: 1) de la materia conservada de los tesoros del pasado-presente.

La denuncia por parte del anticonsumismo acerca de una nostalgia dirigida por el uso de la figura comercial del *revival* se apoya en la realidad hueca de la conducta nostálgica que le concede primacía al mensaje antes que a la identidad. Hay que considerar que el recuerdo de una época pasada debería resultar atractivo e inspirador para una importante mayoría, pero en lo que respecta al usuario de manga/animé puede ubicarse a la nostalgia imbuida en sus rutinas de consumo dentro de una batería de ritos a nivel doméstico.

Estos ritos son verificados en la visión de un animé o una película (japonesa, o en su defecto china o coreana, desde luego), la clasificación de revistas o afiches o la simple observación y fragmentación de los colores y técnicas que componen al estilo en definitiva, cualquier actividad que consiga la abducción inmediata de regreso a ese Japón particular consignado en la mente alerta y estética del otaku. Sirva a esta descripción de ambiente el siguiente par de ejemplos:

- a) La habitación de uno de los fanáticos entrevistados con motivo de la investigación en curso acerca de La construcción sociocultural del fanático de manga y animé en Mexicali ofrece al visitante la colección de su propietario

expuesta a modo de afiches: dibujos recortados a colores y en blanco y negro de paisajes de una indeterminada compañía japonesa, páginas impresas de Internet con carteles publicitarios de las películas animadas de Hayao Miyazaki y de acción real dirigidas por Takashi Miike y Takeshi Kitano, dibujos a lápiz de la Princesa Misako y de los novelistas Haruki Murakami y Banana Yoshimoto, y de objetos de utilización: dos o tres centenares de CDs y DVDs que lo mismo guardan películas que manga escaneado en formato PDF y música J-Pop y J-Rock (incluyendo bandas sonoras de anime) en MP3 o DivX organizada en archivos misceláneos o con el nombre del disco que en ocasiones no se puede leer por estar convertido en signos ilegibles porque la computadora no tiene instalado soporte lingüístico para japonés, algunas revistas de la compañía traductora y editora japonesa Shonen Jump adquiridas en las rebajas de El Centro y Tijuana, figuritas de *Doraemon* y *Hello Kitty!* y algunas hechas con plastilina y conservadas sobre un cuadro de acrílico, una mochila con un botón de *Hellsing* y más allá un montoncito con tres o cuatro ejemplares de diarios chinos con la etiqueta de un P. O. Box de Calxico. Y cuando se le pregunta por el significado de su cuarto, nuestro otaku contesta, después de pensarlo mucho, que sólo ahí se siente tranquilo, cuando se encierra con llave.

b) Cerca de la media noche de la Nochebuena de 2007 el sitio <http://2chart.fc2web.com/2chart/tansii kurisunsu.html> empezó a cargar poco más de cien fotografías enviadas por sus abonados donde se componía un escenario común: un monitor de PC o una laptop mostrando un fotograma de anime o una imagen de formato JPG de una chica protagonista de series como *Kare Kano*, *Fruits basket*, *Ranma 1/2*, *Escaflowne*, *Is*, entre otros; frente a la imagen, un plato con pavo y puré de papa junto a una copa de cristal, todo en una charola adornada con una servilleta blanca de tela al lado de la cual, en algunos casos, aparece una botella de champaña por descorchar o también un pastelito de tamaño individual (o justo para dos) o un plato con empanadas y una taza de chocolate o café ante los que las bellas chicas siempre tienen una sonrisa radiante y satisfecha, es una buena y dichosa cena de Navidad para cada otaku en la intimidad de la Red. Si

he mos de creer por lo mēnos a una muestra significativa de este volumen de experiencias, encontramos que el desarrollo de las rutinas simbólicas conlleva la realización, en un plano controlado y asequible para su usuario, de las necesidades y ensoñaciones que, por el momento y quizá tan sólo porque así han llegado a programarlo, se hallan fuera de la dimensión real en la que transcurren sus vidas cotidianas.

III.- El campo otaku en Mexicali

El propósito de este capítulo es ofrecer una introducción al campo del otaku mexicano en los distintos espacios en donde desarrolla su afición a través de distintas actividades que se relacionan con el mundo del manga y el anime.

Es necesario acudir a estas zonas para practicar una etnografía que permita recopilar información que explique las características básicas de la predilección por esta forma de entretenimiento, como se plantea en el marco referencial.

Esta será la vía, junto con los estudios de caso subsiguientes, para obtener un panorama global de las condiciones de este grupo en la localidad, lo que incluye sus acciones y procesos vitales para constituirse en grupo sociocultural.

Las convenciones de manga/anime son recientes en Mexicali. Gracias a las iniciativas promovidas por el grupo Anime Mexicali^{1 5} (animemexicali.net) se han podido organizar convenciones semestrales desde hace dos años y una serie de cuatro eventos anuales enfocados al cosplay.

La utilización de un recinto gubernamental como el Centro Estatal de las Artes en Mexicali da cuenta de la inserción de esta clase de eventos en el ambiente cultural bajo la consideración, por parte de las autoridades, de exposiciones de productos y obras de arte aficionado, en su mayoría dibujos (*ofanart*), pero también puestas en escena (*cosplay*).

La dificultad inicial de Anime Mexicali para verificar sus eventos en ese espacio consistió en la falta de convencimiento por parte del Instituto de Cultura de Baja California, administrador del CEART, de que se tratasen de actividades más culturales que comerciales. Pronto, el grupo organizador convino en que dichas actividades debían presentarse como espacios de expresión de una comunidad que vivía cotidianamente cercana a productos artísticos de calidad comprobada por su abundancia en la actual cultura pop.

A partir de entonces, dentro del grupo y ante los responsables culturales, se ha establecido la línea central del apoyo a un grupo al que se le reconoce el potencial de poder expresarse en formas creativas a partir del manga/anime. Jamás, ni Anime Mexicali

^{1 5} La trascendencia de Anime Mexicali se relaciona con la facilidad con la que se le ha asociado, por parte del público mexicano en general, con la actividad otaku en la ciudad.

ni el ICBC, han considerado a la comunidad otaku mexicana como un grupo ‘contracultural’ ni integrado por individuos marginales.

En la apreciación oficial de la marginalidad, basta con un análisis de contenido al tratamiento periodístico de diversos casos para pensar en que esta idea se relaciona permanentemente con conductas antisociales dignas de los *cholos*, los *anarcopunks* o los *taggers* grafiteros de las bandas de delincuentes. Los otakus, tan simple como eso, no logran (ni les interesa) entrar a semejante categoría a causa de sus propios modelos conductuales (el *otaku* original japonés) y condiciones personales de hijos de familia de clase media con edades que oscilan entre los 12 y los 35 años y que en muchos casos, a edades avanzadas, incluso continúan sus estudios escolares.

Su retraimiento al espacio de su imaginación les aleja de una acción social concreta. Cuando se les compara inevitablemente con los *nerds* anglosajones se piensa en su dedicación a materias de la inteligencia, ya sean los estudios académicos o la creación de imaginarios. Su buena educación delata su inserción en la clase media con todo y sus pretensiones por sobresalir: el sueño de un viaje a Japón, como dicen algunos informantes, se erosionaría y perdería parte de su atractivo si consideraran su imposibilidad total por meras causas económicas.

Desde el principio, entonces, Ani México utilizó el slogan *La cultura de la imaginación*. El cultivo de una parcela cultural por parte de un grupo organizado sería suficiente para abrir las puertas de un espacio para la cultura legítima del Estado. Ante la falta de identificación de los otakus por parte de la mayoría de la sociedad mexicana, está claro el poco interés por preguntarse si se trata de un grupo contracultural o no, ni mucho menos peligroso.

Las dinámicas que se intentan narrar e interpretar en este capítulo son, por una parte, las convenciones como espacios abiertos de identificación pero también de vacío. Por otra, los foros *web* donde los fanáticos del manga/ani México pueden hablar sobre sus imaginarias en sus mismos términos con otros colegas.

La convención como estructura de ambiente a un nivel macro tiene la finalidad de reproducir los ámbitos de las convenciones extranjeras (japonesas, en particular) que, en tanto consagradas como lugares de reunión de grupos similares, están imbuidas de esa

aura de validez que otorga el ‘ser japonés’, esa condición que los otakus extraen de un ambiente repleto de productos, japoneses, que son los objetos de sus afectos.

Dicha puesta en escena, como las autoridades la entienden, consiste en la repetición de las diversas conductas y acontecimientos por los que la convención se identifica: venta e intercambio de manga/animé, proyección de animé, exposición de *fanart*, concurso y exhibición de *cosplay*, concurso de canto en japonés, venta de esclavos presidida por el maestro de ceremonias que es el director de Anime Mexicali y conferencias a cargo de invitados especiales, que por lo general son actores de doblaje venidos desde la Ciudad de México.

Estas son las características globales que se enmarcan en la convención y que se dan como muestra de la organización de las mismas en Mexicali. Algo que es digno de mención en la comentada relación de los grupos de otakus con la administración cultural es que esta siempre ha permitido que las convenciones hagan uso gratuito de las instalaciones.

1.- B gesto

Resultan reveladores los testimonios que los otakus hacen de su intención, velada por la pátina de las palabras, de ‘parecer’ japoneses, por imitar estas características del ‘ser japonés’ como lo entienden por las vidas y aventuras de los personajes de manga y animé y que encuentran cautivador.

Aunque se creyera privativo de la escenificación del *cosplayer* (el fanático que se viste como un personaje de manga y animé), el acto de ensayar incluso ante el espejo, como lo dice una informante a modo de confesión, los rostros y gestos de distintos personajes ayudan a representar estados de ánimo: chicos y chicas se sonríen y cierran los ojos y, en el mejor de los casos, alzarán un brazo para descansar la mano en la nuca, para expresar embarazo.

Si bien no se trata de algo tan simple como eso, pues en el espacio cerrado del grupo de tres o cuatro otakus charlando, es muy común entender este gesto entre muchos que se unen para evocar un sentimiento más complicado en su conjunto, como cuando se

les pide que expliquen sus motivaciones de forma más compleja y, muchas veces, emerge un nuevo y particular elemento: la ternura.

Chicas, pero también muchos varones, entornan los ojos deseando hacerlos más grandes, tanto y tan brillantes como los de los personajes de anime en los que se pueden leer diversos sentimientos humanos que se pueden reflejar incluso en la mirada acuosa que ellos evocan con gran concentración y seriedad o, según el gesto, con un candor que quieren hacerlo sentir ‘suplicante’. Tal y como lo lucen los personajes sometidos a una gran tensión dramática o romántica. Expresan este sentimiento con coquetería y sin ella, aunque sea sólo para apuntalar con frecuencia la credibilidad de sus disfraces y vestimenta.

Por supuesto, los otakus no están usando estas expresiones todo el tiempo, y en sus gesticulaciones, sobre todo en los puntos álgidos de la convención de fanáticos, pueden ser tan ordinarias o vulgares como las que más con la diferencia básica de la dirección que éstas toman.

Se trata de la dedicación a sus pares que se manifiesta en eventuales chillidos, V's de la Victoria con ambas manos acompañadas de sonrisas enmarcadas por los párpados apretados. Entonces basta con echar una mirada a los posters que cuelgan detrás de nuestro(a) otaku, en uno de los puestos de venta, para muy seguramente encontrar la imagen de un personaje que ofrece un aspecto físico al que el convencionalista de carne y hueso desea acercarse en gesto físico y vestuario.

Así, en la actuación alcanzada por formas distintas a exhibir, el fan otaku ya es su personaje, y caminando entre ellos se pueden encontrar variaciones de los gestos originales de los seres ficticios de las series y el cómic encarnados en los asistentes a la convención cuyo aspecto y disfraces hechizos no siempre son fieles a la idea original: una *Sailor Moon* de piel oscura, un Ryu (*Street Fighter II*) subido de peso y de carnes fofas.

Ade más, un *Hellsing* que por su vestimenta, carente de los accesorios pertinentes como el sombrero de ala ancha, pasa más bien por un gótico simple, una *Chi* que comete el error de moverse como humana traicionando su condición de hermosa autómatas al servicio de las apetencias de su amo, y además una galería de personajes que, o son demasiado sencillos para representarlos con mínima fortuna, o se pierden en los elementos como el traje genérico de guerrero ninja o samurai, por poner un ejemplo, que

se apoya en la gestualidad de los movimientos de artes marciales reales o ficticias que además se presentan fundadas en gritos y expresiones que serían incomprensibles si no proviniesen del contexto del anime para comprenderlas en su codificación a través del disfraz o de la preferencia por un determinado manga/anime.

Dicho lo anterior, se puede observar en el campo otaku que se ha vuelto constante la presencia de niños incluso desde los tres años de edad, para cerrar el rango entre los siete y los ocho, que gritan a todo pulmón ‘*kame-kame-ha!*’ (Goku, en *Dragon Ball Z*), y repiten distintas frases con la misma entonación con que lo hacen sus mayores.

Esto se observa con frecuencia y agudeza al recordar las opiniones que otakus al azar manifiestan al recordar, muchas veces con prisa, sus inicios en este mundo de fantasías, y los gritos y movimientos bruscos se han generalizado en eventos donde hacen demostraciones de este tipo como parte de los concursos de *cosplay*. Ello como muestra de que dichas actuaciones como reproducciones de múltiples gestos no quedan limitadas a la relación entre pares sino que se puede comprobar en minucias tales como los emoticonos (rostros formados por diversos signos ortográficos y lingüísticos que expresan sentimientos en conversaciones y mensajes electrónicos) muchos otakus adoptan para su escritura.

El sentido de las caritas infantiles y los gestos exagerados (en su énfasis muy marcado o en su simplicidad) estableciendo la diferencia a través de sus usos y frecuencias del otaku que los ensaya a profundidad con el neófito que incluso ha llegado a confundir estos gestos con burlas o puerilidad.

2- La convención - El ambiente elemental

La integración de los otakus mexicanos en grupos fue un reflejo de la necesidad de organizarse tal como demostraban los otakus de San Diego y Los Ángeles y pasaron varios años para que se llevaran a cabo las primeras convenciones en Mexicali, eventos desorganizados e improvisados alrededor de mesas llenas de videocasetes y discos que contienen temporadas completas de anime y películas con actores reales (*live action*).

Podría afirmarse que el desarrollo del *cosplay* inició junto con estos primeros eventos, y los primeros comités organizadores surgen de las peñas que se juntaban en

los tianguis (Independencia, Mexicali Tianguis) y las primeras tiendas (III Mundo, Neurona), que como espacios de reunión sellarían la primera imagen ‘‘contracultural’’ de los otakus locales.

La dinámica básica de la convención hasta el momento funciona alrededor de dos fenómenos: se efectúan eventos en el Centro Estatal de las Artes cada semestre y ellos son fenómenos nuevos que los informantes, provenientes de la tradición de los primeros otakus de principios de los noventa (que hoy tienen entre 25 y 35 años o más). Estos coinciden en ubicar como los centros donde hay una exhibición constante de personajes con vestuarios a veces hechos a mano, chicas que, como mínimo, desempolvan sus blusas y faldas escolares para interpretar a las colegialas japonesas que se repiten a lo largo de dos o tres géneros de manga/animé y que les permiten volverse, en ocasiones, indistinguibles para muchos de los asistentes.

Los códigos que se leen en sus accesorios y gestualidades dependen del argumento en el que se inserten, ya sean *Is*, *Azumanga daioh*, *Marshmallow boy* o, desde luego, *Sailor moon* o *Escaflowne*. También es común encontrarse a un guardia imperial de *Star wars*, de los que abundan dos o tres tropas marchando arduas por los salones de la convención devenida escenario donde el asistente es también un actor para la imagen general del espacio.

La repetición de un ambiente como el que los otakus observan en las convenciones de San Diego o acaso Tijuana y como el que pueden conocer vía electrónica. Esto con el objeto de aprender lo que es una convención japonesa aunque, insisten los informantes organizadores, lograr una estructura de ambiente parecida en Mexicali, fue algo que se logró hace tan sólo tres o cuatro años.

La convención, como desde su inicio tianguero, se estructura alrededor de las mesas, las cuales lucen copadas de copias de temporadas completas en DVD de animé, pero también de películas. Cada temporada incluye todos los capítulos de animé que se emitieron durante un periodo de ocho a diez meses. A diferencia del OVA (Original Video Animation), que son capítulos especiales que no forman parte de la trama principal y que son grabados para el consumo inmediato a través de VHS o DVD. Un DVD por treinta o cuarenta pesos; tres por cien pesos, y muchos otakus que no se atreven a pisar un tianguis con la asiduidad requerida descubren el espacio a rebosar de material nuevo

(pero no desconocido) como una zona para establecer la red personal de la que la afición se alimenta.

La mesa es entonces la excusa para acercarse al vendedor, que informa sus datos generales y formas de localización electrónica y con frecuencia, asegura una informante de nivel educativo medio superior, por el módico precio de uno, dos o los DVD's vírgenes que sean necesarios, pueden hacerse de nuevas adquisiciones para su colección y queda claro, cuantas más preguntas se hacen, que el material expuesto es mínimo frente a la cantidad que se puede conseguir gracias a la buena disposición de los vendedores, otakus como los participantes.

3- El cosplay

Mientras tanto, los *cosplayers* se apropian del personaje a través de su exposición. Muchos participantes coinciden en que son 'ilegibles': las chicas con uniforme escolar no requieren mayor explicación, pero la jovencita con uniforme de capitana de nave espacial cargando una llave gigante hecha de cartón y cubierta por medias de encaje. El individuo de grandes dimensiones vestido de negro, con la cara pintada cual mimo y una cubeta familiar de Kentucky Fried Chicken a manera de sombrero, o los otros jóvenes con camisetas de Megadeth cargando un Pichu (*Pokemon*) de peluche y tocados con orejas de conejo ya son invitaciones a preguntar por la constitución del personaje.

Los paseos de cada personaje encarnado en los asistentes alrededor de la convención son giras panorámicas para su presentación en el escenario donde se muestran y se entienden a sí mismos como parte del atractivo plástico de los eventos, y es que existe el acuerdo de que 'para que parezca' convención tiene que haber color, y esta noción de lo estético pasa por las pelucas, las faldas, las uñas, la pintura, los estampados, las capas, el disfraz entero como la clave argumental de su puesta en escena.

Entonces, una distorsión en el escenario de la convención, una nota discordante capaz de movilizar a la masa: a mediodía, tres chicas japonesas han entrado al salón, el uniforme escolar corto de verano y el gestolánguido alternando con sonrisas chillonas y gritos exclamatorios, conduciéndose con paso negligente por los puestos de venta, y durante las horas restantes se oyen comentarios sobre su presencia y se descubren

opiniones sobre lo evidente que es por ejemplo que una importante cantidad de los mil quinientos a dos mil asistentes acuden sólo para ver el *cosplay*.

Algo similar puede percibirse en eventos como el Geek Fest, celebrado en el CEART, donde un pianista chino interpretó al teclado numerosas piezas de videojuegos legendarios como *Chrono trigger*, *Castlevania* o el clásico *Super Mario Bros.*, y el público no podía dejar de mirarlo ‘‘Es que son especiales’’, ‘‘Los japoneses lograron en décadas lo que nosotros no hemos podido en siglos’’ o ‘‘¿Sabías que los asiáticos tienen una región especial en el cerebro que les permite entender su música tradicional?’’ son expresiones que los ponen en la sintonía de apreciaciones confirmadas por las opiniones de sus asistentes, no sólo varones, que no podían quitar los ojos de la colegiala japonesa, actitud respecto a la cual se había quejado una tal ‘‘Akeni’’ en el foro local anime.mexicali.net: ‘‘Los japoneses no somos monos de circo’’, siguiendo el hilo abierto entonces al tema de la ‘‘naggi’’ de la raza amarilla por la que el otaku suspira alientando el atractivo de la presencia en la convención de émulos de la colegiala Gogo Yubari (*Kill Bill*), quien para muchos asistentes es la verdadera heroína de la película.

4.- La estructura de ambiente en el escenario

Esto se vuelve un espectáculo que se aprecia como en un mercado de carne, pero mucho más colorido y multirreferencial. Hay una tensión sexual que se conecta con la propia del manga/anime, al menos en las apreciaciones de las fantasías otakus que se asocian parcialmente a la imagen del consumidor que no tiene mucha vida social. ‘‘Yo casi no salgo, pero vengo aquí a comprar y a ver qué hay’’. Esta condición es conocida por los otakus que entienden las implicaciones de este apelativo, ‘‘Pero yo no soy otaku, ¿eh?’’.

Hay un silencio general en el pequeño grupo de asistentes, muchos de ellos portando un mismo atuendo *cosplay*, cuando, entre la algarabía de la comunidad, llega un sujeto con camiseta negra y zapatos lustrados que grita: ‘‘¿Es cierto que ustedes son perdedores?’’.

En la observación de los actos y reacciones de los asistentes a estos eventos se vuelve difícil encontrar los significados de los gestos y los símbolos desde una dimensión verbal: los otakus no hablan mucho de sí mismos, pero se vuelve inevitable leer sus

accesorios: ‘I love yaoi’, y se esperaría por lo tanto ver a su portadora más adelante en una situación que, en la intimidad del grupo, delataría una tendencia homosexual como corresponde al género yaoi, que narra historias de temática gay, pero con el transcurso de las horas se observa que eso no pasa: se tiene que entender entonces el pastiche colorido de la convención, hay que recurrir a las historias detrás y, en el caso del campo, considerar la conducta antes descrita: los chicos y chicas con orejitas de conejo se pasean y se buscan para leerse el gusto por cada género y, en lo particular, la historia de manga/anime con sus argumentos predilectos, el gran flujo de sentidos comunes que unifican a todos los grupos de fanáticos (lo sean de los videojuegos o historias románticas o pornográficas) en la convención.

En el proceso de comercialización de la convención es constante la venta de comida japonesa. Es un elemento del ambiente, una clave de la apropiación y, a decir de los informantes vistiendo *cosplay*, lo único que podrían comer como parte de la representación en el momento, y ellos quisieran en el momento contar con un tatami (alfombra tradicional) y un hibachi (hornillo) para almorzar ahí mismo, como en una actuación, y aún cuando reconocen la necesidad de conservar su propia personalidad, los gestos y el aspecto general responden constantemente, cuando les pregunto, a los guiños y signos faciales y movimientos que deben ser consecuentes con el personaje que desarrollan mientras comen.

Sobre este mismo punto, la perspectiva utilitaria del sushi vuelve a emerger cuando veo a la entrada del CEART un carrito de venta de rollos de sushi y pollo estilo teriyaki que, en días normales, atiende por lo general a un público urbano que no tiene idea de Japón más allá de algunos datos socioeconómicos básicos bien conocidos por Occidente.

5.- La dinámica en el espacio

Las mitologías que cada otaku se construye sobre Japón son, para muchos informantes, los ingredientes centrales de los primeros impulsos por conocer al país, la profundización en su historia y sociedad marca la diferencia. Un trozo de sushi deja de ser alimento para

ser recargado con los significados de los gustos personales muchas veces extraídos del argumento.

‘‘Como comían en Evangelion’’, ‘‘Así se me figuraba que sabía el arroz blanco en el restaurante de la Champú (Ranma ½)’’. Todo lo relacionado con una conducta aceptable para los miembros queda asignado a través de una comparativa entre escenas de los diferentes animees que es un alarde de conocimiento, condición para ser el personaje, que se representa.

Las reglas sistemáticas en el otaku y su comunidad quedan así condicionadas a conductas acordadas: los participantes saben que una opción atractiva de mostrarse como tales es el concurso de canto de canciones en japonés (J-Pop), que nunca están correctas o incorrectamente interpretadas, sino que aparecen como un abanico del gusto específico del convencionalista.

Desde temprano se empiezan a instalar las tarimas y el equipo de sonido para que los espontáneos se presenten a cantar y los aplausos y ovaciones y carcajadas le acompañen ya medida la pieza y sus conocimientos fonéticos del japonés les granjean la complicidad de la asamblea: por lo general, no conocerán el idioma y difícilmente van más allá del puñado de vocablos integrados a sus vidas cotidianas, pero eso no importa. Su esfuerzo por cantar la canción se recompensa al identificarse como reconocimiento y a veces código de entrada al grupo. Por eso, cuando un asistente sube a interpretar *Hey, Jude* (The Beatles), decide no terminarla anticipando las rechiflas seguidas inmediatamente de aplausos comprensivos.

Este concurso tiene valor de asignación pública porque sus códigos lo son también: no debe sorprender que, a pesar de su talante reservado, muchas veces aderezado por un desprecio por los componentes del mundo exterior, los otakus no tengan problemas en animarse a comparecer espontáneamente ante sus colegas. No se trata de miedo a sentirse reducidos sino del orgullo de saberse identificados.

En este tenor, los otakus saben que no pueden mostrarse en público sin considerar lo que sus características significan para los otros. Ellos se atreven a sobrepasar la censura con su vestimenta o sus actitudes: por ejemplo, hay jovencitas que se apropiaron

del fetiche de la *gothic lolita*¹⁶ vistiéndose como muca mas francesas a la moda del siglo XIX con cofia, mandil y medias de encaje en imitación de personajes consagrados por años como *Rozen maiden* o *Darker than light*, para participar en los eventos. Lo mismo que los luchadores, samuráis, colegialas, pokémonsters o guardias imperiales.

Por eso se presenta un rompimiento que muchos participantes ratifican por unanimidad: no salen a la calle vestidos así. No viven en sus personajes ni se integran a los grupos a partir de un aspecto físico unívoco ni mediante un código uniforme que, además y por eso, sea ‘contracultural’. ‘¿Para qué saldría así?, no gano nada porque nadie sabe lo que quiero decir’, ‘En mi casa ni saben que me visto así, yo creo que ni aquí porque no todos me reconocen’, ‘Me moriría de vergüenza si supieran’, ‘Tengo mucho miedo de que me hagan algo en la calle’.

6- Los jugadores

‘¿Es cierto que ustedes no tienen vida?’, se repite la pregunta y una otaku en su presentación de la gata Felicia (del videojuego *Darkstalkers*) mueve dos veces la comisura izquierda de los labios y se da media vuelta golpeando sin querer al in pertinente con su cola blanca.

Al mismo tiempo, una empleada de intendencia del CEART, de largas canas, pasa junto a un grupo de videojugadores que exclaman alegremente con la broma: ‘*Mren nomás, otro Inuyasha ...*’ (referencia al protagonista andrógino de dicho anime, de larga cabellera blanca y orejas de gato).

Los videojugadores comparten, a su propio juicio, numerosas referencias, acercamientos y gustos con los seguidores de manga/anime por el hecho de que ellos mismos lo son. Sus intereses por el videojuego trascienden este límite y los llevarán a otro campo. Es sugerente observar los movimientos agitados del jugador sobre la palanca de la máquina y su semejanza con los manoteos angustiosos que los otakus dejan escapar para hacerse notar en una de las ruidosas mesas de venta asaltadas por un público masivo.

¹⁶ Como otros tantos que se mencionan en el presente documento, este sería, por sí mismo, material para otra tesis. El elemento ‘Lolita’, apuntalado por el kawaii, funciona como canal para fantasías, sexuales o no, en las que la convención, si bien no puede verse como un ‘mercado de carnes’, se convierte en escaparate del fetiche asiático, muy propio del varón occidental, que está muy presente tanto en dicho espacio como en la Web. Ver Anexo #3.

Cuando se les pregunta, los *gamers* ofrecen una interpretación de primer orden, es decir, las que nacen en las opiniones propias de los informantes, sobre su relación con el manga y el anime. Es común ver a varios de edades superiores a los treinta años opinando que ellos vieron el surgimiento del movimiento, aunque es un fenómeno, el de la perspectiva propia.

A este se acude al entrevistar e interpretar a los otakus en situación, quienes no se limitan a pensarse como tales sino que intentan plasmar algunas diferencias con el ‘otaku original japonés’, siendo éstas el motivo último de la presente investigación: muchos improvisan competencias deportivas de carreras y luchas en la explanada adyacente al salón, otros se organizan en pequeños grupos y todos socializan, siempre en el espacio del ambiente fijado por los otakus participantes, que intenta parecerse siempre a las convenciones que pueden verse en Internet.

7.- Asociación de los otakus

Las interpretaciones de segundo grado, las que el investigador puede hacer a partir de su experiencia con sus sujetos, vienen con las comparaciones: ‘*Yo no soy tan otaku, pero a veces sí me siento como el de Densha otoko*’, ‘*Yo tengo mis etapas en que no salgo de mi cuarto pero sí puedo salir y relacionar me*’, ‘*Sí, la verdad es que sí me parezco a los otakus japoneses que no piensan en otra cosa que, tú sabes, eso ...*’, y esto conlleva la observación de sus actitudes específicas en la comunidad otaku.

Tales demostraciones de asociación se manifiestan generalmente en la actuación en la estructura de ambiente, en la posibilidad de expresión espontánea que ofrece el otaku que de pronto empieza a luchar con otro sin perder la sonrisa ni, en ocasiones, un acento de japonés chapurreado, en una escena extraída de un anime y vuelta a montar en la fila de entrada al salón de la convención o frente a un puesto de venta.

Otro ejemplo es la actitud del otaku que, al preguntársele, trata de resumir lo mejor que puede la historia de su afición, un minuto antes de reintegrarse corriendo a la fila del sushi y constituyéndose así en ‘modelo nativo’, en este caso, un otaku japonés ideal (como el *hikikomori*, que vive únicamente para sus aficiones), que en realidad está respondiendo a la idea básica del otaku según la Internet.

Ahí se descubre la asociación individual a una idea (el otaku obsesionado que disfruta a cada momento del manga/anime sin tener mayor contacto con el resto del mundo) antes que una identidad grupal formada ante una línea de acción: *‘Pues yo empecé viendo las caricaturas del Canal 5 porque yo creo que me dejaban sola mucho tiempo y no tenía otra cosa que hacer’*. *‘Mi mamá prefería ponerme Los Caballeros del Zodiaco antes que regañar me por mis travesuras y para entretenerme’*. *‘Siempre estuve sola en mi cuarto viendo mucha televisión’*.

Volviendo al aspecto exterior, encontrarse con los otakus congregados en la convención o incluso antes de entrar a ella puede recordar la noción general que el público tiene de los grupos de *darks* o *góticos*: los rostros muchas veces compungidos, o a veces alegres según el caso, por el personaje que representan. Los participantes aparecen velados por una respuesta constante a los otros que interpretan una participación desde la manifestación latente de su personaje, pero sin desprenderse nunca de su personalidad propia.

Lo anterior sirve como ejemplo del espectáculo de grupos de, mínimo, dos otakus que sólo parecen tales por la interpretación de un personaje a causa de sus charlas cotidianas y sus movimientos mucho más naturales, como de calle.

En la interacción de la comunidad otaku, estos momentos usualmente aparecen alrededor de las mesas y los puestos de venta y también en el escenario, dando lugar a eventuales ‘vacíos’ en los que la ‘actividad otaku’ cesa por unos instantes y, mientras vuelve, el fan regresa a sus quehaceres y circunstancias ajenas a su afición.

8- Otakus fans

Sin embargo, los momentos ‘huecos’ de la convención, en donde no ocurre ninguna acción inmediata e identificable, se alegran cuando un evento central tiene lugar y es entonces cuando el equipo de sonido anuncia la presentación. De pronto, uno de los actores de doblaje que interpretan en español a diversos personajes como Goku (*Dragon Ball Z*, Mario Castañeda), *Inuyasha* (Inuyasha; Enzo Fortuny) o incluso Homer Simpson (Los Simpsons; Humberto Vélez).

Así, entre el griterío, se percibe la unidad a brazos alzados y gargantas frenéticas por primera vez si exceptuamos el concurso de canto que en realidad no arrastra a la mayoría de la multitud otaku con la contundencia de las figuras arriba mencionadas. La expresividad de la asamblea da cuenta de su capacidad pulmonar gritando y ovacionando cuando a petición general Castañeda abre su participación adoptando la posición de ataque de Goku y grita ‘*Kame-kame-ha!!!*’ y la voz, oh sorpresa, le sale ‘*¡guadita!*’ a la de su personaje consagratorio y cuando los otakus vuelven del impacto lo que sigue es la sesión de preguntas y respuestas en la que los asistentes aceptan cada palabra del invitado de honor con risas y sonrisas de veneración.

Acto seguido, hay una presentación a manera de charla del invitado de honor con los convencionalistas, ya debajo de la tarima, y continúan los interrogatorios. Vuelve a entrar la prensa invitada, que antes ha tenido una sesión exclusiva con los invitados especiales, y mientras uno de estos, actor de doblaje, habla sentado a la mesa ante los micrófonos un rosario de otakus desfila tras él: un Goku, un Super Mario, una Mai Shiranui (*Samurai shodown*) y otros *cosplayers* incomprensibles, todos sonrisas.

Paradójicamente, en estas actitudes no se aprecia tanto al otaku como al ‘fan’, al ‘groupie’ que va tras su estrella favorita y el código por el que se conducen, hasta por sus gritos intermitentes, es el de los seguidores de las *popstars* hasta que se empiezan a observar algunos gestos (el *kamekameha* de un Goku o el rostro desencajado de una colegiala de *True tears*), entre los otakus cercanos a Fortuny en la foto del recuerdo y entonces el espacio se vuelve a activar bajo el ‘código otaku’ y el ambiente del momento vuelve a conectar con el ambiente general de la convención.

Esta teatralidad que aparece en el escenario de la convención está respondiendo así a la presentación de la imagen: un vampiro de *Castlevania* saluda a un pequeño en compañía de su padre quien en cuanto le pide una foto con su hijo permite la transformación del *cosplayer* en un amenazante y siniestro príncipe de la noche.

9.- Las personificaciones

Un efecto interesante de esta escenificación masiva que es evidente desde la entrada a la convención es el de los *persocom* practicantes de *cosplay* que participan, inbuyéndole

de su estilo manga/anime específico, en las ‘ventas de esclavos’ donde cualquier asistente puede adquirir a su personaje predilecto desde la módica cifra de un peso, lo que no impide que numerosos ‘lotes’ sean rechazados con frecuencia. El vampiro es vendido en trescientos pesos y un Inuyasha por diez. Los felices compradores (porque se les ve felices) tienen derecho a disfrutar de su compañía durante una hora y media al término de la cual hay una nueva cita en el calendario para iniciar la segunda etapa de la actividad.

Bajo la amenaza inicial de dar veinticinco vueltas a las instalaciones, que arranca carcajadas, el maestro de ceremonias invita a los *persocom* a colocarse tras la línea de salida para la carrera y después de dos vueltas cada uno de los esclavos sube al tarima y grita al micrófono: ‘*Lo que yo hago por mi amo*’, para así ganar su libertad.

Una lectura que puede hacerse del *persocom* es que es una actividad lúdica en donde el *cosplayer* interpreta, dramatiza, a su personaje durante el lapso fijado, pero en realidad ninguno de los dos tiene el talento para expresar sus imaginarios así, y es mejor ponerse a platicar dando la enésima vuelta por las mesas de la convención hasta que esta termina.

Cuando, en contadísimas ocasiones, otakus locales se han reunido para celebrar sus aficiones, lo han hecho en torno a la organización de pequeños eventos bajo un mismo techo: un grupo de videojugadores se ubica en el rincón destinado a las consolas y viejas ‘naquinatas’ de arcadia, otro sector se instala en mesas destinadas a concursos de ‘cartitas’ de *Yugi-oh!* y varios más instalan mamparas o se valen de algunas paredes para exponer su fanart: dibujos a lápiz, acuarelas o hasta óleos de sus personajes más entrañables del manga/anime, donde se distingue una vieja escuela de universitarios que reproducen escenas y figuras de *Los Caballeros del Zodíaco*, *Street Fighter II*, *Supercampeones*, *Dragon Ball Z*, *Robotech* o *Mazinger Z*, y otakus de más reciente cuño que han variado sus gustos gracias a una oferta masificada y multiplicada, estampando en el dibujo motivos de *Naruto*, *Digimon*, *Escaflowne*, *Bleach* o *Cowboy bebop*, una variedad compartida por una importante cantidad de asistentes que los hace trascender los simples géneros para obedecer centralmente, como se verá, a la filiación personal a cada faceta de la fenomenología otaku.

10.- La apariencia del otaku en sus espacios

Los otakus locales dejaron de ser localizables en Mexicali por parte de cualquier observador externo como ‘‘contracultural’’ en la medida en que se les consideró (y ellos se asumieron como) dependientes de los productos de la industria cultural. Así resultó más fácil alejarlos de la parcela compartida por las tipologías (*antisociales*) ‘‘choló’’ o ‘‘anarcopunk’’ para identificárseles como asociados al gusto y apariencias del ‘‘geek’’ en oposición al talante (*asocial*) del ‘‘freak’’ refugiado en la tradición endogámica que se unifica por su rechazo pasivo al *status quo* de la clase media a la que en abrumadora mayoría pertenece.

Esta noción hace referencia no tanto al origen histórico como a la conformación típica del grupo que se define por sus funciones, por lo que aspira a ser y por las asociaciones que sus integrantes hacen de sus vidas (en un ejercicio constante de personalización y recuerdo de los argumentos del manga/ani me) con los contenidos a los que su afición les expone. Para quien pueda observarlos, este gusto es generador del grueso de los comportamientos externa e internamente vinculados al *ser otaku*.

Tal consideración sobre el origen y características del otaku mexicalense es lo que puede concluirse, en parte, de las respuestas constantes de los seguidores de manga y ani me que dudan de las posibilidades de su grupo de erigirse en instrumento contracultural para incidir en la sociedad, pues a primera vista se observaría que el principal de los mayores intereses de los otaku sesionando en cualquier convención de fanáticos es la política:

‘‘A mí no me interesa nada de eso’’, ‘‘Todo es la misma porquería’’, ‘‘Los políticos son reptiles gigantes ocultos tras un traje y con apariencia humana’’ o ‘‘Yo nunca voy a votar’’ son expresiones comunes en aquellos a quienes se les inquiere sobre el tema, y esa misma actitud es compartida en términos generales con las temáticas que impliquen un acercamiento con los procesos ideológico-filosóficos que configuran la mentalidad dominante sobre valores trascendentales y corrección política, lo que, a decir de los otakus más reflexivos o con quienes se puede llegar más lejos en una charla ‘‘off-topic’’, obedecería a un aburrimiento general que testimonia el rechazo a las condiciones exteriores, que les habrían predispuesto a su refugio en la alteridad otaku.

Algo notable de las relaciones entre los grupos de fanáticos es su condición de agrupaciones independientes y dispersas que operan en la forma de sesiones de apreciación de anime, mismas de las que no saldrá ningún resultado ni expectativa que no sea acaso el compromiso de una nueva cita.

Así, las convenciones de manga y anime no son un espacio de encuentro orientado a la presentación en sociedad de un grupo bien estructurado por un solo interés: más bien se puede entender, por palabras de un grupo de seguidores de las películas dirigidas por Hayao Miyazaki, como el resultado final de una serie de encuentros y operaciones logísticas, claro, pero esencialmente de un conjunto de pequeñas necesidades manifiestas por cada grupo que desea incluir su nicho. A partir del desarrollo de éstos bajo la dinámica de la convención, es posible entrar, en contacto con otros fanáticos de intereses comunes pero más especializados que incluso poseen la característica de ser excluyentes ante otros nichos.

Cuando asistí a las convenciones pude tener la certeza de que todo contacto personal con cualquier participante no pasaría del intercambio de saludos elementales (tampoco es muy válida una pregunta por su anime favorito si se desea empezar a profundizar con el/ella desde el primer momento) y hay fanáticos que opinan que esto se debe al conocimiento de la gran mayoría de los participantes con que los convencionistas cuentan luego de haber pasado varios de estos eventos.

En ellos, pueden ponerse en contacto con los mismos grupos de otakus ‘*No es que sean groseros, es que no hay nada de qué hablar*’. Lo que no querrá decir que se debe atribuir una actitud reservada a sus malos modales, que son un asunto personal, si no que, como el investigador puede inferir de diversos testimonios, los convencionistas acceden a los eventos con un solo objetivo, haciendo de estos un espacio sin mayor atractivo para el público masivo local que no comparte la misma afición y que se sentiría ajeno dentro de un galerón caluroso anegado de aisladas peroratas en ‘japañol’:

Muchos fanáticos hablan en ocasiones utilizando cortesías en japonés intercambiadas con su idioma materno. No son de extrañarse las expresiones sacadas del anime o de algún videojuego, como tampoco intercambiarse saludos respetuosos (*ogenki desu ka?*; *otemo genki desu, arigato*; *genki desu, konbanwa*. ¿Cómo estás?; Muy bien, gracias; Bueno, buenas noches).

Una estudiante con el uniforme de colegio japonés, un guerrero-dios de la muerte (*shinigami*), un peleador salido de un videojuego como *Fatal Fury*, *Street Fighter Alpha*, *Darkstalkers*, *Mortal Kombat Ultimate*, *Samurai Shodown*, incluso personajes de *Kill Bill*, un chico con el mismo peinado del protagonista rubio (aunque perfectamente japonés) de *Deathnote*, dos o tres (o 12 o 13) Caballeros del Zodiaco, un pelotón de Super Saiyaines expulsados de *Dragon Ball Z*

También hay un equipo más o menos completo de *Supercampeones* (un atuendo mucho más fácil de improvisar), un fontanero de bigote y gorra roja, o verde, pequeñas *Sailor Moon*, Júpiter o Saturno, camisetitas, muchas camisetitas, aunque se observa un chispazo de la moda geek de adornarlas con leyendas sarcásticas donde la haya o marcas de productos retro para sustituirse las prendas que se sospecharían importadas desde Tokio o San Diego, sin olvidar que el toque local de la convención entre otros, viene dado por el ‘‘comic americano’’ y la formidable cantidad de referencias a los comics de las editoriales Marvel y DC Comics, pero también al canal de paga Cartoon Network y sus productos de animación fallidamente emparentada, según los citados seguidores de Miyazaki, con las cuadradas y casi inmóviles caricatures coreanas de la presente década.

Este *collage* es todo cuanto tendré a mi disposición al inicio de mi visita partiendo de la visión conjunta de las referencias como una curiosidad que habla del consumo despreocupado que ha obligado a los participantes a valerse por sí mismos recurriendo a Internet como principal proveedor, y teniendo a los grupos de convencionalistas como distribuidores esenciales de copias de las copias de manga, pero sobre todo de anime.

Otro nicho especial lo ocupa el *merchandising* periférico que puede utilizarse como lenguaje del fanatismo (*fandom*) para ubicar las tendencias de los usuarios y así clasificar de inmediato según el orden al que pertenezca cada categoría argumentística que no establece una jerarquía, que es innecesaria.

Más bien, se trata de un campo que puede favorecer interacciones personales que no toman como principal prioridad el hecho del ser otaku, pues aquí lo que importa es la comunicación intereses y deseo específicos (conocer un anime que sólo otros dos asistentes a la convención adoran) que echa por tierra la pretensión de un campo unificado, como muchos de los mismos fanáticos perciben que es el mundo del otaku

japonés, por el hecho de que las noticias que les llegan siempre hablan del mismo comportamiento reclusivo.

Una joven artesana (que nunca se había interesado ni conocía el manga/anime a profundidad), asistente a una de las últimas convenciones de 2007 instaló un puesto de venta de libretas encuadradas por ella misma con papel reciclado hecho cartoncillo con hojas secas como ornato. El primer día no vendió ninguna. Sin embargo, estando presente en el evento desde la mañana hasta la última hora de la tarde, le sirvió de mucha amplia observación que el ocio le permitió.

Mientras los otakus se acercaban a tocar sus productos y a veces mostrar gestos de admiración para luego retirarse sin comprar nada, pudo leer la multitud de códigos coloridos impresos por todo el recinto hasta en la ropa y pertenencias de los participantes, y las reglas de la atracción que de alguna forma mutan y se reinterpretan, con inexplicable rapidez para quien no pertenece al campo, para fijar los encantos que capturan a este estamento de consumidores.

Por eso, no se desanimó y decidió volver al segundo día de actividades: la noche anterior se conectó a Internet y se dejó llevar por el arcaísmo de personajes y sentimientos ofrecidos por el *fandom* que tiene en el ciberespacio otaku su verdadera territorialidad y pudo encontrar, no sólo respuestas a muchas de las sorpresas codificadas que circulaban por la galería principal del evento, sino además la clave de la carencia central de su producto, tal y como el exigente público lo desdeñó.

Al día siguiente por la mañana se presentó con sus libretas adornadas con estampados de *Doraemon*, *Hello Kitty!*, *Strawberry Shortcake*, *Pucca*, *Ranma 1/2 Digi mon* o incluso *Astroboy*. A mediodía ya no le quedaba ni una sola. El precio, veinticinco pesos, no había sido castigado y nuestra chica no había echado a andar ninguna oferta: simplemente, tales artículos dignos de colección eran mucho más atractivos de lo que el precio anunciaba: eran *coleccionables*, y la vendedora ni sabía de lo que se estaba deshaciendo.

En los grupos otaku que se reúnen durante las convenciones (asumamos que esta es la única clase de eventos en los que el observador podría hablar de ellos desde una concepción parecida a un ‘‘campo unificado’’) se puede observar a cada una de las incontables células que antes hemos clasificado en forma muy sucinta como una isla que

se integra dentro de la categoría ‘otaku’ sólo como una consecuencia en general inevitable de la relación de los aficionados con algunos de los múltiples productos de esta industria.

Las primeras relaciones o tan siquiera acercamientos con los otakus señalan la permanencia de una identidad global que en realidad no es sostenida, contrario a lo que pudiera pensarse de entrada, por un discurso en articulación continua.

Más bien lo que tenemos aquí es una colección de significados según el gusto, que responden a intereses particulares, esto es, identidades intercambiables en el juego personal, como en el *cosplay*, que son, en instancia última, las que permitirán que pensemos en una identificación plena con la noción de un ‘fanático’ de la animación japonesa.

El otaku local, a decir además de su lenguaje cotidiano, no está inventando un discurso, sino que ha traído, y está adaptando, una discursividad que debe ajustarse al lenguaje diario con el que pueden comunicarse y al mismo tiempo crear los foros virtuales donde todo es lengua escrita que tienen a su disposición para llevar a cabo su posiciónamiento ante la sociedad.

11.- El otaku en la dinámica de los foros web

Siendo Internet el principal medio por el que los otakus adquieren información, no sólo sobre su condición, sino esencialmente sobre novedades para la obtención y transmisión de manga/animé, es necesario un acercamiento. Los consumidores se conectan avidamente a Internet cada vez que pueden a través de los cibercafés pero, con base en la experiencia de los informantes, por lo general de clase media, cuentan con conexión de banda ancha en casa.

El uso del foro, donde pueden abrir conversaciones sobre sus temas favoritos, está ampliamente divulgado en Mexicali gracias a una web en particular: animemexicali.net.

Página oficial en Internet de la organización del mismo nombre, publicita las actividades de esta para organizar y difundir las actividades de las convenciones. Los participantes en su foro, previo registro gratuito, pueden acceder a los diferentes ‘hilos’ o conversaciones en torno a diversas temáticas: series de animé y manga, música pop

japonesa, *mangakas* (dibujantes) favoritos, televisión, *cosplay*, *fan art*, *gamers* y propuestas de hilos fuera de categoría.

Con tan sólo unas pocas lecturas iniciales, el visitante puede percatarse de un posicionamiento formal: ‘‘Los otakus somos buenos’’. Al o largo de diversas charlas es notoria la repetición de declaraciones sobre la ‘‘simpleza’’ de la vida otaku y lo agradable que es estar todo un día o un fin de semana completos disfrutando del manga/ anime. El tono y sentido de sus expresiones se refiere constantemente a una voluntad de elección. Acaso sin saberlo, están rompiendo con el estereotipo del ‘‘otaku original’’ que no sale de su cuarto porque no le queda otra opción.

La fant asía i nterviene a cada momento ahora en marcada en su experiencia otaku y cómo se desarrollan sus vivencias. Ahora, lo importante es el contacto de las fantasías gracias a la exposición libre de la personalidad. Bastante elocuente es un hilo llamado ‘‘en qué anime te gustaría vivir?’’, que intenta encontrar los motivos de la compenetración del otaku en sus argumentos predilectos, a través de un ejercicio tan simple como la extrapolación de elementos cotidianos.

Tamiko:

a mí me gustaría vivir en:

- School Rumble: xD para mirar el Zoológico de Hari ma, escuchar a ese tipo pervertido que siempre dice "D", a la mi kot o pegandole, a Tenma- Chan [*.*] tras el tipo que parece alien, y que pasen un montón de cosas raras: O como Harry M Enzie y Hari ma Kenji [si habláramos todos con pronunciación Japonesa, en esos nombres no habría mucha diferencia]
 - Rozen Maiden: Hm que una muñeca te pida que le becas la rosa mística esta canchón xD
 - Naruto: Solo en la aldea de SUNA para andar persiguiendo a mi Kazekage
 - Clover: Cyberpunk rules!!!
 - de Tsubasa Chronicles, escojo: el Mundo de Oto, o Fairy Park, los dos me encantan, y el Hfle [asi se escribia no?]
 - Hellsing: siiiii natar vampiros!!!
 - KIM NOZO XD es lo mismo que Japon, pero yo siendo Haruka, tal vez.. uu
- xD y ya no se me ocurre otro, cuando lo piense mejor les aviso.. XD

M nami:

A mi en el de Card captors Sakura.ja ja todos son de masiado amables ja ja ja y tener ese tipo de poderes.. ne gusto mucho .
 -**Full metal panic**...ser protegida por un soldado papichulo ..a quien no, ademas de que son muy independientes y andan en trotes militares !! alumnos de prepa ..que original no ?
LOS UNIFORMES ME ENCANTAN!!

karo:

uh mmm seria genial estar en hellring y pertenecer a hellring como aprendiz de alucard *-* ohio ke se....pero no como persona normal ni nada de eso, no gracias.....
 definitiva mente blood+ al lado de saya &hagi *-*
 ikkitousen justa mente cuando los tres reinos se enfrentan busourenkin y pelear al lado de toki ko san
 rurouni kenshin.....por kenshin *-* no importa de ke forna jeje
 shakugan no shana y ser portadora de la llama del cielo alastor
 tengen toppa gurrenlagann para ayudar a sii mon XD
 seria genial ser un kresnik en trinity blood..... jeje
 beber la sangre de los vampiros ^^
 jaja klaro!! kien no kisiera poseer poke mon's!!!! bueno io sii!! jeje ^^ seria genial
 uh mmm kreo ke ia ne emoci one asi ke ahi le dejo.....

Hay además un espacio especial para preguntarse entre todos dónde compran su manga. Y hay una constante casi unánime: la tienda Mundo Vid, en la Plaza La Cachanilla en Mexicali: ‘¿en donde más?’, inquiera uno de los foristas. Mientras, otros más recuerdan que muchos de los consumidores locales acuden a comprar a la tienda Shjo beat, en Calexico.

Otra tienda es Librolandia, en el centro de la ciudad, plena de manga hentai: de repente, ante la oscuridad de la referencia, la conversación se pierde por completo en señas sobre su ubicación exacta y el hilo se puede dar por terminado, como muchos otros, que citan sobre citas sobre citas, concentrándose en temas que nada tienen que ver con el original.

Un hilo particularmente rico en el elemento estructural de posesión es el de “M COLECCIÓN DE MANGA ES...”, en donde su autor invita a los participantes a compartir el inventario de sus productos:

intinto:

Me gustaría que en este post pusieran los mangas que tanto trabajo les ha dado coleccionar.
Esta es mi colección:



GTO 25 VOLUMENES COMPLETA
 MARMALADE BOY 8 VOLUMENES COMPLETA
 EVANGELION 9 VOLUMENES
 COWBOY BEBOP 3 VOLUMENES COMPLETA
 A.I. LOVE YOU 8 VOLUMENES COMPLETA
 ANGELIC LAYER 5 VOLUMENES COMPLETA
 INUYASHA 5 VOLUMENES
 GRAVITATION 3 VOLUMENES
 SHAMAN KING 32 VOLUMENES COMPLETA
 AI YORI AOSHI 5 VOLUMENES
 TEN HO TENGE 4 VOLUMENES
 SAMURAY X 28 VOLUMENES COMPLETA
 LOVE HINA 28 VOLUMENES COMPLETA
 NARUTO 7 VOLUMENES
 LA NOVI A DE ACERO 3 VOLUMENES
 CLOVER 4 MANGAS
 RANMA 38 VOLUMENES COMPLETA
 CHOBITS 8 MANGAS COMPLETA

xxxHOLI C 2 VOLUMENES
ANGEL SANCTUARY
DNA2 10 VOLUMENES COMPLETA

Taniko:

Mi colección no es tan decente... pero, al menos todos me los regalaron n/
Naruto tomo 4
Cliver tomo 1 [Único comprado por mí u/]
Tsubasa 1y2
Fushigi no kuni no miyuki-chan tomo único
Chrono crusade 1-3
chobits 1
Inuyasha tomo 4 [Comprado por Enzo fortunyn/]
Hehe si solo 10 mangas... pero me comprare muchos otros
argh si no pues, siempre me pueden regalar xD

El interés por mostrarse arroja la lectura de la presentación de sí mismos desde sus objetos. Las personas que son aparecen representadas por la configuración de una personalidad según el gusto. El *gamer* se presenta por su interés en los videojuegos de mediados de los ochenta o por su gusto por comprar o informarse de las consolas más recientes como el PlayStation 3 o el Nintendo Wii.

En lo referente a la lista de hilos dedicados ‘‘a temas que no tienen que ver con nuestro rollo’’, hay preguntas tan simples como ‘‘¿cuál es tu pasatiempo favorito?’’, hechos para quienes deseen hablar de cosas fuera de categoría aunque, inevitablemente, los comentarios siempre van a parar al tema principal.

**Hynuri-san*:*

ps mi hobby favorito es dibujar n_n me encanta dibujar estilo manga!!! XD *O* y tmb me gusta mucho hacer mangas aunque solo tengo dos por el momento, uno detenido por falta de imaginación y la otra la hare corta y ya llevo algo XD
otro de mis hobbies es jugar en mi play o en mi GC XD soy una gamer XD hahahahaha y ahora cuando me enseñan un juego me enciço XD como en el caso del guitar hero, DDR, kingdom hearts, etc XD hahahahahaha y ps otro pasatiempo ke tengo es mol estar a mis hermanas XD aunque ya casi no lo hago u u..... oh! si casi se me olvida XD tmb

me encanta leer!!!! pero mangas XD ya ke los animes me aburren tantito ya ke tengo ke estar sentada o acostada en algo para ver una caricatura y leer los subtítulos T_TU casi no me cae pero eso si, me encanta leer mangas!!! y mas porke en los mangas son mas sangrientos, mas ecchis y hentais!!!! *O* XD y ps tnb gastar mi tiempo con karazu n///n y ps kreo ke ya son todos XD mejor lo dejo aki .. bye!!

Por lo regular, el entretenimiento comunitario que afirman encontrar gira alrededor del videojuego y del visionado de anime. Muchos pasan gran cantidad de tiempo ‘bajando’ mangas digitalizados de Internet. El entretenimiento sedentario ni siquiera se cuestiona porque no hay salidas y cualquier comentario sobre ello acercaría al impertinente a los sermones de algunas mamás que están preocupadas porque su ‘niño(a)’ no sale del cuarto y solo se ‘enciende’ con esos ‘monos chinos’. La conexión a Internet es permanente. De banda ancha.

Algunos aprovechan el espacio y el pseudónimo (nick/avatar) para confesar que han dejado la computadora encendida, ‘bajando’, durante una semana entera o más. La asignación de una identidad se implementa en estos espacios a través de las ‘firmas’ personales que el participante elige para adornar y validar cada uno de sus mensajes. Algunas muestras:





Pocos ejemplos tan útiles como estos para comprobar un proceso de asignación identitaria a partir de los productos. La asignación de contenidos se muestra en las referencias que fueron tan valideras para la persona como para representarla apoyando cada una de sus intervenciones en el foro. Se puede entender como una muestra del gusto a la vez que como una faceta, en tanto que firma, intercambiable de la personalidad del otaku.

Incluso pueden verse personajes de *Los Simpson* o de la lucha libre estadounidense al lado de cosplayers o distintos anime: lo que importa aquí es el ambiente *estructurado* en torno al manga/anime que rezuma incluso en la forma de escribir. Una estructura que es deudora del mismo orden colorido facilitado por la colección. Muchos asistentes al foro platican sobre las distintas formas de acomodar sus espacios dándole prioridad a la idea de que parezcan los de un otaku. Gustan de hacer saber que ahí es donde pasan más tiempo, además de la escuela.

Algunos todavía recuerdan las fotos de la habitación de Tsutomu Miyazaki, violador y asesino de niñas que habría sido inspirado por el *hentai* y que pasaría a la historia, en 1989, como el ejemplo más elocuente del otaku criminal por el que se estigmatizaría a los seguidores del manga/anime como seres *ermitaños* y *depravados*: ‘*Tenía las paredes llenas de mangas ... qué chilo*’, ‘*¡Sí, pero yo no haría lo que él hizo ...!*’, ‘*No, pero su cuarto sí que se parecía a las tiendas de manga de allá ...!*’



Cuando se abre un hilo dedicado a que los foristas contesten un ‘chismógrafo’ que incluye preguntas relativas a sus gustos y vicisitudes personales, la mayoría de los que aseguran con gusto no haber practicado nunca ningún deporte es abrumadora.

En contraposición a la imagen ideal, ‘teórica’, del otaku, con frecuencia pueden encontrarse hasta dos hilos, cerrados o abiertos, dedicados a las experiencias a morosas de los participantes. Si bien puede comprobarse este componente de su personalidad como punto débil en función de su a veces muy escasa socialización, cabe destacarse el interés general por relacionarse en diversos espacios y con más gente, aunque también el miedo por encontrarse con personas que no entiendan sus gustos.

En 2007, un grupo de otakus locales decidió abrir un local por la avenida Lerdo en Mexicali que se denominó *Otaku house*. La idea era crear un café centrado en el concepto de los *maiden cafe* de Tokio en donde jovencitas *cosplayers* atenderían al cliente (‘¿En qué te puedo servir, mi amo?’) con la total sumisión de un personaje *ka wai*, caricaturizando al servicio y al ambiente completo del lugar.

Lo anterior a la manera del colorido propio del *cosplay*, en referencia a la costumbre de sus creadores, como del resto de los otakus cercanos al proyecto a través del foro, por entrar caracterizados al centro comercial Plaza La Cachanilla. Los guardias de seguridad los desalojaban bajo las denuncias de indumentarias ‘escandalosas’ pero sobre todo por la ‘irregularidad’ que representaba un grupo de individuos no identificables bajo el maquillaje y los accesorios propios de la dinámica *cosplay*.

Fue entonces cuando decidieron retirarse a su propio espacio en las cercanías, en la antes citada avenida. Sin embargo, pronto se presentó un problema que no era menor: se invitaba a las chicas participantes en el foro a que aplicaran al puesto de meseras del lugar vistiendo a la manera de las muca mas francesas tan populares en diversas series de manga/anime romántico pero también hentai, pero muchas se negaban (‘Ni pensarlo’, ‘La net a sí soy muy tímida y no podría. Además mis papás no me dejan’).

En el centro de todo, como se comprobaba avanzando en el hilo, ya cerrado, el temor al rechazo a lo diferente y a la constante erotización, por la exotización occidental, de diversos elementos de la cultura japonesa en el manga/anime.

Por ejemplo: ‘Ay, no, es que muchos ni saben ni que onda y no sabrían respetar, y tengo miedo de que me digan cosas o que me hagan algo’, o también, un comentario

muy revelador: ‘*Los que vayan ni van a entender por qué lo haríamos, creerían que es como un prostíbulo o a lo mejor alguna cosa parecida y no es eso y no es tan simple porque se trata de nuestros gustos y ahí sí ya cambia*’.

El ambiente era generado, como en el caso de la convención, por una microestructura que estaba destinada a repetir elementos del manga/anime o simplemente de contenido japonés vía la experiencia vicaria, de nuevo, dependiendo en su mayoría de los sitios de Internet.

IV- El otaku en persona

En su libro *Speed tribes* (1995), Karl Taro Greenfeld presenta diversas tipologías juveniles de la sociedad japonesa a partir de la ‘‘burbuja económica’’ del aumento crecimiento anual del Producto Interno Bruto (1985-1993) y su etapa posterior (Greenfeld, 1995:9). En particular cuando en la última década del siglo la crisis inflacionaria golpearía por igual al empresariado pudiente que al grueso de asalariados.

Esta debacle arrojaría al desempleo a numerosos segmentos sociales. Segmentos que Taro analiza con ejemplos de marginados a tono con la crisis social, paralela a la desaceleración del crecimiento. Taro estudia a la sub-empleada en una hamburguesería a tiempo parcial, al joven aspirante a motorista *yakuzo* (la mafia japonesa dedicada a las drogas, el juego y la prostitución), al adolescente tan aterrorizado por una realidad tan competitiva que se recluye en su habitación ‘‘para sí mismo’’ (*hikikomori*) y al aficionado al manga y al anime que trabaja lo mínimo para costearse su gusto (*otaku*).

Una obra como esta profundizaría en el conocimiento acerca del comportamiento e intereses de los otakus (en muchos casos también considerados hikikomoris) generando un marco desde cuyas peculiaridades generales se podrían observar elementos constitutivos particulares anclados en estados de ánimo, gustos y deseos específicos.

El propósito en este capítulo es acercarme a los otakus locales a través de tipos distintos¹⁷ cuyas conductas he observado en facetas específicas. El trayecto va desde el videojugador hasta el profesor de japonés que profundizó en dicho campo por un hallazgo fortuito.

Es necesario recordar que, como apoyo al trabajo etnográfico, estos testimonios dan cuenta de la existencia del otaku como tal en la intimidad de su desarrollo personal inbricado en su interés por el manga/anime. Cada caso presentado se inscribe directamente en la tendencia hacia la condición de otaku cuya identidad se ha construido con el paso de los años y el consumo de los distintos productos que cada uno ha adoptado.

¹⁷ Se trata aquí de presentar tipos que arrojen información general partiendo de particularidades. Estas concepciones individuales del ser otaku hablan de esta condición en el entorno mexicano, rompiendo con la percepción japonesa del otaku como una entidad subdesarrollada e inadaptada que sí mismo hace una sola cosa.

para su imaginario personal. Adopción que ha dado origen a la afición cultivada hasta la actualidad.

En los casos mencionados observé la presencia de estructuras de posesión-colocación orientadas a ajustar los diversos productos a la conveniencia personal en cuanto a la creación de ideales e imaginéras, en complemento de las estructuras de ambiente. Si bien la conformación del ambiente queda patente en un determinado producto o argumento en función de los efectos que produce, el otaku prefiere expresar los componentes de su pasión por el manga/anime expresada a través de elementos como los afiches, los videojuegos, la televisión, la música o el arte, entre otros.

1.- **H gamer**

Baragon-kun (nacido en 1985) se interesó por el manga/anime desde que vio *Dragon Ball*, a mediados de los noventa. Ignoraba que *Dragon Ball* provenía de Japón, y se interesó a partir de que vio a sus compañeros llevar a la escuela figuras de acción y ‘cartitas’ con temas de *Los Caballeros del Zodiaco*, *Guru Guru* o *Myako*.

Esto lo empujó al mundo de los videojuegos, aunque llevaba tiempo jugando al Nintendo Entertainment System (NES), equipo que conserva con sus cartuchos correspondientes para preservar con él su infancia, a la que considera idílica, viviéndola en un mundo particular sin problemas.

Un estímulo recurrente para Baragon-kun ha sido, desde pequeño, dar vueltas por un área libre imaginando escenas que había visto en los videojuegos y en el anime. Esta práctica lo emocionaba con especial intensidad y aunque a la mayoría de la gente le parecía que estaba ‘mal de la cabeza y que era un anormal’, él nunca se vio a sí mismo de esta manera. Confiesa que necesita reestructurar su espacio vital, su habitación en relación a todas las cosas que tiene ahí y que lo inspiran en su vida cotidiana, dándole un lugar mayor al videojuego pues ‘cuando juegas un videojuego nadie te critica y se vuelve un espacio de relajación y así entras a una realidad que tú puedes controlar. Es como un segundo mundo en el que interactúas, un mundo que puede ser a tu manera [e identificarse] con tu persona y te mantenga tranquilo’.

Siendo un fan de lo retro, Baragon-kun consume videojuegos y programas ‘‘viejos’’, porque no duda en permanecer ese tiempo de seguridad que fue su infancia en conexión directa con los productos que le ofrecían la televisión y la consola, que jugaba entre los 5 y los 12 años.

Para él, el mundo de los otakus representa una cultura de elite pese a estar lejos de sus fuentes japonesas originales y que en Mexicali los seguidores tratan de imitarla tal cual. Con esto los otakus locales insistirían en ser como los originales japoneses en cada detalle, intención que habría conllevado la transformación de ese estilo original, el del otaku japonés con sus características específicas, al someterlo a las diferencias y carencias de la zona fronteriza menos industrializada, sin que ellos quisieran admitirlo.

Baragon-kun admite que sólo se queda con algunas cosas de la cultura japonesa. Los videojuegos, particularmente los modelos antiguos, ya que los más recientes le parecen ‘‘muy superficiales’’, y también algunos anime como los ya mencionados. Asegura sentirse muy preocupado y constantemente se agita y alza la voz cuando piensa en que en Japón ocurren cosas muy desagradables como ‘‘la extrema sexualización de la mujer para todo’’ sobre todo en el caso de las *idols* (chicas solistas o grupos femeninos de música pop) menores de edad y el *ldikon* (manga erótico protagonizado por niñas pequeñas).

A diferencia de ‘‘otros fanáticos’’, él sabe que nunca podrá viajar a Japón, aunque, a pregunta expresa, considera que si pudiera viajar lo haría para ‘‘comprobar por mí mismo algunas cosas’’, pues recuerda las noches que pasa pensando en la gravedad de muchos ‘‘crímenes que se cometen contra las mujeres y las niñas’’ en Japón por inspiración del *ldikon*.

En lo que se refiere a la composición de su espacio personal en donde centra las manifestaciones de su afición, Baragon-kun limpia su habitación de cualquier elemento externo. Le gusta quitar cualquier cosa que pertenezca a sus hermanas y cualquier juguete de su sobriñita de dos años; prefiere liberar a su espacio de influencias porque, al no contar con una ventana, tiende a sentirse claustrofóbico y, como antaño, disfruta aún de sus videojuegos colocando su televisión en el piso.

Al mencionar lo anterior, regresa a sus recuerdos para explicar una conducta que en cierta forma persiste hasta la fecha: ‘‘Me movía y brincaba y corría rápidamente

reenactando [de *reenacting*, un término del *cosplay* que dramatiza personajes y escenas] momentos y música de videojuegos que tengo hasta ahora en mi mente y que me emocionaban muchísimo. Hasta la fecha extendiendo las manos y me acuerdo o me rasco la cabeza y eso me ayuda a conectar me con mi mente y aclarar mis ideas, como si eso me ayudara a pensar mejor cualquier cosa que haga conectándolo con personajes de videojuegos o de anime para relacionar me con los de más’.

Últimamente se ha sentido atraído por juegos de Playstation 2. Le parece que muchos jóvenes y videojugadores actuales no se sienten atraídos por el mundo de los videojuegos, pero que los siguen por moda, por eso que llama ‘la cultura de elite’. Muy distinto es el caso del anime, al que revisa constantemente en youtube.com (web dedicada a la divulgación de videoclips). Si allí encuentra algún anime que le gusta, entonces lo ‘baja’ de sistemas de intercambio de archivos informáticos como Bit Torrent o Ares. La Internet es la vía por la que se entera de las novedades. Rechaza en gran medida el anime más reciente porque considera que abusa del sub-género de las lolitas, porque incide sustancialmente en las temáticas que ha condenado por concentrarse en la erotización de la niñez.

Baragon-kun se opone al gusto achacado a los otakus por el *hentai* (manga y anime eróticos) y a la pornografía con personas reales. Le aterra la idea de encontrar material de ese tipo en la Internet, como era el caso del foro *4chan* (dedicado a comentar novedades de anime) que fue llenándose de *spam* (correo basura) y pornografía infantil. Enojado, afirma que el tema se toma a la ligera en diferentes espacios dedicados a los otakus y manejados por ellos.

Cita el caso del foro de *Atomix* (revista sobre videojuegos basada en el Distrito Federal), que quiere denunciar por permitir que se montara una red de distribución de loli kon en varios de sus hilos, denominada *Loli anigos Can* y dirigida por un usuario que radica en Mexicali, al que, furioso y golpeando la mesa, ya quisiera conocer para forzarlo a arrepentirse. Estas son las cosas que dice lo dejan dormir.

Eventos como Anime Mexicali, Roostercon o Gamacon le atraen poco. Para él, el ambiente no va mucho con su personalidad ya que prefiere buscar material nuevo.

Si puedo, como teriyaki y arroz, que es lo que me gusta, pero no compro muchas chucherías porque no tengo mucho dinero, pero el otro día en la Ani me Mexicali me compré una colección baratísima de *Astroboy* pero en general siempre voy con la intención de dibujos que exponer, aunque a nadie le interesan mis dibujos, porque yo también hago fanart pero ahí no más voy para pasar el rato porque no me gusta quedar me en casa cuando tengo que aguantar a mi hermana.

Volviendo al caso de los videojuegos y del consumo de manga/ani me, Baragon-kun depende todavía del tianguis; sus ejemplares de mangas los ha comprado ahí y lo mismo aplica para los cartuchos, sobre los que se queja por las malas condiciones de venta y sus precios altos. Además cuenta con buenas imágenes para convertirlas en posters escaneados que coloca en los muros de su habitación para que lo acompañen. Otra idea acude a su mente es comprar cartuchos baratos y en un estado aceptable. Es el criterio por el que sale de su casa de compras.

Lo que más le agrada es que el ani me le permite relajarse, ‘poner me feliz, aunque sea por un momento’; pero reconoce que ese proceso se interrumpe con frecuencia por pensamientos perturbadores que lo lastiman, como una interferencia constante de la realidad en su vida. En su blog cuenta cosas como éstas, como que él era un niño más alegre y despreocupado. Esta condición feliz permanece fresca en su mente espoleada muchas veces por los argumentos de videojuegos y ani mes de su infancia. Baragon-kun quisiera visitar su vieja casa, la de sus primeros años, y pedir permiso a sus actuales ocupantes para visitarla porque él vivió ahí y es el espacio en el que originalmente surgieron los imaginarios que lo hacen ser otaku.

2- B literato

Monchie (nacido en 1981) se enteró del manga y el ani me cuando se acercó a los videojuegos en la primaria, y leyó revistas que en la última página contenían reseñas de ani mes. Estas reseñas generaron en él un interés más allá de las primeras series que conoció, como *Los Caballeros del Zodiaco*; intentó luego conseguir los videocasetes de ani mes que no se localizaban más que en Neurona, la primera tienda dedicada a la venta de manga y ani me en Mexicali.

Mnchie recuerda que el anime *Evangelion* lo trastornó. La reconoce como una serie ‘‘de esas que te cambian la vida’’ por la forma en que lo hacía pensar todas las noches, sin permitirle dormir. Otro caso para él sería el de *Ghost in the shell*. Entre 1997 y 1998 sitúa la fecha en que muchos fanáticos empezaron a ser identificados como ‘‘otakus de closet’’ y los pocos a los que les interesaba el manga/anime no se conocían entre sí. Fue sólo hasta que buscaron más información a través de la Internet, valiéndose de foros como los de MSN que se sintieron atraídos por la historia de *Evangelion*, porque creían que su tono apocalíptico se ajustaba mucho a los tiempos que se vivían antes del año 2000.

En un principio, las reuniones que Mnchie organizaba con sus amigos otakus analizaban los animés en un intento por volverse críticos. Para entonces habían diferenciado al anime que se veía por televisión de las historias que conocían gracias a la piratería que crecía cada vez más en la Internet. Mnchie insiste en clasificarse como solitario por decisión propia en el sentido de que tenía a las personas que asociaban el gusto por el anime con una actitud ‘‘contracultural’’ propia de ‘‘antisociales’’ y perezosos que, bajo la dinámica de su afición, se retraían al interior de sus grupos de otakus que los de más veían como *freaks* excéntricos.

Los pequeños grupos de otakus, según recuerda, no iban más allá de organizar sesiones de charla sobre el tema; incluían también a los videojuegos, pero partían siempre de sus experiencias personales, íntimas, que serían las que subrayarían su condición de otakus.

El anime también le permitió acercarse a la literatura japonesa, trasladándole varias veces por semana a la Sala Mitsushita de la Biblioteca Central de la Universidad Autónoma de Baja California. Ahí leyó novelas de autores como Yukio Mishima (*El marino que perdió la gracia del mar*, *El pabellón de oro*, *Caballos desbocados*), Haruki Murakami (*La caza del carnero salvaje*, y después compró ejemplares de *Toki o blues* y *Crónica del pájaro que da cuerda al mundo*), o Banana Yoshimoto (*Kitchen*, *N.P.*). En ese momento se percató de que cualquier cosa que tuviera que ver con Japón le parecía irresistible. Pronto se vio escribiendo a la manera en que lo hacían sus autores favoritos, intentando generar en su obra una estética ‘‘tan sencilla como la ceremonia del té’’:

atmósferas que deseaba por considerarlas enigmáticas, ya fuera en la literatura o en el manga/ani me.

A veces quisiera [...] sentir esa espiritualidad que tienen con las ceremonias antiguas, incluso como lo es la conida como experiencia espiritual [...] igual que la poesía como los *hai ku* y literatura antigua, el *monogat ari* o cuentos tradicionales, y solo alternaba con literatura moderna, metiendo un toque enigmático con cuestiones que al principio podrían considerarse como occidentales pero así mirándolas de diferentes maneras que son muy misteriosas.

En sus palabras, Mñchie encabezó una ‘pequeña cruzada’ para divulgar la cultura japonesa a través de la literatura, y que sus lectores se percataran de que se da una conexión entre los problemas cotidianos del occidental que pueden encañarse a la expresión literaria y estética del ani me. Mñchie considera que esa expresión es la clave para que muchos jóvenes se acerquen al ani me, ya que éste expresa los problemas e inquietudes y sueños que dichos jóvenes tienen y que intentan materializar a través de las historias ofrecidas por el manga/ani me, pero también por los escritores japoneses.

Como conocedor del campo otaku en Mexicali, Mñchie repite varias veces a lo largo de la charla que quiere explicar que algo como la historia del otaku de la película *Densha otoko* está lejos de la realidad de los otakus mexicanos. Mñchie asegura que la gran cantidad de fanáticos con novia o incluso casados de muestra que la asociación a tal afición va mucho más allá del estereotipo encontrado en los fanáticos del manga/ani me en Japón. Insiste en que aquellos otakus que no tienen novia, quisieran tenerla y que carecen de suerte con las chicas piensan de inmediato en el caso del protagonista de *Densha otoko* como un mecanismo de compensación relacionado con su carácter de otakus. A decir de Mñchie, esta situación les gusta porque los hace acercarse a las características del ‘otaku original’ japonés.

Gracias a su afición por el coleccionismo ligado a su interés por relacionar sus diversas situaciones personales con la literatura del manga/ani me y de las novelas japonesas, Mñchie ha armado una narrativa como estructura de posesión-colocación (Baudrillard, 2007: 20) en su cuarto. Allí cada cosa se complementa como ingrediente de una historia individual dentro de la que fluye permanentemente la trama que ha

confeccionado dentro de los múltiples argumentos del manga/anime y de la cultura japonesa, occidental y local tal como hasta ahora las ha entendido:

El cuarto podría ser un lugar fuera de la casa, porque es independiente y se entra por atrás, en la entrada he puesto un poster de Pérez Durán que era candidato a diputado de un partido que nunca ganaba, que lo tengo porque es como una caricatura. En la pared, la portada viejita del libro de *El muro*, de Jean Paul Sartre y no falta un letrero que diga ‘‘Stay away’’ como los que los adolescentes ponían en sus cuartos en las *sitcoms* de los ochenta, y muchísimos posters de un montón de cosas, como los de los mejores discos del siglo XX según la revista *Switch*, o uno de *South park* o de *Family guy*. Además, en una silla, una almohada blanca, porque parece un panda, y arriba un Dorae mon de peluche, de un anime de los setenta, un gato que viaja por el tiempo y ayuda a un niño que se llama Nobita cumpliéndole deseos que salen mal y provocan situaciones muy graciosas, y en una repisa sobre mi cama mantengo la mayor colección de cosas que he encontrado en los tianguis, como peluchitos o libros de pintar. Tengo también un Yoshi de peluche, de los juegos de Super Mario, todo lo trato de combinar con los colores, de organizar mis paredes por tema como música, cine y anime de revistas que compraba antes o que me mandaban por correo, así como imágenes impresas a computadora.

En esta parte, Monchie muestra varios elementos de la estructuración del ambiente construido en su habitación, ordenada por las narraciones que le evocan historias, marcas y personajes:

También tengo en mi closet una colección de atuendos, así como *cosplay*, ¿no?, jejeje, porque tengo disfraces de soldado, de vampiro, de concesionario de carros, en serio, y camisetas que están rotas pero a las que les tengo mucho cariño. Yo soy así de tenerle mucho cariño a las cosas, como los LP's y sobre todo mis libros porque tengo muchísimos incluso en francés que busco mucho en las gangas. Enfrente de los libros me gusta poner cositas muy coloridas como un bombón adentro de un plástico y unas cajitas de *Pocky* que son como unas barritas de chocolate japonesas que me gustan mucho, mucho, y que me las trajeron de Japón, que ya me las comí pero guardo las cajitas ahí donde las pueda ver, y también tengo una caja de té de crisantemo que compraba en ABSA y me encantan porque las cajitas son tan, tan bonitas que tengo que guardarlas, y por eso guardo palillos chinos y japoneses, que son un poco diferentes, cajas de té verde, de chocolates y monitos que salen en los productos,

como tazos o monedas de juguete, y en el closet guardo un juego para beber *sake*: recipiente y dos tacitas y unos manga, aunque no compro muchos porque sí se me hacen muy caros y por eso prefiero el anime o las películas con actores reales, pero un anime que tenía que comprar es *Japanimation* que no me gustó pero lo conservo por el valor de tener los videocasetes porque son muy raros.

Su colección da cuenta de la estructuración de sus posesiones como ingrediente esencial para crear un estado de ánimo materializado por el espacio que las contiene. Su comportamiento como otaku se incubaba y proyecta desde los deseos que sacia y crea desde su habitación, que es también el lugar donde disfruta sus animés y lee literatura sobre Japón:

Tengo mucho anime en videocasetes antes de bajarlos o de armar mi colección de anime en DVD en películas, OVA's o temporadas completas copiadas, con series como *Lain*, *Hellsing*, *Boogiepop phantom*, *Cowboy bebop*, *Monster*, y así también con el resto de figuras de acción de *Pokemon* y un pandita y un Steve (*Family guy*) y atrás una cortina de los *Transformers* que tengo desde los diez años. Y en el caso de los posters, me gusta combinarlos por los colores o por secciones de blanco y negro según las figuras, como portadas de *Velvet underground* o fotos calcadas de Haruki Murakami o de Mishima, y es que mi cuarto me hace feliz porque a donde yo vea se me hace bonito, incluso por la combinación de colores de libros y anime, y por eso cuando quiero estar solo no me puedo imaginar un mejor lugar que el lugar que me he creado.

En lo referente a su pasión por el manga/anime y por Japón, Monchi marca un momento central de su infancia, el día en que vio una película japonesa que lo maravilló y cuyo título no recuerda: los protagonistas eran una pareja de novios de secundaria que tenían el mismo nombre. El muchacho estaba muy enamorado de la muchacha pero era demasiado tímido para acercársele, lo que nunca logró porque de pronto la chica fallece y él entra en un duelo terrible. Luego encuentra en la biblioteca de la escuela un libro donde aparece muchas veces escrito a mano el nombre de ambos, y él no sabe si se debe a que ella lo escribió muchas veces como pasatiempo, tratándose del suyo propio, o si escribió el nombre de él porque estaba enamorado.

De esta última sospecha surge el drama de la historia que atrapó a Monchie. Desea volver a verla. No ha tenido éxito. Tal historia, afirma, lo ha marcado debido a que la película presentó una amalgama muy peculiar de sentimientos, como nunca antes había visto, bajo el atractivo de lo japonés. Monchie está seguro de que el resto de su producción y de sus preferencias estéticas dependen en gran medida de ese momento emotivo. Monchie no se muere por ser japonés. Al menos en apariencia lo admite. Sin embargo, señala las cosas esenciales del ser japonés que le han interesado estudiar, porque le parecen una maravilla y considera que lo más hermoso debe seguir siendo, en buena medida, incomprensible.

Su cuarto para él es central porque ahí confluyen diversas energías. Según Monchie dirige su ‘mundo japonés’ hacia las cosas que realiza en su vida cotidiana. En su relación con la sociedad, Monchie ‘impregna’ los objetos y a sus propias acciones de esa sensibilidad que admira y que quisiera emular a través de su pasión, en este caso, por lo japonés.

Monchie sujeta un vaso y asegura que cualquier persona lo puede tocar pero, al verlo parte de su persona, por un momento lo dota de una significación, aunque sea para declarar su amor por Japón. Lo mismo aplica para las cosas que lo rodean: todo lo que es japonés a partir de la evocación de los sentidos. Estos actúan desde el enfoque particular de todo lo que ‘es japonés’ según la visión de Japón que Monchie tiene delimitada en la cabeza.

Monchie quisiera conocer Tokio y la zona hipertecnológica del distrito de Akihabara: precisamente la región endémica del otaku original. También la fábrica principal de *Hello Kitty!* y, acercándose más al turismo convencional, visitar regiones tradicionales como Kioto, donde podría presenciar la elegante languidez de los árboles que ha visto dibujados en varios años o en las películas de Akira Kurosawa.

3.- El profesor

Polo Sorokin (nacido en 1983) se interesó el mundo del manga/animé a partir de su asiduidad a la serie *Sailor Moon*. Aunque asegura que siempre ha preferido las historias que muestran diversas facetas de la sociedad japonesa, los componentes fantásticos de

ese anime lo convencieron de que había una ‘realidad alterna’ que los japoneses sabían atrapar con ‘un estilo único’. Trascurrirían años antes de que se interesara por la cultura japonesa de manera sistemática.

Polo confiesa que antes de entrar a la secundaria apenas sabía que Tokio es la capital de Japón. Que por entonces vio un documental que mostraba al tren metropolitano de Tokio y le fascinó. Después vendrían los edificios y el ‘ambiente’ peculiar de un conjunto de estilos occidentales sujetos a la referencia constante de la cultura japonesa, capaz de apropiarse de cualquier cosa y japonizarla. Tal es el caso, dice Polo, de cosas como el curry o la cocina europea, los automóviles, los concursos, el cine y, por supuesto, el cómic. Quizá, sospecha, éstos habrían sido los detonantes de su gusto por los recidajes al estilo japonés de cosas que habitaban en su propia realidad occidental; como si hubiera un punto que conectara las latitudes en donde nació y creció con Japón, a través de su ingenio y tecnología para acercarse a la industria que él consumía. Japón se le reveló menos inalcanzable y esto marcó el nacimiento de su atracción por su cultura:

De niño veía las caricaturas de anime pero las veía como si fueran las gringas, como *Tom y Jerry*, etcétera. Pero de repente, cuando entré a la secundaria, el anime empezó a gustar tanto que ya no me lo perdía. Tenía mi hora especial para verlo e incluso cuando no podía grababa las series programando la videocasetera, y después me fui dando cuenta de que en el doblaje se perdían muchas cosas. Que había cosas que no quedaban aclaradas y que yo quería saber de los diálogos que se decían, y de ahí nació la curiosidad por el idioma japonés. Lo que me gustaba era que había caricaturas muy reales, que se desarrollaban en Japón, que no eran tan fantásticas como otras en las que salían reinos y cosas extrañas. Y yo empecé a estudiar japonés porque en esa época yo dibujaba mucho y quería que mis personajes tuvieran nombres japoneses y no los nombres de las traducciones y por eso tuve que estudiar el idioma porque en esa época, en 1996 y 1997, el Internet estaba muy limitado y apenas que fueras a un café Internet o a Telnor podías tratar de empezar a informarte.

Polo dice que ‘otaku’ no es un término amable. A sus alumnos les repite que no tienen que usarlo tal cual por sus connotaciones negativas. Sugiere usar la expresión *akiba-kei*, un gentilicio que se refiere al barrio de Akihabara, centro de la comunidad otaku japonesa. Aún así, pese a su cercanía con las opiniones de muchos japoneses, entiende que se desprecia al akiba-kei es despreciado por las mismas razones que el

otaku. Así, según Polo, se generó a principios de los ochenta, la tipología del otaku dedicado a coleccionar manga/ani me.

En la secundaria se conectó con la Asociación Japonesa de Mexicali, en noviembre de 1997. A partir de entonces estudió el idioma. Recuerda que se ‘enganchó’ desde el primer momento y que antes de eso no había sentido de masiado interés en la cultura japonesa al grado en que lo desarrolló durante los primeros cursos. Confiesa que anteriormente creía que japoneses y chinos eran lo mismo.

Se trataba de una percepción que permanecía en él incluso cuando dibujaba fanart e intentaba impregnarlo de una ‘sensibilidad oriental’, trazando pequeñas historietas, aunque sin producir viñetas para un trabajo extenso, salvo por un guión cinematográfico más elaborado que escribió en un taller que tomó en la tienda Neurona.

El ambiente de su habitación, por ejemplo, no responde a una colección de masiado grande. Su ‘disfruté’, esta Polo, consiste en gozar de sus mangas y ani mes tocándolos y viéndolos en pantalla. No cree en conservarlos en bolsitas o en compartimentos especiales. Los tiene para *verlos y leerlos* y no para *admirarlos*. Por eso no los tira por todas partes, aunque tampoco los confina a un espacio único y reducido. Polo cree en compartir sus mangas y ani mes con amigos que les interesen. A veces toma varios volúmenes de manga/ani me, los guarda en la mochila y ahí se quedan durante meses: él cree en portar sus productos para sentir una cercanía constante con ellos. Conserva videos grabados de la televisión japonesa, algunos posters y varios llaveros relacionados con personajes del manga/ani me. Desde hace seis años, cuando nació su carrera como profesor de japonés en la Asociación Japonesa, se encontró con muchos casos de otakus locales que lo estudiaban, cautelados por la expectativa de aprender japonés y así conocer mejor el ani me; no siempre obtienen los mejores resultados:

Veo que mucha gente entra a estudiar japonés por lo mismo que yo, por la afición al manga/ani me. Sin embargo, siento que este interés fue evolucionando hacia otras ramificaciones. Por ejemplo, ahora me siento muy a gusto leyendo sobre la cultura japonesa y sobre cómo son los japoneses, hablando japonés y conviviendo con personas japonesas porque me gusta, pero muchos de ellos se meten nada más por la atracción por el manga y el ani me y no se dan cuenta de que el japonés es mucho más que eso y cuando se dan el golpe con la realidad y se dan cuenta que están estudiando un idioma y eso tiene un peso y una dificultad y como no todos

tienen la pasión necesaria, poco a poco se van reduciendo los alumnos. Yo les digo a mis alumnos que el japonés no significa sólo anime o manga. Pero el japonés te puede estimular a muchas cosas pero si no [los estudiantes] no salen de la dinámica de que relacionan el manga/anime con el idioma pues entonces luego se salen y se dan cuenta de que hay otras cosas.

Pol o asiste a las convenciones de manga y anime para encontrarse con dos o tres amigos que conforman su red. Apenas compra productos. Asiste también porque los organizadores invitan a la Asociación, por considerar que las convenciones son un nicho ideal en la que ésta cabe perfectamente. Pol o comenta que a los japoneses en Mexicali les sorprende el interés por el manga/anime por parte de la población juvenil. Les llama la atención que muchos jovencitos conozcan mejor la historia, la mitología y la religión de Japón que ellos mismos, y encuentran muy simpático que la animación japonesa sea tan conocida y apreciada aquí cuando ellos la ven como algo cotidiano.

Cuando Pol o se interesó por el manga/anime y, en consecuencia, por la cultura japonesa, soñaba con vivir en Japón y dedicarse a caricaturista. Deseaba instalar su propio estudio para dibujar y producir animación. Ahora lo ve como un sueño infantil aunque no por ello irrealizable; acota que hoy en día tiene otros intereses, muchos de ellos relacionados con su deseo de producir manga/anime. Al final decidió vivir de la enseñanza del japonés como un proyecto para su vida futura. Un punto flaco que reconoce es que ha tenido poco contacto con la literatura japonesa. Un libro que ha leído completo es *La tumba de las luciérnagas*, de Akiyuki Nosaka, pero no ha seguido a los demás autores que tiene a su alcance, en una contraposición interesante con muchos otakus que han avanzado en ese terreno y que desearían tener el nivel de japonés de Pol o para leer más. Sin embargo, Pol o aclara que el japonés literario es complejo, incluso para niveles avanzados.

Pol o afirma que este es uno de los últimos estadios del estudio del idioma y que no todos tienen la constancia para alcanzarlo. Su propia formación, y aquí parece esconderse la clave que explica su circunstancia, se ha dado en torno a la dimensión visual de la lingüística japonesa, teniendo a los ideogramas (*kanji*) y a los signos (silabarios *hiragana* y *katakana*) como figuras inspiradoras de su propia búsqueda, por

considerarlas de masiado enigmáticas como para olvidarlas. Polo Sorokin es uno de los pocos otakus locales que han viajado a Japón. Hace dos años viajó apoyado por la Fundación Japón en un programa para profesores del idioma. Prefiere no abundar en el tema a pesar de todas las preguntas:

El viaje a Japón fue como un sueño. Creo que fue una experiencia que no la voy a volver a vivir jamás. En cuanto llegué me sentí como que estaba en casa, y es que además de estar cercano a la cultura ya sabía el idioma y podía moverme por todos lados. Una aventura porque no era lo mismo leerlo que sentirlo. Fue un sentimiento de realización, no sé, me sentí totalmente realizado. El viaje fue como comprobar con los propios ojos [...] con lo que tú lees en los libros.

Actualmente está ansioso por regresar; cree que ha pasado a otra etapa. Ahora sus ilusiones están orientadas a comprobar en persona sus experiencias personales ancladas en su visión imaginaria de Japón. Su visión de la vida con su Japón, el que pervive en su pastiche mental, es decir, en su colección íntima de productos imaginarios, dependerá particularmente de sus experiencias futuras en aquel país.

4- La artista

Caro Rojo (nacida en 1985) relaciona su pasión por lo japonés con un recuerdo de su infancia: en un festival del jardín de niños donde estudiaba, le correspondió representar el papel de Japón. También reitera la suerte que para ella significa tener una tía japonesa que auxilió a su madre cuando ésta le confeccionó un kimono para la ocasión. Recuerda conmovida el estado de ánimo particular que envuelve todos los ambientes japoneses que admira. Cuando habla en torno a este tema siempre vuelve a ese, uno de sus primeros recuerdos. Como en otros casos, Caro asocia su interés por el anime con las primeras caricaturas que vio por televisión. Le atraían los colores y las formas; ignoraba que eran japonesas: *Mazinger Z*, *Capitán Centella*, *Remi*, *Candy Candy* y *Samed, el duende mágico*, su favorita *Dragon Ball* y *Los Caballeros del Zodiaco* no le gustaban porque para ella contenían de masiada violencia. A partir de ese momento, derivó sus intereses hacia otros aspectos de la cultura japonesa.

Lo que más le gusta es la elegancia japonesa: las geishas, la ceremonia del té, la caligrafía ‘que dice tanto en tan poco espacio’, conforman su gusto por el minimalismo. Sobre todo porque siempre encuentra un discurso desarrollado detrás de las formas, marcando una diferencia frente al resto de Oriente.

La estética del manga/anime marcó su estilo como creadora de arte, por la profunda simplicidad de sus líneas. De ahí que rechace al anime más reciente, acogido por el grueso del grupo de otakus en la localidad. Caro confiesa que le gusta sentir esperanza y confianza por ciertas cosas, y que se apoya en sus capacidades para armar un mundo alternativo como ella lo hizo cuando veía sus primeros animés. Hacia este objetivo se dirige la esencia de su trabajo.

De pronto, opina Caro, la estética ‘original’ del anime empezó a ser distorsionada. Las historias empezaron a parecerse de masiado y pensó que ‘esto ya no es divertido’. Porque cada argumento que ve pasa por el tamiz de las primeras historias que vio, no tiene inconveniente en considerarse dentro de la categoría del otaku nostálgico: ‘Recuerdo cómo me pasaba horas dibujando. Me aprendía sobre todos los colores. [...] Me esforzaba por aprenderlos y fue cuando más tiempo pasé viendo anime. Me quedaba siempre sola en mi casa y era lo que más me acompañaba. Yo tenía mi hora de ver la tele y me ponía a dibujar lo que veía, y siempre usaba el mismo estilo y los colores del anime’.

Su búsqueda dentro del manga/anime tendió siempre a lo estético. Se fijaba en los detalles de la caligrafía, en las formas, las figuras, en el manejo de la línea; en cómo los artistas japoneses diluían los colores o cómo se dibujaba un cerezo. Reprodujo el cerezo en muchos momentos de su obra inicial. También fue entonces cuando escribió sus propios *haiku*, que para ella contenían los mismos significados que la caligrafía y, en referencia a ésta, reproducían los pequeños espacios con ideogramas, *kanji*, de las viñetas del manga.

En cuanto a la estructura de un ambiente japonés, Caro asegura que ésta le ha permitido darle a su habitación una composición radicalmente diferente a la del resto de su casa. El ejemplo más ilustrador para ella es la pintura mural de un cerezo en uno de los muros que ella misma pintó.

Ahí está escrito mi nombre en japonés. Tengo también muchas cosas con motivos japoneses que he ido coleccionando. Tengo una repisa con monitas japonesas, o muñecas *kokeshi*, que me han ido regalando, porque muchos amigos y familiares me identifican ya por mi gusto. Mi mamá sacó las fotos en las que salgo de japonesita en aquel festival y las enmarcó, así que también las tengo en mi cuarto. También tengo fotos de Tokio, por ejemplo, pegadas en la puerta. Me gusta conservar. Me regalaron un libro sobre la historia de las geishas y sí lo he leído pero lo tengo precisamente sobre mi buró. Para que lo vean. Como que así encuadra con toda la temática del lugar. Entonces pienso que ya es un lugar en el que al fin puedo dormir. Porque así lo siento más tranquilo, porque yo lo he hecho, porque yo tuve la idea de cambiarlo, de pintarlo, de quitar molduras, quitar tapiz, quitar todo, y estuve trabajando en él durante unos tres meses y desde entonces no le he vuelto a cambiar nada. Y tal como está, estar ahí se siente bien y si yo me llego a salir de ese cuarto soy capaz de borrar el mural, porque no quiero que nadie más lo tenga. Porque es mía. Y por supuesto que me voy a llevar todas las cosas.

Caro tardó en percatarse de que eso que a ella le gustaba era también el interés de muchos y que a éstos, los medios de comunicación llaman otakus. Ella siente que tal vez no podría ser una amiga muy cercana de un fanático extremo porque no tendría demasiadas cosas que decirle. Su postura ante ellos consiste en recordar la herencia que recibió del anime en cuanto a una estética en la que ha centrado su trabajo y sus deseos por lo japonés. Cuando afirma que su interés por el anime y la cultura japonesa nace de la imagen y de la línea caligráfica, lo dice para enfatizar que es una persona en la que predominan las evocaciones visuales, a las que se ha dedicado prefiriendo manufacturar recuerdos, decorar lápices o libros o haciendo *origami* (papiroflexia), antes que estudiar el idioma japonés.

Por su gusto por la tradición, Caro encuentra mucho más rico para su trabajo, y para su ojo, un viaje a Kioto antes que a la cosmopolita Tokio, aunque encuentra muy atractiva a esta ciudad de noche por todo el ‘ruido visual’ que hay ahí gracias a la sobreabundancia de luz. Pero no se podría ir de Japón sin haber visitado Kioto, que resume, a su juicio, todas las propuestas estéticas del *ser japonés*, presentes en su arte tradicional como en el *manga/anime*.

Lo que más me gusta es cómo manejan el movimiento, los colores, las formas, lo tranquilo, cómo pueden saturar algo de tanto color y aún así que no brinque, que no moleste, no sé, tienen una habilidad especial. Por ejemplo, a mí no me gusta mucho el cine, pero me encantó *Dreams*, de Kurusawa, por la idea de meterse a la pintura de Van Gogh, a mí me gustaría hacer eso: meterme a los cuadros, quisiera correr, chorrear la pintura, mover todo lo del cuadro y así.

Para mostrar parte del ambiente antes descrito, Caro se puso para la entrevista a una camiseta rosa donde aparece un trozo de *wasabi* (pasta picante) enojado frente a un trozo sonriente de *sushi*. Esa es la clase de elementos estéticos lindos, curiosos, que se acercan a su visión de lo armonioso. Lo tierno, lo simpático, lo que, más allá de la femineidad, se ha denominado infantil, es también una constante en la estética del manga/anime: *Hello Kitty!*, *Batz maru*, *Pucca*: todos ellos motivos de accesorios como cuadernos, plumas o carteras que venían en una caja que regalaron a Caro en la Navidad pasada y que ella recuerda inevitablemente como otro de los puntos de esa estética sutil que disfruta en el arte japonés: ‘ Ahí están en mi cuarto, colgadas. Es que son *kawaii*: son tiernas, no quiero pensar que son kitsch. Me dan risa lo obvios que son de tiernos los detalles esos, conservo una *Hello Kitty!* que tiene puesto un kimono. O sea, yo soy más de *kawaii* ...?’

Caro ha usado esta estética a lo largo de su trabajo como estudiante de la Licenciatura en Artes Plásticas: primero tratando el tema de los kanjis o insertando un bambú en una pintura de ambiente minimalista. O pintando cuadros con figuras sacadas del manga/anime como las estrellas, los ojos y los colores chillantes, plasmando un trazo que remonta al ideograma y al uso de éste dentro del manga, pintando una serie de 15 cuadros que presentan el tema de los recuerdos. Los recuerdos son un recurso frecuente en la tensión dramática de los mangas/animes *shojo* (de temas trágicos y románticos dirigidos a un público femenino) y que Caro aprovecha como efecto para sus cuadros, como los antes mencionados. Caro reconoce que el recuerdo es parte fundamental de la personalidad y de las identidades que de ella se construyen y que conecta con la estética ‘triste, nostálgica’ del arte japonés. Cuando habla del *kawaii*, está pensando en la dulzura inherente que encuentra en el manga/anime y en el arte; ambas evocaciones visuales de las que se deriva su interés por tales productos.

5. - Hentaísta

Sick otaku (nacido en 1978) tenía 14 años cuando se obsesionó con tener una novia japonesa. Confiesa haberse enamorado de Mivian Wu, que es china, en su papel de una guerrera del Japón feudal en la tercera parte de *Las Tortugas Ninja*. De ahí pasó a los mangas que le llegaban desde San Diego gracias a un tío y en Mexicali empezó, como muchos otros, a comprar revistas de videojuegos. Refiriéndose a su propio caso, comenta que, en su opinión, la gran diferencia del otaku mexicalense con el japonés es su saturación de actividades realizadas voluntariamente. No son ermitaños ni tienen, cree, tantos problemas para adaptarse a la vida real. Son más sociables de lo que suele creerse de sus colegas japoneses. En su caso, dice admirar a muchos otakus que desde muy pequeños se sintieron atraídos por Japón, ya que él no sabía mucho sobre la cultura japonesa. Había empezado a estudiar francés pero recordó que los correspondientes de las revistas de videojuegos vivían y trabajaban en Japón, así que empezó a interesarse por ese país de manera tardía, aunque en diversos momentos de la entrevista deja escapar, que ya desde antes había elementos de la cultura japonesa que le intrigaban. Las geishas, por ejemplo.

Para él, cuando de repente da uno de sus brinco esporádicos para hablar de mujeres, lo más importante es tener un gusto ordenado y ‘‘no perder el tiempo en estupideces’’, recordando que cuando cursaba japonés no le agradaban las charlas superficiales de sus compañeros con respecto a mitos sobre Japón y sus habitantes muy popularizados en Occidente. Sick otaku se sentía impelido a iniciar una investigación trascendental sobre la industria de los videojuegos y el manga/animé, y por esa razón se convirtió, como otros pocos otakus locales, en un asiduo visitante de la Sala Mitsushita de la Biblioteca Central de la UABC. Sin embargo, pronto dejó los libros y se entregó definitivamente al visionado de animación y lectura de unos pocos mangas en inglés. No era que no le gustaran los libros, pero en los cómics, recuerda, encontraba más rápidamente lo que buscaba. Eso no era otra cosa que la evocación de un mundo donde las chicas son dulces y bellas, siempre complacientes y tiernas. Esa es una imagen mental que conserva desde que vio a Mivian Wu en pantalla pero también a las chicas de Morning Musume, el grupo de pop formado por niñas secundarias. Asegura que lo que

más le atrae de las mujeres japonesas es su elegancia, pero no un tipo de elegancia que de mande veneración sino que se combine con una forma de ser tierna.

Sick Otaku, como se ha autodenominado desde que sacó su primera cuenta en los foros de *4chan*, es algo reticente para hablar de chicas. Dice que es un tema muy importante para él y que tiene miedo de ser ‘‘confundido con un pervertido sexual’’. En realidad, aclara, él no ve hentai por el hecho de tratarse de pornografía, sino por el gusto de pasar un rato agradable con una chica, que es mezcla de todas las chicas que puede ver. Esta es una conclusión que ofrece en distintos momentos de la entrevista y a la que, aunque hace aparentar que rehuye, siempre regresa.

Un punto central de su charla llega cuando recuerda que, al entrar a la Universidad, atravesó por fases en las que no podía pensar en otra cosa que no fuera Japón. Asegura que no era ‘‘nada en particular’’ sino una idea flotante, tal vez la combinación de distintas ideas que siempre ha tenido muy acendradas: las mujeres, la estética de la comida y la arquitectura, las exposiciones de videojuegos y las tiendas de los distritos más agitados de Tokio, como Ginza o Shibuya. Y el deleite de recordar cada uno de estos elementos para, como él dice, ‘‘seguir viviendo aquí, en esta ciudad’’. Dice que desde entonces tenía la sensación de que allá, en Japón, ‘‘todo’’ era mejor o, más bien, que pasaban cosas raras que ni él podría explicar. Lo más concreto que recuerda es que salía al patio de su casa con el discman a escuchar J-Pop y ocasionalmente, cuando veía un avión surcando el cielo, siempre pensaba que iba a Japón.

Pues no, mira, de lo que se trata es que hay cosas que no me interesan tanto, por eso dudaba de esta onda del ser otaku porque por ejemplo, en uno de los foros salía una morrilla que platicaba que una vez se había quedado horas, neta, horas, acariciando una bolsita de té verde que una amiga japonesa le había mandado desde allá y contaba que se emocionaba de masiado por tan sólo tocar. Imagínate. Algo que había estado en Japón, y yo creo que no tiene chiste porque lo mismo podríamos hacer todos tocando una pluma o un casete o un plato etcétera. No, no. Aquí se trata de que cada otaku se vuelve loco con lo que quiere y yo tal vez con algunos animales que sí veo mucho. Desde que estaba en la secundaria y dedicaba un VHS a grabar sólo capítulos de *Ranma ½* pero bueno, depende de cada quién. A lo mejor soy menos otaku de lo que parece pero a mí esos pedotes de obsesionarse con cosas así de chiquitas no más no me entra. Porque es un superpedote, como lo de los japonesitos esos que leí en tu blog que se encierran durante años a jugar PS y a jalársela (risas). O sea,

es que en el fondo uno también quisiera pero eso no se puede, además de que no hay tanto dinero para que te mantengan y sin decirte nada, pero creo que la cosa es tranquila aunque a veces se sienta todo lo contrario como desesperación, no sé, pero a veces me acostaba según yo a dormir acá bien noche y en silencio y me ponía a pensar que en ese momento pasaban muchas cosas en Japón y había actividades que las personas hacían allá y entonces sentía como un ardor en el pecho de ganas de ir allá y eso me cansaba mucho. Ya después como que aprendí a controlarlo.

Sobre la interacción con más otakus, confiesa que en las convenciones no hay mucho qué hacer. Afirma que durante esos eventos es cuando se puede ver que hay un grupo, que ellos de verdad existen, pero que no se conocen entre sí y que prefieren tan sólo entretenerse entre sus grupitos. El sólo conoce la experiencia de los otakus locales que se presentan a las convenciones para encontrar nuevo material y ‘para exhibirse ellos solitos’. Por eso es que nunca supo ni pudo, afirma, integrarse al espacio de las convenciones o las reuniones de otakus. Considera que el verdadero otaku es aquel que pasa más tiempo frente a su computadora o televisión, viendo y haciendo lo que le gusta. Asegura que siempre ha creído mucho en el estereotipo japonés del ser otaku, pues esa especie de aislamiento del resto de la comunidad local es parte del encanto de vivir sólo para sí mismo y su propio gusto.

Mientras tanto, comenta que sólo una vez se animó a experimentar con algo de fanfic parodiando a la serie *Cuentos japoneses de terror*, utilizando el género para exponer algunas de sus obsesiones, como a él no le molesta llamarlas. En esta historia contaba las peripecias de un joven con un desbordado apetito sexual que empieza a anotar los nombres de sus AV-Idols (estrellas del porno japonés) favoritas y que, en tanto reflejo del propio Sick Otaku serían, entre otras, Anna Ohura, Akari Yamazaki, Ourei Harada o Chiasa Aonuma, en un cuaderno mágico que tendría por virtud de materializar a las chicas para su disfrute privado. Asegura que sus fantasías, incluso las no sexuales, están muy marcadas por la tensión argumental del hentai. Y que así le gusta.

En este sentido, y apurado por terminar la entrevista, hace la que dice ser su confesión máxima al asegurar que cuenta con ‘un arsenal’ de veinte discos compactos llenos de imágenes de pornografía japonesa. Dice animarse mucho con tan sólo recordarlo, y es que también la cantidad de hentai de que dispone es muy considerable y verla de vez en cuando le basta para disfrutarla durante muchos días. Abordando estas

cuestiones sexuales, insiste en ser muy categórico en la seriedad con que las vive, razón por la que no le gusta compartirlas con nadie. De ahí el anonimato que le permite su apodo en el blog que abrió con imágenes de porno y hentai intercaladas con información sobre manga/anime.

[...] la idea aquí es que los otakus no son tan solitarios como parecen según la idea que muchos tienen, como tú también, ¿no?, Muchos tienen novia, por ejemplo. Ahora que si esa novia fuera Akane Tendo, uff, qué mejor. Pero muchos no lo admiten a menos que sean acá bien adictos declarados al hentai o que estén en confiandita con otro otaku y como que no todos se atreven empezando por que las novias son muy especiales y bueno, uno no puede entonces ver cualquier cosa. Pero sí es cierto que eso es una idea que muchos tienen y quiero decir no los que son otakus si no el resto, esos batos que cuentan ese chiste, que me caga la madre en serio, de que se quieren coger a una japonesita para ver si ahí abajo también lo tienen horizontal. Pendajos! [da un ligero golpe con la silla y se recarga hacia atrás y vuelve a acomodarse], no tienen una puta idea de lo que significan, ellos, o sea, vile machos. Pero un otaku jamás te va a admitir, así no malamente como te digo, de que sí trae ondas que van por ahí más o menos pero si pudiéramos meternos a crackear cuentas de correo de dos tres compas que conozco y que por ejemplo sí están metidos en la onda de las convenciones, íbamos a ver qué reciben esos boletines de encuentros románticos así como de japa zone.com por ejemplo, a ver si se les hace realidad ...

Comenta además Sick otaku que en este momento no sabe hacia dónde lo llevará su gusto por el manga/anime y el hentai, pues asegura que no ha tenido muchos cambios desde hace tiempo. Pero que lo único que desea es trabajar para alcanzar al menos unos pocos de sus sueños. Es lo único por lo que para él vale la pena esperar.

Conclusión

En esta tesis analicé un fenómeno producido por el consumo de una serie de ofertas de las industrias culturales actuales. El enfoque que elegí fue el de la perspectiva individual respecto a los contenidos del manga/animé y cómo integrarlos al reino de la imaginación. Esta visión implica la necesaria consideración de la interacción social del consumidor con su entorno, como un miembro más del entramado social que aún mantiene para sí una colección de creencias e imágenes que le permiten refugiarse en una zona de confort.

La construcción sociocultural del fanático depende de su inmersión constante en el mundo que se ha construido y en el que se adiestra para salir a la calle y relacionarse desde su punto de vista sobre las condiciones del mundo que las demás personas han acordado como ‘real’. Partí desde el imaginario por considerar que argumentos, estética y antecedentes culturales del manga/animé inciden en aquellos elementos de la imaginación que comprometen la creatividad personal del otaku. Vivir en una dinámica psicológica en la que constantemente se regresa al manga/animé es la inspiración para crear una dimensión propia que es mucho más complaciente que el espacio social cotidiano.

De ahí la afiliación del otaku a un grupo de fans como él. Sin embargo, este grupo no tiene la vocación de presentar su identidad frente a una realidad susceptible a ser cambiada. Su ideología no se proyecta hacia el exterior como demanda de una transformación con la que ellos hagan una aportación sustancial. Simplemente, sus redes sociales operan para organizar y distribuir información y productos manga/animé difíciles de conseguir por iniciativa individual.

Así, los otakus permanecen en el espacio imaginario de su afición, renunciando a otras actividades que puedan distraerlos, aunque sin aislarse tanto como para caer en la identidad marginal. En sus relaciones sociales se mantienen operativos en sociedad, estudian, tienen empleo, muchos salen de viaje, tienen pareja y conviven con sus padres. La constante del manga/anime se presenta como muy duradera, atravesando la adolescencia e instalándose en periodos posteriores de la vida adulta. Es notable el potencial que el manga/anime revela en cuanto a estimular la creación artística, siendo como es una manifestación de arte no legitimado globalmente o como una rama que pudiera pertenecer a la categoría de la Alta Cultura.

Se vuelve necesario pensar al manga/anime como alternativa para la creación espoleada por un fenómeno mundial que aporta una nueva perspectiva estética para el campo de las artes. La presentación en sociedad del grupo de otakus, a través de las convenciones, ha logrado convocar a diversos miembros de la sociedad mexicana interesados en la plástica para conocer la producción de fanart desplegada por lo general en el vestíbulo de los recintos como el Centro Estatal de las Artes (CEART). Una producción compuesta por motivos copiados del manga/anime o creados bajo su inspiración por el otaku, o híbridos de ambas tendencias que atraen, en su mayoría, por su buena factura. Este es, muchas veces, el primer contacto de importantes sectores de la población con el mundo otaku.

La inexistencia del segmento otaku como grupo se debe al desinterés por organizarse asuntos que arriesguen sobrepasar el espacio lúdico del manga/anime. Descubrir ante el público ciertas características y antecedentes de la composición de la personalidad otaku implica presentar a los miembros de estos grupos como desvinculados

de la acción social en nombre de una búsqueda por conservar la pureza, incluso estética, de su afición. Las agrupaciones de otakus se fundamentan en su necesidad de identificarse en el ejercicio constante de un interés compartido pero simultáneamente individual y desvinculado del resto de sus miembros. Eso explica la cantidad de diferencias y desníveles socioculturales que se encuentran en la convención, reflejo de la pluralidad de orígenes mostrada en los foros de la Internet.

La Internet es una herramienta insustituible para acercarse a la dimensión otaku, a su estética, referentes y gustos. Es el espacio inicial para conocer al consumidor de manga/animé y para adentrarse en la tipología a la que puede asociarse: la del fan japonés, por contar con una vida similar a la suya como otaku (a descubrir para sí e identificarse con el término mismo) agregando el enorme atractivo de vivir en Japón y ser parte integrante de un estilo de vida, incluso reflejado en el manga/animé, al que aspira pertenecer.

Un punto neurálgico de esta tesis ha sido la presentación de las referencias sobre el ser otaku desde sus inicios y primeras identificaciones en la sociedad japonesa, incluyendo la composición del tipo ideal otaku consagrado por los medios de comunicación. Esto último es importante para traerlo de regreso al campo otaku en virtud de ser esta información la que el fanático de manga/animé puede encontrar al buscar datos sobre la forma de vivir con la que se identifica, en la actualidad. Las características particulares, mexicalenses, del otaku, las he presentado en esta investigación desde los esfuerzos de sus participantes por ser fieles al tipo que ellos consideran ideal.

Las convenciones son intentos por reproducir esta sociabilidad otaku idealizada. De ahí que los otakus participan en sus distintas actividades como si se tratara de una

viencia puesta en escena que repite los ambientes de la actividad otaku en Tokio, tal como la conocen a través de las imágenes y relatos que circulan en el ciberespacio. Otro componente esencial que he incluido en esta tesis es el de la colección. Ésta aporta una mayor credibilidad a la experiencia del disfrute del manga/ani me en la medida en que apropiarse de las historias a través de sus soportes materiales genera un ambiente por el que circulan los argumentos y las estéticas del mundo del manga/ani me elegido por el usuario.

El coleccionismo se presenta como el ejercicio de un gusto que busca materializar ese pastiche mental que atesora imágenes y deseos, aspiraciones de una vida ideal a través de la cual el otaku aísla elementos de su pasión que le hacen más llevadero el mundo real en el que se desenvuelve. Un mundo que, según aprecia el otaku, está muy alejado del Japón que conserva en su mente gracias a las historias y personajes que ha seleccionado para que lo acompañen, no únicamente en su soledad, sino también en sus actividades cotidianas.

Las estructuras ambientales, de igual manera, han ocupado un espacio importante en esta investigación porque permiten recrear fantasías personales que deben ser satisfechas por la misma vía de la que nacen. La posesión de objetos que el usuario ressignifica vuelve a estos canales (películas, pósters, juguetes, revistas) para representar y comprender su propia personalidad.

La importancia de esta tesis radica en el esfuerzo por volver visible una forma de vivir, de soñar. El ser otaku recuerda la necesidad de retraerse al interior para, desde ahí, reflexionar sobre las realidades del mundo y escoger la mejor para sobrevivir, pero también para superarse, para disfrutar de las bondades del entorno y corregir los errores del pasado.

Alimentar la imaginación con un sistema de narraciones e imágenes que suman legión por la fuerza de la industria, es acceder a diferentes formas de enfrentarse a uno mismo y conocer los mecanismos que lo impelen a la acción. El manga/animé como fuente de creatividad se ofrece variado y divertido, amigable y emocionante para moldearlo según los sentimientos particulares de sus usuarios.

La impronta sociocultural del manga/animé puede comprobarse en espacios como las convenciones o los foros electrónicos, lo mismo que en la producción artística de los otakus. Sus trabajos y manifestaciones manifiestan su existencia, demandando la atención de los miembros de su entorno. Su aparente anonimato es una invitación a sentir y vivir, con un estilo particular, delimitado por el espacio geográfico, el acercamiento a otra cultura, la japonesa, con sus propias emociones, visiones, estética e historias gracias a productos industriales masivos. Los productos que permiten gozar de un momento de alegría y tranquilidad gracias a su integración en el imaginario individual merecen ser considerados como aportaciones a la humanidad que amenaza con perderse bajo los embates de la codicia y el dolor tecnificados. Ser otaku es estar consciente de la necesidad de un espacio íntimo para el crecimiento personal, para la supervivencia de una cultura particular que merece participar de la pluralidad cultural reconocida por las sociedades actuales. Ser otaku es seguir siendo humano.

Anexo #1

Cuestionario

La entrevista se estructurada permite delinear, como adelanté en la Introducción, una secuencia de preguntas que buscan recabar información requerida por las categorías generales de la investigación. Dichas preguntas, siempre abiertas y no apegadas a una necesidad estricta de cumplimiento cronológico, ofrecen la ventaja de abrir numerosas ramificaciones sobre cuestiones que a veces las trascienden los temas iniciales, como puede observarse siguiendo este cuestionario y comparándolo con el ritmo de los resultados obtenidos con los testimonios de los informantes entrevistados. A continuación, el esquema general de las preguntas originales presentadas a los informantes desde el principio de esta investigación:

- 1.- ¿Cuándo empezaron a interesarte el manga/ anime?**
- 2.- ¿Crees que las historias que encontrabas en el manga/ anime te permitían expresar tu vida interior?**
- 3.- ¿Cómo fue el proceso por el que empezaste a sustituir la realidad con base en los contenidos del manga/ anime?**
- 4.- ¿Cuáles fueron los estímulos que empezaron a desarrollar tu ansiedad por conocer Japón e insertarte en las fantasías ofrecidas por la realidad presentada en el manga/ anime.**
- 5.- ¿Cómo son tus relaciones con otros otakus?**
- 6.- ¿Te has interesado por leer literatura japonesa, conocer la historia de Japón o cuestiones culturales sobre este país que quedan fuera del manga/ anime?**
- 7.- ¿Qué opinas del crecimiento del fenómeno otaku en México?**
- 8.- ¿Cómo es un día en tu vida en lo que respecta a tu afición?**

Anexo #2

Testimonio de ‘Sick otaku’

Uno de los informantes sujetos de esta investigación aparece en las siguientes cuartillas como muestra elegida para representar una de las tipologías que reúnen varios elementos de lo que en Internet los consumidores identifican como ‘otaku’.

Entrevistador: ¿Cuándo empezaron a interesarte el manga y el anime?

Sick otaku: Pues desde que estaba morro y nos llevaban a los tianguis y veíamos cosas como camisetas y revistas sobre las series que pasaban en la tele, como el *Astroboy* y *Fuerza G* y los *Thundercats*, que ya sé que no es anime pero se le parecía y todavía no salían *Los Caballeros del Zodiaco* y a mí y a mi hermano nos gustaban *Los gatos samurai*, que eran una producción junto con Japón y también *Robotech* cuando empezaron a pasarlo en Caritele y *El Capitán Centella* que era de lo que podíamos ver por el canal 32, o sea el 5 de México, ¿no? y cuando íbamos a comprar las revistas de *Club Nintendo* o *Videotips*, ¿te acuerdas de esa?, salían un montón de cosas sobre las caricaturas japonesas, sobre todo noticias de juegos que salían allá en japonés y que nunca llegaban acá y que estaban basados en animés que tampoco sabía que se llamaban así porque eso de decirles anime acá es algo bien nuevo.

Entrevistador: ¿Consideras que el conocimiento y posterior afición al anime se desarrollaba como consecuencia del consumo de videojuegos y su literatura relacionada, o acaso era algo paralelo?

Sick otaku: Mira es que no había otra cosa. Te estoy hablando de hace como unos 18 o más años y casi nadie hablaba del anime. Donde más tenía info era en las revistas y yo me daba cuenta de que en las españolas como *Super Juegos* era en donde más hablaban del anime y yo me acuerdo de que había una sección que se llamaba ‘Egin Japan’, creo, en donde incluso platicaban con gente de Gai nax o colaboradores de Myamoto o con él también, que siempre era gente de la industria que vendía licencias de los animés, muchas veces.

Entrevistador: Entonces, ¿cuándo empezaste tú mismo a hablar de anime?

Sick otaku: Fue más o menos cuando entré a japonés, o sea, yo ya conocía la palabra por las revistas pero allá todo el mundo sí la utilizaba y pues ya como que se abría otra onda diferente porque mucha gente coleccionaba VHS’s con anime y además me empezó a gustar ver que traían manga en japonés, se me hacían bien curas y se los compraba pero no los leía.

Entrevistador: ¿Y por qué decidiste entrar a estudiar japonés?

Sick otaku: Mira, era una onda rara porque yo no tenía mucha idea de Japón o sea que sabía del país pero yo no lo había investigado lo suficiente pero una vez pasó una cosa bien loca porque yo había ido antes a francés porque quería conocer allá como capricho no más pero a mí me pasó que me interesaba mucho en esos años toda la cosa esa de los videojuegos y me acordé de esos correspondientes que tenía la revista española que vivían y trabajaban en Japón casi no más para que reportearan las principales convenciones de

Tokio y Osaka y pues de pronto, acá muy personal te lo digo, a cada parte donde iba quería verle cara de Tokio, no sé si me entiendas, pero más o menos así, y pues por eso me decidí un día que fui a la Toys R Us y me imaginé que estaba allá ¿Te suena muy raro?

Entrevistador: No tanto, y dime, ¿fue en la escuela, estudiando japonés, donde te volviste realmente fanático del manga y el anime?

Sick Otaku: No, no, o sea, ya te dije más o menos de dónde viene el que me guste, pero allá me encontré con más gente interesada que además hablaba de otras cosas y tenía más conocimientos. Había algunos de plano tocados. Y pues, la verdad es que puros freaks y casi no se hablaba nadie pero de todas maneras podían armar buenas discusiones sobre temas bien ridículos y el extremo fue sobre las cartitas de *Yu-G-Oh!* que es lo que me cae más gordo pero antes fue sobre los colores de las distintas versiones del *Pokemon* para Game Boy y un par de morras sobre los Tamagotchis, era la época, ¿no?, pero a mí no me interesaba y por eso cuando salió esa onda los otakus y me acordé del japonés pensé que entonces nunca había sido un otaku pero luego pareció que entraba en eso porque había veces en que yo no podía pensar en nada que no fuera Japón, tú sabes, ¿no?, y no era nada en particular pero como que era una idea que me flotaba, como que yo tenía la sensación no de que allá todo fuera mejor pero sí como que pasaban cosas raras que ni sé como explicar. Todo eso pasó en un periodo como de un año y medio.

Entrevistador: ¿Y crees que las historias que encontrabas en el manga y el anime te ayudaban a clarificar esa especie de fantasmagorías o ideas inconpletas, como si las hicieran más reales a través de los argumentos?

Sick Otaku: Pues no sé, a lo mejor, pero es que yo los veía yo creo que porque se me hacía más fácil que leer un libro de historia de Japón, porque al final de cuentas, total yo como que sentía que esas personas que vivían allá eran, aunque creo que se oye mal decirlo, como que mejores, ¿no?, y está raro porque yo siempre he tenido claro que todos los humanos somos iguales porque yo nunca he sido racista pero por alguna razón más abstracta yo sentía que los japoneses que aparecían en un anime o en un libro de historia eran tan diferentes que eran más especiales y tenían cuentos más interesantes y hasta vidas más bonitas, y ahí fue donde me fui hasta la fantasía al grado de que todo para mí tenía que ser japonés y como que me regresé, te estoy hablando de poquito después de que había entrado al japonés, al punto original en donde yo quería sustituir muchas cosas con esta idea y por eso veía anime. Por ejemplo, me molestaba mucho ir al sushi y ver que el que lo preparaba era un mexicano. Como que era una contradicción gruesísima.

Entrevistador: ¿Esta sustitución de la realidad te implicaba un alejamiento de las cosas y la gente que te rodeaba y, de ser así, ese fue el proceso que te llevó a ver sólo anime y pensar siempre en Japón?

Sick Otaku: Hmm no te entiendo bien, mira, o sea, yo quería hacer que las cosas se parecieran al japonés porque me daba mucha curiosidad y porque yo quería sentir un poquito como las personas se sentirían allá. Ahora me acuerdo de eso y como que no tiene mucho sentido tal vez porque he leído más pero yo cuando hablaba en el foro con algunas personas que habían viajado a Japón me incomodaba mucho que lo tomaran como un viaje más y no contaran las ideas que tuvieron y las sensaciones que sentían por

estar allá, contaban su viaje pero no de sus sentimientos y entonces empecé a pensar que todo eran imaginaciones más y por esas fechas, como un semestre antes de terminar el japonés me peleé con mi mamá y mi tía porque no querían poner el Sky porque yo quería ver el canal NHK y me acuerdo de que me encerré y hasta lloré, es neta, neta, porque como que me estaba perdiendo de algo buenísimo pero ni modo. Después descubrí las películas y pasé más tiempo en mi cuarto.

Entrevistador: ¿Terminaste los seis semestres de japonés completos, recibiste tu certificado?

Sick otaku: ¡Hi! (*Risas*)

Entrevistador: ¿Y ya te sientes preparado como para sostener una conversación en japonés y para leer los kanji de un periódico, por ejemplo?

Sick otaku: ¡Huy, n' hombre, qué esperanzas ...

Entrevistador: ¿Y eso por qué?

Sick otaku: Mira, es que a nosotros nos dijeron que cuando terminaríamos los cursos íbamos a tener el nivel de un niño de tercero de kinder allá, que había que seguir practicando siempre, yo la verdad como en ese momento no tenía Internet porque de todas maneras estaba apenas de aficionado moderado, digamos, quise seguir más que nada para seguir viendo a los compañeros que tenían VHS's o DVD's, aunque no siempre platicábamos mucho, a veces pienso que era sólo como ir a la Blockbuster pero en una de esas hasta terminé y ya no me acordé tanto de los libros.

Entrevistador: ¿Fue cuando te volviste más ermitaño?

Sick otaku: Sí, ándale, como desde quinto semestre y hasta que terminé el japonés.

Entrevistador: Quisiera volver sobre lo que dijiste de las películas, ¿llegó un momento en que las películas japonesas con actores reales sustituyeron al anime o fueron un complemento?

Sick otaku: Complemento porque sí me llenaron de nuevas ideas pero sí me separé un poco del manga y el anime recién terminé porque tras la salida del japonés la pérdida de contacto con algunos 'ora sí que otakus fue muy abrupta y me quedé en el Messenger con gente como que más avanzada técnicamente que sabía bajar películas completas y buscarles sus subtítulos. Y eso que éramos graduados de cursos de japonés! (*Suelta una carcajada*). Y bueno, me dediqué a verlas y me gustaron porque como que me sentía más cerca de esas personas así como ya te lo he explicado, que creo que era mi intención.

Entrevistador: ¿Cómo vivías esas historias a nivel personal, en tu imaginación, haciéndote partícipe de ellas, y qué inquietudes te provocaban, lo mismo el anime que las películas?

Sick otaku: Pues bien suave porque uno siempre quiere sumergirse en ondas así para cambiar las cosas y vivir cosas nuevas, por ejemplo, yo me olvidé de los videojuegos y me puse a ver puro anime como *Lain* pero ya después *Berzerk* y *Monster*, que son una diferencia y ya como que después uno empieza a exigir y yo ya ni veía los animes de tele abierta porque empecé a recibir muchas influencias y entonces yo me identificaba con los

personajes y me pasaba algo curioso que era que yo quería escribir las historias pero no me salían, o sea, yo nunca he leído mucho pero me imaginaba historias diferentes de esas pero nunca hice fanfic ni nada de eso porque yo quería escribir algo más grande pero nunca me salió así que igual me la pasé así nada más viendo, además porque hablar con los compas que sí estaban más iditizados, otakus ahora, ¿no?, me ayudaba a hablar de mis inquietudes y pues eso ya me calmaba, y esas fueron las fechas en las que estaba más obsesionado con ir a Japón y empecé con lo del Visual Kei pero sobre todo música tipo L'Arc en ciel y cosas más góticas que después dejé y me salía a escuchar la música y cuando pasaba un avión me imaginaba que iba para allá y et cetera. Además también me enamoré de la Yui Ichi kawa porque se me figuraba que se parecía a Lain.

Entrevistador: ¿De qué época estamos hablando y cuáles fueron los eventos que tú consideras que detonaron, externamente, esta ansiedad?

Sick otaku: Pues cuando salí del japonés regresé a titularme y todo eso en un año y no conseguía trabajo, más o menos a eso te refieres, ¿verdad?, y porque yo quería algo que me dejara tiempo libre para a lo mejor estudiar otra cosa y seguir con lo del anime, obvio, pero acá en la casa todo normal. Yo diría que todo lo que me pasaba era nada más aquí en mi mente y eso era todo, así me entretenía yo solo porque lo más importante fue que puse Internet poquito antes y yo ya estaba enganchado con los foros y estaban suaves pero nunca me han gustado las ondas más radicales como lo del cosplay que salen mucho ahí, yo creo que porque nunca he ido a una convención aparte del Geek Fest.

Entrevistador: ¿Y no platicas con otros otakus, entonces?

Sick otaku: Sí, pero sobre todo a través de las redes de los foros y un poquito con la gente del japonés pero cada vez menos, que era lo que hacía antes, nada más discutir ellos babosadas y sacarles material como tú le dices pero lo de más ni al caso. Están locos. Bastante hay ya en los foros.

Entrevistador: ¿Cómo se encuentra en este momento tu interés por la cultura japonesa?

Sick otaku: Muy bien, gracias.

Entrevistador: Quiero decir, ¿sigues consumiendo anime y películas con los mismos objetivos o también ya lees más literatura o historia de Japón?

Sick otaku: Pues no, mira, de lo que se trata es que hay cosas que no me interesan tanto, por eso dudaba de esta onda del ser otaku porque por ejemplo en uno de los foros salía una morrilla que platicaba que una vez se había quedado horas, neto, horas, acariciando una bolsita de té verde que una amiga japonesa le había mandado desde allá y contaba que se emocionaba de masiado por tan sólo tocar, imaginarte, algo que había estado en Japón, y yo creo que no tiene chiste porque lo mismo podría nos hacer todos tocando una pluma o un casete o un plato et cetera, no, no, aquí se trata de que cada otaku se vuelve loco con lo que quiere y yo tal vez con algunos animés que sí veo mucho. Desde que estaba en la secundaria y dedicaba un VHS a grabar sólo capítulos de *Ranma 1/2* pero bueno, depende de cada quién, a lo mejor soy menos otaku de lo que parece pero a mí esos pedotes de obsesionarse con cosas así de chiquitas nomás no me entra. Porque es un super pedote, como lo de los japonesitos esos que leí en tu blog que se encierran durante

años a jugar PS y a jalársela (*Risas*), o sea, es que en el fondo uno también quisiera pero eso no se puede, además de que no hay tanto dinero para que te mantengan y sin decirte nada, pero creo que la cosa es tranquila aunque a veces se sienta todo lo contrario, como desesperación, no sé, pero a veces me acostaba según yo a dormir acá bien noche y en silencio y me ponía a pensar que en ese momento pasaban muchas cosas en Japón y había actividades que las personas hacían allá y entonces sentía como un ardor en el pecho de ganas de ir allá y eso me cansaba mucho. Ya después como que aprendí a controlarlo

Entrevistador: Sin embargo, te presentas como ‘‘Sick otaku’’, eres un ‘‘Otaku enfermo’’; a la hora de crearte este personaje, ¿qué parte de tu personalidad de fanático querías representar para que el mundo o, en este caso, la blogósfera te conociera e identificara, extrayéndote un elemento de tu, llámémosle, ‘‘otakuidad’’, que me parece que superficialmente podría entrar en contradicción con las posturas que tienes hacia los fanáticos?

Sick otaku: Ah, caray, eso está muy raro, pero creo que eso salió una tarde que yo estaba muy aburrido y yo creo que estaba en un ataque de eso que te acabo de contar porque empecé a mandar spam a varios blogs de aquí de México, porque aparte a mí nunca me ha gustado eso de que hay una cultura frontera que perdóname pero yo no la veo muy clara y como que siento que todos hablan mucho de lo mismo mientras que los otakus de verdad no dicen nada de lo que deberían, ni siquiera saben escribir bien, ni modo, no les interesa. Yo creo que yo estaba así como que en mi desesperación porque ya, de plano, ya me quería largar, pero desde ese momento había cosas que me desanimaban mucho.

Entrevistador: Entiendo que te refieres al irte a Japón, pero, ¿qué cosas eran las que te desanimaban?

Sick otaku: Sí, exactamente. Bueno, por ejemplo, que yo no tenía dinero, cómo no, y luego me acordé de que mi japonés no es bueno, y así no más no y cosas así, y como que debe ser mucho muy diferente estar allá como que en plan de quedarse, yo no me lo imaginé de verdad aunque eso pueda ser un sueño, como un sueño y un temor, ¿me entiendes?, y no te creas, eso es algo que muchos otakus no dicen, los babosos, porque siempre está el que no te guste o que no compatibles o no consigas trabajo o no le entiendas a la gente, mil pedos, pero nunca lo quieren decir en parte, creo yo, porque una ley no escrita entre ellos que estudié japonés, y yo creo que ahí voy yo también, es que estudié japonés porque obvio que quieres irte para allá pero sobre todo porque dentro de que juegas mucho con estas fantasías como que eso es un síntoma o acaso la prueba de que lo tuyo va en serio y quieres formalizar tus intereses y eso a lo mejor es cosa de otakus acá como que más elevados, sobre todo por los que le siguen y le siguen y tienen constancia, yo nada de eso, y menos cuando empecé con el blog

Entrevistador: ¿Cuál fue tu idea con ese blog?

Sick otaku: Más que nada divulgar un poquito sobre temas bien bizarros que me encuentro en el Internet como los otakus y las kogals que también me encantan y pues me sorprendí de que había mucha gente que para nada con el tema porque tenían ideas muy equivocadas sobre el manga y el anime y pues me empezaron a escribir y preguntar, pero no creas que mucho, porque el blog ya no lo actualizo y casi ya no recibe visitas de nadie.

Entrevistador: Pase mos a otro punto que me interesa mucho: tú me dijiste una vez que encontrabas una asociación entre las chicas que aparecían en series como *Sailor Moon*, desde luego, o *Azumanga Daioh* o tu adorada *Lain* o *Kare Kano*, como la esencia de la clase de mujeres lindas, tiernas y sobre todo sumisas que en realidad, como podemos comprobar haciendo preguntas por aquí y por allá, son las que los hombres quieren, como fantasías masculinas, en tu opinión, ¿el fandom se alimenta mucho de este fetiche, de este evidente deseo sexual?, pregunto porque tú lo mencionaste cuando citaste el caso de las kogals.

Sick otaku: Sí, pero es porque ahí está todo, y checa, toma el ejemplo de mi blog, y es que la idea aquí es que los otakus no son tan solitarios como parecen según la idea que muchos tienen, como tú también, ¿no?, muchos tienen novia, por ejemplo, ahora que si esa novia fuera Akane Tendo, uff, qué mejor, pero muchos no lo admiten a menos que sean acá bien adictos declarados al hentai o que estén en confiancita con otro otaku y como que no todos se atreven empezando porque las novias son muy especiales y bueno, uno no puede entonces ver cualquier cosa, pero sí es cierto que eso es una idea que muchos tienen y quiero decir no los que son otakus si no el resto, esos batos que cuentan ese chiste, que me caga la madre en serio de que se quieren coger a una japonesita para ver si ahí abaja también lo tienen horizontal. Pendejos! (*Da un ligero golpe con la silla y se recarga hacia atrás y vuelve a acomodarse*), no tienen una puta idea de lo que significan, ellos, o sea, viles machos, pero un otaku jamás te va admitir, así normalmente como te digo, de que sí trae ondas que van por ahí más o menos pero si pudiéramos meternos a crackear cuentas de correo de dos tres compas que conozco y que por ejemplo sí están metidos en la onda de las convenciones, podríamos ver que reciben esos boletines de encuentros románticos así como de japanzone.com por ejemplo, a ver si se les hace realidad ...

Entrevistador: Y sobre esto último, ¿es también tu caso?

Sick otaku: Aver, piénsale ...

Entrevistador: Volviendo al asunto del blog y el fandom ¿nunca te han dado ganas de ponerte a escribir respecto a tus intereses, como desde *Lain* o *Monster*, poniendo en el papel algo de ese mundo interior que desarrollaste?

Sick otaku: ¿Para qué?, yo creo que no tengo nada en particular que decir, o al menos por el momento, porque ideas sí tengo pero está difícil porque ahora son como sensaciones como cuando veo anime o películas o a la Yui o cuando leo noticias sobre Japón, ¿sí me entiendes?, son como sensaciones que vienen y van y no están muy claras. Hubo un tiempito cuando en el cable pasaban *Cuentos japoneses de terror*, esto ya te lo había platicado, que me senté a escribir una historia de un fanático que estaba bien Sick otaku! (*Carcajadas*) y que tenía fantasías eróticas, hmm como que es lo que ya te acabo de decir, pero como que más violentas y cuando las pensaba después se hacían realidad hasta que le llegaban hasta a miembros, mujeres, de su familia, pero claro que yo le quería poner acá un montón de datos sacados del anime en una línea así como del tipo de la historia de Light Yagami en *Death Note* pero como que son proyecciones mías, no sé, tampoco es algo que me preocupe y siempre esté pensando en hacer. Otra cosa que me pasó antes fue que me molestaban algunas cosas que pensaba, y no sólo sexuales, y así fue que me puse el nick este, como que estaba admitiendo algo que no precisamente me

incomodaba pero que ya marcaba una diferencia, frente a mi hermano mayor, por ejemplo, que supuestamente ya está bien encarrilado con trabajo y todo, y entonces me acordé de los compas de allá del japonés no porque me haya convertido en un otaku tan grueso como los de ese tipo, lo aclaro, sino porque uno se va metiendo y metiendo en estas ondas y ya no sale porque aquí se está muy a gusto.

Entrevistador: En referencia a la cuestión local, ¿cuál crees tú que sea la diferencia entre otaku y geek?

Sick otaku: Ninguna, porque muchos no se dan cuenta de que en Japón ser otaku es ser geek y que el anime viene siendo como la pinche *Guerra de las galaxias (Risas)* y aquí todo se mezcla con cosas que a veces nada que ver con lo japonés, por eso yo te decía que marcaras toda esa diferencia en tu investigación, porque también eso es lo que vimos en el Geek Fest, que había de todo incluyendo al Jack Sparrow y a cosas de Nintendo que no tienen relación bien directa con el manga pero que van de plano siempre muy dentro de todo lo que esto del otaku y sus gustos aunque claro que siempre hay gente que tú identificas dentro de unas preferencias, ¿no?

Entrevistador: ¿Qué te parece el crecimiento que el fenómeno del manga y el anime ha tenido en esta ciudad de un par de años en adelante?

Sick otaku: Pues bien, ¿qué no?, se nota de que ahora ya hay mucho más para ver cada vez y que hay mucha gente interesada y tú ahí ves que luego luego se nota la fuerza que siempre tiene el Internet para organizar esos eventos.

Entrevistador: Desde tus conocimientos, ¿cuándo surge el otaku como grupo en México?

Sick otaku: Como grupo no sé pero yo entiendo que había un montón de gente encicada con *Los Caballeros del Zodiaco* que era la que se iba al Tianguis del Caballito a comprarse esas cajas doradas chafas donde venía el monito por 20 pesos y que en la Sanborns los originales costaban 200, diez veces más, ¿verdad?, y estaban bien traumatizados con eso de jugar con los pinches monitos pedorros esos y no te estoy hablando de niños de primaria sino de mayores y yo sólo me acuerdo de algo parecido con las *Tortugas Ninja* y en las maquiñitas con *Street Fighter II* pero esos eran superfenómenos que duraron mucho pero que se juntaron en un sólo momento y yo acababa de pasar a sexto año y después salió esa serie de *Los Supercampeones* y fue el acabose y cuando me volví a acordar fue cuando ya estaba hablándose más de anime pero como que en el mismo círculo y tampoco la gente ahí no había cambiado mucho.

Entrevistador: ¿Cómo es un día en tu vida en lo que respecta a tu afición?

Sick otaku: Hmm, últimamente he pasado más tiempo en aznmedia.com bajando películas, muchas, siempre dejo la computadora prendida toda la noche. Hay gente aquí que ha dejado la computadora encendida durante un año, neta, neta, un año, y no pasa nada porque ellos sí que son acá bien profesionales (*Risas*) y yo sólo la habré dejado máximo una semana, lo que pasa es que a veces es un problema bajar todos los torrents que quieres y hay que esperar, pero siempre bajan, el problema en realidad es cuando el archivo no se puede codificar y ahí sí hago mis berriñches porque se me queda guardado 'ora sí que para siempre en la computadora y en vez de bajarlo otra vez prefiero bajar otra

serie o película, que es lo que más hago en Internet porque en el foro salen puras burradas y lo interesante prefiero leerlo y nadie lo comenta ya y lástima y también leo mucho sobre los nuevos sistemas, no creas que se me olvidó con el tiempo, pero eso del Wi y del XBOX ya no lo he seguido como lo hacía antes, porque mi última consola (*Risas, pronuncia con acento español*) fue el Nintendo 64, ¡magínate, pero me sigue gustando mucho todo esto y un descubrimiento ha sido el YouTube que otros no me creen que no lo usaba y que qué baboso estoy pero netamente que antes yo sólo veía los videos que me mandaban y ahora veo series muy buenas, algunas a veces en japonés pero no importa, hay un montón de info ahí y lo último que había visto eran esos videos de Explosión anime con la tipilla esa que va por los vagones del metro de Tokio juntando los mangas que deja la gente y eso es lo que quería decirte cuando te dije lo de cuando se sustituye la realidad, que me gustaría estar en una situación así aquí ya que por ahora no puedo ir para allá y por eso también uso los videos, y las películas como no, no sé si a ti te pase esto pero a mí desde chiquito me encantaba encontrarme en la tele películas japonesas o, más raro, algún programa o serie porque eso como que le daba un saborcito bien especial al día, no sé, no sé, a ver, ¿te acuerdas de un programa para niños que pasaban en cable hace un chorróotal, más o menos en la época de *Los Supercampeones*, pero en cable te digo, donde salía una señora con pantalones verdes y cara de viejita aunque no creo que estuviera tan viejita y un sombrero de pico?, ah pues, a mí me encantaba porque tenía un aspecto bien raro, todo el programa, ¿no?, y lo hacía la NHK, es obvio, y salía una traducción al español pero yo ¡maginaba la voz de la persona en español como si fuera japonesa y todo bien raro, no sé, lo mismo con las películas de Kurōsawa que las estaba pasando el canal Fox y los animés de Tezuka como *Kimba, el león blanco* que después Disney se lo fusiló en *El rey león* que eran la cosa más básica pero por eso eran buenos, como *Evangelion* en su momento que no me gustaba mucho más que cuando la acción se desarrollaba en la vida cotidiana de sus personajes, que es lo que yo busco en un buen anime, más que otra cosa, como lo de demasiado fantástico, que yo tengo mis propias fantasías, y por eso no me gustan los Mechas.

Entrevistador: ¿Cómo te visualizas dentro de 10 o 15 años y en qué medida seguirías siendo otaku como una condición que influyera en tu vida?

Sick otaku: Está difícil, yo no sé qué tanto cambie, puede que no mucho, ya ves como dicen que son los otakus pero no es algo en lo que piense mucho que digamos, y pensaba que porque no me interesaba pero no es eso, es que no me ¡magino, la verdad, claro que espero seguir viendo buen anime y leyendo un poquito más sobre Japón, no sé si vaya, ojalá que sí, pero como ya se han pasado esos momentos de desesperación que te decía pues quién sabe así que no molestaba pensar que no pero de preferencia sí, ¿verdad?, como sea, ojalá que todo lo del manga y el anime saque buenas cosas sobre todo ahora que dicen que van a cambiar la animación a formato computarizado que yo lo detesto y creo que acabaría con todo lo bonito que es el manga, así que espero que ni yo y ni el anime cambie más de demasiado. Y creo que es todo lo que te puedo decir sobre esto.

Entrevistador: ¿Alguna vez volverás a activar tu blog?

Sick otaku: Yo creo que no, bueno, yo antes lo veía como un servicio sobre todo porque además de informar me encantaba poner fotos de japonesitas perfectas; nada por no, ¿ok?, sólo morritas bonitas posando, pero hay muchos servicios para eso en la Web. Así que no

lo creo, además ya una vez, cuando lo hice, había batos pendejos que me escribían en los comments de las japonesitas unas porquerías que no me gustaban ni me gustan ahora. Simplemente que esas no son las cosas que pienso yo, aunque haya sido quien puso las fotos. No es lo que yo intento buscar cuando hago eso. Yo veo las cosas diferente.

Referencias

- ADORNO Theodor, *Dialéctica negativa*. Taurus, Barcelona, 1988.
- AGUSTÍN José, *La contracultura en México*. Mondadori, México, 2001.
- ANESAKI, Minoru, *La mitología japonesa*. Edicomunicaciones, México, 1996.
- ARDEVOL et al. ‘Etnografía virtualizada: La observación participante y la entrevista semiestructurada en línea’, en *Aenea digital*, Barcelona, 2003.
- BAUDRI LLARD, Jean, *Crítica de la economía política del signo*. Siglo XXI, México, 2007.
- BAUDRI LLARD, Jean, *Cultura y simulacro*. Kairós, Barcelona, 1973.
- BAUDRI LLARD, Jean, *El sistema de los objetos*. Siglo XXI, México, 2007.
- BAUDRI LLARD, Jean, *Selected writings*. Mark Poster, Cambridge, 1988.
- BAUMAN, Zygmunt, *La posmodernidad y sus desencuentros*. Akal, Madrid, 2001.
- BAYER, Raymond, *Historia de la estética*. FCE, México, 1986.
- BELL, Daniel, *Las contradicciones culturales del capitalismo*. CONACULTA, México, 1989.
- BELL, McDonald et al., *Industria cultural y sociedad de masas*. Monte Ávila Editores, Caracas, 1993.
- BENEDICT, Ruth, *El crisantemo y la espada*. Alianza, Madrid, 1974.
- BENJAMÍN, Walter, *Discursos interrumpidos*. Planeta-Agostini, Barcelona, 1994.
- BENJAMÍN, Walter, *Imaginación y sociedad*. Taurus, Madrid, 1988.
- BENJAMÍN, Walter, *Poesía y capitalismo*. Taurus, Madrid, 2001.
- BERAÍN, Joxe, ‘Imaginarios social, políticos y modernidades múltiples’, en *Revista Antropos*, Universidad de Navarra, enero-marzo de 2003.
- BOURDIEU, Pierre, *La distinción*. Taurus, Barcelona, 1999.
- BOURDIEU, Pierre, *Meditaciones pascalianas*. Anagrama, Barcelona, 1999.
- BOURDIEU, Pierre, *Sociología y cultura*. Grijalbo, México, 1990.
- BURUMA, Ian, *La creación de Japón*. Mondadori, Barcelona, 2003.
- CABEZAS, Antoni, *La literatura japonesa*. Harpón, Barcelona, 1990.
- CARDÍN, Alberto, *Lo próximo y lo ajeno*. Icaria, Barcelona, 1990.
- CASSANY, Daniel, *Tras las líneas*. Anagrama, Barcelona, 2006.

- CASTELLS, Manuel (Ed.), *La sociedad red: una visión global*. Alianza Editorial, Madrid, 2004.
- CASTILLO BERTHER, Héctor, ‘‘De las bandas a las tribus urbanas. De la transgresión a la nueva identidad social’’, en *Desacatos*, primavera-verano, Núm 009, México, 2002.
- CASTORIADIS, Cornelius, *Domaines de l’homme*. Seuil, París, 1986.
- CASTORIADIS, Cornelius, *La institución imaginaria de la sociedad. Vol. 2: El imaginario social y la institución*. Tusquets, Buenos Aires, 2002.
- CHARTIER, Roger, *El mundo como representación*. Gedisa, Barcelona, 2002.
- DE GORTARI, Hí, *Diccionario de la Lógica*. Haza y Valdés, México, 1988.
- DEBRAY, Régis, *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada de occidente*. Paidós, Barcelona, 1994.
- DUERQ Dante y Gilberto Li món, ‘‘Relato autobiográfico e identidad personal: Un modelo de análisis narrativo’’, en *Revista de Antropología Iberoamericana*, AIBA, Madrid, 2007.
- DURAND, Gilbert, *Las estructuras antropológicas del imaginario*. Fondo de Cultura Económica, México, 2004.
- ECQ Umberto, *Apocalípticos e integrados*. Tusquets-Lumen, Madrid, 2001.
- ECQ Umberto, *Sobre literatura*, Océano-Roque, Barcelona, 2002.
- FOUCAULT, Michel, *El orden del discurso*. Tusquets, Barcelona, 1979.
- FOUCAULT, Michel, *Las palabras y las cosas*. México, 2001.
- GARCÍA CANCLIN, Néstor, *Culturas híbridas*. Grijalbo, México, 2005.
- GEERTZ, Clifford, *La interpretación de las culturas*. Gedisa, Barcelona, 1992.
- GERMANA, César, ‘‘Herre Bourdieu: La sociología del poder y violencia simbólica’’, en *Revista de Sociología*, Lima, 1999.
- GINZBURG, Carlo, *Tentativas*. Prehistoria, Rosario, 2004.
- GONZALBO AISPURU, Pilar, *Introducción a la historia de la vida cotidiana*. El Colegio de México, México, 2006.
- GUBERN, Roman, *El eros electrónico*. Taurus, Madrid, 2000.
- GRASSMUCK, Volker, ‘‘‘I’ mal one, but not lonel y’. Japanese otaku-kids colonize the realm of information and media. A tale of sex and crime from a faraway place’’, en <http://www.cjas.org/~eng/otaku-e.htm> 1990.

- GREENFELD, Karl Taro, *Speed tribes*. Harper Collins, Nueva York, 1995.
- GRUZINSKI, Serge, *La guerra de las imágenes*. FCE, México, 2001.
- HEATH, Joseph, y Andrew Potter, *Rebelarse vende*. Taurus, Barcelona, 2005.
- HENDRY, Joy y Massimo Raveri (Eds.), *Japan at play*. Routledge, Nueva York, 2002.
- HOLTOM, Daniel Clarence, *Un estudio sobre el shinto moderno*. Paidós, Barcelona, 2004.
- HUXLEY, Aldous, *Las puertas de la percepción*. Edhasa, Barcelona, 2004.
- IBÁÑEZ, Jesús, *Del algoritmo al sujeto. Siglo XXI*, Barcelona, 1991.
- IMBERT, Gérard, *De la televisión espectacular a la televisión especular*, Gedisa, Barcelona, 2003.
- INGLEHART, Ronald, *Culture shift in advanced industrial society*. Princeton University, Princeton, 1990.
- JAMESON, Fredric y Slavoj Žižek, *Estudios Culturales. Reflexiones sobre el Multiculturalismo*. Paidós, Barcelona, 1998.
- KINSELLA, Sharon, ‘‘Adult manga: pro-establishment pop-culture and new politics in the 1990’s’’, en *Journal of Japanese studies*, 1999.
- KINSELLA, Sharon, ‘‘Amateur manga subculture and the otaku panic’’ en *Journal of Japanese studies*, 1998.
- KRAPPE, Alexanders, *Las geneses de los mitos*. Payot, París, 1952.
- LAPOUADÉ, María Noel, *Filosofía de la imaginación. Siglo XXI*, México, 1988.
- LINDE, Charlotte, *Life stories*. Oxford University Press, Oxford, 1993.
- LIPOVETSKY, Gilles, *La era del vacío*. Anagrama, Barcelona, 1996.
- LLOMPART, José, *Lo aprendí en Japón*, Guadalquivir, S.L., Sevilla, 1993.
- LOWE, Donald, *Historia de la percepción burguesa*. FCE, México, 1986.
- MACHÍN, Juan, ‘‘Identidades juveniles. Prolegómeno de un modelo heurístico’’, en *JOVENes. Revista de estudios sobre juventud*, Núm. 21, Año 8, México, 2004.
- MAFFESOLI, Michel, *En el crisol de las apariencias*. Siglo XXI, México, 2007.
- MAFFESOLI, Michel, *El tiempo de la tribu*. Icaria, Barcelona, 1990.
- MARCUSE, Herbert, *El hombre unidimensional*. Joaquín Mortiz, México, 1969.
- MARCUSE, Herbert, *Eros y civilización*. Joaquín Mortiz, México, 1986.

- MARTÍN BARBERO, Jesús, *De los medios a las mediaciones*. Gustavo Gili, Barcelona, 1987.
- MATSUMOTO, David, *Unmasking Japan*. Stanford University Press, Stanford, 1996.
- MEAD, Herbert George, *Mind, self and society: From the standpoint of a social behaviorist*. University of Chicago Press, Chicago, 1962.
- MELUCCI, Alberto, *Il gioco dell'io Il cambiamento di se in una società globale*. Feltrinelli, Milán, 1991.
- MITA, Minesuke, *Psicología social del Japón moderno*. El Colegio de México, México, 1996.
- OLALQUIAGA, Celeste, *Megalópolis*. Monte Ávila Editores, Caracas, 1993.
- ONO, Sokyō, *Shinto: the kami way*. Charles E Tuttle, Tokyo, 1962.
- ONTIVEROS, José Luis (Ed.), *Aproximaciones a Yamato*. Premiá, México, 1989.
- ORTIZ, Renato, *Taqui grafiando lo social*. Siglo XXI, México, 2004.
- PINILLOS, Isabel, 'El coleccionista y su tesoro: La colección', ponencia para el XX Congreso Anual de AEDEM Palma de Mallorca, 2006.
- PÍÑUEL, José Luis y Carlos Lozano, *Ensayo general sobre la comunicación*, Paidós, Barcelona, 2006.
- PISCITELLI, Alejandro, *Cyberculturas. En la era de las máquinas inteligentes*. Paidós, Barcelona, 1995.
- RHEIMS, Maurice, *La vie étrange des objets*. Le Seuil, París, 1963.
- ROSZAK, Theodore, *El nacimiento de una contracultura: reflexiones sobre la sociedad tecnológica y su oposición juvenil*. Kairós, Barcelona, 1973.
- SANCHEZ VAZQUEZ, Adolfo, *Cuestiones estéticas y artísticas contemporáneas*. FCE, México, 1996.
- SARTRE, Jean Paul, *L'imaginaire*. PUF, París, 1950.
- SCHODT, Frederik, *Dreamland Japan*. Stone bridge Press, Berkeley, 1996.
- SCHODT, Frederik, *Manga!, Manga!, the world of japanese comics*. Kodansha, Tokyo, 1986.
- SLOTERDIJK, Peter, *El desprecio de las masas*. Pre-Textos, Valencia, 2005.
- SMITH, Anthony, *La geopolítica de la información*. FCE, México, 1984.
- STEINER, George, *Sobre la diferencia y otros ensayos*. FCE, México, 2001.

- TAKABATAKE, Knauth et al., *Política y pensamiento político en Japón 1926-1982*. El Colegio de México, México, 1987.
- TAN ZAKI, Junichiro, *El elogio de la sombra*. Sruela, Barcelona, 1994.
- THOMPSON, John B., *Ideología y cultura moderna*. UAM, México, 1998.
- TOBIN, Joseph J. (Ed.) *Re-Made in Japan: Everyday Life and Consumer Taste in a Changing Society*. Yale University Press, New Haven, 1992.
- TOGORES SANCHEZ, Luis, *Japón en el siglo XX*. Arco, Madrid, 2000.
- TOLEDQ, Tanaka et al., *Japón. Su tierra e historia*. El Colegio de México, México, 1990.
- TOURAINÉ, Alain, *Crítica de la modernidad*. Fondo de Cultura Económica, México, 1999.
- TREJO DELARBRE, Raúl, *Viviendo en el Aleph*. Gedisa, Barcelona, 2006.
- VALENZUELA ARCE, José Manuel (coord), *Decadencia y auge de las identidades. Cultura nacional, identidad cultural y modernización*. El Colegio de la Frontera Norte-Plaza y Valdés, México, 2000.
- VASQUEZ ROCCA, Adolfo, ‘‘Baudrillard: cultura, narcisismo y régimen de mortandad en el sistema de los objetos’’, en *Cuaderno de materiales*, Universidad Complutense, Madrid, 2007.
- VASQUEZ ROCCA, Adolfo, ‘‘Coleccionismo y genealogía de la intimidad’’, en *Al mirar*, Madrid, 2006.
- VIDAL, Miguel y Ramón Ilopis, *Sayonara Japón*. Hiperión, Barcelona, 1996.
- WHIPPLE, Charles, ‘‘The silencing of lambs’’, recuperado el 19 de marzo de 2007 en: <http://www.archive.org/www.charlest.whipple.net/miyazaki>.
- WHITE, Merry, *The material child*, The free press, Nueva York, 1993.
- ZIZEK, Slavoj, *El acoso de las fantasías*. Siglo XXI, México, 2007.
- ZIZEK, Slavoj, *El sublime objeto de la ideología*. Siglo XXI, México, 2007.

Índice

Introducción.....	2
I.- El sustrato teórico del fenómeno otaku.....	21
II.- El otaku.....	33
III.- El campo otaku en Mexicali.....	59
IV.- El otaku en persona.....	87
Conclusión.....	108
Anexos.....	112
Referencias.....	122