

ACTUALIDAD ASIA

Anime, manga, cosplay... ¿y algo más? Políticas culturales en torno del otakismo



Federico Álvarez Gandolfi
Universidad de Buenos Aires
falvarez@sociales.uba.ar

Resumen

El objetivo de este trabajo es reflexionar sobre el procesamiento de la diversidad constitutiva del fanatismo por las historietas y animaciones japonesas, así como de los intereses y consumos de los otakus. Para ello, en el marco de las amplias discusiones que hacen a la comunicación y la cultura, se contemplarán en general diferentes propuestas de actividades vinculadas con este universo simbólico en la ciudad de Buenos Aires. De este modo, se pretende contribuir al desarrollo de una zona de indagación hasta el momento poco explorada y problematizada en el campo de estudios sobre manga y anime. En efecto, se plantea que el otakismo es un caso paradigmático para ilustrar y complejizar las tensiones contemporáneas en torno de la diversidad tanto mercantilizada como promocionada por el Estado, atendiendo al cuestionamiento de todo reduccionismo exotizante.

Palabras clave:

Otakus, cultura, exotización, Japón, diversidad, consumos.

Abstract

This article examines diverse fanatical devotion to Japanese comics and animation as well as otaku's interests and consumption. To this end, within the context of broad discussions regarding communication and culture, we will examine different proposed activities related to this symbolic universe in Buenos Aires. In this way, we expect to contribute to a research area that, to date, has been scarcely explored and barely questioned in the field of study of manga and anime. In fact, we state that the otaku culture is a paradigmatic case to illustrate and delve into the contemporary tension placed on the state-sponsored commodification and promotion of diversity, taking into account the objections made to any exoticizing reductionism.

Keywords

Otaku, Culture, Exotization, Japan, Diversity, Consumptions.

1. Consideraciones iniciales

Las reflexiones que se desarrollan en este artículo se fundamentan en una investigación propia de corte comunicacional y socio-antropológico que se encuentra en desarrollo desde 2013. Esta consiste en la aplicación de técnicas de observación participante y entrevistas en profundidad con sujetos que se reconocen a sí mismos como fanes del *manga* y el *ánime* —es decir, historietas y animaciones japonesas—, también conocidos como otakus. Extranjerismos alrededor de cuyos significados convencionalizados existen tensiones y que son frecuentemente “utilizados para designar situaciones o personas” (Álvarez y Melguizo, 2020, p. 127).

En particular, aquí se pondrá el foco sobre las perspectivas, problemáticas y discusiones actuales que impregnan el campo de las políticas culturales vinculadas a la promoción estatal de prácticas que se relacionan con el otakismo (Álvarez Gandolfi, 2014; 2017; 2019). Es decir, aquellas prácticas de producción —tanto simbólica como textual— y de socialización —tanto cara a cara como en línea— a través de las cuales se generan y sostienen sentimientos de pertenencia a un *fandom otaku*, o comunidad de fanes del manga y el anime. Ellas son:

- La realización de *cosplay*, que implica caracterizaciones de personajes junto con la confección y/o utilización tanto de vestimentas como de accesorios.
- La *fan fiction*, es decir, la escritura no profesional de relatos —*fan-fics*—, basados en ficciones audiovisuales o novelas que extrapolan personajes y situaciones para insertarlos en nuevas tramas (Borda, 2015), y de *doujinshi*, historietas de manga dibujadas por los propios fanes y publicadas en fanzines o revistas amateurs, cuya circulación territorial cayó en desuso tras la expansión y consolidación de los medios digitales.
- El *vidding*, que implica la producción de una obra audiovisual —denominada *fanvid* o *Anime Music Video (AMV)*—, consistente en una yuxtaposición de imágenes y música.
- El *fan art*, denominación que incluye a las obras plásticas de arte gráfico, principalmente dibujos.

- El *fansubbing*, traducción y subtítulo que realizan los aficionados frente a las limitaciones en la distribución de los productos mediáticos japoneses por fuera de su país de origen.
- El *fandubbing*, práctica similar al *fansubbing* que consiste en la traducción y el doblaje de productos mediáticos, es decir, en la realización de un *fandub*, donde se tiende a preferir el doblaje neutro al castellano de México por sobre el castellano de España.
- El *karaoke*, una práctica muy popular en Japón que implica cantar sobre la base de melodías originales con las pistas vocales removidas, por lo que podría ser pensada como similar al *filking* o la creación de canciones sobre la base de objetos de la cultura de masas, en cuyas letras suelen rejerarquizarse temas o personajes secundarios y marginalizados dentro de las tramas argumentales de tales productos mediáticos.
- La organización y/o asistencia a “eventos” o “convenciones”, es decir, encuentros cara a cara o presenciales que son, como mínimo, mensuales y que tienen lugar los fines de semana entre las 12 y las 20 en colegios, predios o salones de alquiler. En ellos se incluyen espectáculos musicales de bandas o cantantes que interpretan las canciones introductorias y conclusivas —*openings* y *endings*, conocidos también como *anisongs*— de distintas series animadas japonesas, junto con una gran variedad de puestos de venta que comercializan objetos referidos al anime, como por ejemplo pines —broches o prendedores—, *katanas* y *shurikens*, es decir, sables y cuchillas en forma de estrella que, respectivamente, remiten a los samuráis y ninjas de Japón, entre otros.
- La interacción por Internet en distintos sitios web de anime y redes sociales como grupos de Facebook, canales de YouTube y cuentas de Instagram.

Aquí cabe anticipar una primera observación: en general, los eventos con promoción gubernamental en la ciudad de Buenos Aires ponen el foco en el *cosplay*, reduciendo solamente a dicha práctica la complejidad y la riqueza del universo simbólico que comparten los fanes del manga y el *anime*. Quizás, como se propondrá a lo largo de este trabajo, tal reduccionismo pudiera responder a cierta exotización de esta cultura —¿juvenil?—, a través de la cual se busca clasificar su diferencia, su “otredad”, dentro de algunos de los polos del eje semántico “normalidad/anormalidad” que rige todo orden sociocultural, al igual que ocurre con sus puestas en escena en programas televisivos (Borda & Autor, 2014), pero en función de una lógica que aparentaría tender hacia la inclusión más que la exclusión.

Por lo tanto, a continuación, se presentarán algunas reflexiones sobre los posibles vínculos entre la cultura y la política, en general, problematizando una de las formas que cobran al actualizarse en cierta apropiación estatal de universos simbólicos diferentes, dentro del marco más amplio de lo que se conoce como promoción de la diversidad cultural. En este punto, cabe aclarar que se defiende un sentido amplio de “lo político”, es decir, extrapolando la propuesta de Josefina Ludmer (2000), se entiende como dimensión política toda aquella que implique relaciones de poder. Asimismo, este tipo de problematizaciones apunta a consolidar y ampliar las preguntas que suelen servir como punto de partida a la mayoría de los estudios sobre manga y *anime*, campo en expansión en Latinoamérica, y que se centran tanto en las representaciones y narraciones en diversas animaciones como en las prácticas e identidades de los consumidores, dimensiones ambas vinculadas con estos bienes culturales (Meo, 2016).

Ahora bien, ¿qué concepción de “cultura” atraviesa las propuestas estatales en relación con el *otakismo*? A ello se abocará el siguiente apartado, sobre la base de una recopilación de algunos de los principales modos en los cuales este término ha sido y es entendido.



2. La institucionalización de la cultura otaku: ¿divino tesoro?

Si se sigue la reconstrucción que Rubens Bayardo García (2008) hace de las perspectivas contemporáneas sobre el campo de las políticas culturales y los problemas que lo atraviesan desde mediados del siglo pasado, resulta evidente la importancia de identificar cuáles son los sustentos conceptuales de dichas políticas. En general, como afirma el autor, estos sustentos

(...) se hallan en el reconocimiento de los derechos culturales como parte de los derechos humanos, sancionados en 1948 primero por la Organización de Estados Americanos y luego por la Organización de las Naciones Unidas, con la Declaración Americana de los Derechos y Deberes del Hombre, y con la Declaración Universal de los Derechos Humanos, respectivamente (Bayardo García, 2008, p. 18).

Asimismo, el principal contenido de dichos derechos “(...) refiere a participar libremente en la vida cultural de la comunidad, disfrutando de las artes y del progreso científico técnico, y a gozar de (sus) beneficios morales y materiales (...)” (Bayardo García, 2008, p. 18). Según la Organización de Estados Iberoamericanos —OEI—, los principios fundamentales en los que deberían basarse las políticas culturales de la región son la promoción de la identidad cultural, la protección de la diversidad, el fomento de la creatividad y la consolidación de la participación ciudadana. En definitiva, se trata de políticas que, a nivel transnacional, tienden hacia la búsqueda de cierto respeto por la

diversidad cultural y el diálogo intercultural, en tanto componentes fundamentales para el fortalecimiento de órdenes sociales democráticos.

Pero, retomando el interrogante de cierre a las consideraciones iniciales del presente artículo, ¿qué se entiende por “cultura”? En este punto, resultan pertinentes los planteamientos de Michel-Rolph Trouillot (2010), quien señala que el núcleo del concepto de cultura se encuentra en la antropología estadounidense, desde donde se expandió hacia ámbitos sociales diversos que van desde la política de la identidad hasta el periodismo y la publicidad, llegando incluso a ser funcional al conservadurismo y al liberalismo. En efecto, este concepto pareciera haberse desplazado desde la academia —y entre diversas disciplinas, más allá de sus orígenes antropológicos, principalmente dentro de los Estudios Culturales— hacia la sociedad en general, si bien su circulación en cada uno de esos contextos puede relacionarse con diferentes lógicas: lo que Trouillot (2010, p. 179) denomina una “jugada política en la teoría” y una “jugada teórica de la política”, respectivamente.

En el primer caso, se trata de una apuesta de la antropología por conservar un lugar privilegiado de enunciación en relación con “la cultura”, presentándola como negación de la raza, la clase y la historia y, en consecuencia, olvidando la pregunta por el poder y la desigualdad, dimensiones constitutivas de lo cultural. En definitiva, así se produce una despolitización de la cultura que atenta contra la criticidad que debería caracterizar el pensamiento: un pensamiento crítico ligado a la acción política.

Entonces, como propone Raymond Williams (1981), podríamos entender que es deseable una convergencia entre el sentido más especializado y corriente de “cultura”, es decir, su concepción restringida solamente a las actividades intelectuales y artísticas, la “excelencia”, “lo mejor que ha sido dicho y escrito”, tomando prestadas las palabras de T. S. Eliot; y su sentido ampliado, socio-antropológico, en tanto todo un modo de vida diferenciado que se sostienen sobre la base de representaciones, prácticas y significados compartidos. Esta es la concepción de cultura defendida por la Unesco: una esfera que abarca, además de las artes y las letras, los modos de vida, las maneras de vivir juntos, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias; una fuerza motriz que establece conexiones significativas de modo tal que nos permite conocernos a nosotros mismos en relación con una diferencia que puede aceptarse, comprenderse o impugnarse.

El problema consiste en que, siguiendo a Trouillot (2010, p. 178):

(...) el despliegue actual de la palabra ‘cultura’ evoca este núcleo conceptual, (pero) lleva consigo un programa esencialista y, usualmente, racista fuera y, especialmente, dentro de Estados Unidos (...). La trayectoria de la cultura es la de un concepto que se distancia del contexto de su práctica; como esto sucedió, un concepto creado, en parte, como respuesta teórica a un problema político estadounidense perdió su potencia teórica y su potencial político progresista —y, al hacerlo, también perdió su universalismo.

Por otro lado, según lo señala Edward Palmer Thompson (1980), tampoco podemos ignorar que, entre los significados compartidos, a partir de los cuales se constituyen las culturas, hay relaciones de poder: algunos sentidos logran erigirse como dominantes y otros quedan marginados, según los procesos históricos de formación de las clases. Por eso, si bien Trouillot propone decirle adiós a la palabra “cultura”, también podríamos pensar que eso no es necesario, siempre y cuando se use el concepto para destacar su remisión a las problemáticas de la agencia y de la política, es decir, de las relaciones de poder, extrapolando los planteamientos de Stuart Hall (2011) sobre el término “identidad”.

Este es el mismo trayecto que reconstruye Susan Wright (1998) en relación con los sentidos que cobra “la cultura”: desde sus viejos significados como todo un modo de vida universalizado y característico de un grupo o sociedad —ordenado, coherente, esencial, homogéneo, auténtico—, una cosa que se tiene o un listado de características idiosincráticas; hacia sus nuevos significados que la vinculan estrechamente con la lucha, lo que Teixeira Coelho (2005) denomina la “cultura como política”.

En dicho trayecto no deben olvidarse sus presupuestos colonialistas. Después de todo, la pregunta antropológica por la cultura nace del encuentro con la alteridad radical y, desde allí, se vincula con la importancia del conocimiento de “la diferencia” para poder controlarla. Por eso tampoco deben olvidarse sus posibles derivas nacionalistas, las cuales pueden traducirse tanto en reclamos por independencia y soberanía o en reivindicaciones identitarias como en xenofobia y exclusión. Nacionalismos xenófobos contra los cuales todavía cabe esgrimir el argumento de que “la cultura” no se corresponde necesariamente con un territorio acotado y delimitable (Nivón Bolán, 2013).

Estos presupuestos y derivas son los que pareciera olvidarse en los nuevos usos de la cultura, atravesados también por el reconocimiento de las industrias culturales en tanto agentes productores de bienes y servicios simbólicos, como recurso por parte de los mercados corporativos globales, pero también de los Estados nacionales. De aquí el entendimiento de que “la cultura importa más que nunca”, en la medida en que, frente a un panorama actual de transformaciones producidas por los avances tecnológicos, la mercantilización y la transnacionalización, se la piensa como un “(...) prerrequisito de la paz, fuente de bienestar intelectual, emocional y espiritual, recurso para el desarrollo socio-económico y la sostenibilidad medioambiental” (Unesco, 2011, p. 4).



En efecto, la cultura convertida en mercancías pasa a transformarse en un recurso que contribuye a la riqueza de los países (Yúdice, 2002). Y de esto pueden sacar provecho tanto el mercado como el Estado. En el caso del manga y el *anime*, por ejemplo, el estímulo de su producción, su consumo interno y su exportación pasó a formar parte, desde los años noventa, de una política pública sostenida para ayudar al país nipón a sortear la recesión: esto es lo que se conoce bajo el nombre de *Cool Japan*, una estrategia comercial basada en la cultura, en la expansión del poder de influencia simbólica —*soft power*— transnacional (Fernández, 2015).

Aquí debe advertirse que dicha promoción estatal no estuvo ni está exenta de tensiones. De hecho, si bien el mercado interno de historietas y series o películas de animación japonesas resultó y resulta altamente rentable —a tal punto que contribuyó a la reactivación de Japón luego de la Segunda Guerra Mundial—, los productos de las industrias culturales todavía tienden a ser considerados como vulgarización o degradación de la “alta cultura”, las artes y el intelecto.

También cabe destacar que los ingresos económicos que se generan en Japón por la venta de derechos sobre sus productos culturales —las historietas y las series o películas de animación, en este caso— entablan vínculos estrechos con la promoción de otras industrias que se estimulan por sus consumos: turismo —uno de los sueños de los *otakus* argentinos es poder llegar a visitar las ciudades japonesas donde transcurren sus historias favoritas de manga y *anime*—; moda —quienes realizan la práctica del cosplay manifiestan ahorrar para comprar telas y accesorios para optimizar sus caracterizaciones—; gastronomía —dado que estos fanes gustan del consumo de alimentos de marcas que aparecen en sus bienes culturales favoritos como los *Pocky*, palitos de galleta bañados en chocolate—, entre otras industrias como la de los videojuegos.

En el caso particular de Argentina, que se enmarca en la realidad de la región latinoamericana durante la década del noventa, las políticas neoliberales que se aplicaban en aquel entonces generaron un panorama propicio para el ingreso del manga y el *anime*, debido a sus costos de importación, que resultaban más bajos en comparación con aquellos implicados en las producciones nacionales, fueran gráficas o audiovisuales. Incluso en la actualidad, América Latina volvió a ser un mercado atractivo para la circulación de estos bienes orientales dada la relevancia que han vuelto a cobrar las mercancías culturales japonesas, cuya visibilidad y accesibilidad se vieron cada vez más ampliadas de la mano de la globalización y la digitalización (Cobos, 2010).

Las reflexiones generales sobre el concepto de cultura propuestas en este apartado sirven como un posible sustento en función del cual comprender la lógica de políticas culturales particulares. En resumidas cuentas, “la noción de cultura engloba experiencias, tradiciones, rituales, gastronomía, paisajes y, claramente, el idioma, que satisface las necesidades del contexto donde se originó” (Valencia de la Portilla, 2019, p. 88). Pero, como se advirtió, el manejo de esta noción corre el riesgo de cierto holismo conciliador, que tiende a olvidar las tensiones entre los múltiples componentes de las culturas, así como el riesgo de, paradójicamente, resultar reduccionista en la amplia definición de las prácticas y los sentidos vinculados con determinados universos simbólicos, en este caso relacionados con el *otakismo*.

Respecto de la promoción estatal que se realiza de los bienes y actividades propias de lo que se entiende como la cultura otaku, que se configura en torno del fanatismo por el manga y el *anime*, resulta interesante observar que las respectivas propuestas culturales desde Buenos Aires no parten de nociones elitistas o patrimonialistas sobre la cultura. Por el contrario, pareciera que se reconoce de entrada el valor simbólico del consumo de productos transnacionales de la cultura de masas japonesa. Ahora bien, en este punto podrían problematizarse los alcances y los límites de dicha promoción estatal para la difusión de la cultura nipona en general y de la cultura otaku en particular. En especial considerando la actual facilidad tanto del acceso como de la participación de los ciudadanos en ellas, así como sus relaciones con otras vías de circulación, como los involucradas con los medios masivos y digitales.

Considerando estas dimensiones, es posible diseñar instrumentos de aplicación y evaluación de políticas culturales que apunten no solo a la visibilización de estas expresiones culturales y a combatir ciertos precon-

ceptos que persisten sobre ellas, sino también que la democratización entre todos aquellos que quieran acercarse y de algún modo ser parte de tales expresiones, sin olvidar sus dimensiones conflictivas y tratando de atenderlas en función del respeto por la pluralidad y la diversidad, en línea con lo consignado por la Unesco.



Ocurre que la cultura otaku pareciera tender a institucionalizarse mediante su “atesoramiento”, en el sentido de que se la somete a un proceso de homogenización para contener la diferencia radical que implica en relación con el orden sociocultural dominante. Pero, más bien, debería contemplarse la especificidad de las propias lógicas que rigen el universo simbólico del *otakismo* para, por ejemplo, incidir de algún modo sobre los procesos de segregación que juegan en el interior del colectivo de fanes del manga y el *anime*, en torno de un clivaje de clase, como se problematizará a continuación.

3. Complejizar la exotización para atender la diversidad

Desde el año 2013 en Buenos Aires se encuentra oferta de eventos promocionados por el gobierno relativos a la cultura japonesa en general, y a la cultura *otaku* en particular, con entrada libre y gratuita. Tanto entre los volantes promocionales, como entre los nombres de los eventos, puede advertirse el predominio del término “cosplay”, que pareciera ser lo que resulta más exótico o destacable del *otakismo*. Tangencialmente, esto también puede observarse en actividades como la *Fiesta Cosplay*, que suele realizarse durante las ediciones de la Feria del Libro Infantil y Juvenil de Buenos Aires, o las reuniones de fanes del manga y del *anime* que tienen lugar en el marco de la *Cumbre Otaku*, en el Jardín Japonés.

Asimismo, resulta interesante el hecho de que, al proponerse “rendir homenaje a la colectividad japonesa en nuestra Ciudad de Buenos Aires” y “compartir con el público en general un choque de culturas”, por fuera de los —¿esperables?— gazebos con productos, artesanías y platos “típicos” —¿desde qué perspectiva?— del Japón —sushi, tempura, *sashimi*, *wagashi*—, o de las representaciones y prácticas que se afirma que son “propias de la milenaria cultura japonesa” —danzas, artes marciales, tambores, arreglos florales—, se le brinda un espacio central a los *cosplayers*, llegando incluso

hasta promocionar muestras de sus fotografías. En este mismo sentido, afirman que su intención es “enseñar todo lo que tenemos que saber para ser un *cosplayer*: qué leer, qué ver, cómo componer (el) disfraz, dónde se hacen las exhibiciones y cómo participar de competencias y *perfos* (performances)”.



Es por ello que no debería sorprender hasta la promoción gubernamental de la Final Nacional de la Asociación Internacional de *Cosplay* (AIC), con lugar en centros culturales y salones de espectáculos como los de la Usina del Arte de la Ciudad de Buenos Aires, evento en el que se decide quiénes serán los *cosplayers* argentinos que los representarán en cada edición anual del respectivo certamen mundial.

El apoyo estatal en la práctica del *cosplay* como una actividad que se caracteriza de “esencial” de la cultura *otaku*, a su vez, resulta coincidente no solo con el foco que hacen sobre sus practicantes los medios de comunicación —frecuentemente estereotipadores— sino también con el del mercado de eventos locales y, en gran medida, aunque no necesariamente, con la atención que le prestan o el interés que despierta entre los fanes del manga y el *anime* que asisten a dichas convenciones.

Lo curioso es que en los eventos asociados con las propuestas culturales de Buenos Aires sí se reconoce al menos nominalmente, y también desde los espacios y tiempos asignados para ellas, la diversidad de actividades que puede involucrar el *otakismo* y que coexisten con el *cosplay*. En efecto, se contemplan sus otras dimensiones de interés como el karaoke, los concursos de dibujos y de preguntas-respuestas sobre historietas y animaciones japoneses, talleres de manga, shows de *anisong*, proyecciones de *anime*, stands de *merchandising*, juegos de rol y de cartas coleccionables, videojuegos, desfiles de moda oriental, gastronomía, idioma, paisajes. Pero, al mismo tiempo, se reproduce cierto reduccionismo ya que se postula que estas “son manifestaciones muy importantes de una porción grande de nuestra juventud y adolescencia”, excluyendo en las enunciaciones a un público adulto que, efectivamente, también se encuentra interesado cada vez más en el consumo de tales bienes y hasta en participar de las diferentes actividades con las que puede vincularse. Además, pese al reconocimiento de las otras prácticas con las que puede convivir, la atención está puesta en el *cosplay*.

¿Por qué se pone en el centro a esta práctica específica? Inscribiendo este interrogante dentro de una discusión más general, podríamos pensar que la razón se vincula con los modos de construir “la diferencia” para proce-

sarla en su diversidad. Dichos modos pueden cobrar dos formas: una atravesada por las lógicas del multiculturalismo y otra por las de la interculturalidad.

En el caso de las expresiones culturales vinculadas con Japón en general y con el *otakismo* en particular promocionadas estatalmente, es posible entender que, en un primer momento, su otredad resulta *exotizada*, es decir, pensada como diferencia radical que proviene de una cultura distante espacialmente, pero que cobra una forma propia en Buenos Aires, en la medida en que es apropiada por los fanes locales. Y esto en un contexto global en el que se impuso una agenda de políticas culturales para la “comprensión mutua”, en tanto motor del desarrollo, la cual demanda un compromiso en favor de la diversidad cultural y del diálogo intercultural. Políticas culturales que, en tanto presuponen una unidad simbólica (García Canclini, 1987), ofrecen “(...) representaciones del mundo y de lo social (que) median los modos de ver a los ‘otros’ y de verse a sí mismos de los diversos grupos humanos, así como las capacidades de interactuar y de tomar decisiones acerca de su presente y futuro” (Bayardo García, 2008, p. 19).

Aquí cabe recordar los significados que cobra la llamada “diversidad cultural” para la conformación de un “nosotros”:

Para los antropólogos, la diversidad cultural se refiere a algún ordenamiento social estable para la coexistencia de grupos con identidades culturales diferentes. Esta coexistencia ha de tener suficiente longevidad, seguridad y sostenibilidad para permitir que las identidades en cuestión se produzcan. Para que una identidad cultural sea algo más que un eslogan, debe evolucionar en el tiempo de forma creativa y, dado que las relaciones entre los grupos están siempre evolucionando, el reto consiste en cómo guiar esta evolución de un modo creativo y sostenible. Esta es la clave para la idea de diversidad o pluralismo (cultural) sostenible. Así mientras que la diversidad puede referirse a un hecho o a una situación social, el pluralismo es una norma y un proceso dinámico que requiere una apertura hacia valores culturales cambiantes tanto dentro de las sociedades como a través de ellas. Para nosotros, el pluralismo, dentro y a través de los estados, significa una forma de hablar de la diversidad de modo dinámico y sin límites prefijados e implica el reto de la sostenibilidad (Appadurai y Stenou, 2001).

Entonces, apuntando hacia una coexistencia pluralista y sostenible entre las diversas identidades culturales, pareciera que el estatuto del *cosplay* es elevado a una forma artística, similar a la actividad teatral, con el fin de contrarrestar las usuales estigmatizaciones y estereotipos mediáticos al respecto, como si solo se tratara de un “juego de niños que se disfrazan”, en la versión ridiculizante de las representaciones, o peor aún de una actividad “peligrosa” porque se afirma que sus participantes “niegan su identidad” y pasan a “creerse que son los personajes que encarnan”, en la versión patologizadora de las representaciones. En efecto, para cuestionar tales representaciones que estigmatizan, desde las propuestas culturales gubernamentales se define a esta práctica como una actividad “lúdica”, como cualquier otro “hobby”, que tiene “efectos positivos” en la medida en que fomenta la “creatividad” y “es un arte” con potencialidad para ser elevada al rango de “profesión” a nivel global, basada en la cultura de masas. Definiciones todas que, a su vez, forman parte del instrumental categorial de la mayoría de las investigaciones que forman parte del campo de estudios sobre manga y *anime* que se abocan a dicha práctica.

De este modo, se estaría legitimando dicha práctica, devolviéndole su carácter cultural y, por ende, cierta racionalidad que los medios de comunicación dominantes, según ya se anticipó, no tienden a reconocerle, lo cual es en sí mismo deseable para avanzar en la comprensión de todo fenómeno. Pero el problema es que tiende a reducirse al *cosplay* toda la complejidad del *otakismo*, como si la totalidad de los fanes del manga y el *anime* fueran *cosplayers*, quisieran serlo o pudieran serlo.



Así, se reduce el conflicto constitutivo de todo universo simbólico que, en el caso de la cultura *otaku*, cobra forma a partir de la puesta en juego de mecanismos colectivos de segregación que resultan en una suerte de deslegitimación de los fanes de sectores populares, por ejemplo, asociándolos necesariamente con el “cospobre”, sintagma que, bajo un manto de aparente comicidad, en algunos casos termina por hacer que se resignen a ser partícipes de la práctica, como lo reconocen estos propios fanes. Según ya fue advertido por Bayardo García (2008, p. 21), la aceptación de las expresiones culturales diversas, como aquellas vinculadas con los sectores indígenas y populares, se realiza “(...) exorcizando los conflictos que plantean por la vía de asimilarlas a la tradición nacional, o merced a procesos de folklorización que acentúan su color local y su carácter extraño”.

¿He aquí una paradoja? Porque si bien pareciera respetarse cierto tinte antiesencialista, en la medida en que “el esencialismo alimenta miedos y estereotipos, conduce a tensiones y conflictos en el seno de las sociedades y entre ellas”, surge en este tipo de políticas culturales una nueva esencialización y banalización de la diferencia: la reducción de las “(...) nuevas formas de expresión cultural que han surgido, particularmente a través de los jóvenes en contextos urbanos, a la vez que nuevos medios de comunicación (...)” (Unesco, 2011, p. 6) a sus elementos más exóticos, más distantes, más “raros”.

En consecuencia, podríamos pensar que el relativismo que atraviesa la promoción gubernamental que se hace de la cultura *cosplay* constituye un primer paso necesario para problematizar los habituales estereotipos que pesan sobre la práctica. Pero el riesgo consiste en que se quede solo en eso, en un primer paso, y no se avance más en la recomposición de toda su complejidad atendiendo tanto a sus conflictos como a sus desigualdades, riesgo

propio de toda postura relativista-multiculturalista que sugiere de hecho una interacción armónica entre las distintas formas de vida (Lins Ribeiro, 2001). En efecto, se le da espacio a la diversidad cultural, pero se sobredimensionan sus formas o expresiones que ya circulan por las vías comerciales dominantes de las industrias culturales transnacionales.

Dicho de otro modo, puede afirmarse que la diversidad del *otakismo* suele ser procesada bajo la lógica del multiculturalismo, antes que bajo la lógica de la interculturalidad. Retomando a Eduardo Restrepo (2014), la primera de estas lógicas tiende a ser funcional al mercado, en la medida en que permite cooptar la diferencia, mientras que la segunda responde a los “auténticos” intereses de los sectores populares o subalternados, en función de los cuales pueden realizarse cuestionamientos a las condiciones de desigualdad sobre las que se sostienen las relaciones de poder.

No obstante, si bien resulta más reivindicable el interculturalismo, el autor destaca que no hay que olvidar la dominación, siempre presente en las actuales configuraciones sociales y simbólicas. Y es precisamente ese aspecto el que todavía no pareciera ser parte de las propuestas culturales organizadas en torno del *otakismo*, extendiendo el foco reduccionista de los medios de comunicación a cuyas representaciones estigmatizantes a la vez se oponen. Pues su diversidad es cristalizada en el *cosplay*, transformada en diferencia exotizada, lo que respondería a una concepción cercana a cierto “falso evolucionismo”, es decir, “(...) una tentativa de suprimir la diversidad de las culturas sin dejar de fingir que se la reconoce plenamente” (Lévi-Strauss, 2004, p. 310).

En otras palabras, la complejización del procesamiento de la diversidad puede enriquecerse mediante una reactualización extrapolada del debate que tanto Misha Kokotovic (2000) como Silvia Rivera Cusicanqui (2010) proponen en relación con los núcleos conceptuales de la obra de Néstor García Canclini: hibridación y consumo. Por un lado, el primero de estos términos sugiere una combinación armoniosa de diversos elementos culturales, pres-tándose a un multiculturalismo oficialista —tanto académico como político— depurado de referencias a conflictos de intereses materiales —sí presentes en categorías como “lo chi'xi”—; y, por su parte, la idea de que el consumo es el nuevo modo de ejercer ciudadanía tiende a desconocer las persistentes condiciones de desigualdad. En definitiva, lo que sigue encontrándose en el horizonte es el papel de los Estados nacionales y locales en la democratización de la oferta de los mercados corporativos globales, para fomentar la comprensión y el respeto mutuo tanto entre culturas como dentro de los diversos grupos sociales y sujetos con los que pueden vincularse.



4. Consideraciones finales

Pareciera que el ser *otaku* sigue apareciendo en la escena pública como “raro”, en la medida en que, en cierto modo, aún hoy sigue pesando sobre ellos una suerte de “estigma”, lo que a su vez es tema de controversia incluso entre los propios fanes del manga y el *anime* involucrados. Por eso conserva su relevancia la pregunta por cómo se procesa esa “rareza” desde propuestas estatales que, en principio, apuntan a la comprensión de tal diversidad cultural. Según se anticipó, los medios tienden a valerse de estereotipos que asocian a estos sujetos con una supuesta peligrosidad —la de despersonalizarse, no poder diferenciar la realidad de la ficción, “creerse” que son alguien que no son— e inmadurez, pues se trataría de jóvenes que “no quieren estudiar ni trabajar”, solamente quieren ver “dibujitos animados” o leer historietas “todo el día” (Borda y Autor, 2014).

La promoción gubernamental de esta cultura implica un reconocimiento efectivo de la legitimidad de un modo distinto de concebir el mundo. Este es un paso adelante en relación con su usual estigmatización sociomediática; hay un reconocimiento de que los productos transnacionales de las industrias culturales pueden actuar como fuente de identidades para los sujetos, más allá de los referentes tradicionales como la familia, el barrio, la escuela, el trabajo o la nación. Quizás este es el beneficio simbólico que obtienen los *otakus* al ser institucionalizados.

El problema, como se observó, consiste en que los eventos organizados en este marco tienden a privilegiar las dimensiones de semejanza y homogeneidad, reduciendo el complejo universo simbólico que tejen los *otakus* en torno de sus consumos de manga y anime a una sola práctica que se presupone como su “esencia”: el *cosplay*. Si bien dichas dimensiones son

centrales para la configuración de las comunidades, pues es en función de un mismo referente de oposición —el “otros”— que pueden subsumirse multiplicidades en un mismo colectivo —el “nosotros”—, la estructuración de los ordenamientos socioculturales nunca está exenta de conflictos, jerarquías y relaciones de poder. Asimismo, esta condición inherente a toda sociedad y cultura no puede ser olvidada porque pensar en términos de bloques homogéneos implica suponer igualdad de oportunidades e intereses, que no es tal.

Entre otras aristas para seguir explorando a futuro, podría evitarse la idea de ser esencial de la cultura *otaku*, atendiendo tanto a sus elementos, participantes y condiciones diversas, como a sus dimensiones conflictivas. Así podría abrirse una posibilidad para complejizar la comprensión de los vínculos que pueden tejerse entre el fanatismo por el manga y el *anime* y otros consumos, como por ejemplo los de los fanes de los videojuegos o *gamers*, los de géneros musicales como la cumbia o el trap, y el de las telenovelas coreanas o el del *K-pop*. Y esto con el propósito de romper con los reduccionismos (Ladevito y Bavoleo, 2015), para lo cual no solo resulta fructífero contraponer otros sentidos a los persistentes estigmas que pesan sobre este universo simbólico, sino también reconstruir las diversas perspectivas de los fanes que participan de dicho universo, cuestionando los diferentes valores que cobran dentro del colectivo, las jerarquizaciones que las atraviesan y los mecanismos de segregación que implican. Por supuesto que la realización de otras investigaciones que se propongan reflexionar sobre estas cuestiones, situadas en otros lugares del mundo en general, y de América Latina en particular, contribuiría a una base comparativa cuyo aporte podría enriquecer aún más la comprensión de este fenómeno sociocultural.

La pluralidad que representa el *otakismo* puede ser entendida como manifestación de cierta diversidad cultural con la cual hay que dialogar, pero no para subsumirla en una falsa idea de “tolerancia” que permite desactivar su potencial crítico en relación con el orden social y simbólico establecido, sino para enriquecernos de su diferencia sin englobarla en un supuesto tercer término superador que abarcaría a dos culturas que se chocan. Y, así, también podrían estimularse cuestionamientos a la reproducción de la estratificación social que tiene lugar dentro de su universo simbólico, reconociendo sus lógicas para transformarlas y democratizarlas.

Referencias

- Álvarez Gandolfi, F. (2014). Subcultura otaku. Representaciones, prácticas e identidades juveniles de los fans del manga y el anime en Argentina. Buenos Aires: UBA, Facultad de Ciencias Sociales. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación.
- ----- (2017). Fanatismos contemporáneos y cultura de la convergencia. Un estudio online sobre la construcción de identidades juveniles en torno del consumo de manga y anime en Argentina. Buenos Aires: UBA, Facultad de Ciencias Sociales. Tesis de Maestría en Comunicación y Cultura.
- ----- (2019). "Si haces esto, eres otaku": reflexiones sobre las identidades constituidas a partir de objetos de la cultura de masas japonesa. *Revista Intersecciones en Comunicación*, Vol. 13, N° 1, pp. 235-256. Disponible en: <https://www.soc.unicen.edu.ar/images/editorial/intercom13/v13n1a12.pdf>
- Álvarez, J. & Melguizo, Y. (2020). La dualidad en la definición del anime. *Revista Mundo Asia Pacífico*, Vol. 9, N° 16, pp. 126-128. Disponible en: <https://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/map/article/view/6385/4844>
- Appadurai, A. & Stenou, K. (2001). El pluralismo sostenible y el futuro de la pertenencia. En *Informe Mundial sobre la Cultura 2000-2001*. Madrid: Ediciones Mundi-Prensa.
- Bayardo García, R. (2008). Políticas culturales: derroteros y perspectivas contemporáneas. *RIPS*, Vol. 7, N° 1, pp. 17-29. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/380/38070103.pdf>
- Borda, L. (2015). Fanatismo y redes de reciprocidad. *La Trama de la Comunicación*, Vol. 19, pp. 67-87. Disponible en: <https://latrama.fcpolit.unr.edu.ar/index.php/trama/article/view/515/397>
- Borda, L. y Alvarez (2014).
- Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y Palabra*, Vol. 15, N° 72, pp. 1-28. Disponible en: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf
- Coelho, T. (2005). De la política cultural a la cultura como política. En M. Allende Serra (org.). *Diversidad cultural y desarrollo urbano*. San Pablo: ILUMINURAS, Arte sem Fronteiras.
- Fernández, P. (2015). ¿Hallyu vs. Cool Japan? Las relaciones Corea-Japón desde la perspectiva de las industrias culturales. *Revista de la Red Argentina de Centros de Estudios Internacionales (RACEI)*, Vol. 1, N° 1, pp. 48-61.
- García Canclini, N. (ed.) (1987). *Políticas Culturales en América Latina*. México D.F.: Grijalbo.
- Hall, S. (2011 [1996]). Introducción: ¿quién necesita "identidad"? En S. Hall & P. Du Gay (comps.). *Cuestiones de identidad cultural*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Iadevito, P. y Bavoleo, B. (2015). Telenovelas coreanas en América Latina. Una aproximación desde los Estudios Culturales. *Revista Digital Mundo Asia Pacífico*, Vol. 4, N° 6, pp. 25-39. Disponible en: <https://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/map/article/view/2996/2654>
- Kokotovic, M. (2000). Hibridez y desigualdad: García Canclini ante el neoliberalismo. *Revista de Crítica Literaria Latinoamericana*, Año XXVI, N° 52, pp. 289-300. Disponible en: <http://sgpwe.izt.uam.mx/files/users/uami/nivon/Kokotovich.pdf>
- Lévi-Strauss, C. (2004 [1979]). Humanismo y humanidades. En *Antropología estructural*. México D.F.: Siglo XXI.
- Lins Ribeiro, G. (2001). Post-imperialismo: para una discusión después del post-colonialismo y multiculturalismo. En D. Mato (comp.). *Estudios latinoamericanos sobre cultura y transformaciones sociales en tiempos de globalización*. Buenos Aires: CLACSO.
- Ludmer, J. (2000 [1988]). *El género gauchesco*. Buenos Aires: Perfil.
- Meo, A. L. (2016). Aproximaciones al anime: producción, circulación y consumo en el siglo XXI. *Questión*, Vol. 1, N° 51, pp. 251-265. Disponible en: <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/3416/2874>
- Nivón Bolán, E. (2013). Las políticas culturales en América Latina en el contexto de la diversidad. En A. Grimson y K. Bidaseca (eds.). *Hegemonía cultural y políticas de la diferencia*. Buenos Aires: CLACSO.
- Restrepo, E. (2014). Interculturalidad en cuestión: cerramientos y potencialidades. *Ámbito de encuentros*, Vol. 7, N° 1, pp. 9-30. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/331286887_Interculturalidad_en_cuestion_cerramientos_y_potencialidades
- Rivera Cusicanqui, S. (2010). *Ch'ixinakax utxiwa*. Buenos Aires: Tinta Limón.
- Thompson, E. P. (1980 [1963]). *La formación de la clase obrera en Inglaterra*. Madrid: Capitán Swing.
- Trouillot, M.-R. (2010). *Adieu Cultura: Surge un nuevo deber*. En *Transformaciones globales. La antropología y el mundo moderno*. Popayán: Ceso-Universidad del Cauca.
- Unesco (2011). Documento sobre *Una nueva agenda de políticas culturales para el desarrollo y la comprensión mutua*. Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002147/214747s.pdf>
- Valencia de la Portilla, S. (2019). Palabras de la vida en la cultura japonesa. *Revista Digital Mundo Asia Pacífico* Vol. 8, N° 15. Disponible en: <https://publicaciones.eafit.edu.co/index.php/map/article/view/6138/4745>
- Williams, R. (1981). Hacia una sociología de la cultura. En *Sociología de la cultura*. Barcelona: Paidós.
- Wright, S. (1998). The politicization of culture. *Anthropology Today*, Vol. 14, pp. 7-15.
- Yúdice, G. (2002). *El recurso de la cultura. Usos de la cultura en la era global*. Barcelona: Gedisa.