

DE GUERREROS Y FLORES: LA PERCEPCIÓN EMOTIVA DEL *OTAKU*

ANDREA DEL PILAR SALGADO PRIETO

Trabajo de grado para optar al título de  
Antropólogo

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
DEPARTAMENTO DE ANTROPOLOGÍA  
2003

DE GUERREROS Y FLORES: LA PERCEPCIÓN EMOTIVA DEL *OTAKU*

ANDREA DEL PILAR SALGADO PRIETO

Trabajo de grado para optar al título de  
Antropólogo

Director:  
Pablo Mora Calderón  
Antropólogo

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
DEPARTAMENTO DE ANTROPOLOGÍA  
2003

NOTA DE ACEPTACIÓN

---

---

---

---

---

---

---

---

Firma del presidente del jurado

---

Firma del jurado

---

Firma del jurado

A la memoria de mis abuelos Leonor, Adelfa y Roberto  
A mis padres Matilde y Omar, y mi hermana Juliana  
A mi novio y amigo Juan Sebastián, y mi mejor amiga Tatiana  
A Agatha  
Y a mis amigos *otakus*.

El autor expresa sus AGRADECIMIENTOS:

A mis Padres por su incondicional respaldo y consejo a lo largo de mi carrera.

A Pablo Mora, antropólogo, profesor de la Universidad de los Andes y director de esta monografía, por su orientación y valiosa colaboración.

A Martín Morales, Alex Flores y todos aquellos que me proporcionaron las bases para iniciar la investigación de campo.

A los profesores Jaime Barrera y Mauricio Martínez porque con sus enseñanzas sobre la cultura japonesa inspiraron este estudio

A Juan Sebastián Freydell, Camilo Freydell y Tatiana Duque por su apoyo a la causa y sus significativos aportes en la edición de esta monografía.

## CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	
1. HISTORIA, SITUACIÓN ACTUAL Y NOCIONES GENERALES	14
1.1. CONCEPTOS GENERALES	14
1.1.1 Las Categorías	16
1.1.2 Las propiedades de la composición	19
1.2 ANTECEDENTES HISTÓRICOS	25
1.2 EL MANGA ACTUAL Y SU SITUACIÓN EN EL MUNDO	32
2. PERCEPCIÓN DEL OTAKU	43
2.1 LOS MECANISMOS PERCEPTIVOS DEL MANGANIMÉ: LA CONCORDANCIA VISUAL	44
2.2 LA ESENCIA DEL PERSONAJE	49
2.3 ESTRUCTURA NARRATIVA	52
2.4 LA ESTRUCTURA DE CONTRADICCIONES	55
2.4.2 Lo individual – Lo colectivo	57
2.4.3 La virtud – La impresión perniciosa	59
3. LA CONFORMACIÓN DEL OTAKU	65
3.1 LAS CARAS DEL COMPROMISO	73

3.2 LAS MECÁNICAS INCLUSIVAS Y LAS EXPECTATIVAS	76
INDIVIDUALES	78
3.3 LOS DISPOSITIVOS DEL GUSTO Y LA ADQUISICIÓN	84
4. LOS BIENES COMPARTIDOS	86
4.1. 1 Los beneficios de La integración	87
4.1.2 La permanencia Y las dinámicas vinculativas	91
4.2 EL FUNCIONAMIENTO INTERNO Y LA FRAGMENTACIÓN	94
4.3 EL PORVENIR DE LA CONTROVERSIA	98
ANEXOS	101
CONCLUSIONES	105
BIBLIOGRAFÍA	

## INTRODUCCIÓN

Las artes visuales han revolucionado la forma como el mundo es percibido, han elevado la estética a nuevos ordenes comprensivos, elaborado medios coherentes con los mensajes que transmiten y ampliado las concepciones que se tenían de la imagen, para hacerse asequibles a públicos cada vez más diversos y con mayores volúmenes y modos de consumo, convirtiéndose en un lenguaje universal, pleno de significados y canales de acercamiento y apropiación (García Canclini, 1999: 155).

Esta nueva perspectiva ha venido transformándose y adaptándose a múltiples ámbitos hasta hacerse cotidiana, y consolidándose en las conciencias de públicos crecientes, al punto de esparcirse dentro de generaciones enteras, para las cuales dicha óptica ya no es ajena; y a partir de ella, elaborando sus propias visiones del mundo, del comercio y las esferas publicas (Schodt, 1983).

Espectadores y consumidores se combinan independientemente de obstáculos sociales y espaciales (en mayor o menor medida) en torno a canales publicitarios, culturales, informativos, comunicacionales, del espectáculo y el entretenimiento, interactuando con ellos y entre ellos, conformando comunidades y agrupaciones integradas por un fin particular.

Es precisamente dentro de esa interacción donde se estructuran diversos espacios de intercambio que pueden llegar a trascender el medio y emplazarse en las conciencias de quienes producen y quienes consumen (lo que supone un conocimiento previo y exacto de la función y el producto) formando vínculos cada vez más complejos y especializados; tanto el primero como el segundo grupo crean expectativas alrededor del proceso que va desde la fabricación y el consumo, pasando por la difusión/distribución, afianzándose en posiciones específicas que optimizan el medio y lo hacen efectivo y reconocible ante quienes aún no han tenido un contacto regular. De esta forma, las novedades y el impacto mantienen un interés conjunto en las dos partes, provocando acercamientos mutuos que impiden el estancamiento y crean innovaciones, cerradas por un ciclo puramente comercial.

Sin embargo, existen ámbitos menos perceptibles a los ojos meramente comerciales, pero mucho más activos que se mueven en torno al impacto, es decir, a la incidencia que un producto puede tener en los consumidores y en las maneras por las que podrían abordar sus diferentes facetas (subproductos, innovaciones, orígenes, antecedentes, apropiaciones locales, críticas, etc.). Esas interacciones pueden ser traducidas e interpretadas de maneras diversas pero desde el punto de vista antropológico son interesantes en la medida en que encuentran una forma de definirse frente al producto, al consumidor y a la



sociedad que alberga a las distintas agrupaciones creadas por el interés común en un medio.

Este es el caso de algunos productos audiovisuales de inmensa aceptación actualmente, entre ellos el manga (historieta japonesa), que pese a provenir de un contexto tan lejano cultural y espacialmente hablando, ha logrado alcanzar cierto nivel de reconocimiento en lugares tan distantes como Europa y América, evidenciado por publicaciones como las revistas *Dokan*, *Minami* y *X Parodies Magazine* de origen español y *Otaku* de Argentina, y el animé (animación) sin el cual el primero seguramente solo podría haberse convertido en una exótica muestra de las “tradiciones orientales”.

Esta investigación pretende enfocarse en el impacto de estos medios y sus productos, dentro de las aproximaciones y percepciones de quienes han tenido un contacto previo, es decir, de aquellos que pueden desenvolverse con cierta libertad en el tema, teniendo en cuenta sus patrones de consumo, sus experiencias y primeros encuentros, sus procesos de aproximación y apropiación, sus relaciones con otros consumidores y el comportamiento de la sociedad ante el fenómeno, el futuro del medio y el panorama actual, entre otros cuestionamientos que sirven para comprender este tipo de interacciones.

Pero, para este fin es necesario realizar una breve exploración de los antecedentes tanto históricos como técnicos del manga y el animé, dar un vistazo a la actualidad y conformación del fenómeno en otros países, así como a la aparición de sucesos colectivos asociados con su presencia; Todo esto con el propósito de establecer un precedente adecuado que permita interpretar y analizar la información y acumular ciertas perspectivas sobre el tema, tanto para aquellos que tengan alguna idea del fenómeno, como para quienes desconocen totalmente la temática de este estudio.

El epicentro de investigación está ubicado en Bogotá puesto que considero que allí se encuentran ciertos movimientos particulares, que si bien pueden hallarse similarmente representados en otros lugares, la diversidad (en cuanto a la cantidad de consumidores) y las circunstancias que acompañan la investigación (la necesidad de realizar un sondeo en un espacio concreto del contexto en el que se mueven quienes participan como informantes, el interés por profundizar en las dinámicas de apropiación y asimilación del medio y de los productos, y los contactos hechos por el autor con anterioridad al inicio del estudio) determinaron su conveniencia.

Los datos recolectados están cimentados en entrevistas y observaciones hechas en lugares y canales clave para la difusión de los productos, junto con conversaciones y discusiones informales y por lo tanto no registradas, realizadas durante reuniones, actividades y eventos organizadas específicamente para promover las relaciones y el intercambio entre consumidores; elaboradas según

las propuestas que Bonilla-Castro y Rodríguez Sehk (1995) advierten como adecuadas para el compendio y aprovechamiento de los datos en los estudios sociales<sup>1</sup>: puesto que se trata de intervenir una forma de percepción dispuesta individualmente, se requiere de la combinación de instrumentos *intrusivos* y no *intrusivos*<sup>2</sup> denominados por David Dooley (1995) como mediadores del diálogo entre el investigador y la fuente.

Por supuesto, esta recolección de datos está acompañada por la organización estimativa de la bibliografía escrita y audiovisual (relacionada tanto con los productos del manganimé como con los argumentos de otros autores aplicados al análisis), es decir, por la consideración de la información dadas las generalidades y las particularidades devenidas de la observación de campo *inmersión* (immersion) en el contexto, que para Thomas Herzog (1996: 38-39) se convierte en un determinante para la exploración del tema y la formación de un discurso expositivo.

Toda esta información es analizada cuidadosamente para, de esta forma, elaborar una síntesis que condense todo lo que este universo representa para muchos, y que justifica los esfuerzos y las inversiones de quienes participan y se movilizan para que el manga y el animé adquieran el reconocimiento que esperan les sea otorgado.

Pero para establecer una forma de lectura que permita comprender los conceptos y los supuestos planteados por la investigación, es necesario, determinar un orden meramente expositivo, pues el objeto de estudio cuenta con múltiples facetas que instan a otros modos de cuestionamiento e interpretación. Como se dijo anteriormente es preciso evidenciar los aspectos más prominentes que intervienen tanto en el manga como en el animé, en calidad de trasmisores de un contenido asociado al entretenimiento, pero abierto a formas diversas de aprovechamiento: su conformación a través de los tiempos, las características que posibilitan su reconocimiento y median en la posición del espectador, y las dinámicas y espacios dispuestos para su exploración y fruición, individual y colectiva, generadas en otros países, como medidores de la aceptación del medio.

---

<sup>1</sup> La acumulación de datos entre una población específica es propuesta por Bonilla-Castro y Rodríguez bajo los parámetros de la *entrevista informal conversacional*, que consiste en un formato de preguntas sin ningún orden concreto donde se busca primordialmente “captar el margen de variabilidad en la información que reportan las personas” (1995: 95) y procurar un vínculo más cercano con los informantes. La *entrevista estructurada con una guía* desempeña un papel complementario, pues es empleada como un instrumento de profundización debido a su esquema temático, que permite una información más precisa y uniforme (1995: 96).

<sup>2</sup> Dooley determina cuatro instrumentos de exploración extraídos de las combinaciones de los recursos investigativos *intrusivos* y *no intrusivos* (obtrusive-unobtrusive): *Obtrusive verbal measures*, *Unobtrusive verbal measures*, *Obtrusive nonverbal measures*, *Unobtrusive nonverbal observation* (1995: 101-115) de los cuales se hizo uso alternado.

En una segunda instancia se propondrá una aproximación dividida en las tres partes que considero más significativas para el análisis de la información recogida, puesto que se refieren por separado pero sin romper la dependencia, a las posturas generadas por los aspectos que estructuran el mensaje, y a las actitudes adoptadas por el receptor (individual y colectivo), tras un margen de consumo más o menos estable.

El primer segmento consiste en especificar la percepción de los parámetros que intervienen en la conformación de la composición, y que afectan los criterios y la estimación del producto, de manera que figuren los tipos de aproximación (comprendida bajo la generación de expectativas luego de los primeros contactos) y apropiación (como la asimilación y la familiarización con el mensaje) que emergen del consumo. Teniendo presente el sentido de esos elementos se procurará una confrontación con las apreciaciones generalizadas de los aficionados (*otakus*), y su papel en la creación de una forma íntegra de lectura.

La segunda parte se enfoca en esas aproximaciones y apropiaciones en su carácter individual, apuntando a las motivaciones y que moldean el gusto y la disposición a la captación personal, e interviene en las expectativas y las definiciones propias aplicadas las capacidades aprehensivas (de reconocimiento y extracción de los contenidos que sirven a las definiciones particulares sobre el medio) y los procesos adquisitivos (desde la recepción hasta la consecución de productos, pasando por la selección).

Por último, esas definiciones y perspectivas del individuo se conjugan en dinámicas colectivas, que aúnan las experiencias bajo términos grupales, mediante procesos inclusivos (pues los vínculos de asociación son generados gradualmente) y procesos cohesivos (como mecánicas que mantienen los intereses particulares ligados a una motivación compartida), y manifestadas por actividades e interacciones, donde se fundamentan identidades específicas y criterios comunes; que a su vez sirven para la reafirmación del gusto.

Las directrices de esta investigación, sin duda, servirán para representar un sinnúmero de dinámicas que probablemente no sean exclusivas de estos medios, pero que han logrado sumergirse profundamente en la cotidianidad de quienes han convertido su afinidad con el medio y sus productos en algo más que una moda; el estudio, entonces, trasciende la superficialidad de las primeras impresiones y los efectos de las novedades, para adentrarse en experiencias y en actitudes que de una u otra forma determinan su estado actual y futuro. Por esta razón, la información que fue empleada en el estudio fue tomada desde la perspectiva de quienes manejan el tema con cierta propiedad y han tenido contacto con él durante un tiempo considerable, razón por la cual la población infantil no fue incluida, ya que en ellos no sería posible diferenciar entre la afinidad regularizada, o enfocada en uno o dos productos exclusivamente.

Esta particularidad está aunada al establecimiento de un rango de edad, (15-25 años en el caso de las entrevistas dirigidas a aquellos que solamente son consumidores) lo suficientemente amplio como para permitir una visión íntegra de las circunstancias reales que caracterizan la posición a partir la cual se mueve el manga y el animé, pero lo bastante enfocado como para evitar desviaciones.

El propósito de todos estos planteamientos es el de observar y concretar un panorama del manga y el animé en Bogotá que sea fidedigno y completo, sin contemplar otras problemáticas que, pese a su posible pertinencia, interfirieran con el enfoque de este estudio (dinámicas juveniles más aproximadas, incidencias culturales y sociales en otras zonas del país, planeaciones a futuro).

Hay que tener en cuenta, entonces, que este estudio está sujeto a modificaciones y reinterpretaciones, que son más que necesarias en un tema tan diverso, extenso y complejo como este. Es preciso que nuevas investigaciones aparezcan y se hagan públicas para que complementen y comprueben o contradigan, con aseveraciones coherentes, lo que aquí se ha planteado.

El manga y el animé son apenas dos de los medios que han logrado, en cierta medida, reconstruir la situación de los medios masivos y redefinir el concepto de entretenimiento, mediante la creación de uniones fuertes entre el gusto por medios y productos, y la experiencia cotidiana de los consumidores, para, en última instancia, conformar ese ambiente interactivo que permite trascender las barreras presentes entre lo que aparece detrás de la pantalla, lo que inspira su elaboración y su posterior impacto (término insuficiente para describir la dimensión de las dinámicas que giran alrededor de los procesos de aparición, asimilación, reconocimiento y apropiación que los caracterizan). Teniendo en cuenta que son herramientas como Internet y todos sus servicios los que han acercado esa posibilidad a más consumidores cada día, y han hecho posible estimativos más eficientes entre productores y comerciantes, encaminados a satisfacer eficientemente las exigencias de los consumidores, el contacto se vuelve expansivo e insensible a cualquier discriminación.

Esto puede considerarse a través de muchas nuevas alianzas que en ocasiones son imperceptibles para quienes no han tenido contacto con este fenómeno: me refiero a la incursión de las características gráficas propias del manga y el animé en otros medios como la publicidad, la música, los videos clips y la moda misma. Sin embargo, para los conocedores, son obvias y reflejan un reconocimiento primario que no es muy conveniente para la valoración del medio, pero que sin duda son percibidas como un avance que aporta espacios dispuestos para nuevos consumidores y reflejan aproximaciones de medios socialmente más sólidos a las particularidades reales del manga y el animé.

Este estudio es un esfuerzo por incursionar en los nuevos procesos de fruición de manera que puedan ser aprovechados en otras áreas de la comunicación,

dispuestas por los medio masivos, y del entretenimiento, tratando de subsanar la escasez de investigaciones y tratados que expliquen sus causas y efectos, pese a que en este caso los medios en cuestión no son nuevos, y que su salida del Japón y llegada a otros países tampoco fue fortuita.

Habiendo planteado las circunstancias por las cuales se realiza este estudio, su temática y los procedimientos utilizados para la recolección de datos, sólo resta aconsejar al lector que se aproxime a él con una actitud desprevenida y que estime su desarrollo de manera cabal.

## 1. MARCO CONCEPTUAL: HISTORIA, SITUACIÓN ACTUAL Y NOCIONES GENERALES.

Como se dijo anteriormente, con el propósito de acceder a un enfoque más claro y pertinente, que esté dirigido a elaborar una perspectiva coherente con los objetivos de este estudio, es necesario presentar una síntesis que combine dentro de sí antecedentes históricos, conceptos básicos y contextos internacionales actuales que ayuden en la adecuada comprensión del universo que envuelve al *manganimé* (o animaga palabras comúnmente usadas por los aficionados y más adecuadas, dada la coexistencia de esto dos medios bajo un solo significado y referidos como un medio cuyos cambios en el formato son la única variante; en caso de una referenciación particular, esta será especificada por su separación).

La organización de este capítulo, por lo tanto, está encaminada a realizar una aproximación desde las instancias más generales hasta aquellas más reducidas pero que abundan en detalles y matices, las cuales únicamente podrían ser explicadas teniendo en cuenta las primeras. La terminología usada entre consumidores es, por ejemplo, uno de los elementos casi invariable y determinante en el ambiente y la interacción construida a raíz del medio, pese a la diversidad de lugares y, algunas veces, a las variantes del lenguaje que exija el contexto.

Los antecedentes históricos ayudarán, también, a situar al *manganimé* desde sus inicios en las artes gráficas japonesas, y a reconocer a los hombres que intervinieron en la constitución de su estilo único, sus significados y simbologías estéticas, su situación en el Japón actual, hasta su salida y posterior expansión por culturas y sociedades distantes (espacial y estructuralmente), con su impacto, adaptación y efectos en ambientes extraños, aspecto que conecta con la última parte de este capítulo, los contextos internacionales que actualmente poseen algún tipo de relación con el manga y el animé.

Esta panorámica generalizada espera introducir apropiadamente al lector en los ámbitos preponderantes en este estudio, es decir, en aquellos que se relacionan con la situación del manga y el animé en Bogotá, puesto que son requisitos para un acercamiento adecuado a la realidad de sus dinámicas e impactos.

### 1.1 CONCEPTOS GENERALES

Hay que comenzar por definir lo que significa la palabra manga para poder comprender el género en sí; la palabra *manga* se convierte en el término generalizado para nombrar al comic japonés después de años de transformación y conformación técnica, temática y estética, acuñada inicialmente por Hokusai

Katsushika (1797-1861), un artista de la caricatura impresa (Schodt, 1983: 35) que empleó su sentido libre, gracioso y peculiar para condensarlo en una sola palabra (*manga*: man= divertido, ga= dibujo). El término sólo sería aceptado y utilizado ampliamente a partir de mediados del siglo XIX con la aparición de distintas publicaciones periódicas.

El *anime* por su parte es un término importado del francés por los japoneses tras la llegada de las películas animadas de Walt Disney y Max Fleisher, que dieron paso a los cortos y series animados elaborados en Japón (Schodt, 1983: 63), e instituido a partir de mediados del siglo XX.

Existen muchos elementos, algunos notorios a primera vista, asociados a los aspectos visuales, y otros menos visibles e intrínsecos a los aspectos sociales, que caracterizan a los productos del manganimé; son cánones que han sido desarrollados a través del tiempo y las influencias que el medio ha adquirido y por los cuales se ha transformado, parámetros que han surgido de múltiples experiencias y encuentros con otras culturas y pensamientos los que le aportaron sus propiedades técnicas, su apariencia y sentido. Sin embargo, tampoco hubiera alcanzado los principios que lo hacen tan particular sin conservar parte del contenido y esencia que le inculcaron los tiempos remotos de su formación.

Como parte de los canales y productos creados por una generación visual<sup>1</sup>, el manganimé basa su éxito, en parte, en la apariencia dada a los personajes, escenarios y, en el caso exclusivo del animé, de las herramientas auditivas empleadas en las animaciones: bandas sonoras, música incidental, canciones de apertura y cierre, y voces apropiadas para la interacción del drama. Los considero parte del atractivo del producto porque son fundamentales en el manejo estético del producto, en la construcción del carácter de cada personaje y finalmente en el grado de aceptación que efectúe en el público; son parte de la imagen que los consumidores tienen de un cierto seriado, película o personaje, y si la escogencia de estas fracasara, el resto de parafernalia destruirá el encanto.

Pero estos componentes no participan en la misma medida para todos los productos del manganime; existen categorías para distinguir la clase de audiencia a la que van enfocados, con el fin de evitar equivocaciones temáticas que creen susceptibilidades y lograr una mayor concentración en la oferta de productos pensados exclusivamente para un determinado grupo de consumidores. Por el hecho de afectar tanto su difusión como su elaboración vale la pena describir estas subdivisiones antes de comenzar a definir con detenimiento los cánones que

---

<sup>1</sup> Frederick Schodt advierte en ese interés por establecer un lenguaje puramente gráfico, un intento de estandarización de la percepción y la lectura del mensaje basado en el despliegue visual, en aras de la conformación de un público apto para su interpretación (1983). Schodt, es conocido por sus compendios y análisis de la industria del manga y el animé, enfocados en las estrategias difusoras de las editoriales, y en la incidencia que esas publicaciones tienen dentro de las poblaciones consumidoras.

caracterizan este medio; estas categorías funcionan de igual forma tanto en el manga como en el animé, es decir que las particularidades de la composición y su categorización son respetadas a pesar del paso de un medio a otro.

1.1.1 Las Categorías. Los términos con los que se denominan estas categorías pueden diferir de sus nombres originales o de otro tipo de designaciones que se hayan empleado en otros lugares donde el manganimé tenga un cierto grado de reconocimiento. Voy a nombrar a continuación aquellos que son utilizados en los círculos de los aficionados bogotanos y que provienen de diferentes medios internacionales de habla castellana que han tenido contacto, mediante productos o canales como Internet, con las comunidades de consumidores en Colombia.

En primer lugar, mencionándolos por grupos de edades y sexo, se encuentra el *Kodomo Manga*, que como su traducción lo indica es un manganimé dirigido exclusivamente a niños menores de 11 años (Dokan No.8, 1998), cuyo contenido está enfocado principalmente en la enseñanza de la escritura correcta de los signos y alfabetos japoneses y a la promoción de los valores morales y patrióticos que todo miembro activo de una nación como Japón debe poseer, pero sin abandonar los parámetros narrativos y estéticos que componen un buen manga.

Están en segundo lugar, las dos categorías más importantes del mercado del manganimé en Japón, y probablemente en otras partes del mundo, el *Shônen Manga* y el *Shôjo Manga*. El primero representa a los hombres jóvenes entre los 11 y los 16 años, enfocándose en los temas de aventuras, deportes y cruzadas épicas, pero mezclándolas sabiamente con toques de humor y suspenso, para obtener una composición narrativa entretenida y coherente con las expectativas de este tipo público. Su éxito en el mercado fue insospechado, fue el primer género en alcanzar una producción masiva y en la actualidad representa la mayoría de las ventas del manga en Japón gracias a las publicaciones periódicas (semanales, mensuales, y bimensuales) como el *Shônen Jump* que cuenta con cerca de 7 millones de lectores cada semana (Dokan No.8, 1998).

El *Shôjo Manga* por su parte está dirigido a niñas y adolescentes entre los 8 y los 18 años y constituye aproximadamente el 35% de la industria del manga, su contenido es variado pero cuenta siempre con pinceladas dramáticas, a veces exageradas, para maximizar las sensaciones que el texto provoca en las lectoras; Las emociones y la ambientación generalmente son más preponderantes que la acción en sí, y, al igual que el *Shônen*, incluye situaciones de gran tensión interrumpidas por ingeniosas y espontáneas bromas.

Visualmente, el *Shôjo Manga* es más fácilmente reconocible de entre otros géneros para mujeres: sus personajes poseen figuras estilizadas y rasgos



caucásicos, acentuados por peinados llamativos y vestuarios vistosos elaborados con gran detalle, discriminando todo elemento que pueda desentonar con su profundo interés estético<sup>2</sup>. Debido a su gran variedad temática han aparecido diferentes subgéneros que combinan en distintas dosis los tópicos que caracterizan al *Shôjo*, universalizando su acogida y aumentando su popularidad aún en círculos tan distantes como los dirigidos al público de mediana edad.

Tanto el *Shônen* como el *Shôjo* utilizan argumentos complejos, con lapsos de intensos éxtasis emotivos, situados en escenarios fantásticos pero que no abandonan los toques de cotidianidad que acrecientan la identificación del público con la historia. A su vez, y al igual que en el *Kodomo Manga*, los valores morales promovidos por la sociedad japonesa trazan el tortuoso camino de héroes y heroínas hacia sus metas. Poco a poco la mentalidad de la juventud de Japón se encuentra cada vez más sumergida y estimulada por las actuaciones de sus ídolos, y más aún cuando estos últimos trasladan sus aventuras hasta los salones de clases de secundaria, frecuentan cinemas y parques de diversiones, tienen conflictos con sus compañeros o no son sentimentalmente correspondidos.

Otra de las categorías importantes dentro de este medio es el *Gekiga*, manganimé dramático que emplea herramientas del teatro y el cine. Se caracteriza principalmente por sus escenas realistas y sus mensajes directos, desechando todo el detalle y la ornamentación visual para dar preponderancia a la historia. Si bien gozó de gran acogida durante los años 60 como uno de los primeros géneros del manga plenamente constituido, este último aspecto lo ha hecho poco atractivo al público joven y actualmente ha limitado su difusión y aceptación a hombres y mujeres de mediana edad (40 años en adelante), que pese a su fidelidad al *Gekiga* no constituyen un mercado sólido y por el contrario pareciera que esta categoría tiende a desaparecer junto con sus consumidores (Dokan No.8, 1998).

El *Seinen* manga está dirigido al público masculino entre los 18 y los 25 años, aunque existe un cierto grupo de lectores de hasta los 40 años que continúan con su consumo, y a diferencia del *Shônen* manga, presenta escenas explícitas de sexo y violencia con mínima censura, pero a cambio reduce los toques humorísticos casi por completo. Sus temas generalmente giran en torno a la política y las situaciones planteadas por los escenarios laborales, en donde se desenvuelve la trama y en donde los personajes encuentran sus derrotas o alcanzan el reconocimiento ante superiores y compañeros. En Japón es popularmente conocido como *Salary man* (sarariman) y se difunde en su gran mayoría a través de publicaciones como *Business Jump* y *Young Magazine* (Dokan No.8, 1998).

---

<sup>2</sup> Afianzada en una profunda coherencia de la imagen, la composición se cimienta en cualidades y definiciones de “lo visualmente correcto”, que han sido acopladas a las tendencias cambiantes de la moda y la belleza. De esta manera puede percibirse una transformación acorde con el gusto de la época trasladada a idealizaciones actuales (Schodt, 1983:92).

Existe otra categoría con una acogida tan equivalente como la del *Shôjo* y el *Shônen*. El *Hentai Manga* también denominado *manga ecchi* o *H-manga* es el manga erótico japonés (Hentai= pervertido), y debido a que posee únicamente un límite de edad mínimo y sus canales de distribución son los mismos que los empleados por los otros géneros, su público es variado y numeroso llegando a constituir una cuarta parte del total de la producción del medio en Japón. Su temática es diversa, aunque siempre se encuentra un motivo conveniente, cuando el argumento no lo involucra directamente, para conectar la trama con las más escabrosas e inverosímiles escenas de sexo protagonizadas por heterosexuales, homosexuales<sup>4</sup>, monstruos y personajes que poseen genitales femeninos y masculinos simultáneamente o *Dickgirls*. Dichas escenas, y se podría decir que el género en su totalidad, están fundamentadas en tópicos como la sumisión, la tortura y todo tipo de vejaciones dirigidos a estimular el morbo de los consumidores y constituir un mercado adicto a estas publicaciones.

Si bien este tipo de manga podría subdividirse dependiendo de su grado de “perversión”, ni siquiera aquellos de contenido más ofensivo y de difusión más cuidadosa logran librarse de la censura impuesta por el gobierno japonés, según el artículo 175, a toda clase de pornografía ilustrada, donde ciertas partes íntimas como el clítoris y el prepucio no pueden ser mostradas, sobre todo en medio de prácticas sexuales (X Parodies Magazine No.2, 2000). Sin embargo, este tipo de limitaciones no son obstáculo para la inmensa acogida del género, y debido a que esta clase de prohibiciones han ido cediendo terreno ante la demanda del público, los autores emplean cada vez más, distintos efectos como los pixelados, juegos de sombras y distorsiones para ocultar solamente lo necesario. Pero a causa de la internacionalización del medio y con el fin de presentar al público foráneo los mangas de *hentai* con todo su contenido, las editoriales y productoras extranjeras adquieren los originales no censurados de estas publicaciones, contactando a los autores japoneses directamente, posibilitando la comercialización de mangas y animés *hentai* intactos fuera de su país de origen. Los *Dôjinshi* (mangas de aficionados de procedencia oriental) también proporcionan una fuente de mangas Hentai sin censura. Generalmente se trata de parodias de series conocidas en otras categorías cuyos protagonistas, principalmente los personajes femeninos, realizan actos sexuales y todo tipo de sometimientos de esta clase. Actualmente muchos de estos *dôjinshi* llegan a otros países y continentes mediante Internet (con sus canales libres de censura), y su aparición ha alentado a los aficionados de estos lugares a realizar sus propias parodias llamadas en el medio *Fanzines*.

---

<sup>4</sup> La homosexualidad no constituye un tabú para la cultura japonesa (Schodt, 1983: 137), hecho evidenciado por la apreciación de las obras clásicas japonesas como el *Shunga* y el *Ôtsu-e*, por lo cual las publicaciones cuyo contenido hagan referencia a este tipo de relaciones, son distribuidas sólo bajo los parámetros de la clasificación por edad y sexo.

Existen otras categorías menos notorias y fundamentadas en temas particulares como los mangas de ciencia-ficción, de gigoloes, de samuráis, *Mechas* (robots manejados por humanos) y androides (aunque estos últimos pueden interpretarse como una subdivisión del *Shônen*) y de juegos de mesa como el *Mah Jongg* y el *Pachinko* ("Pinball"), que por su gran acogida llegan a constituirse como otras divisiones del medio y a consolidar sus propias publicaciones en el mercado.

Todas estas ramificaciones del manga, como señala Roman Gubern<sup>5</sup>, lo estructuran como un medio más sofisticado, diversifican su temática y especializan su acceso al público, haciendo evidente sus características compositivas y posibilitando su analogía con productos de otros medios y formatos (filmes y novelas), y por lo tanto equiparando su acogida. Si bien nuevas temáticas surgen como parte de las innovaciones, todas las categorías, por más distantes que puedan parecer, poseen rasgos, que las integran y hacen del manganimé un medio único y reconocible.

1.1.2 Las propiedades de la composición. Estos rasgos son característicos de la imagen y el contenido del manganimé, y proponen una lectura específica debido a las connotaciones que sus componentes tienen en la interpretación de la composición integrada. El primer aspecto se remite a las técnicas de la tipificación estética del manganimé, consistentes en su fundamento más evidente: la expresión. El manga y el animé están cimentados en las sensaciones y sentimientos que puedan despertar en el lector, cualquiera sea la categoría a la que pertenezcan, y por lo tanto una parte importante de ese efecto es la apariencia y el dramatismo que procuren \* todos sus componentes, para conservar cierta armonía y provocar el impacto deseado.

Es posible que, en aras de la expresión, los *mangakas* (dibujantes de manganimé) acudieran al mismo recurso que emplearon sus antecesores en el *Shunga* o imágenes primaverales, elaboradas entre los siglos XVII y XVIII; se trataba de ilustraciones de carácter sexual donde los genitales de hombres y mujeres eran resaltados aumentando su tamaño. De esta forma, el sentido estimulante y algunas veces hilarante de las escenas era apropiadamente referido.

---

<sup>5</sup> En su capítulo sobre el comic Gubern afirma que: *una de las primeras consecuencias de la estandarización de la oferta, fue la institución de la política de géneros.*

*Los géneros constituyen modelos culturales estereotipados, cuya oferta al ser aceptada, genera una demanda social hacia aquel género propuesto y que se convierte en familiar (...) pues el público suele pedir aquello a lo que se le ha acostumbrado. La política de géneros ofrece obvias ventajas comerciales: al empresario y al dibujante les permite una estandarización de su producción sobre fórmulas de éxito ya comprobadas; al público le facilita su catalogación o identificación inmediata del producto ofrecido, rápidamente reconocido por su iconografía, en el cuadro de expectativas y gustos (1987: 238).*

Más que cualquier otro elemento, es la elaborada estilización de las órbitas y de los ojos mismos lo que resalta el sentido y las sensaciones que evoca una escena. Según Schodt (1983: 91), las pupilas son las ventanas del alma y por lo tanto la evidencia física de las emociones; su apreciación sensibiliza el punto de vista del lector, permitiéndole una identificación con los caracteres y con la trama. Este efecto ocurre con más notoriedad en el *Shôjo manga*, donde son utilizadas ciertas herramientas visuales que magnifican su simbología; sombras, brillos y estrellas denotan la femineidad y nobleza de la heroína, contrastando con los ojos fríos y empequeñecidos de quienes encarnan la maldad en la historia. Por supuesto, la forma, el movimiento (en el animé) y la disposición del cuerpo también cumplen una función importante para la expresividad: las siluetas alargadas, finas y gráciles de los personajes armonizan, completan y tipifican el estilo de dicha categoría.

Para el caso del manganimé dirigido al público masculino, la expresión no está basada únicamente en las peculiaridades de los ojos (un poco más compactos y sin efectos exagerados), sino que se concentra en la armonía de éstos con el resto del rostro y el cuerpo. La furia, la euforia y la tristeza se transmiten por las propiedades del contenido y los hechos inmediatos en la reacción del personaje.

Obviamente el detalle de los escenarios y del vestuario también aporta cierto dramatismo a la apariencia del manga y sirve para situar los personajes en contextos más tangibles al lector. La moda, las tendencias y comportamientos actuales, la apariencia y maneras de hombres y mujeres de otras épocas<sup>6</sup> son preocupaciones regulares de autores y dibujantes cuyo deber es reflejarlos con la mayor meticulosidad posible. Es tan importante este último factor, que en el caso del *Shôjo*, los personajes se convierten en modelos obligados a usar, por exigencia del público, un atuendo y peinado diferentes en cada escena, y asimismo, obtienen un espacio en página considerable para exhibir su aspecto.

La armonía de los escenarios y los personajes, la cuidadosa elaboración de toda la parafernalia, el detalle visual de los planos generales, el equilibrio entre

---

<sup>6</sup> La serie “Berusaiyu no Bara” (“La Rosa de Versalles”) de Riyoko Ikeda es un claro ejemplo del suntuoso diseño de la composición: aún cuando la temática esté basada en argumentos bélicos, no se descuida la elocuencia estilística que atañe al contexto ni la apariencia de los personajes. A propósito del aspecto, una de las protagonistas “Lady Oscar” llama la atención por evidenciar una cierta tendencia andrógina, circunstancia reiterada en otras series, lo que hace pensar que en lo que respecta al *Shôjo* las cualidades que definen la belleza son aplicadas sin la mayor distinción, tanto para hombres como para mujeres (lo que no impide que sean igualmente apreciadas), dependiendo más de particularidades del carácter que de peculiaridades caprichosas (Ver anexo No.1). Pero esta no es una tendencia plasmada exclusivamente en el manganimé, puesto que los “idols” o estrellas del Pop japonés se distinguen por sus estrambóticos atuendos, mediante los cuales se manifiesta y consolida esa ambivalencia, dentro de los gustos del público, especialmente el femenino (Dokan No.13, 1999).

movimiento y expresión, (que en el animé por su solemnidad y actitud parece semejarse, en ocasiones, a la danza *Kabuki*), y las cualidades de la composición<sup>7</sup>, no estarían perfeccionados si no estuvieran complementados por un argumento y una composición narrativa acorde con la originalidad y el estilo del manganimé.

Como se dijo anteriormente, tanto la temática como los tipos de consumidores son bastante diversos, pero todos desarrollan y elaboran a lo largo de su experiencia con el medio conjeturas comunes (aunque en mayor o menor medida), que evidencian un esfuerzo crítico sin el cual probablemente el manganimé no hubieran alcanzado una difusión notoria en círculos específicos. Una de las características más relevantes del manganimé es mencionada por Lázaro Muñoz, quien es reconocido en España por sus opiniones en las revistas *Dokan* y *Minami* sobre el manganimé (o animanga, palabras que conjugan ambos medios y sugiere su indisolubilidad) y el “mundillo”, como denominan los españoles a todo lo concerniente al medio. En su columna “La opinión de Lázaro”, de la revista *Dokan* No.5 del septiembre de 1998, comenta a grandes rasgos la estructura de la personalidad y la apariencia de los héroes y los villanos, resaltando su complejidad como parte de la configuración.

Para este efecto Muñoz realiza un paralelo entre las características de los personajes del comic y los del manganimé enunciando la simplicidad de los estereotipos que se utilizan en el primer caso para definirlos, dependiendo de los roles que desempeñen: los villanos son, por lo general, poco atractivos, algunas veces deformes y no muy inteligentes, urdiendo y llevando a cabo sus planes malévolos por el sencillo placer de la crueldad o alimentados por ambiciones desmedidas y carentes de objetivos precisos. Los héroes, en contraste, encarnan todos los valores (patrióticos y humanitarios) en sus rostros y siluetas perfectos, y resuelven con maestría los acertijos y los obstáculos que les impiden mantener el orden y la libertad reinantes con ayuda de sus mentes brillantes.

Para los personajes del manganimé estos estereotipos no llegan a cumplirse: los villanos no siempre están envueltos en auras malignas, sino que por el contrario están dotados de un encanto, inteligencia y atractivo singulares. Mientras los protagonistas, si bien son atractivos, pues se trata de instar algún tipo de empatía entre el público, en ocasiones, sus limitaciones llegan a opacar sus cualidades: su sagacidad puede no ser muy notoria, ni contar con fuerza y/o poderes ilimitados; lo que los lleva muchas veces a manifestar torpeza, inmadures o inseguridad, y finalmente a la derrota. Además, muchos de los personajes de estas series encarnan realidades que pocos superhéroes tradicionales del comic logran

---

<sup>7</sup> Entendiendo “conformación estética” como la conjunción de los parámetros que moldean la composición, haciéndola legible bajo ciertas consideraciones estandarizadas de la imagen, es decir, que están referidas a un lenguaje visual característico en un producto. Este término es implementado según la definición hecha por Humberto Eco acerca de la tipificación (1968: 215).

manejar en sus historias, dotándolos de personalidad (cualidades y defectos) y comportamientos definidos, reconocibles para la audiencia.

Pero estas no son las únicas particularidades del manganimé. Existen ciertos aspectos presentes, evidentes dependiendo de las categorías citadas anteriormente, que hasta determinado punto han estigmatizado al medio provocando su censura ante ciertas audiencias y duras críticas en ciertos países, pero este asunto será tratado con mayor detenimiento posteriormente.

Como se dijo antes, el camino que todo héroe del manganimé debe encarar es largo y tortuoso, exige la evolución del personaje superando todas sus deficiencias y miedos, lo que supone que esta transformación debe realizarse a través de la imposición de grandes retos. Por supuesto, la mejor forma de enlazar estos acontecimientos y permitir un contexto para el triunfo son las batallas, que, aunque pueden ser suscitadas por distintas circunstancias, siempre poseen un tono dramático, algunas veces trágico, que estimulan las sensaciones y la identificación del lector con la historia. No todas estas luchas están relacionadas con ambientes bélicos, existen relatos de profundos conflictos psicológicos, pero la mayoría está asociado con contiendas de carácter fantástico (guerreros extraterrestres, magia, panoramas futuristas) o hechos históricos con determinada relevancia.

Los combates, los retos, las victorias y las derrotas son parte de la esencia del manganimé; las categorías señalan sus móviles y contextos pero también fijan el grado y la forma como estas situaciones son representadas: como podría preverse tanto el *Shôjo* como el *Kodomo manga* regulan la carga de violencia en sus páginas y escenas mediante contiendas en donde se emplean los conjuros mágicos, los artefactos y atuendos que conceden el poder a quienes son elegidos por el destino<sup>8</sup>, de esta manera la realidad es sublimada y endulzada para evitar cualquier síntoma de brutalidad que arruine la elaborada estética o las fantasías infantiles.

Por contrario el *Shônen* y todas las categorías destinadas al consumo de hombre y mujeres mayores de edad, hacen gala de un sinnúmero de secuencias donde la violencia explícita es plasmada con gran detalle y resaltada por múltiples planos de tamaño considerable (algunas de páginas completas). Pero la regularidad de la crudeza con la que éstas son incluidas en las historias del manganimé no son gratuitas. Los relatos de bravos samuráis (o más actuales como los que involucran miembros de mafias japonesas, conocidos como *Yakuzas*) han alcanzado una inmensa popularidad desde los tiempos feudales cuando se les

---

<sup>8</sup> Sakura Card Captor del grupo Clamp ilustra esta clase de batallas, donde se manifiestan unas fuertes bases ideológicas y morales, que sustentan la lucha por la defensa de esas convicciones como armas para alcanzar la felicidad y mantener un equilibrio utópico reinante. Por supuesto, toda muestra de violencia es desechada y la fuerza sólo es considerada a través de los alcances inmateriales que proporciona la magia.

conocía como *buyûden*, y a través de la danza *Kabuki* adquirieron cierta majestuosidad aún reconocida. El valor, la integridad, el sacrificio, el honor y el poder característicos de estos guerreros (conjugados en el *Bushidô*) los convirtieron en la insignia japonesa por excelencia, y en los primeros personajes en realizar las más grandes hazañas en un manga histórico o *jidaimono* (Schodt, 1983: 68), contribuyendo a la perpetuación de su ética y filosofía.

Si bien, el Japón se ha transformado en una de las naciones más prósperas e industrializadas de todo el mundo aún conserva una proporción considerable de sus tradiciones vigentes, entre ellas, el seguimiento, observación y aplicación de los valores plasmados en el *Bushidô*; y por lo tanto, en todos los medios y sus productos se encuentran intrínsecas partículas del *yamato damashii* o espíritu japonés.

Las historias que llenan las páginas y las secuencias del manga y el animé están pletóricas de personajes (sean samuráis o no) que se reponen y triunfan sobre las situaciones más irresolubles, a partir de sacrificios, de su capacidad para soportar el sufrimiento (físico y psicológico) y del cumplimiento de esa ética milenaria; aunando sus esfuerzos con aliados incondicionales, que recuerdan a los guardianes de los dioses que pueblan las leyendas japonesas, capaces de los más grandes sacrificios por lealtad a sus ideales y allegados. (ver anexo No.5)

Obviamente este no es un camino pacífico, al contrario está minado de enemigos que de una u otra manera traicionaron sus raíces y su moralidad, por lo que deben ser castigados. Por supuesto al final de tan colosales cruzadas siempre hay una recompensa, pudiendo constar ésta de reconocimiento público, una vida pacífica y feliz o de la simple satisfacción del deber cumplido. Todo ello compone un universo ideal donde la misión es la primera y única prioridad, noción a la que no escapa ningún tipo de categoría aún las de enfoque infantil (por supuesto evitando el crudo fragor de las batallas).

Pero no siempre la base del argumento está en el accionar físico, algunas veces se presentan profundos conflictos de orden psicológico, constituyéndose en complejos juegos que descubren el interior (a veces trastornado, y deprimido) de los personajes; sin embargo, en esencia, estas problemáticas constan de los mismos parámetros que la más aventurera de las tramas, y por lo tanto de las mismas filosofías y “moralejas”, aunque su contenido raye en lo perturbador.

Otro de los grandes tópicos que intervienen en el manganimé, y que hacen parte importante de la tradición japonesa, es un singular sentido del humor. Algunas veces más notorias, otras solamente insinuadas las bromas, parodias y ridiculizaciones intervienen hasta en los momentos más dramáticos de la historia, disminuyendo la tensión creada por la escena. Si bien, el humor del manganimé parece, desde ciertas perspectivas y bajo ciertas categorías, bastante inofensivo, ingenuo o desabrido, puede llegar a ser impredecible y, en ocasiones, irreverente,

satirizando los asuntos más sagrados o delicados de la sociedad tradicional, como la política, y la religión japonesas e hiriendo susceptibilidades si es tomado muy en serio.

Una de sus más típicas manifestaciones son los *chibis* o “deformers” como ridiculizaciones de los personajes en facetas hilarantes de sus actitudes, vicios o defectos. Aparecen frecuentemente en mangas destinados al público infantil o adolescente, pero su popularidad ha ascendido hasta otros niveles y se ha extendido a otros tópicos y categorías.

Como representaciones exclusivamente humorísticas, reelaboran la apariencia de los personajes encogiéndolo su anatomía pero maximizando sus expresiones faciales para transmitir un mensaje puramente visual; si bien cuentan generalmente con algún texto, este pasa a un segundo plano, que permite enfocarse más en la gestualidad que en la coherencia. Por ejemplo, en la serie “Magic Knight Rayearth” (Las Guerreras Mágicas) del grupo Clamp, las protagonistas son continuamente transformadas, aún en medio de las batallas, dada la personalidad un tanto eufórica de las tres heroínas(Ver anexo No.2).

Finalmente, una de las más interesantes características, (que sin duda merecería un análisis más profundo y extenso) consiste en el uso de simbiologías utilizadas en torno a ideas subjetivas, como el paso del tiempo sintetizado en el caer de las hojas de un árbol, la tensión surgida en un combate maximizado por el sonido del viento y el movimiento caótico del follaje como símbolo de zozobra, o la crisálida como referencia a la transformación (metamorfosis), entre otras, con el propósito de presentarlas ante el público encumbradas en un aura sublime que se fusione con las sensaciones del lector. Cualquier elemento desprendido de una visión especial del entorno con trazos figurativos o que sea culturalmente asociada (por metáforas literarias renombradas, versos y refranes populares) puede servir para insinuar una interpretación que glorifique la escena y que se suceda en reacciones emotivas de parte del público.

Teniendo en cuenta todos estos elementos y perspectivas no es de extrañar que algunos aspectos fundamentales de la composición, choquen (sobre todo cuando las categorías del manga y el animé son ignoradas) con las ideas occidentales del dibujo animado o el comic, donde la violencia generalmente está disfrazada con matices divertidos e intrascendentes, distante de toda realidad cruenta y dolorosa. Al contrario, la tendencia de los productos del manganimé para adultos (audiencia que carece de productos equivalentes elaborados por esta parte del mundo) a encumbrar el realismo, (ningún tipo de inconsistencia es admitida) visual y narrativo a niveles insospechados, ha superficializado su aproximación a los ojos foráneos y lo ha estigmatizado como una enfermedad entre las poblaciones jóvenes; pese a que en su país de origen son vistos, más bien, como una forma integral de representar los acontecimientos relevantes de la vida nacional, sirviendo incluso como ilustraciones fidedignas de la historia, la economía y los



ideales cívicos o como fuente de debates y polémicas del pasado, presente y futuro del Japón (Gubern, 1987: 243-244). Como por ejemplo el manga “Ninja Bugeichô” (1959) de Sampei Shirato cuyos diecisiete volúmenes sirvieron a los estudiantes universitarios de la época para comprender las teorías del marxismo que podrían aplicarse al contexto de dicho manga (Schodt, 1983: 62).

El camino del guerrero no ha sido enteramente asimilado por occidente, sea este un bravo samurai, o una típica *magical girl* (jóvenes heroínas del *Shôjo manga*), un detective del Japón actual, un consumado beisbolista o la más tierna criatura dotada de maravillosos poderes; pero aún así el manganimé ha traspasado fronteras y sus relatos han conmovido y atraído a una cantidad de público considerable precisamente por reflejar situaciones y conflictos que son verosímiles, independientemente de lo fantástico de sus misiones: se deprimen, entristecen o alegran, sometiendo al lector a una gama infinita de sensaciones, lo cual implica cierta identificación. Más allá del cabello de colores, las figuras estilizadas y los atuendos espectaculares, los personajes casi tienen vida gracias a sus elaboradas personalidades.

Pero estas características de la composición no son producto de tácticas de mercadeo o de tendencias de la moda o la expresión artística, son el resultado de dinámicas sociales y culturales, aunadas a ciertos períodos de influencia externa, ocurridas desde el siglo XII hasta la actualidad. El manganimé es consecuencia de la organización social, la fuerza de las tradiciones y múltiples acontecimientos históricos que han marcado de alguna forma la vida japonesa; pero que aún teniendo por raíces la religión, el arte y la filosofía más arraigadas, lo ha convertido en una manifestación cada vez más cosmopolita de un punto de vista centenario.

## 1.2 ANTECEDENTES HISTÓRICOS

La historia del manganimé es asombrosamente prematura dentro de los pormenores de la tradición y el arte japonés. Muy probablemente se inicia durante los siglos VI y VII de esta época, tras la llegada del budismo proveniente de China, con los dibujos caricaturescos de animales y personas que realizaron algunos trabajadores dedicados a la construcción de los templos Tōshōdaiji y Hōryūji en sus partes poco accesibles. Pero fue en el transcurso del siglo XII, con la aparición del llamado “padre de las artes gráficas japonesas”, el legendario monje Toba, cuyos trabajos son conocidos como “Chōjūgiga” (literalmente “dibujos humorísticos de pájaros y animales”), cuando se tiene conciencia de los antecedentes del manga, con las primeras imágenes en pergamino, que consistían en grabados narrativos religiosos, que pese a su temática, ya poseían rasgos del particular humor japonés. En ellas se representaban escenas del clero budista, mediante antropomorfizaciones de animales en distintos actos de devoción y ataviados con los ajueres típicos de la época; Al principio contaban

con algún tipo de texto, pero luego fue desechado gracias a la progresiva ejecución estilizada del artista (Schodt, 1983:28).

Posteriormente, durante el período Kamakura, (1192-1333) otros pergaminos fueron apareciendo esta vez incluyendo nuevos tópicos, haciendo cada vez más patente el sórdido humor japonés; aparte de aquellos dedicados a nociones religiosas como las ilustraciones de los seis mundos pertenecientes a la cosmología budista, notorios por su mezcla de caricatura y realismo, algunos como el Hôhigassen hacen alusión a temas menos venerables y, en contraste terriblemente ofensivos, a la vista del espectador incauto, por sus grotescas escenas y comicidad irreverente.

Más adelante (mediados del siglo XVII) nuevas formas de caricatura religiosa fueron desarrolladas como el estilo *Zenga* o pintura *Zen*, esta vez no con propósitos ilustrativos sino evocativos y contemplativos, es decir que tenían como objetivo estimular los estados de concentración para alcanzar el *satori* o estado de iluminación. Pero, así como existen las facetas más ortodoxas de toda sociedad, también se hacen presentes aquellas de carácter menos adusto, representadas en este caso por los *Ôtsu-e* (pinturas de ôtsu) y los *Shunga* (dibujos primaverales) ambos de considerable popularidad entre la gente de clases más bajas.

Los primeros aparecieron inicialmente bajo la forma de amuletos que luego se fueron desprendiendo de su carga mística para adoptar caricaturas más seculares: mujeres hermosas, guerreros etc. Los segundos consisten básicamente en escenas íntimas con sutiles toques humorísticos. Ambos aumentaron considerablemente su demanda y reconocimiento cuando comenzaron a ser producidos en grandes cantidades por un sin número de artesanos; hasta la llegada de las impresiones con bloques de madera, hacia finales del siglo XVII, que hizo de estas imágenes, manifestaciones de la sofisticación japonesa (Schodt, 1983:32).

Durante el período Edo fue desarrollado el estilo de imágenes impresas más popular del arte tradicional japonés: los *Ukiyo-e* o “ilustraciones del mundo flotante”, término que sugiere la incertidumbre de la vida y la búsqueda de placeres. Inicialmente se caracterizaron por su crudeza y monocromía en la ejecución de retratos, pero más tarde, a pesar de ser considerados por los preceptos de la época como artesanías sin valor, se convirtieron en objetos muy apreciados al diversificar sus ilustraciones e incluir representaciones de relatos históricos, ídolos de la danza *Kabuki*, paisajes, costumbres y vestuarios lujosos implementando líneas flexibles y gran colorido. Posteriormente fueron compilados en extensos volúmenes de libros ilustrados, y llegaron a ser reconocidos por su extraña belleza y simplicidad por los europeos, sirviendo como modelos de inspiración a artistas impresionistas tales como Manet, Monet y Van Gogh.

Como parte del antiguo arte japonés estas representaciones más que intentar la descripción exacta de una escena (empleando perspectivas y formas anatómicas correctas) trataban de capturar la esencia de un instante o una impresión, finalidad que los hizo muy singulares en el ambiente artístico mundial y de vital importancia para la creación del manga (como parte de la cultura popular de ese tiempo: divertidos, baratos, asequibles y diversos (Schodt, 1983:34). Obviamente los maestros del género no desecharon los toques humorísticos, infundidos a partir de deformaciones del trazo que desembocaban en expresiones fantásticas, macabras o eróticas.

Hacia la mitad del siglo XIX los japoneses ya habían constituido una fortalecida red de comercio del entretenimiento ilustrado que conservaba aún una buena parte de su tradición milenaria, algunas veces irreverente pero dotada de grandes cualidades representativas y emotivas. Características que sin duda perduran hasta hoy (Schodt, 1983:37).

El arribo de dos excéntricos artistas europeos derivó en una nueva etapa que consolidaría la técnica y formato del manga. El estilo de dibujo occidental allanó el camino para experimentos y búsquedas del equilibrio entre realismo y estética tradicional, proporcionando herramientas, hasta ese instante desconocidas que, posteriormente harían al medio equiparable al comic y reconocible entre la población no oriental. Estos dos personajes fueron Charles Wirgman proveniente de Inglaterra y enviado al Japón en 1857 como corresponsal de Illustrated London News (1835-1891) también llamado Wakuman, y conocido como “el santo patrono” de la historieta japonesa por su innovador tipo de expresión y humor, y la introducción de los globos de texto; y el francés George Bigot (1860-1927) que llegó a ese país como profesor de arte de una escuela de oficiales de la armada, y se convirtió en héroe local por sus enfrentamientos con las políticas japonesas que restringían la libertad de expresión y por sus aportes en cuanto a las secuencias y los patrones narrativos. Ambos, si bien no eran caricaturistas destacados, contaron con amplio reconocimiento pese al ostracismo de la población, tras haber publicado sendos magazines con caricaturas humorísticas: “The Japan Punch” y “Tobae”, respectivamente (Schodt, 1983:41).

Un nuevo magazine aparece en la escena pública, esta vez elaborado por esos artistas locales que se habían sentido identificados con el espíritu liberal y crítico de Wirgman y muy parecido al British Punch (absorbiendo las mismas técnicas hasta hacerse superior al Japan Punch): el Marumaru Shinbun. Cuyos dibujos eran una mezcla del estilo occidental y oriental, a menudo protagonizando parodias de las autoridades parlamentarias, lo que resultó en severas reprimendas y el encarcelamiento de su editor.

Por el final del siglo XIX el foco de atención de los artistas japoneses se dirigía hacia los Estados Unidos principalmente por los resultados que Joseph Pulitzer había conseguido con su experimentación con colores en las tiras cómicas, lo que

instó nuevas elaboraciones de la técnica para el aprovechamiento de los novedosos recursos disponibles y atrajo a una multitud de aprendices, entre ellos los renombrados Rakuten Kitazawa (1876-1955) e Ippei Okamoto (1886-1948) quienes ayudaron a popularizar el estilo norteamericano de tiras cómicas e historietas en el Japón. La calidad de las técnicas y recursos expresivos de Kitazawa lo convirtieron en el más hábil y versátil artista japonés, quien se esforzó por implementar adecuadamente perspectivas, sombras y volúmenes (aunque aún no utilizaba los globos de texto). Hacia 1902, crea la primera tira cómica japonesa con protagonistas permanentes llamada “Tagôtsaku to Mokubê no Tôkyô Kenbutsu” (Tagôtsaku y Mokubê de paseo por Tokio); esta circulaba en el Jiji Manga un suplemento en color similar a los que acompañan los diarios de occidente. Pero sin duda su aporte más significativo al medio consistió en asignarle una perspectiva más coherente del futuro y la función social del manga, dándolo a conocer como una forma respetable que mezclaba la información y el entretenimiento (Schodt, 1983: 43-44).

Luego de tal impulso, un buen número de aprendices y maestros se lanzó a la escena pública y recorrió el mundo, principalmente los Estados Unidos, en busca de técnicas, temáticas y tratamientos del cómic que pudieran servir a sus intereses expresivos y a los del medio; junto a los anteriormente nombrados estaban otros importantes representantes de estas primeras etapas del manga como Yutaka Asô y Sakô Shishido (Schodt,1983:43). Quienes encontraron en ese series de gran popularidad difundidas en periódicos y colecciones como “Bringing Up Father” (Educando a Papá) de George McManus, “Felix The Cat” (Felix el gato) de Pat Sullivan y “Polly and her Friends” de Cliff Sterret e industrias de animación ya constituidas como la UPA, MGM y Disney (Maltin, 1980).

Motivados por sus hallazgos, estos dibujantes comenzaron a realizar sus propios trabajos guiándose muy de cerca por las técnicas y formatos de dichos autores norteamericanos pero adaptando, de manera muy sutil, la esencia y gustos locales; pronto superaron en cuanto a la calidad del diseño y la cantidad de producción a los autores originales, provocando un auge en la oferta laboral de artistas diestros en este estilo, haciéndose reconocibles nombres como Yukata Asô creador de *Nonki na Tôsa*, tira cómica de éxito tan contundente que fue recopilada en libros, inspiró dramatizaciones radiodifundidas y películas y suscitó la primera comercialización masiva de objetos relacionados o *merchandising* (Schodt, 1983: 48)

Pronto las tiras cómicas (con su carácter cotidiano y humorístico) adquirieron más espacio y difusión iniciando una etapa de especialización por géneros, de los cuales aquel dirigido al público infantil se convirtió en el más aclamado siguiendo los mismos pasos que su homologo en Estados Unidos, y pasando de los periódicos a los libros de compilación (Gubern, 1987: 32).

Con la llegada de los años veinte surgieron libertades sociales y políticas nunca antes experimentadas por el Japón, generando nuevos estilos de vida e ideologías radicales sumergidas en aspectos ignorados antes la cotidianidad y la tradición. Hombres y mujeres “modernos” se introdujeron en la corriente que caracterizaba a la época del Jazz, mostraron su interés por las tendencias de la moda occidental e infundieron en cualquier contexto o artículo a su alrededor toques sofisticados de una generación urbana. Esta innovadora y mundana perspectiva no escapó al alcance de un perspicaz y floreciente medio que aprovechó tal permisión para hacer gala de tópicos y estéticas renovadas y más llamativas a este tipo de público, dando cabida a otras categorías como la llamada ero-guro-nansensu (erótico, grotesco e insensible) como antecesor del hentai, otros menos irreverentes pero igual de enérgicos se dedicaron a la divulgación y crítica de los valores sociales y políticos reinantes, representando desde el ultranacionalismo hasta al socialismo más combativo. Las represalias por parte de las autoridades no se hicieron esperar, y en consecuencia estas últimas manifestaciones no tuvieron mayor resonancia en el futuro.

En los años treinta aparecen extensos magazines (de alrededor de 150 páginas) cuyo contenido está exclusivamente relacionado con el manga; historias serializadas de más de veinte páginas, y publicidad asociada, enmarcadas en cubiertas llamativas e intensos despliegues gráficos (pese a que la destreza de la línea aún tenía mucho que evolucionar) hacen por primera vez su aparición, convocando a un inmenso número de fieles seguidores y consagrando series que tuvieron repercusión durante muchas décadas. Su profunda moralidad y exaltación de los valores patrióticos y colectivos infundió entre el público la aceptación de una definición generalizada de heroísmo (Schodt, 1983: 51)

El panorama cambiaría radicalmente con la llegada al Japón del comodoro Perry como representante de las fuerzas estadounidenses después de la segunda guerra mundial, sometiéndolo al régimen imperialista japonés y modificando su sociedad en todos los niveles. Japón estaría destinado a convertirse, en un período aproximado de 50 años, en una nación poderosa, totalmente industrializada, con nuevos sistemas de organización y tecnologías de vanguardia, abandonando para siempre su hermetismo y su antiquísimo orden feudal. Pero este no fue, de ninguna manera, un paso sencillo, al contrario estuvo acompañado de penosas situaciones: la rendición implicaba doblegar el imponente orgullo del país ocasionando conflictos de identidad y confianza nacional, el advenimiento de épocas caóticas de adaptación y asimilación de nuevas necesidades, estilos de vida, relaciones interpersonales e intereses económicos (Beasley, 1968: 294).

Mientras que antes de la guerra los ideales patrióticos difundidos por distintos medios tomaron cada vez más fuerza, convirtiéndose en instrumentos del gobierno para consolidar un país homogéneo y cerrado a cualquier influencia externa, durante ella el país estaba dispuesto de tal forma, que aún quienes habían ofrecido más resistencia, ahora apoyaban incondicionalmente a las fuerzas

en combate. Los esfuerzos de los organismos gubernamentales por estimular el ultranacionalismo individual y colectivo los llevó a concentrar sus fuerzas en aquellos elementos que eran importantes para la población, es decir, su mundo laboral y estilo de vida, incluyendo las formas y canales que utilizaba para su entretenimiento. La difusión de estos valores de maneras tan insidiosas generó entre los japoneses un clima de victoria inminente. Por supuesto, cuando la derrota sobrevino, el desconsuelo, la rabia y la inestabilidad social se apoderaron del otrora espíritu de solidaridad nacional (Beasley, 1968: 292).

A este respecto se manifestaron distintas actitudes. Si bien todavía quedaban vestigios de confianza y apoyo a las fuerzas militares y al emperador, brotes de profundo rencor surgieron, tanto hacia los invasores occidentales como hacia las autoridades mismas que ahora parecían lejanas a los ideales de solidaridad y poder que en el comienzo de la guerra habían representado (Beasley, 1968: 303). En consecuencia las opiniones en el medio se encontraban divididas. Por un lado artistas como Hidezô Kondô hacían expresa, a pesar de las posibles represiones, su profunda indignación frente a la presencia en el país de las tropas extranjeras y los mecanismos políticos externos que controlaban a la población, y además exhortaban a los habitantes de otros países de Asia a rechazar la causa de las tropas invasoras (el medio resultaba muy propicio por su inmensa capacidad de expresión gráfica que evitaba los conflictos del lenguaje). En contraposición, algunos autores a través de sus trabajos hicieron lo posible por ridiculizar o repudiar los objetivos de la guerra, denunciando los trágicos efectos de la lealtad desmedida, entre ellos Koremitsu Maetani creador de *Robotto Santôhei*, un soldado de tercera clase que es mutilado en medio de la batalla y abandonado por sus superiores, y Keiji Nakazawa que en *Hadashi no Gen* expone con crudeza los catastróficos acontecimientos que tuvieron lugar después del estallido de la bomba en Hiroshima (Schodt, 1983:74-75).

Sin embargo tras las primeras reacciones pronto sobrevino un inesperado impulso para el medio como forma de entretenimiento popular entre locales y extranjeros. Los soldados de las legiones allí establecidas comenzaron a consumir mangas para adultos en grandes cantidades, al igual que entre la población japonesa corriente. De esta manera, la demanda y, posteriormente, la oferta se equipararon a las producidas por las categorías del manga infantil algunos años atrás. Tal fue su auge por aquella época que aquellos quienes dirigían esas fuerzas militares optaron por difundir librillos entre los cuarteles para levantar el ánimo en los batallones. (Schodt, 1983:58)

Pero no todos los cambios sociales fueron favorables para el manga. Tras romper el hermetismo japonés frente al mundo e implantar la democracia y nuevos órdenes administrativos, las fuerzas estadounidenses prohibieron cierta clase de comportamientos y elementos que incitaban o podrían provocar futuras rebeliones contra el régimen que intentaban imponer; El porte de espadas tanto por civiles como por exmilitares y funcionarios gubernamentales (como era costumbre antes

de la derrota) fue vedado, al igual que determinadas exaltaciones de patriotismo o manifestaciones de apoyo al antiguo y aguerrido ejército japonés (Beasley, 1968: 294). Por lo tanto, la enseñanza del bushido, las clases de ética y civismo impartidas en las escuelas como parte esencial del pensum académico, y las tiras cómicas e historietas que involucraran samuráis o cualquier remembranza del violento pasado japonés, entre otras representaciones “antidemocráticas”, fueron reprimidas y eliminadas. Por supuesto, magazines (entre ellos el Shônen Club fundado antes de la guerra), diarios y establecimientos, que por su gran cobertura podrían atentar contra los fines de los norteamericanos, suspendieron sus ediciones y fueron clausurados.

Junto con la llegada de las pautas publicitarias y nuevas categorías y temáticas, la industria se fortalece y especializa, pero la inversión efectuada para lanzar cada número en color de los magazines y suplementos hizo que el precio de estos poco a poco fuera menos accesible al público infantil, por lo cual surgen alternativas como el *kami shibai*, secuencias de dibujos que se exponían mecánicamente (como antecesores del animé) y formatos como los difundidos en Ôsaka elaborados con tinta roja y materiales más baratos. Todo ello engrosó las filas de autores, editores y otros oficios dependientes del medio y asimismo extendió las fronteras del manga a números más grandes de consumidores (Schodt, 1983: 62)

En medio de este clima aparecería quien es hoy considerado “el padre del manga moderno” Osamu Tezuka. La inmensa demanda de una de sus primeras historias *Shintakarajima* constituyó el primer record de venta para una publicación de este tipo. Su éxito está basado en la implementación de líneas inspiradas en las animaciones de Walt Disney y Max Fleisher y estructuras más próximas un film (figurando ángulos, acercamientos, etc.) que a un comic. El cuidadoso manejo de escenarios y contextos, el detalle de las imágenes, y la fuerza expresiva de los personajes, estilizados y de ojos llamativos, pronto convirtieron a cada uno de sus trabajos en obras memorables cuya fama trascendería los límites de la nación gracias a la llegada de la animación al Japón. De hecho, los primeros animés difundidos por la televisión japonesa fueron dos de sus más famosas creaciones: *Jungle Taitei* y *Atomu Taishi* más conocidas en Colombia como “Kimba el León blanco” y “Astro boy” (Schodt, 1983: 63). Su versatilidad y maestría técnicas influenciaron a todos los artistas de renombre que le sucedieron y definió la estética del manga actual.

Gracias a este inesperado suceso, al creciente caudal de nuevos artistas que aparecieron en escena, a las nuevas publicaciones y medios de distribución (como las librerías de segunda mano), y al floreciente mercado del manga y productos relacionados, tan diversos y cada vez más cercanos a los estilos de vida de la población (desde afiches hasta objetos de escritorio), la industria completó su proceso de especialización, haciéndose diversa e indispensable en el área del entretenimiento en Japón, descentralizándose de sus raíces originales en Tokyo y

Ôsaka y volviéndose inseparable de ciertos grupos sociales que habían madurado junto con ella.

Tan variada llegó a ser la temática, los formatos y relatos como los consumidores. De la mano de autores como Fujio-Fujiko (Dokan No. 2, 1998), Fujio Akatsuka, Shôtarô Ichimori y Takao Saitô, las historias y dibujos pasaron del ambiente infantil, que antes los había caracterizado, a contenidos más complejos, realistas y orientados a la acción, dando paso a una de las categorías más populares actualmente, el Gekiga. Gradualmente las opciones a disposición del público fueron aumentando hasta completar la extensa gama de categorías que componen el medio.

Sin duda esto no hubiera sucedido sin el explosivo crecimiento económico que la nación experimentó a finales de los años 50. Los japoneses contaron con los medios suficientes para gastar en artículos y servicios que no eran de primera necesidad, lo cual produjo efectos positivos en áreas como el entretenimiento y la recreación. Los 60s y siguientes fueron, entonces, tiempos de consolidación para actividades que antes y durante la guerra no se habían constituido como una presencia socio-cultural significativa.

### 1.3 EL MANGA ACTUAL Y SU SITUACIÓN EN EL MUNDO

Los avances tecnológicos de los años 50, como lo señala Hideo Takayama (Look Japan, julio de 1997), propiciaron el auge de artefactos que se convirtieron en símbolos del desarrollo japonés y fomentaron las ansias de consumo en las generaciones venideras. A medida que el país aprendía a invertir sus recursos y empleaba cada vez más personas en los procesos de producción, las industrias de todo tipo fueron creciendo hasta ser mundialmente reconocidas por su originalidad y calidad, entre ellas la industria del entretenimiento; como parte de este se inicia el desarrollo de empresas cuyo área de distribución e imagen está muy relacionado con el ambiente del manga y el animé.

Durante los años 60, la aparición de nuevos materiales generó la creación de juguetes más baratos y seguros para los niños. Tras la llegada de la televisión y la intensa difusión de series de animé y manga, el merchandising correspondiente fue ampliamente aprovechado por ambas industrias. La publicidad fomentaba el consumo en masa de esos productos y maximizaba los beneficios arrojados para la manufactura de otras novedades. El éxito fue tal que los fabricantes muchas veces no alcanzaban a cubrir la demanda, pero la escasez sólo hacía que los objetos fueran más apetecidos. Miniaturas como las de *Astroboy* y *Ultraman* son aún recordadas con nostalgia por algunos japoneses que crecieron con ellos en las pantallas o impresos en revistas.



El mercado fortalecido sobrevivió a la crisis del petróleo en 1973 gracias al efecto que los íconos femeninos como la moda y la sensibilidad tuvieron sobre un público menos dado a la competitividad y más cercano a la búsqueda de placeres. Fue así como las heroínas del manga se convirtieron en los nuevos ideales estéticos de la nación y las generadoras de nuevas líneas de productos, que a su vez, dieron paso a las “tiendas de fantasía”<sup>9</sup> que comercializaban todo tipo de objetos asociados a las series *Shôjo* más populares por esa época (Takayama, 1997)

Los adolescentes constituían el grupo con más presencia en estos nuevos mercados y ayudaron, junto con publicaciones destinadas únicamente a este tipo de consumidores, a mantener viva la revolución de la moda y la “cultura an-non” (llamada así en honor a dos de las revistas más importantes de ese género: *An-an* y *nonno*), que exaltaba ciertos ideales físicos y estilos de vida, generalmente extraídos de la apariencia y experiencias de esos personajes de manga.

En consecuencia, el mercado actual del manga envuelve dentro de sí otras series de productos distintos de aquellos con los que esta inmediatamente relacionado. Los libros de compilaciones, juguetes, afiches y demás merchandising poseen una proporción directa con los éxitos de una serie manga; cualquier artículo que cuente aunque sea con un logotipo de un manga o animé de gran demanda disparará sus ventas por tanto tiempo como dure el fenómeno. El teatro, la industria cinematográfica y musical prestan gustosos sus escenarios previendo la inmensa acogida que estas caracterizaciones puedan llegar a tener; El beneficio es múltiple tanto para los organizadores del evento y para los creadores y productores de la serie, como para el público que se siente más cercano a sus ídolos (Takayama, 1997).

Un caso apropiado para ilustrar este proceso es la serie *Bishôjo Senshi Seirâmûn*, (Look Japan, mayo de 1994) más conocida como “Sailor Moon”, creada por Naoko Takeuchi en 1992 y protagonizada por cinco heroínas que aún gozan de inmensa popularidad en Japón (y en los países donde fue transmitida más tarde). Gracias a su gigantesca acogida, productos de diversa índole comenzaron a incluirse en el éxito alcanzado por las ventas de la revista *Nakayoshi* encargada de su publicación, y posteriormente con la aparición de sus capítulos animados en la televisora Asahi; la audiencia se multiplicó al igual que la oferta y la demanda de artículos que llevaban su marca. Pronto el comercio estuvo inundado con cosméticos, cámaras fotográficas, helados, muñecas, objetos de escritorio, entre

---

<sup>9</sup> Bogotá en la actualidad cuenta con un número considerable de establecimientos y compradores (comúnmente denominados “Candy People”) extrañamente similares, a los de la “Cultura Sanrio” japonesa que tuvo su auge hace algunas décadas (a partir de 1975), y que se caracterizaba por el comercio y porte un tanto exagerado de accesorios muy coloridos y brillantes. Si bien, este tipo de manifestaciones estaban asociadas a los sucesos del manganime femenino de la época y sus exponentes como Yumiko Igarashi autora de “Candy Candy”, en el caso colombiano aún no es muy clara la relación entre este tipo de tendencias y personajes como “The Powerpuff Girls” y “Hello Kitty”(Takayama, 1997).

muchos otros (Ver anexo No.3), que eran usadas por las protagonistas en el programa o en el manga, o pertenecían a una extensa línea de accesorios con el “estilo” característico de “Sailor Moon” (Nishimura, 1994).

Musicales, películas, Ovas (capítulos que no son incluidos en la serie pero guardan conexión con el argumento), juegos de ordenador y bandas sonoras reforzaron el fervor que estos personajes despertaban en niños y adultos; Porque, si bien el programa estaba dirigido a una audiencia casi exclusiva de niñas y jovencitas menores de 15 años, entre hombres jóvenes y mayores generó una gran expectativa el sutil alo de sensualidad que envolvía a las protagonistas. Vale la pena aclarar que, aunque los personajes hacen parte de una historia con características típicas del *Shôjo*, también cuentan con rasgos particulares bien definidos por la autora que los hacen objeto de culto de fanáticos atraídos por dichas individualidades. Elementos de ciencia ficción, comedia, romance y fantasía heroica son parte de su éxito, pero sin dejar de lado la prodigiosa elaboración de los escenarios, la coherencia de la historia y la complejidad mental de las heroínas que acompaña a todo buen manga y/o animé.

Este animé fue transmitido más tarde en países europeos como España, Italia y Francia, mientras que en el resto de Asia fue difundido a lo largo de Taiwán, Hong Kong y Corea del Sur, registrando una significativa acogida en cada una de estas naciones y suscitando sucesos similares entre los seguidores; por supuesto el éxito de “Sailor Moon” vino, como en Japón, seguido de una avalancha de productos relacionados que contribuyeron a popularizar la serie (Nishimura,1994).

Eventos similares han sucedido de la misma manera con series como “Dragon Ball”, “Captain Tsubasa” (supercampeones) y “Saint Seiya” (los caballeros del Zodiaco) que recorrieron el mundo (incluida América) registrando altos índices de audiencia y proporcionando dinámicas de mercadeo de amplias perspectivas dentro de la oferta y la producción local.

A este respecto, es válido el ejemplo suministrado por Marume Kurando (Look Japan, Mayo de 1997) en el artículo “De bola de Dragón a Juventud de Dragón” que enuncia el inmenso potencial económico inmerso en los mangas producidos en Taiwán, basados en los originales japoneses, que comenzaron como alternativas de estímulo para los artistas locales y hoy en día, tras consolidarse como una verdadera industria, constituyen una fuerte base de intercambio para la cultura y el arte de ambos países. Entonces, aunque el impacto inicial generó exclusivamente la demanda de las historias más populares elaboradas en el Japón, en forma de revistas, libros compilatorios y series de televisión, pronto un número creciente de aspirantes a artistas de manga empieza a difundir por sus propios medios creaciones originales, que luego hicieron parte del contenido de revistas taiwanesas como Dragon Youth (que tiene como política no publicar ningún material japonés) o Comic High!.

Casos como estos se han repetido a lo largo y ancho de América, Europa y Asia, con mayor o menor éxito, creando distintas reacciones en las sociedades en donde tienen lugar ciertas dinámicas de los grupos que son atraídos por esta tendencia. Si bien algunas asimilan sus mensajes, técnicas, temáticas y estética otras los repelen por contradecir sus predisposiciones hacia el medio. Mientras en los países asiáticos el proceso que involucró su aceptación fue breve y positivo para los fines propagativos y comerciales del manganimé (Kurando, 1997), en las naciones europeas y americanas este paso no fue propiamente simple, al contrario son muchas las actitudes que se toman frente a este fenómeno.

Andrés G. Mendoza en un artículo titulado “El manga en Europa” (Dokan No.4,1998) hace alusión a las diversas posturas que mantienen ciertos países en ese continente acerca de la difusión del manga y el animé. En Italia y Francia por ejemplo el medio ha contado con gran acogida dentro del mercado literario mediante la conformación de nuevos géneros que permitan su clasificación, grandes editoriales dispuestas a comprometerse con las publicaciones de todo tipo de categorías y la distribución de variadas mercancías relacionadas comercializadas a bajos precios y disponibles en establecimientos destinados únicamente a este fin. Alemania e Inglaterra por su parte parecen no decidirse a adoptar el manga, pero la transmisión de series de animé se ha dado con fuerza dentro de la televisión pública y satelital.

Sin embargo el caso más representativo de este difícil proceso se dio en España (Ortiz, 1998), cuando una famosa editorial se “arriesga” en la publicación de comics y luego de series de manga entre ellas Dragon Ball que se constituyó en la puerta de entrada para otros materiales de la misma índole y en el componente aglutinante para centenares de fanáticos (la mayoría eran consumidores habituales de comics, mientras que otros no poseían ningún contacto previo), quienes se sintieron motivados a realizar nuevas exploraciones en torno al medio, exigiendo la diversificación y ampliación de la oferta. Tras la aparición, por aquel tiempo, de los primeros clubes de aficionados, fanzines y proyecciones clandestinas de animé, la industria editorial española percibió el estímulo para la comercialización de grandes cantidades de productos y la publicación de series de manga enteras. Los canales de televisión también se suman al fenómeno y programan, en horarios familiares, series que habían registrado elevados índices de audiencia en el Japón, sin preocuparse por su contenido; ciertas firmas editoriales y productoras audiovisuales comienzan a exportar mercancías japonesas directamente, a apoyar la formación de grandes asociaciones como el “club otaku” (que más tarde se desintegraría porque Norma Comics se declaró incapacitado para manejar tal cantidad de miembros), y a patrocinar a los fanzines más reconocidos en su transición para convertirse en revistas, que aparte de promocionar las últimas series y tendencias que se avecinaban, también exponían el talento local mediante parodias o historias originales.

Pero debido a la avalancha de críticas negativas que recibió el medio por parte de la opinión pública, arguyendo su excesiva violencia e inadecuado contenido, y a la incoherencia de las programadoras que no advirtieron el tipo de audiencia a la que estaban dirigidas las series de animé transmitidas, pronto la televisión suspendió toda transmisión de series de animé de acuerdo con decisiones políticas que prohibían la emisión de escenas violentas en horarios de acceso infantil. Este hecho desencadenó la pérdida de muchos fieles seguidores de ciertos programas que contaban con una audiencia significativa.

Sin embargo el número de aficionados se estabiliza y aquellos quienes realmente se sentían atraídos por la estética y el argumento de las series de manga y animé que habían visto o leído, se inician en una exhaustiva búsqueda de nuevos materiales. Nuevamente intentos de reagrupamiento tienen lugar pero esta vez son sólo pequeñas fracciones locales poco notorias que renovaron sus fuerzas gracias a la llegada del Internet<sup>10</sup> y las facilidades que proporcionaba para la adquisición de diversas mercancías, libros, revistas y películas, junto con las posibilidades de trascender a otras áreas de la cultura japonesa (Ortiz, 1998); Pero lo que es más importante para el “mundillo” (como denominan los españoles a todo aquello que haga parte del contexto del manga y el animé en ese país) suministraba los recursos necesarios para permitir una conexión con otros aficionados a través de la MLM (Mailing List Manga) y el LCM (Lista de Correo Manga).

A pesar de mantener un bajo perfil y limitar sus intervenciones en la escena pública mediante unas pocas series “inofensivas”, el manga y el animé continuaron siendo el blanco de muchas críticas, hecho que llevó a los aficionados más comprometidos a desvirtuar dichas afirmaciones por medio de asociaciones como *Tomodachi*<sup>11</sup> y ADAM (Asociación Defensora del Animé y el Manga) destinadas tanto a promover su verdadero sentido estético y expresivo, como para rechazar el pensamiento general que los señalaba como una moda pasajera

---

<sup>10</sup> Las páginas de Internet asociadas tanto a la difusión como al comercio del manganimé son muy numerosas y pueden ser clasificadas según los tópicos que Yann Stettler emplea para su propio servicio de búsqueda, “Animanga Services” ([www.animanga.com](http://www.animanga.com)): búsquedas comerciales, páginas especializadas en una serie, un manga, una categoría o autor específicos, guías de generalidades del manganimé, páginas enfocadas en personajes de una o varias series, foros de opinión y actualidades para las comunidades locales e internacionales, páginas personalizadas con temáticas particulares, o de promoción de Fanzines o Dôjinshi, entre muchas otras.

<sup>11</sup> La Asociación Tomodachi ([tomodachi@tomodachi.ml.org](mailto:tomodachi@tomodachi.ml.org)) fue creada con el fin de “promover el comic, la animación y la cultura japonesa (...), informar sobre las características de estos medios para que la sociedad pueda tomarse uso valores reales, y no dejarse llevar por tópicos, rumores o xenofobismo; organizar actividades relacionadas con estos medios para el disfrute de todos aquellos, aficionados o no que lo deseen; promover el estudio y la investigación de los campos relacionados para su mayor comprensión y reunir al aficionado para servirle de medio de comunicación, defensa y apoyo”. Esta asociación es además responsable de la organización de las “Jornadas del Manga y el Animé” en Madrid y Zaragoza y de otros congresos y actividades informativas para los medios de comunicación, entre otras iniciativas (Dokan No.5, 1998).

apoyada por un público desorientado que gustaba de los dibujos “para niños”. En respuesta, se reunió un considerable número de seguidores con el objetivo de presionar a los medios de comunicación y a la opinión pública para que modificaran sus ideas con respecto al medio, por voz de tales conformaciones.

Gradualmente los *otakus* (o *frikis*) españoles consiguieron consolidar espacios que permitieran la libre difusión del manga y el animé, y la concentración y participación de los seguidores quienes gustosos acuden a los encuentros anuales, como el salón del Manga, y otras actividades, u ofrecen sus opiniones por canales ya reconocidos como las revistas Dokan, Minami y Hentype. Actualmente España se ha convertido en una de las naciones con más presencia de aficionados no sólo por su representación cuantitativa, medible por las ventas de merchandising y material de todo tipo, sino también por la intensidad de su férrea batalla en contra de las predisposiciones socio-culturales.

América por su parte es un continente cuyas manifestaciones han sido poco notorias; existe un mercado medianamente establecido como en el caso de Argentina<sup>12</sup>, EEUU, México<sup>13</sup> y Brasil (favorecido por las colonias japonesas radicadas en ese país), algunos ya cuentan con publicaciones locales dirigidas únicamente al público aficionado (como la revista Otaku de origen argentino), o franjas horarias para la transmisión televisiva (local o satelital) más o menos establecidas, pero aún no hay una conciencia del medio y sus implicaciones por parte de los medios de comunicación y el consenso general. Sin duda canales como Locomotion han contribuido a tal fin proponiendo una perspectiva amplia de lo que significa un medio como el animé y encauzándolo de manera que su contenido no choque con la óptica general (aunque FoxKids, Cartoon Network y BandKids de Brasil destinan ciertas franjas para la programación de animé exclusivamente). Sin embargo, tanto en Europa como aquí, aún no se contemplan las realidades que su asimilación pueden llegar a significar para aquellos que comienzan a verlo como un aliciente cotidiano.

---

<sup>12</sup> “El club del Animé” del canal MagicKids es un programa de televisión argentino que se constituyó en una de las vías convocatorias más reconocidas entre los aficionados de ese país, por consolidarse como un medio informativo y difusor de las grandes series, películas y autores, de las actividades, puntos comerciales y lugares-comunes de los otakus ([www.elclubdelanime.com](http://www.elclubdelanime.com)).

<sup>13</sup> Eventos como la IV semana del comic en Guadalajara, que entre los días 13, 14, 15 y 16 de Julio de 2000 logró reunir más de 4.000 personas por jornada (Minami Vol.2 No.9) hacen de México uno de los países americanos con la acogida y las manifestaciones más significativas por parte de los otakus

## 2 LA PERCEPCIÓN DEL OTAKU

Sin duda, algunas de las motivaciones que impulsaron la realización de este estudio están basadas en la percepción del manganimé y los elementos que lo hacen tan peculiar y reconocible, aún para quienes nunca han tenido un contacto recurrente sino puramente fortuito. La particularidad estética es generalmente la primera razón para efectuar una aproximación con respecto al manganimé, pero existen otras que se van descubriendo luego de que el consumo se hace periódico, fundiéndose con el encanto visual inicial; las estructuras encarnadas por el relato, la complejidad de la construcción de personajes, la coherencia y detalle del diseño son algunas de las características estilísticas que gradualmente participan en la consolidación de un gusto especial por el mensaje, siendo intrínsecas a la composición y narración del manganimé, diferenciándolo de otros tipos de animaciones y haciéndolo identificable a simple vista como un tipo nuevo e interesante de expresión que atrae no sólo por su cualidad estética sino por un cierto halo de autenticidad vinculada, y reforzada por todas sus otras entidades compositivas.

La manera como se sumerge un individuo atraído por la integración de tales elementos marca una primera pauta en sus estímulos para continuar introduciéndose en un universo de sensaciones y sensibilidades, que afloran aún cuando los propósitos están basados sólo en la curiosidad o en las inquietudes investigativas, como en el caso del autor.

Por supuesto, después de contemplar el surgimiento de un evidente interés entre quienes apenas comienzan, y posteriormente son incitados a aumentar su consumo de animé, haciéndolo cada vez más regular, surge un sinnúmero de interrogantes acerca del éxito de este gusto incipiente: ¿De qué forma prosperaría el manganimé dentro de las expectativas de los individuos? ¿Cómo se mantendría como una alternativa recurrente de entretenimiento? ¿Cómo sería interpretado? ¿Qué otras cualidades encontrarían los aficionados para continuar consumiéndolo? Todo ello condujo a nuevas aproximaciones esta vez más enfocadas hacia el consumo y la aceptación de la oferta de manera habitual, que motivan significativas representaciones y dinámicas internas que hasta ese momento parecían sólo circunstanciales.

Paulatinamente, los descubrimientos fueron acumulando una cantidad de información que sugería una profundización a niveles más detallados y exigía una conclusión y una confrontación objetiva con las realidades de la juventud contemporánea. El esclarecimiento de los factores que llevaron a su expansión y acogida dentro de agrupaciones e individuos determinados, hicieron patente que los productos del manganimé no eran consumidos o aceptados por cualquiera, y

que por el contrario algunos mostraban su explícita desaprobación en relación con su difusión abierta a ciertos públicos susceptibles. Entonces, ¿Quiénes poseían una “predisposición” a asimilarlos? ¿Qué encontraban en el *manganimé* que a otros individuos les era imposible encontrar?

De esta forma se da inicio a una búsqueda con fines interpretativos, acorde con la experiencia propia, que va desde los matices más superficiales del medio, hacia otros aspectos menos evidentes pero fundamentales para descubrir los dispositivos y las dinámicas que mueven la conformación del *otaku*, su actitud contemplativa (como espectador) y participativa (como crítico individual y colectivo) con el *manganimé*, sus definiciones y perspectivas de los procesos asimilatorios y aprehensivos, sus expectativas del medio y los estímulos encuentran para defender su gusto y continuar con su consumo.

## 2.1 LOS MECANISMOS PERCEPTIVOS DEL MANGANIMÉ: LA CONCORDANCIA VISUAL

En circunstancias donde la imagen es preponderante para la captación de los productos de la comunicación masiva (más aún cuando el entretenimiento esta mediado por la percepción de la apariencia, y los matices visuales son entregados como uno de los principales atractivos para estimular al espectador) y su poder sugestivo ha sido en ocasiones maximizado por su conexión ficticia-emotiva<sup>6</sup>, se requiere, como primera medida definir hasta que punto su encanto reside en sus cualidades representativas meramente gráficas.

Aunque una parte considerable del mercado de los medios está determinada por su capacidad de impacto y la creación de vínculos que procuren la identificación con el producto y el fortalecimiento de los niveles cuantitativos de una audiencia fiel y comprometida con su consumo, es necesario evitar la parcialidad y las predisposiciones a la hora de definir la influencia efectiva de la imagen; pues, si bien el disfrute visual puede ser comprendido sin la mediación de análisis o esfuerzos de concentración, debido a su capacidad expresiva y accesibilidad, esto puede no constituirse en un deterioro generalizado de las habilidades distintivas y sintéticas de la audiencia, como lo vaticina Neil Postman<sup>7</sup> con respecto a la transición que va de la literatura a los medios audiovisuales e interactivos.

---

<sup>6</sup> Iriarte y Orsini (Cap: “El enamoramiento de la imagen”, 1993:59) afirman que el enfoque de los medios en el aspecto visual puede trascender a situaciones nocivas para un público que no se esfuerza por establecer una percepción crítica, sino que se limita a una acogida nublada por la aceptación estética. Una predisposición funesta que interfiere con las verdades de los procesos de difusión y selección que efectúa generalmente el público a la hora de consumir cualquier producto masivamente distribuido.

<sup>7</sup> Neil Postman, encuentra que las dramáticas transformaciones de la comunicación suscitadas por la imposición de un medio sobre otro, suponen el desplazamiento de la verdad junto con la capacidad de su captación como medidor de la inteligencia; lo cual en el caso de la imagen sobrepuesta a la palabra escrita

Es posible que en lugar de devenir en un detrimento de las destrezas conceptuales (como iniciativas críticas) del espectador, este se habitúe a nuevas formas de asimilación del mensaje y las disposiciones contempladas en su íntegra composición. Por lo tanto, las estéticas innovadoras y los formatos modificados, acorde con el contenido de los productos, confieren renovadas aproximaciones a los consumidores, quienes están en capacidad de desglosar las representaciones a partir de una base crítica fundamentada en las experiencias y concepciones propias<sup>8</sup>.

La manera como es entregado un mensaje puede determinar ciertas transformaciones en la asimilación de una temática, una situación, un personaje o estilo, como lo afirma Marshall McLuhan, citado por Neil Postman (1991: 12), y a medida que ocurre la asimilación de tales cambios comienzan a surgir mecanismos que procuran la activación de nuevos procesos de escogencia y depuración en el consumidor exclusivos para cada formato; lo que a su vez permite la evolución del medio a una aceptación condicionada por los niveles de audiencia. Pero ¿qué ocurre cuando dos medios están fusionados tan eficientemente, como el manga y el animé, al punto que uno no puede ser concebido sin el otro, no por equiparables medidas de consumo, sino por elementos constitutivos que comparten y los hacen identificables? ¿Cuales serían los parámetros disponibles para la consideración de los fundamentos de la criticidad?

Como se señaló con anterioridad, la imagen es la cubierta por excelencia bajo la cual nos es presentado un producto audiovisual. Su cualidad visual es utilizada para mostrarnos una proyección del contenido y es el primer factor que se tiene en cuenta a la hora de establecer un juicio puramente superficial; en el caso del manganimé lo primero que advertimos es un obvio grado de similitud que nos remite inmediatamente a un origen común (ver capítulo primero). Por supuesto, las características principales saltan a la vista, probablemente debido a un conflicto con la apariencia que oscila entre lo caricaturesco y el realismo, que difiere en sus proporciones con el uso y la visión tradicional de la estética del dibujo creadas por occidente<sup>9</sup>. Pero más allá de los cabellos de colores, los ojos

---

comprende una simplificación de las disposiciones analíticas trasladándolas a llanos ejercicios contemplativos (Postman, 1991: 32-33).

<sup>8</sup> Wilbur Schramm, advierte que es importante que la información difundida coincida con los contextos socio-culturales entre los que se mueve su público, pues de otra forma sería imposible evitar los malentendidos y las diferencias perceptivas. De esta forma, la interpretación del mensaje está condicionada por el trasfondo socio-cultural que da lugar al consumo (Schramm, 1987: 48).

<sup>9</sup> Como se dijo anteriormente, buena parte de la imagen del manganimé actual proviene de la apropiación japonesa de diversos recursos expresivos y de tendencias estéticas foráneas que representan la belleza contemporánea: figuras esbeltas, largas extremidades, ojos agrandados, notoria complexión corporal etc. Que lo autores basaron en los modelos de pasarelas de Nueva York y París (Schodt, 1983: 92). Este señalamiento es ilustrado principalmente por los cambios en el diseño de los personajes: rostros y cuerpos menos endeables, ojos con dimensiones menos exageradas, y mejillas sonrosadas contrastan con los diseños



gigantes e iluminados y las siluetas estilizadas existe un interés básicamente expresivo, diseñado para realzar los matices dramáticos del movimiento y la gesticulación, que indiscutiblemente se constituyen en una estética tipificada, una condición determinante para la conformación de las particularidades de los personajes, discutidas más adelante.

La imagen como parte de la representación del manganimé, a los ojos occidentales, parece extraña y a la vez fascinante; su atractivo radica principalmente en la versatilidad del trazo (manejado y retorcido con gran maestría ha voluntad del autor) y en las convenciones formales que maneja, pues aunque puede ser leída bajo los mismos parámetros del comic, su composición estilística nos remite a una conjunción de manifestaciones propias de la cultura japonesa. La observancia de la actitud y el estricto detalle expresivo parecen tener un vínculo directo con el teatro *Nô* y la danza *Kabuki*; tal vez por ello el trasfondo, el vestuario, el personaje, y aún el ritmo narrativo semejan más un acto coreográfico perfectamente coordinado, más que una figuración incidental. Todo elemento posee un sentido y es ajustado con armonía al resto de la estructura. Si se es espectador de un relato *Shôjo* es fácil percatarse de la concordancia del entorno con la situación, de que la fisonomía del héroe o heroína es una forma de belleza que contrasta pero no desentona con la de los villanos o monstruos propios de una trama de tono fantástico. De esa manera, el reconocimiento del estilo narrativo y gráfico, y por tanto la lectura, se facilita por la unión de todos los componentes del producto fundidos en total correspondencia<sup>10</sup>.

No hay que olvidar que el manganimé posee diversas directrices estéticas, dependiendo del carácter de la narración, y no se ajusta únicamente a los parámetros de una sola categoría; la imagen es construida a partir de un tipo de audiencia, entonces, la variedad en la construcción de un relato, sus prioridades expresivas, el mensaje y la forma como es transmitido, no son totalmente regidos por condicionamientos comunes, si bien ciertos códigos y símbolos se mantienen en aras de la identidad del manganimé. Estos últimos son rasgos provenientes de las artes y filosofías tradicionales japonesas, algunos notorios como las estrategias de representación, enunciadas antes, otros escondidos bajo el misticismo de las leyendas y los valores cultivados en el Japón.

Ahora bien, volviendo a los interrogantes inmediatamente anteriores, es indiscutible el hecho de que la comunicación del manganimé, por ser el primero considerado como un género literario<sup>11</sup> y la segunda por tomar parte en los

---

actuales; basta con comparar obras clásicas como “Kaze no Tani no Nausicaa” de Hayao Miyasaki con la serie de 1995 “Marmalade Boy” de Wataru Yoshizumi para hallar una notoria diferencia (Ver anexo No.4).

<sup>10</sup> En la serie “Sakura Card Captor” del grupo Clamp hasta los enemigos guardan proporciones corpóreas semejantes a las de los protagonistas, cuidando de un trazo detallista, flexible y delicado, y de la dinámica de la representación del movimiento

<sup>11</sup> Como lo señala Humberto Eco refiriéndose a las características de la estructura comunicativa del comic, que en este caso aplicarían para todo lo relacionado con el dibujo en función del mensaje (caricaturas y tiras

canales audiovisuales, desde la televisión hasta la industria musical, tienden a manifestar formas distintas de composición ligadas a sus respectivos formatos, pero sin desprenderse de la concordancia de su estética tradicional.

El *comic* le debe a la industria cinematográfica una porción importante de su composición gráfica. De ahí la aseveración de Oscar Masotta, refiriéndose al lenguaje “híbrido” del *comic*<sup>12</sup>, como portador de ciertas analogías con el cine, que sustentan la intervención de mecanismos estructurales-compositivos y permiten la ejecución de una lectura similar a la realizada por el espectador de una película. Los esquemas de tensiones, la materialización del espacio visual (la figuración del movimiento real por medio estáticos), el diseño estereotípico de ciertos caracteres recurrentes y otras soluciones que forman parte de los preceptos del plano del encuadre, son recursos constitutivos cuya función es remitirse a un código convencional que se articula para dirigirse simultáneamente a la inteligencia, imaginación y gusto de los consumidores Masotta, 1971).

Las disposiciones bajo las cuales son montadas las secuencias gráficas narrativas son, al igual que en el cine, decisiones tomadas por la lógica del emisor, es decir, que los puntos de vista, los ritmos y continuidades (o discontinuidades) son producto de elecciones particulares que se relacionan con la naturaleza del mensaje y las intenciones del autor en cuanto a los estímulos provocados en el espectador.

De esta forma, y teniendo presente el evidente interés del manga (y del animé) en enfatizar en la expresión<sup>13</sup>, y por lo tanto, en inspirar e inducir en el consumidor ciertas sensaciones y sentimientos, el autor recurre a un sinnúmero de estrategias y herramientas que realzan y respaldan el virtuosismo gráfico mediante el uso (y a veces abuso) de elementos figurativos en la composición del encuadre: los contrapicados, los planos cerrados y planos abiertos de trasfondos plenos de complejísimos detalles, que pueden en ocasiones ocupar una página entera (teniendo en cuenta que los autores de manga no tienen el problema de la economía del espacio que tienen los dibujantes de occidente), la disolución de las viñetas para favorecer el dialogo o a razón de la descomposición del espacio, las sucesiones y los cortes abruptos, que pueden llevar a la confusión si no se les

---

cómicas) incluyendo al manga, este sería considerado un género literario en cuanto a la materialización de su canal de comunicación: Los medios escritos (1968).

<sup>12</sup> Para Masotta la imagen ha dejado de ser un complemento del texto y se ha constituido en un “lenguaje de imágenes” del cual la historieta constituye un perfecto ejemplo del mensaje visual integrado con lo escrito (Masotta, 1996: 195-196).

<sup>13</sup> Personalmente, creo que una parte importante de los efectos generados por el manganimé en la audiencia tienen que ver con la capacidad expresiva del trazo. Durante mis tres niveles del curso de dibujo y apreciación del manganimé advertí en la disposición flexible del trazo la clave de la sutileza del detalle: la línea se engrosa o desaparece (dependiendo de los propósitos del diseño y de las técnicas que definen el estilo), es curvada, extendida o girada, más nunca es enteramente rígida; muchas veces es segmentada en trazos sueltos evidenciando su profunda naturaleza impresionista (Dematei, 1996: 209).

detalla adecuadamente, entre muchos otros, son muestra de la destreza de un *mangaka*<sup>14</sup> y de su interés por ejecutar una eficaz representación cinematográfica.

Todo ello se constituye en la lectura puramente gráfica que se puede hacer de un *comic*, y por ende de un manga, (presuponiendo un conocimiento íntegro de todas las convenciones y sus variantes establecidas por el medio durante décadas). Pero en el caso del animé, algunos recursos expresivos, como el uso de onomatopeyas, los movimientos versátiles de línea (engrosamiento, intermitencia, endurecimiento etc.) y el propio *balloon*, por ser utilizados exclusivamente en la simbolización del sonido, se supondrían innecesarios en una vía audiovisual y, por consiguiente, desaparecerían como instrumentos significantes. Sin embargo, se presentan como formas redundantes del mensaje, extensiones gráficas que, pese a que puedan parecer ornamentos superfluos sin sentido, tienen por objetivo acentuar acciones, situaciones o aptitudes que el autor considera necesarias en el matiz de sus personajes y de la misma historia. Con este y otros ejemplos, como la aplicación de estrategias representativas muy similares a las del manga (a manera de una segunda herencia de la tradición cinematográfica) se evidencia el profundo lazo que une al manganimé, y la asociación inmediata que se produce en uno y otro sentido.

El animé es poseedor de la tradición del manga y como tal es leído e interpretado: en ocasiones las secuencias del primero son copia idéntica de las páginas del segundo (pocas veces sucede al contrario). Así, la armonía estética es mantenida, la identificación preservada, la relación evidenciada y la ejecución justificada, y si bien se producen los cambios que implica el traslado del mensaje de un medio a otro, este no es modificado significativamente en su contenido ni en su esencia, aunque los beneficios que aportan los canales audiovisuales son bien aprovechados.

Las bandas sonoras, las voces llamativas de los(as) *seiyuu*<sup>15</sup>, los ruidos de fondo, se funden con las imágenes, haciendo de cada capítulo un cuadro emotivo y estimulante. De hecho una considerable proporción de la producción musical japonesa es impulsada por los *Openings* (temas de apertura), *Endings* (temas de cierre) y la música de fondo empleados en las series de animé: los temas evocan a los personajes y en ocasiones el cantante o *seiyuu* es físicamente asociado con

---

<sup>14</sup> El mangaka es un dibujante de manga en Japón, profesionalmente dedicado a este oficio y seguramente asociado a alguna de las escuelas productoras o editoras de manganimé.

<sup>15</sup> Los seiyuu son los dobladores de series y películas de animé y tienen por misión complementar con sus peculiares voces los rasgos característicos, como una faceta más, del personaje que encarnan; se pretende que la conjugación sea absoluta, para efectos de credibilidad y empatía, llegando a ser en ocasiones tan exitosa esta combinación, que los seiyuu pueden ser reconocidos no sólo como celebridades (algunos hacen carrera como actores o cantantes) sino como la encarnación misma del personaje. Su tono, ritmo y la fuerza proyectada en la interpretación resulta tan atrayente para el espectador, que los doblajes en otras lenguas resultan insípidos para quienes ya han experimentado las voces “reales” del héroe o heroína.

un personaje, como ocurrió con Mami Kingetsu quien dobla la voz de Shiori Fujisaki figura principal del videojuego “Tokimeki Memoriaru”<sup>16</sup>.

La naturalidad y concordancia con las cuales es presentada la composición, (donde parece que el mensaje fuera intuitivo) a parte de atractiva, mella profundamente el gusto del público, y la familiariza a medida que el contacto se hace frecuente; más tarde el consumo habitual, hará de la perspectiva crítica una necesidad más apremiante, favoreciendo las iniciativas de exploración del medio y la especificación de aquello que les resulta más impactante y significativo (esto último como prerrequisito del proceso adquisitivo).

Pero este efecto no es producido solamente por la singular apariencia del manganimé, ni por su coherencia representativa o su osadía gráfica/expresiva. De nada serviría ese esfuerzo de construcción figurativo si todo ese cúmulo de particularidades y recursos simbólicos no estuviera sustentado por una narración coherente e interesante, ni personificada por “individualidades” (en los personajes) asequibles al espectador. La creación de lazos significativos para el consumidor favorece la acogida del producto, y tal parece que en occidente tanto como en oriente este hecho ha tenido consecuencias muy similares, pese a la diferencia en los ámbitos promocionales y difusores del mercado.

## 2.2 LA ESENCIA DEL PERSONAJE

Como se dijo anteriormente, los personajes constituyen una fuerte sujeción entre la historia y el espectador. Los parámetros de la narración y el hilo dramático están diseñados como soporte para su descubrimiento como caracteres íntegros y verosímiles; pero sin duda aquello que más impacta en un primer contacto es, siguiendo la lógica poderosa de la imagen, la conformación y las dimensiones de sus formas visualmente impactantes.

En ellos descansa la fuerza efectiva del relato, y gracias a ellos la sensibilidad y la emotividad tienen lugar. Héroes y heroínas, y aún los villanos y personajes de segundo orden, son aclamados y reconocidos, referidos con devoción o con antipatía pero en cualquier caso existe un sentimiento que define la relación. Este no es un resultado exclusivo del manganimé, en otros medios y formatos portadores de otros tipos de mensaje puede ocurrir tal proximidad. Sin embargo, el caso del manganimé y el comic es especial pues el personaje puede trascender los límites de la realidad y ser traspuesto a perspectivas cotidianas familiares que

---

<sup>16</sup> Hiroshi Tokita editor ejecutivo de la revista mensual “Virtual Idol” especializada en los ídolos virtuales femeninos aduce que: “*los seguidores se identifican con estos artistas porque se han acostumbrado a sus voces jugando con el videojuego (...) pienso que también hay un elemento de nostalgia, porque los seguidores están familiarizados con el entorno escolar donde tiene lugar el juego y también con el tipo de relaciones que se entablen en una escuela*” (Shôguchi, 1997:12).

los convierten en celebridades. Esto tal vez pueda explicarse por la misma capacidad que permite la lectura de las tiras cómicas y las historietas: el lector debe estar habilitado para completar por sus propios medios cognoscitivos los segmentos presentados por la discontinuidad de las secuencias (Eco, 1968: 172-173). Así, si el personaje es presentado realizando una actividad ordinaria inmediatamente después de una intensa batalla, el espectador es instando a integrar ambos fragmentos dándoles un sentido temporal lógico, y por ende elaborando una interpretación personalizada del suceso que le llevó de uno a otro evento.

Por supuesto, son muy pocos los personajes que logran ser reconocidos y admirados pese a estar desprovistos de algún tipo de encanto (en apariencia o personalidad), y para el manganimé este es un factor decisivo en cuanto a la conservación de su naturaleza estética, como una marca de originalidad. Todos, hasta aquellos que desempeñan los roles más insignificantes están provistos de distinciones físicas únicas, que el autor aprovecha para reflejar otros tipos de cualidades más “personales”: los rostros ecuánimes y francos de los héroes coinciden con su carácter, mientras los villanos dejan entrever un cierto tono de opacidad en su expresión<sup>17</sup>. Esto no quiere decir que exista un prototipo (que clasifique rígidamente al personaje por el bando que defienda) tan evidente e impuesto en la creación del personaje como en el caso del comic, sólo que la apariencia es un interesante demarcador de los tipos de “individualidades” que intervienen.

Héroes y villanos gozan de siluetas privilegiadas y notorios atributos que los convierten en arquetipos de la belleza moderna, y si alguno presenta una tara o defecto físico, este tiene en la historia plena justificación o esta específicamente diseñado para causar en el espectador sensaciones de rechazo y repulsión<sup>18</sup>; este el primer componente que encuentra el espectador en su aproximación al manganimé, y uno de los primeros rasgos (sino el más incipiente) que logra discernir de su apreciación visual y comprensiva, y sin mayores análisis ante la contemplación de unos cuantos ejemplos.

Es precisamente ese estímulo visual el que incita nuevos consumos y descubrimientos de los elementos menos perceptibles, pero que no eclipsan del

---

<sup>17</sup> Las honestas expresiones de los héroes de los “Caballeros de Zodíaco” (*Saint Seiya*) de Masami Kurumada son claras manifestaciones de sufrimientos, angustias y temores como muestras de las duras pruebas a las que son sometidos los protagonistas, mientras los impávidos villanos hacen gala de una extrema cordura que podría interpretarse como “inhumanidad”, desaparecida sólo tras la derrota.

<sup>18</sup> Hiromi Takudaiji del manga “Bon Bon Zaka Kôkô Engekibu”, serie publicada por Jump Comis de Shueisha en 1993, (El Club de Teatro del Instituto “Bonbonzaka”) es el desagradable director del club de teatro que da lugar a la historia. Pero no sólo su apariencia es antipática, sino que esta parece ser consecuencia de sus irritante y pervertido comportamiento. Existen otros ejemplos de personajes grotescos y todos se caracterizan por esa maximización de rasgos caricaturescos chocantes: una nariz deforme, cabezas agigantadas y extremidades reducidas etc.

todo esa fascinación inicial que existió por uno o varios personajes. Muchos de ellos son recordados con especial aprecio y son referidos como seres reales; Eco<sup>19</sup> explica este efecto según los ideales y símbolos que se han establecido convencionalmente como muestras de prestigio, sofisticación y exclusividad, condensadas en un objeto. La posesión de dicho objeto manifiesta, entonces, que somos conocedores y estamos acorde con los privilegios y criterios que implica su tenencia. De esta manera, no sólo se podría explicar en buena parte la razón del consumo masivo por parte de los *otakus* tanto de mangas y animé como de todo tipo mercancías relacionadas, sino la empatía que existe con ciertos personajes, dotados de comportamientos, habilidades y cualidades que consideramos admirables. El hecho de efectuar un acercamiento mediado por la apropiación de elementos significativos para el *otaku* (objetos, y a veces, actitudes cargadas con un contenido simbólico), demuestra una admiración y simpatía ejemplificantes; el personaje se convierte en un modelo cuya proximidad es necesaria para alimentar una relación fundada en una identidad proyectada.

Pero la imagen no es el único componente que promueve este tipo de sentimientos, las historietas se han vuelto parte de la vida moderna y como tal son difusores y medidores de las dinámicas socio-culturales contemporáneas. Por tal razón, los estilos de vida representados, la manera como se desarrollan las dinámicas interpersonales, los valores y vicios que hacen parte de nuestra cotidianidad, tendrán que estar incluidos de una u otra forma, a pesar de que la historia esté basada en una situación o instancia histórica específica. El mantenimiento de la conexión con el público depende de ello, y es necesario preservar la sensación de familiaridad e identificación. Entonces, los problemas y vicisitudes ordinarios nutren ese vínculo (en la manera ejemplarizante, impredecible e ingeniosa con la que los protagonistas resuelven sus inconvenientes cotidianos) que si se fundamentara sólo en hechos fantásticos, rompería con toda posibilidad emotiva y se convertiría en una mera anécdota.

En vista de que una parte considerable del éxito del manganimé reside en la estimulación de sensaciones y sentimientos mediante la representación de situaciones complejas que atañen a los protagonistas más allá de sus faenas heroicas, es comprensible que la caracterización esté plena de detalles, de forma que sus rasgos “individuales” puedan ser definidos por un gesto típico, una actitud o una frase. El espectador está en capacidad de penetrar y llegar a conocer profundamente los parámetros de comportamiento de su personaje favorito, sumergiéndose en la historia y logrando cierto grado de identidad con la trama.

Esta, aparentemente es una posición ideal para cualquier *otaku*, puesto que desde allí es posible alcanzar un cierto grado de susceptibilidad que sensibiliza y

---

<sup>19</sup> Eco define al personaje como una individualidad persuasiva, puesto que está dotado de características reconocibles que se fijan en la conciencia del espectador llevando “*a una equilibrada exacerbación unos comportamientos que nos es posible encontrar en la vida cotidiana*” (Eco, 1968: 231).

maximiza las percepciones: teniendo en cuenta que todos los personajes cuentan con una íntegra y particularizada composición que determina aún gustos, *hobbies*, fobias y vicios; la diversidad de dichos matices aparte de establecer una conexión tendiente a la identificación, permite una panorámica amplia del universo y del contexto en el que se mueven los personajes. De esta manera, la forma como es concebida la trama sobrepasa, en el caso de los *otakus*, el mensaje aislado, y se convierte en un dispositivo evocativo de experiencias propias y asociadas con los mismos elementos constitutivos de la historia, es decir, que la función estimulante y sugestiva se cumple a cabalidad provocando reacciones en la audiencia que superan el simple placer visual. El espectador accede voluntariamente a sumergirse en una fantasía que manifiesta también parte de su realidad como manifestación empática.

Pero también es esa misma variedad en las características individuales de los personajes la que impide la aparición de prototipos, tan comunes en el caso del *comic*. Los héroes pueden no ser tan listos, valientes y hábiles como se podría pensar, por el contrario hacen gala de un buen repertorio de debilidades y defectos que ponen en duda sus metas y capacidades de salvar al mundo, pero por fortuna siempre cuentan con la ayuda de sus amigos, y a veces de sus mismos rivales, para lograrlo. Con la caracterización de los villanos ocurre todo lo contrario, su inteligencia y atractivo los hace casi encantadores (sobre todo en el *Shôjo*), y puede ser que gracias a su sagacidad y confianza derroten en unas cuantas oportunidades al confundido protagonista. Por supuesto, al final, los esfuerzos y padecimientos parecen dar fruto, y los héroes, después de una profunda y tortuosa transformación, consiguen superar sus limitaciones y abandonar sus temores en una última gran batalla con el más fuerte de sus adversarios que obviamente derrota tras sufrimientos y luchas sobrehumanas. Así, la naturaleza ejemplarizante y pedagógica del mensaje se conserva, y los valores promovidos insistentemente en el manganimé (provenientes del *Bushidô*, explicados en el primer capítulo) son equilibrados con el entretenimiento.

Sin embargo como parte de una composición, la representación, el diseño y la construcción de los personajes funciona bajo los parámetros de la estructura narrativa (que dependen considerablemente de las directrices de la categoría a la que el manganimé pertenezca). Siendo esta la base sobre la cual se fundamentan todas las nociones del manganimé, incluida su estética, pues gracias a la forma que adquiere el relato se define tanto el carácter de la narración en cuanto a su trama e imagen, como las expectativas creadas por el público.

### 2.3 LA ESTRUCTURA NARRATIVA

La temática del manganimé puede abarcar tópicos de índole aparentemente muy distante, pero en todos los casos hay lugares-comunes que hacen reconocibles los tonos cómicos y dramáticos que caracterizan los relatos de este medio.

Dado que los mensajes difundidos por el *manganimé* siempre poseen una fuerte carga estimulante y sensitiva, para el *otaku* experimentado es fácil descubrir el tipo de tono que posee la historia. No sólo la apariencia del trasfondo y de los personajes arroja claves sobre su sentido, sino la manera como el relato es abordado; el aspecto grotesco de algunos personajes es reflejo y consecuencia de las necesidades narrativas impuestas basadas muy probablemente en un humor sórdido e irreverente; asimismo el uso de un lenguaje formal denotaría un desarrollo casi ceremonioso y protagonistas que rayan en lo majestuoso. El espectador exige además de situaciones y conflictos congruentes y entretenidos, elementos interpretativos de los que pueda valerse para aproximarse e intervenir el mensaje (mediante supuestos y acotaciones internas que evidencien su pleno conocimiento de las circunstancias), que le permitan adelantarse a los acontecimientos y esperar por una confirmación o una contradicción, algo que incite su interés.

Pero, a pesar de que este recurso es un soporte común a toda clase de relatos no contempla en su total dimensión la esencia misma de dicha estructura, es más bien un preámbulo de la composición iterativa del *manganimé*.

Como las nociones recurrentes nombradas, la estructura narrativa del medio oscila entre una continua repetición de eventos similares y una fórmula evolutiva de los personajes, es decir que, generalmente, existen dos configuraciones del relato que se desarrollan simultáneamente. Por una parte están las disposiciones tipificadas que involucran la aparición de un peligro inminente para una comunidad en particular o amplificada hacia el mundo entero, provocando la aparición del héroe o heroína, su preparación y sus batallas para evitar un catastrófico desenlace, circunstancia esta que puede repetirse una y otra vez sólo bajo menores y superficiales cambios de contexto y/o de villano. Si bien existen sagas sucesivas enteras que se basan por completo en estos sucesos repetitivos, se nota en ellas una sustancial transformación en la “personalidad” y en la apariencia de los personajes (estos envejecen y maduran a tono con el transcurrir de los acontecimientos) y aún en el entorno, es ahí donde se presenta la sincronía entre dos historias conectadas. Citando de nuevo a la serie de Masami Kurumada, “*Saint Seiya*” encontramos un ejemplo perfecto para este tipo de situaciones: el protagonista Seiya, “el Pegaso”, se debate constantemente entre desafíos cada vez más exigentes, comenzando con batallas esporádicas con enemigos ocasionales, hasta verdaderos *vía crucis* de múltiples contiendas con enemigos, a todas luces, más poderosos. En consecuencia, los progresos tanto en sus técnicas de combate, como en la manera como afronta los retos, no sólo es notable, sino necesaria para la superación de dichos inconvenientes.

Es quizá en este el punto de ruptura más significativo, aunque no el más manifiesto, entre el *manganimé* y el *comic*, pues, como lo señala Umberto Eco, en el caso del segundo se tiende a la perpetuidad de los protagonistas, congelando el



trasfondo histórico y reiniciando en cada aparte el relato sin establecer conexiones de ningún tipo con el episodio antecesor (sólo en el caso de entregas especiales donde se realizan secuencias divididas en capítulos). Al contrario, uno de los atractivos remarcables del manganimé consiste precisamente en la certeza de que siempre tendrá un final, cualquiera sea su formato o la dimensión de su éxito todas las historias terminan (y muchas quedan inconclusas) pese a los reparos de sus seguidores; entonces, se cuenta con la seguridad de cómo sea la conclusión será el fin de una experiencia con la que muchos se sintieron comprometidos y la desaparición de personajes en quienes fueron depositados y materializados ideales y aspiraciones<sup>20</sup> (aunque queda el consuelo de las Ovas y las películas). Esto, obviamente hace que el interés se maximice, pues concentra una inmensa expectativa entre público regular y esporádico, quienes han tenido, de una u otra forma, contacto con el producto y saben que el término es definitivo.

Por supuesto, siempre habrá una historia, un contexto y personajes novedosos que hacen del duelo un asunto más llevadero; aunque de cualquier forma se conserva un grato recuerdo asociado a efectos sentimentales y emotivos, no tarda en generarse una nueva empatía que renueva casi sistemáticamente el fervor con el que se siguió la primera aventura.

De ninguna manera esto trivializa los procesos que devienen de la asimilación y apreciación del producto, por el hecho de que parezcan particularmente cíclico. Ocurre, más bien, que la acción del efecto persuasivo se enfoca en la representación de realidades, de ídolos muy diversas, pero todas coherentes con un tipo de experiencia conciliadora; por lo tanto, aunque existe una previa elección del producto, el *otaku* halla elementos que asocia con las sensaciones propias y las recogidas después de un contacto inicial, formando eslabones que intrincan cada vez más la captación. Un nuevo manganimé implica reconsiderar su percepción bajo otros muchos lentes que especifican, definen, y distinguen su composición. La criticidad del *otaku* se incrementa proporcionalmente a sus ejercicios de apreciación y selección, pues sus parámetros de apreciación son expuestos a nuevas temáticas y nuevas composiciones, siendo necesarias otras posturas de captación y asimilación.

Pero retomando el asunto de la directrices de la narrativa del manganimé, vemos que la redundancia, tal vez de manera inconsciente permite la relación entre símiles y disímiles, estableciendo asociaciones y referencias que contribuyen a la calificación de otras captaciones, invitando al espectador a ser artífice de una lenta e intensa transformación de sus propias perspectivas en el producto; lo que

---

<sup>20</sup> Pese a la iteración, Eco advierte que en cuanto a la “muerte” de los personajes, en el comic se presentan reacciones similares entre los aficionados: “Desaparece la imagen, y con ella desaparece la finalidad que la imagen simbolizaba. La comunidad de fieles entra en crisis, y la crisis no es solamente religiosa, sino psicológica, porque la imagen revestía una función demasiado importante para el equilibrio psíquico de los individuos” (Eco, 1968: 257).

en primer lugar proporciona un espacio apto para una recepción diversa y cambiante, modificando y depurando su gusto, y promoviendo nuevos lazos con los escenarios y las “individualidades” que les son más impactantes: puesto que el espectador tiende a involucrarse con los personajes y su historia, reconociendo sus actitudes, sintiendo como propios sus equivocaciones y retos, identificándose con el contexto en el que se desenvuelve.

Sin embargo, otras tensiones se hacen presentes en la composición del manganimé, además de esta aparente contradicción entre la redundancia y el discurrir de la inevitable consumación. La estructura narrativa comprende generalmente series de ambivalencias (que generan malentendidos si no se tiene en cuenta su posición en el relato) como armazón básico de su conformación, pues como afirma Masotta el esquematismo (Masotta, 1971) y su sistema de oposiciones (Masotta, 1997) constituyen la forma más acertada del análisis de la estructura narrativa: en este caso se enfatizará en tres contradicciones notables tanto en la construcción como en la percepción, aunque probablemente existan otras que complementen el esquema.

El manganimé utiliza el humor, la sorpresa, el drama, entre otros, como elementos universales que el espectador se apresura a reconocer como pautas que descubren el verdadero sentido de la historia. Todos ellos tienen un tono característico que concuerda con el estilo y los criterios del relato, y están vinculados de una forma particular al contenido, caracterizando al mensaje.

Son esas peculiaridades en la construcción de la narración las que posibilitan el discernimiento de las decisiones individuales (propia del autor), que tienen lugar a la hora de cohesionar un cierto grupo antitesis definitorios del discurrir de la historia. Estos pueden ser infinitamente variados pero existen algunos evidentes por su recurrencia.

## 2.4 LA ESTRUCTURA DE CONTRADICCIONES

Aunque su planteamiento procede de la composición narrativa, el efecto es significativamente notado en la captación, puesto que el *otaku* es quien valida y figura su función sensibilizadora e identificadora en el proceso de interpretación y asimilación. Por tal motivo las contradicciones propuestas por el medio se reflejan en su relación con el público de una forma directa y más comprometida, sugiriendo e incitando apropiaciones conscientes e inconscientes.

2.4.1 Ficción- Realidad. La preocupación del manganimé por instaurar un ambiente verosímil, fuertemente asociado con un contexto convencional y universal promediado, es muy fácil de percibir. Pese al frecuente uso de temáticas fantásticas, siempre se cuenta con elementos evocadores de una cotidianidad

intrínseca, los héroes y heroínas no abandonan nunca sus características individuales, sus principios y limitaciones a la hora de la batalla. De hecho, entre desafío y desafío prevalecen apartes, a manera de recesos, que evitan la saturación del relato y familiarizan al espectador con facetas de intermitente normalidad en la existencia de los protagonistas; indicando esto que inicialmente los personajes son miembros activos de un determinado contexto social y como tales cumplen con ciertos deberes, mantienen un nivel de vida y cuentan con parámetros propios que les permiten mantener vínculos con otros, aunque estos carezcan de habilidades fuera de lo común y no tomen parte en sus hazañas o las desconozcan.

Sin embargo, estas representaciones de la rutina y de aparente regularidad, no son, de ninguna forma, los ejes centrales de estas narraciones, más bien demarcan los comienzos y finales de las etapas de la evolución del personaje. Por ejemplo, Sakura Kinomoto, personaje central de “Sakura Card Captor” del grupo Clamp, es una niña de entre once y doce años que enfrenta el reto de recuperar el equilibrio de su entorno, roto por ella misma tras liberar las cartas mágicas que dejó escapar; pero aparte de recuperarlas debe mantener su faceta normal de alumna, hija y hermana, por lo que constantemente se hacen alusiones a su vida estudiantil y familiar al principio y final de cada desafío. Otros ciclos son menos constantes y las batallas ocupan gran parte de la historia, reduciendo estos lapsos de normalidad a simples y esporádicos incidentes.

La manifestación de estas facetas revela las características de su esencia y hace a los personajes fácilmente reconocibles, estimulando en el público un sentimiento de cercanía y empatía. Pero son los conflictos y las luchas por la supervivencia o por la defensa de los más arraigados ideales, los que ocupan la mayor parte del relato, los que consumen la trama en su mayoría<sup>21</sup>.

Capítulo tras capítulo aparecen rivales cada vez más fuertes y peligrosos, frente a quienes los héroes podrían considerarse desprovistos de toda oportunidad, si bien se prevé cautamente el victorioso desenlace. Dependiendo de la categoría y del autor del manganimé esos encuentros pueden desplegar ciertas cantidades de crudeza y/o fantasía pero en todos los casos cuentan con la coherencia y bases con suficiente fortaleza como para encajar en una realidad plenamente viable. La íntegra construcción del contexto alimenta la coherencia de la narración y actúa como concomitante de lo que podría pensarse como real, es decir, que aquello que puede percibirse como un suceso ficticio, de repente, es convertido en una peculiaridad más del mundo planteado en el relato.

---

<sup>21</sup> Si bien existen (sobre todo en el *Shôjo*), aunque no tan profusamente en la actualidad, ciertas historias como recreación de libros y novelas o argumentos particulares, que no involucran héroes ni luchas fantásticas de ningún tipo, sino que hacen una amplísima apología de la evolución del personaje a través del relato. Por supuesto, la iteración es minimizada y las luchas son de carácter más interior e individual.

De hecho, muchas veces, y posiblemente debido a la predictibilidad de la conclusión y la integridad con la que es construido el personaje, los espectadores se concentran más en detallar las incidencias cotidianas del personaje que en la forma como se debaten y se deciden los encuentros. Su compromiso con la historia es definido por la emotividad y las conexiones sensibles que se realizan con los protagonistas por encima de las estrategias y los triunfos: el héroe puede ser derrotado (como sucede más frecuentemente de lo que podría pensarse) y sus debilidades y limitaciones pueden haber quedado al descubierto, pero esto no impide que sea valorado y admirado.

De esta manera, la ficción, aunque es parte fundamental por el atractivo singular que le confiere a la trama, no es un elemento plenamente identificado por separado del resto de la composición del manganimé, es mejor, una perspectiva disponible para el espectador a la hora de comprender al personaje en todas sus facetas. Por lo tanto, el interés por un determinado manganimé no es medido en consideración con su fortaleza épica sino por el carisma con el que el héroe hace uso de sus facultades y sortea los conflictos que se le presenten.

2.4.2 Lo individual-Lo colectivo. Habitualmente, en una composición narrativa del manganimé no interviene un único héroe. Puede tratarse de una serie protagonizada por un grupo de individuos que asciende en número a medida que transcurre la historia; y aunque es posible identificar un personaje principal, en el que se enfoca la profundización y se hace más dramático el reconocimiento interior, este siempre será apoyado por esa agrupación de aliados incondicionales de naturaleza muy diversa (con relación al personaje principal, algunos son fraternales compañeros, otros son antiguos rivales) y usualmente complementaria.

Cualquiera sean las circunstancias bajo las cuales ocurrió la formación del grupo de paladines, estos, incluidos los enemigos derrotados que se suman a la alianza, desarrollan profundos lazos de lealtad que los propugnan a apoyarse incondicionalmente y a realizar los más grandes sacrificios con franca abnegación para salvar la causa y al líder que la sustenta. Así, el héroe es en innumerables y casi idénticas ocasiones reducido por el villano de turno, y luego redimido por la generosidad infinita de sus camaradas<sup>22</sup>.

---

<sup>22</sup> Para Yasser Vergara especialista en mitología japonesa esta suma de aliados y guardianes (criaturas semejantes a las hadas, cuyo deber es proteger al héroe y velar por el exitoso fin de la cruzada) está bien ligada a las creencias de dioses y demonios japoneses (*renshô*), como soportes de los válidos objetivos del protagonista y como forma novedosa de manifestar su conciencia, por ejemplo Kero o Kerveros de “Sakura Card Captor” del grupo Clamp (Ver anexo No.5). Conferencia de “mitología japonesa y animé” en el marco de la “2ª semana de la animación japonesa”, organizada por el grupo Daigakumanga de la Universidad Nacional en el año 2002.

Aparte de la obvia exaltación de los principios e ideales antiquísimos propios de un guerrero samurai se revela la oscilación entre un punto de vista colectivo y uno individual. Las voces o los tipos de *ballons* que convencionalmente semejan el divagar de la conciencia, aparecen regularmente como manifestación del incesante desafío psicológico al que el héroe es sometido, prueba irrefutable de su imperfección; convirtiéndose en la práctica, en un válido canal interpretativo, establecido como un marcador tangible de la evolución del personaje y como un vínculo honesto con su naturaleza.

Por supuesto, el énfasis en este tipo de perspectivas refuerza las conexiones que el espectador ya había elaborado con respecto a la historia y al personaje, basándose en la imagen atractiva y estéticamente tipificada. Pero, asimismo, parece procurar una respuesta menos atada a incidencias superficiales y previsibles: la tendencia a desmenuzar minuciosamente todas las eventualidades y tipificaciones que permitan la conformación de un mapa completo tanto de la representación como de la composición, posibilitando la especulación y generando expectativas. El *otaku*, entonces, confirma y concilia internamente las abstracciones extraídas del mensaje para completar una interpretación individual y única, que probablemente comparta con otros aficionados, si las elaboraciones no son consideradas demasiado íntimas.

El *otaku* se sitúa inconscientemente en una posición muy similar a la que experimentan los personajes en la narración, y no por las cavilaciones incitadas por la trama, sino en cuanto a la construcción de un relato interior que amplifica los estímulos y los adapta a una propia sensibilidad, planteando un sentido personal de la representación. De esta forma la captación, la asimilación y la aprehensión del contenido se realiza de manera personal y particular, elaborando visiones y lecturas únicas del mensaje (Hart, 1994: 156); haciéndose distante, en primera instancia de los comentarios grupales que se comparten a propósito de una circunstancia aislada.

Lo individual y lo colectivo suscitan para ambas partes (espectador y personaje) una clara y fundamental bifurcación en la concepción de su sensibilidad. Un proceso privativo de asimilación es transcendido hacia todos los niveles emotivos, instaurando una perspectiva sensitiva predominante. De esta manera, pareciera que la simple empatía resultara en niveles menos superficiales de atracción, en el caso del *otaku*, y la sensación interiorizada está por encima de las impresiones colectivas. El personaje por su parte, examina con inmensa carga mística sus sentimientos e intuiciones, por ejemplo antes de proceder en una confrontación, exaltando la complejidad de su "mundo subjetivo".

La preocupación por tales reflexiones y el predominio de la emotividad, sugieren, por tanto, la aceptación de una conciencia moldeada (como se dijo anteriormente) por valores derivados del bienestar y la justicia común e ideales característicos de una realidad preconcebida y compartida; y por ridículos y presuntuosos que

suenen algunas consignas de batalla, reflejan la convicción de su relevancia en la preservación de los parámetros morales e ideológicos que sustentan todo manganimé desde “Ghost in the Shell” de Masamune Shirô hasta “Rurôni Kenshin” de Nobuhiro Watsuki.

2.4.3 La virtud-La impresión perniciosa. Si un típico manganimé se basa en el énfasis emotivo y en proveer un contexto interno que permita la integridad de la asimilación y apropiación de la composición, y por lo tanto en el empleo de la imagen y la creación de una estética que provea una base reconocible, coherente e identificatoria dirigida a la creación de un público apto para su entera captación, es lógico que de ninguna forma las cuestiones expuestas deben chocar con las convicciones del espectador; Dado que en ese caso el producto sería rechazado sin los mayores miramientos.

Un buen *otaku* siempre está dispuesto a descubrir los fundamentos ideológicos que lo atan a una determinada historia, y lo más probable, es que estos sean evidenciados por el autor durante los episodios iniciales de una serie o en las primeras secuencias de una película.

Desde allí el espectador asume una posición mediada por los parámetros conceptuales que le son facilitados, y de ellos identifica ciertos tópicos con los que ha sido familiarizado en consumos previos; siendo los más evidentes aquellos relacionados con las circunstancias y los tonos dramáticos y épicos propios de cada manganimé. Pero pese a la diversidad argumentativa, en todos los casos intervienen temáticas y elementos reconocibles en cualquier trama.

Pero cuando la trama es intervenida superficialmente es imposible dar cuenta de las verdaderas intenciones aleccionadoras del relato, muchas veces no supeditadas a lo cruento o grotesco de algunas imágenes. Por tal razón se considerarán tres tópicos recurrentes que por su postura en la composición pueden resultar en malentendidos.

\* La ideología triunfalista. El manganimé es continuamente asociado con la lucha cíclica entre el bien y el mal, gracias a su parentesco con los convencionalismos formales del comic. Pero a los ojos de los conocedores este hecho es un tanto más complejo, y esas batallas no se resumen únicamente en una incansable consecución de la victoria, sino en la preservación del equilibrio ideológico de los personajes y en la conservación de los fundamentos de su entorno. Debido a la semejanza establecida deliberadamente entre las dimensiones conceptuales sobre las que se cimienta el contexto de la historia y aquellas que estructuran la realidad del consumidor, no solamente se logra un cierto grado de identificación sino que se estimula una profunda comprensión de los principios socio-culturales que están en juego. No se trata sólo de superar los desafíos que deparan el alcanzar una quimera (no se limita a las aventuras fantásticas de seres dotados

con poderes sobrenaturales que intentan hacerse invencibles para derrotar a sus también poderosos enemigos), puesto que también puede tratarse de los retos que implica la persecución de una ambición inmaterial, como la sabiduría o la madurez, en estados y situaciones posibles en mundos convencionales (como sucede en “Candy Candy” de Yumiko Igarashi), sino de mantener los fundamentos ideológicos que justifican cualquier acción posible destinada a conservar los valores que sustentan la convivencia y la felicidad.

Bien podría tratarse de ambientes menos contemporáneos, como en el caso de relatos futuristas o de época, o más homéricos, como las historias basadas en movimientos y personajes legendarios, siempre se mantendrán los objetivos y los arquetipos que promueven las problemáticas de la vida moderna: lidiarán con los conceptos sociales y los supuestos de las relaciones personales, y a parte de salvaguardar los ejes de la lógica de su entorno, salvando al mundo del caos, de la corrupción o de otros antivalores, se preocuparán por procurarse y preservar sus dinámicas cotidianas: en “Magic Knight Rayearth” del grupo Clamp, las protagonistas viajan a un mundo paralelo donde las batallas están mediadas por poderes místicos pero las virtudes que intentan protegerse podrían aplicarse a las problemáticas mundiales actuales.

La simultaneidad de estas dos facetas es reconocida como un típico dilema más con el que todo héroe debe convivir, y aparte de posibilitar la conexión entre el hombre ordinario y el omnipotente redentor, pone de manifiesto las prioridades, los sacrificios y las acciones ejemplarizantes que el personaje debe promover y ejecutar para convertirse en un verdadero modelo de los valores remarcados<sup>23</sup>; y dado que los rivales y las fuerzas maléficas pueden estar encarnadas en la forma de un cruento y oscuro ejército cibernético, de los tentáculos insidiosos de una mafia urbana o de los encantamientos de un despiadado hechicero, la filosofía moralista del relato puede acentuar un determinado arquetipo acorde con la temática: un relato del tipo *salary man* contará con la discusión de una ética laboral con principios muy distintos a los que intente recalcar una aventura tipo *Shônen*.

La composición gráfica de secuencias y viñetas puede frecuentemente representar una explosión informe de explícita brutalidad o un escenario tan tierno, esponjoso y rosa como un algodón de azúcar, y adaptará de igual forma una ideología que no sólo sustente una realidad y un conflicto acorde, sino que proponga y suponga sus propios ideales y juicios de lo verdadero, lo justo y lo bello, en la conformación de un prototipo.

---

<sup>23</sup> Irène Pennachioni en “La Nostalgie en images” señala que el sentido sacro del héroe (hagiografía) encuentra en la Ilustración su vehículo en la iconografía popular del siglo XIX, y como alude a su etimología, nace de una intencionalidad realista y pedagógica. Citada por Roman Gubern en “La Mirada Opulenta” (1987: 215).

Una serie como “Dragon Ball”, de Akira Toriyama, muestra en sus tres extensas partes un universo creado y respaldado por la fortaleza de los más fuertes, donde todo parece estar manejado por los mismos principios de la realidad formal del espectador, siendo estos invariables y absolutos. El equilibrio económico y social parecen no ser afectados de ninguna manera, y salvo por una manifiesta intención destructiva, podría pensarse que los ataques enemigos no mellan en aspecto alguno la pacífica vida de los seres ordinarios; no tendría sentido extenderse en comentarios y escenas ligadas a la comprensión del desbarajuste administrativo, cuando este puede manifestarse con explosiones y escombros, pero sobre todo, qué objetivo tendría el desligarse del choque de superpoderes y habilidades cuando los villanos no son políticos corruptos o gobernantes de naciones con ínfulas imperialistas, y cuando los valores resaltados no dependen de las capacidades de liderazgo en los ámbitos financieros o de las grandes soluciones que impulsan las maquinarias de la producción industrial.

La lógica argumentativa de “Dragon Ball” está acorde con la simplicidad de sus conflictos y con la sencillez de las cualidades determinantes para la superación de cualquiera de los disyuntivas encaradas (por la idéntica naturaleza de los retos y obstáculos), razón que debería tenerse en cuenta a la hora de juzgar el valor y la incidencia efectiva del relato.

Por supuesto, existen series con problemáticas muchísimo más complejas y con perfiles elaborados pensando en las exigencias de tramas menos predecibles, y por lo tanto, poseedoras de motivantes interpretativos e identificativos distintos a la diversión que pueda promover la redundancia narrativa; y aunque se combinen en un desarrollo similar ciertos componentes estructurales que pueden llegar a pensarse nocivos, como el despliegue con el que pueden representarse la crudeza y la sevicia de batallas y matanzas (si bien la parafernalia que aduce a la violencia es opacada por la apreciación de las secuencias de acción y las estrategias empleadas en las contiendas) o la irreverencia y vulgaridad de algunos chistes, su justa comprensión requiere del reconocimiento de que son parte del lenguaje con el que el relato y los personajes fueron concebidos (proporcional o la sordidez o sobriedad de la historia), y de que por más ensangrentados que terminen los héroes después de una lucha intensa y dolorosa, siempre hay una excusa válida para cada acción y decisión, sustentadas por una ideología redentorista y justificatoria.

Resulta paradójico encontrar que, algunas veces, son las historias cargadas con dosis más altas de violencia las que exponen y promueven valores y cualidades, moral y pedagógicamente más beneficiosas, ennoblecidas por la dureza de los enfrentamientos y por las exigencias de los desafíos. El uso, y en ocasiones abuso, de páginas y escenas que representan con lujo de detalle las ruinas y despojos sangrientos de una masacre, no opacan, por el contrario, engrandecen la virtud del héroe y dignifican sus motivos, haciendo que la lección perdure con



ciertos visos emotivos. El ambiente realista que envuelve a la trama, estimula la credibilidad en las estrategias adoptadas y en las virtudes requeridas para llevar la misión a buen término; la certeza del triunfo pasa de ser previsible, por la recurrencia, a ser meritoria, por el esfuerzo invertido, los “sacrificios” de víctimas y victimarios, la fuerza de las causas y la grandeza de los principios que personifican.

Los juicios que sustrae el espectador de su experiencia con un producto están en su mayoría basados en la coherencia de esa lógica triunfalista, refiriéndose a acciones y conclusiones válidas o fútiles según el contenido dramático.

\* El nervio expuesto. Así como la fuerza del deber impera sobre la vida del héroe obligándolo a cumplir con los principios que avala, por encima del desempeño de sus hábitos cotidianos y poniendo en riesgo la vida de sus congéneres y el equilibrio de su propio entorno, con la misma intensidad se imponen ante el espectador los dilemas que enfrentan la obligación y la conciencia de los personajes.

Como se señaló con anterioridad, los sentimientos afloran constantemente, estimulando la expectativa entre el público frente a ambientes tensos que son reflejados en el comportamiento y el rumbo que toma el relato. El *otaku* percibe con interés el efecto que provoca la aparición de un nuevo desafío en el frágil interior del protagonista, pues la manera como el reto es asumido supone un compromiso de superación y, por lo tanto, de sacrificios, de renunciaciones y padecimientos emotivamente plasmados.

El dramatismo parece trascender la motivación que puede devenir del mero entretenimiento y el espectador es consumido por una avalancha de sensaciones sugeridas con maestría por la conjunción (pues involucra la totalidad expresiva de la composición) manifiesta del propósito emotivo: ante las amargas lágrimas de la derrota (o de la despedida) surgen insistentemente los recuerdos y la nostalgia remarcadas en melancólicas melodías y días lluviosos. La reiterada exposición de las fibras sensibles de los más curtidos guerreros provoca un efecto de singular humanización que afecta la perspectiva del *otaku* tras exponer la exteriorización de sentimientos como un acto de debilidad y por ende de imperfección (“Rurôni Kenshin” de Nobuhiro Watsuki puede ilustrar este punto, pues tras el pacífico y altruista vagabundo se oculta el legendario “destajador” tan temido en su época de samurai. El conflicto interior generado por esta confrontación es trasladado al entorno de las batallas, expuestas con intensa emotividad y sensibilizada por recursos musicales, planos alternados constantemente y ritmos combinados drásticamente).

La oscilación emotiva de las representaciones que pasa de la brutalidad a los más amargos remordimientos en pocos instantes, hace que la trama no sea intensamente comprendida sin una óptica sensibilizada por el consumo asiduo. El

*otaku* realiza sus propias reflexiones e interpretaciones luego de presenciar un hecho significativo, aprobándolo o rechazándolo de acuerdo con la reacción y la sensación producida, y con los conocimientos y expectativas de la historia y de las características de los personajes.

\* El remedio infalible. Pero, pese a la tensión dramática complejamente entretejida, y a la naturaleza extrema de dilemas y desafíos, en cualquier momento ese ambiente incierto puede ser interrumpido por inesperadas bromas que rompen con el suspenso inicial. Por supuesto, esas repentinas interferencias no son siempre recibidas con carcajadas, puesto que aparte del desabrido de algunos chistes, el corte súbito entorpece la acogida del mensaje.

Entonces, qué sentido tiene incluir en medio de un elaborado clima de expectativa un brusco intento hilarante? Todo manganimé de cualquier categoría, escuela y autor cuenta con un canal normalmente abierto para la introducción espasmódica de situaciones jocosas a maneras de “gags” (algunos grotescos, otros absolutamente ingenuos, o muy sutiles, medidos por refrescantes dosis de humor negro), consistentes en travesuras o gestos convencionalmente establecidos<sup>24</sup>; y si bien algunas temáticas más que otras están predisuestas a este tipo de intervenciones, generalmente todas las admiten en instantes indeterminados.

El humor, aparte de ser un tópico constitutivo recurrente, integra el código sobre el que se establece la semántica típica del manganimé, al interactuar con la trama central como una especie de pausa y resaltar, cómicamente, las vicisitudes de los personajes: las torpezas, las equivocaciones e impertinencias, contrastan con sus habilidades y con sus actitudes frente a la batalla, haciendo aún más latente la intención de humanizar e individualizar al héroe o heroína. El espectador por su parte, acostumbrado a otro tipo de comicidad (como lo han señalado varios aficionados cuestionados a este respecto), donde el chiste parece estar más relacionado con el ridículo, defectos e ineptitudes (Eco, 1968: 206) que con circunstancias gratuitas absurdas o fortuitas, intenta conectar azarosamente la perspectiva ambivalente que nace de la conjunción de esas tres facetas. Más, es el establecimiento de esa conexión, el que permite cierta libertad en la óptica de la aproximación, diversificando las formas apreciativas, y por consiguiente los dialectos de referenciación y las normas de captación individual.

---

<sup>24</sup> De ellos hacen parte los *chibis* o “deformers” , anteriormente nombrados, junto con gestualidades específicas distinguidas de las reacciones del personaje, al igual que las variantes en texto y balloons (con fuentes y bordes endurecidos o suavizados) conteniendo símbolos como las gotas, interrogantes y los puntos suspensivos. La manera particular como se manifiestan este tipo de situaciones recuerda los tradicionales parámetros constitutivos de la caricatura, donde las características físicas e internas del individuo son resaltadas al punto de la ridiculización, constituyendo un número limitado de poses y gestos, fácilmente evocables y asociables, como lo afirma Guy Gauthier en “les Peanuts: un graphisme idiomatique” citado por Gubern (1987: 228). Lo elemental de su expresión simplifica y agiliza su percepción, incluso en poblaciones infantiles; el hecho es paradójico cuando se observan los rasgos añados que adquieren los personajes en secuencias humorísticas.

Entonces, es innegable, como se verá más adelante, que se logra conformar una imagen original del producto consumido, con definiciones y caracterizaciones distintivas, consecuencia de las experiencias y las expectativas, o falta de ellas, que los llevaron a nombrarse o no *otakus*. Y es precisamente esa relación con el manganimé la que determinará enseguida la manera como el consumo lleva a interacciones y denominaciones particulares estipuladas por la percepción.

### 3. LA CONFORMACIÓN DEL OTAKU

Tanto Gubern (1987) como Eco (1968) y Schodt (1983) coinciden en la formación generacional de un público coherente con los parámetros narrativos del *comic* y el *manganimé*; apto en la interpretación y en la lectura de sus convenciones, versado en sus temáticas y las estructuras de sus relatos, sensible a sus significaciones y familiarizado con el formato tras décadas de consumo, mediante magazines, periódicos, programas de televisión y ,aún, propagandas. El consumidor regular ha crecido entre entregas de series reconocidas y famosos personajes representativos de los ideales y los temores de una época determinada, recordando con nostalgia sus más célebres hazañas y sus populares consignas; entregándose a la contemplación imágenes infantiles, mas tarde integrándolas al texto cuando su edad le permitía asimilar el contenido de historias de fantasía épica y posteriormente, accediendo a relatos de índole más compleja y realista.

El caso colombiano difiere en cuanto a la fruición del producto, pues aunque la población infantil se muestra más susceptible a lo llamativo del grafismo y el consumo es respaldado por los adultos como complemento divertido de las primeras etapas formativas<sup>25</sup>, es progresivamente desestimado cuando al individuo se le atañen otras prioridades instructivas. A medida que se presentan nuevas posibilidades creativas y didácticas, que tienden a estimular el crecimiento personal y la madurez del sujeto, el entretenimiento mediante la captación de historietas y animaciones se considera impropio y poco productivo. La escasez (o inexistencia) de productos audiovisuales de este género, que articulen este tipo de recursos con perspectivas educativas formales, evidencia la depreciación de las posibilidades del medio en calidad de portador de mensajes distintos al tratamiento trivializado que reciben las actividades asociadas con el ocio (Iriarte y Orsini,1993: 112-113).

Por lo tanto, el consumo regular entre adolescentes y adultos es visto generalmente como una especie de desviación entre individuos aferrados a la frivolidad del entretenimiento infantil, y por ende es desestimado como actividad legítima de esparcimiento, más aún, al advertir el compromiso del *otaku*.

Entonces, ¿cómo se explica la acogida del *manganimé* entre poblaciones de diversa índole, desde estudiantes bachilleres hasta padres de familia, donde tanto el consumo como la adquisición de mercancía asociada es realizada por públicos

---

<sup>25</sup> Dorfman y Mattelart advierten, con cierto tono funesto, que la aparente candidez de toda la gama de productos difundidos y acuñados por las industrias Disney, portan una misma esencia de tonos paternalistas y enajenantes, vinculados con los ideales adultos de preservación de un infundado mundo perfecto, disfrazada con la inocencia del diálogo y la composición fantástica/utópica (1973).

asiduos que logran integrar su experiencia como aficionados, pese a las predisposiciones de la opinión pública?

Como se señaló anteriormente, algunas sociedades favorecen la distribución y difusión del *manganimé* y el *comic*, como soportes de algunos géneros y del incremento de su popularidad por una cercanía cotidiana. En Europa y Estados Unidos la industria del *comic* se vio beneficiada durante los comienzos del siglo pasado por la inclusión de tiras cómicas en diarios locales reconocidos y por la comercialización de anexos y folletos con entregas semanales; pero sólo en el segundo caso consiguieron desligarse de su fin recreativo exclusivo para el público infantil, adoptando nuevas temáticas dedicadas a espectadores de otras edades (Gubern, 1987: 238-242). En Japón, mientras tanto, el mismo ambiente restrictivo del espacio reducido destinado al esparcimiento, y el agitado estilo de vida concentrado en tareas productivas, deja poco tiempo y lugar para dinámicas recreativas absorbentes; estas circunstancias junto con la conciencia japonesa habituada al recurso gráfico, tanto por la naturaleza representativa de los códigos del lenguaje escrito, como por el interés profundamente expresivo de la comunicación afianzada y sensibilizada hacia el objeto visual (intensamente manifestada en las portadas de sus magazines, en los anuncios luminosos que pululan por las calles) propiciaron la acogida generalizada del *manganimé* (Schodt, 1983: 25), pues su disfrute requiere de una disposición de tiempo mínima, distribuida según la conveniencia del lector<sup>26</sup>

El “movimiento”<sup>27</sup> *otaku* ha venido trasladándose y colectando adeptos desde los años 60, primero entre países vecinos tras el convenio de intercambios culturales y la aparición de vías de comunicación de estilos cosmopolitas: industrias multinacionales, editoriales y compañías de televisión satelital y por cable que procuran tipos de entretenimiento idealizados ante homogeneizaciones estéticas implantadas, pero que por disposiciones regionales tienden a mantener contenidos comunes y preservar el equilibrio entre lo innovador y lo tradicional (Takayama, 1997). Paulatinamente los productos del *manganimé* transgredieron las fronteras ideológicas orientales incursionando en mediciones conceptuales contrastantes con sus parámetros expresivos y, si bien, han encontrado un buen número de resistencias y censuras, al revocar las nociones generales básicas del medio, alcanzaron un reconocimiento sectorizado todavía sin precisar.

---

<sup>26</sup> Debido a la libertad que proporciona su fruición y a su composición puramente visual, es común que en Japón los mangas sean rápidamente ojeados en las estaciones del tren, restaurantes y en las mismas librerías (Canon Incorporation, 1987: 20). Incluso son considerados productos desechables, fundamentando una inmensa red de reciclaje para quienes tienen una colección (“En las noticias” en Look Japan, 1999).

<sup>27</sup> El desplazamiento y expansión del público *otaku* no pueden ser considerados enteramente como un movimiento puesto que no obedece a ninguna iniciativa individual o colectiva, el desplazamiento y acogida de esta tendencia no puede considerarse un movimiento formal, y es consecuente más bien con las eventualidades de las decisiones comerciales.

Sin embargo, los efectos generados por el consumo son notorios y muy similares, pese a las circunstancias que hayan dado lugar al contacto inicial. En Europa como en Estados Unidos existe un comercio cimentado en productos con una acogida significativa que sirven como aperturas para el conocimiento de otros no tan publicitados. Basta con acordarse del éxito que alcanzó “Pokemón” de Satoshi Tajiri, no sólo por el suceso de audiencia de la serie, sino por la inmensa acogida de sus películas y artículos relacionados, que incitaron en librerías y video tiendas la inclusión de otros productos como parte de su stock. En España, Francia e Italia por ejemplo, fueron series y películas de otra índole como “Dragon Ball” de Akira Toriyama, “Bishôjo Senshi Seirâmûn” de Naoko Takeuchi y “Kimagure Orange Road” de Izumi Matsumoto, las encargadas de popularizar el manganimé entre estudiantes y adultos, procurando el acceso por demanda a nuevos productos y al consecuente merchandising (Mendoza, 1998).

Desde la década de los ochenta, Colombia ha difundido con relativo éxito series televisivas conocidas localmente como “José Miel”, “Candy Candy” de Yumiko Igarashi (en los espacios del programa de variedades “animalandia”), “Cobra” y el legendario “Mazinger Z”, recordadas por quienes hoy somos adultos y las disfrutamos siendo niños con algún desconcierto (por su sino intensamente trágico como sucede en el caso de las dos primeras, o por el humor negro y las escenas complejamente épicas en el caso de las segundas), desconociendo en absoluto su procedencia y sin contar con las bases conceptuales propias para definir su “exótica” estética, aún sin saber que existían categorías comprensivamente adecuadas para infantes de tales edades.

Pero a pesar de esta corta pero significativa trayectoria muchos han crecido con sensaciones apenas evocatorias del mensaje original de estas series, sin asociarlas a productos posteriores también difundidos por los canales nacionales como “Captain Tsubasa” (Supercampeones) y “Saint Seiya” (Caballeros del Zodíaco) de Masami Kurumada cuya audiencia, ya adolescente, consumiría con devoción cada uno de sus episodios. Sería hasta la llegada de “Dragon Ball” y su transmisión por los canales nacionales, tal y como ocurrió en España, que se descubrió una verdadera afición a este tipo de productos y las inquietudes por sus nociones estilísticas, estéticas y narrativas comenzaron a mellar la perspectiva de una cierta porción del público.

Sin embargo, pese a la cantidad de adeptos (cuya población era compuesta por individuos de índole muy diversa: estudiantes de colegios y universidades, hombres y mujeres que superaban los 25 años e infantes de menos de 7 años) que esta reconocida serie reunió, la mayoría eran sólo consumidores ocasionales atraídos por la irreverencia y la peculiaridad de los personajes, por el particular entorno futurista de matices surrealistas como esencia del trasfondo y por los tonos sarcásticos de la historia; motivados únicamente por un gusto efímero, se sentían excéntricos disfrutando de una serie de dibujos animados sin concederle mayor mérito que el de un buen despliegue gráfico y un claro propósito emotivo.

Fueron pocos los realmente interesados en aproximarse a otras series y categorías del manganimé, pero quienes lograron trascender las impresiones iniciales, encontraron productos disímiles a los comercialmente difundidos.

El tratamiento temático, el discurrir narrativo y aún las disposiciones técnicas que rigen la imagen, no siempre coinciden con las nociones que los canales convencionales tienen del entretenimiento, por lo que buena parte de las categorías y tópicos permanecen lejos del alcance y de la comprensión de una gran porción de la población de posibles consumidores.

Quienes se esforzaron por mantener un consumo regular de manganimé, logrando superar esos primeros impactos como formas de captación superficiales, tuvieron que recurrir a otras fuentes menos accesibles para fundar expectativas menos transitorias. Mediante la adquisición de productos desde el extranjero, bien fuera a través de viajes o envíos de material escogido previamente, o como espectadores de canales internacionales y de otros espacios virtuales como Internet. De esta manera, se planteaba un dispendioso sistema de adquisición, que aunque era bien justificado por la afición, hacía del consumo un proceso costoso y discontinuo. Se optó, entonces, por establecer un comercio interno retributivo que favorecía la formación de conexiones estratégicas entre consumidores y paliaba, aunque precariamente, las inquietudes de los espectadores.

Fue así como comenzaron a vislumbrarse las primeras señas de una verdadera afición y los brotes iniciales de las relaciones que fundamentarían los primeros grupos de participación. Tal y como lo relatan dos precursores del comercio exclusivo para *otakus*

En vista de la acogida y de la creciente demanda de manganimé, quienes habían logrado acumular material suficiente, comenzaron a ofrecerlo independientemente con el propósito de reunir sumas de dinero considerables, que permitieran la conformación y sostenimiento de negocios que compensaran las pretensiones de un público ya enfocado en las directrices del medio, con capacidad de evaluarlo y con el criterio suficiente para mantener una posición crítica y estimativa. Por ejemplo Enrique de 23 años recuerda que un comienzo las obtenciones se realizaban sin ningún propósito lucrativo, pero que en orden de sostener su propio consumo se vio abocado a comercializar o intercambiar sus adquisiciones entre conocidos con similares inclinaciones. Este sería el comienzo de posteriores conformaciones más solidificadas como se verá a continuación.

De esta manera, se plantean las primeras relaciones de *otakus* generadas por un interés en productos menos conocidos, que llevó como consecuencia no como objetivo, a la formación de vínculos entre individuos con inclinaciones y expectativas similares sobre el manganimé. Este tipo de estímulos permea, como se verá más adelante, las conexiones subsecuentes entre espectadores, que

hallan alicientes en el producto, y en las dinámicas colectivas una forma de procurarlos.

Las directrices que sirven a la estructuración del manganimé, la forma como ocurren tales aproximaciones y las condiciones bajo las cuales se desarrolla el consumo, junto con los condicionamientos que posibilitan la escogencia, sugieren la conformación de un tipo de aficionado consecuente con el producto y la manera como este es adquirido y aprovechado.

Por supuesto, el individuo debe haber desarrollado cierta sensibilidad a los parámetros expositivos del manganimé, a su propuesta emotiva y a sus convenciones interpretativas, debe ser capaz de comprender sus códigos gráficos e interesarse por preceptos narrativos; pero las circunstancias que definen la fruición apuntan a otras características del *otaku* colombiano, puesto que difieren de aquellas que median en la formación de aficionados en países como Japón como nación productora o en Europa donde la comercialización tiene vías mucho más precisas.

El hecho de que medie un esfuerzo consciente para la consecución del producto delega al *otaku* colombiano una búsqueda, primero experimental, que tiende a definir la clase de categorías y narrativas ante las que se halla más dispuesto. Una exploración que puede prolongarse por mucho más que en otras situaciones y que le lleva a un descubrimiento de sí mismo, en aras de determinar aquello que realmente le atrae y disfruta. El espectador se adentra, quizás sin saberlo, a géneros y subgéneros propuestos por el manganimé, convirtiéndose poco a poco en un experimentado conocedor; más tarde probablemente descubra cuales son sus motivaciones y delimite sus perspectivas adquisitivas.

Pero, ¿cuáles son los mecanismos que intervienen en la consolidación de una audiencia concreta, puesto que evidentemente no todos están inicialmente a la captación, y sin embargo existe una población de índole diversa que se convierte en consumidor asiduo?

Empecemos por definir el término *otaku* según las determinaciones locales, pues si bien el denominativo es asociado en Japón con un individuo asocial y acomplexado que advierte en el manganimé un recurso evasivo (Kurando, 1997), equivalente al “fricki” español, en Colombia es representativo de cierta admiración por la composición, de una capacidad interpretativa ya ejercitada y de un patente interés por la disposición técnica y narrativa, sus fundamentos e innovaciones<sup>28</sup>.

---

<sup>28</sup> Como lo aduce García Canclini, el reordenamiento de los campos simbólicos bajo los preceptos de la industrialización de cultura cimentados por el carácter homogeneizante de la Globalización, no limita las referencias locales y las consideraciones particulares elaboradas con respecto al mensaje (1999: 160).



Aunque este tipo de motivaciones pueden no ser conscientes, tampoco son gratuitas puesto que el impacto inicial fundamenta la manera como es realizada la aproximación, es decir, las directrices y el uso de los recursos expositivos son predispositivos, al sugerir una única lectura. La institucionalización estética y la compleja construcción del relato recurrente y al tiempo impredecible, evidencia las prioridades en la forma como el proceso comprensivo es realizado partiendo de la intención estimulante y sugestiva, conjugada en efectos de compatibilidad e identificación con el producto. Si los modos de interpretación fallaran por debilidades, en cualquiera de los dos sentidos, que afecten la recepción y la asimilación del mensaje, y por lo tanto que interfieran con la sustancia significativa y emotiva del manganimé, la fruición es interrumpida y abandonada (Schramm, 1987: 48).

El desarrollo de las capacidades aprehensivas es definitivo a la hora de conformar un cierto tipo de espectador para un cierto producto, y aunque el caso del manganimé en Colombia estuvo en principio avalado por un público con módicos recuerdos de sus primeros contactos, y posteriormente reunido en torno a un suceso de audiencia, más acorde con la intermitencia de la moda que con un fenómeno de masas concreto y pronunciado, la apropiación sólo ocurrió en ámbitos dispersos y poco apoyados por los medios tradicionales, lo que incidió en la nimiedad del consumo de productos menos comercializados. Sin embargo, entre quienes no se limitaron a la captación mediante los canales convencionales, los subsecuentes vínculos les proporcionaron un ambiente algo subrepticio, lejos de los prejuicios que para ese tiempo ya habían mellado, sin discriminación, todas las instancias representativas del manganimé.

Las incesantes críticas devenidas de las complejas temáticas, de los sórdidos matices humorísticos y de la exposición bélica resaltados en muchas historias, hicieron que sólo algunas series, acordes con ciertas consideraciones predispositivas, determinadas por los canales televisivos como adecuadas para la audiencia infantil, fueran difundidas abiertamente, desplazando a otras categorías a una difusión menos asequible, al comienzo reducida a locales comerciales relacionados con productos suprimidos y vedados por la opinión pública, como la pornografía y la música oscura y alternativa.

Desde allí nace una correspondencia poco beneficiosa para el manganimé, pues su comercialización bajo esas circunstancias le confirió una imagen ofensiva y perniciosa, comprometida con desviaciones y vicios que en la mayoría de las ocasiones, excepto en el caso del *hentai*, nada tenía que ver con su verdadero contenido. Los libros de manga<sup>29</sup>, las revistas de colección, maquetas y

---

<sup>29</sup> El Manga como instrumento de difusión formal (puesto que el animé es sólo un derivado favorecido por el consumo masivo de televidentes) no es considerado, en Bogotá, como una fuente principal de captación, y su adquisición es habitualmente limitada a la simple apreciación suntuaria de la perspectiva original del autor; por lo que no constituye un canal real de contacto y apreciación, y el impacto es percibido desde el animé

accesorios, inicialmente importados por industrias editoriales de renombre y vías no convencionales, se vieron relegados y separados de los productos más difundidos; esparcidos indistintamente y sin el apoyo de ningún tipo de publicidad, su obtención era por poco cuestión de suerte.

Hace algunos años, por ejemplo, se suscitaron ciertas denuncias, provenientes de México, que ligaban al medio con satánicos mensajes subliminales, y los malentendidos generados por polémicas que advertían en el manganimé un estímulo para la aparición de “enfermedades sociales” como los trastornos psicológicos o la anorexia, reforzaron el aura perjudicial de la composición, encasillando al manganimé como promotor de conductas inmorales, y a sus seguidores como individuos confundidos y enfermos.

Sin embargo las agrupaciones formadas en torno a las dinámicas comerciales prosperaron y se fortalecieron con la suma de otros aficionados convocados por grupos de participación en colegios y universidades, que con una asistencia sustancial organizaron sus propias proyecciones y actividades, instituyendo sus propias vías comunicativas y recalando el compromiso que los convertía en *otakus*: Shinanime (P. Universidad Javeriana), Mangaka (universidad de Los Andes) y Dohko (Universidad de La Salle) entre otros, se convirtieron en puentes y puertas de acceso a consumos colectivos y nuevas aproximaciones, donde los miembros activos hallaron espacios reafirmantes y manifestaciones para depurar su gusto ; además, la aparición de locales independientes como Yakuza, Ciudad Manga, Neotokyo y Mangamanía, que vieron en la demanda de productos del manganimé un ambiente propicio para la estructuración de la adquisición sistemática de mercancías, favorecieron la difusión de obras desconocidas y reforzaron la captación y los tejidos de fruición. De esta manera, los enlaces establecidos por canales virtuales y por modos adquisitivos menos fortuitos, fundamentaron las relaciones y asociaciones entre miembros de distintos círculos participativos, que servirían como prematuras conexiones en la consolidación de un público experimentado y plenamente constituido, mediado por intereses comunes y lenguajes propios.

Pese al impulso que el sentido de pertenencia daba a la afición, el *otaku* siguió siendo un individuo con expectativas selectivas concretas, que se definía asimismo a través de parámetros particulares y con una forma peculiar de manifestarlas. Así, el más convencido de los seguidores podría parecer un sujeto cualquiera con vestimentas casuales, o por el contrario podría semejarse a un exótico personaje del manganimé; ataviarse con decenas de accesorios representativos de sus series favoritas o hacerse a un estilo mundano, de todas

---

(ninguno de los entrevistados afirmó llegar a conocer el medio por un vía diferente al animé y ocasionalmente los juegos de video).

maneras siempre conserva consigo algún tipo de distintivo personal, dada la tendencia consumista de los más acérrimos.

Si bien no existe un prototipo definitivo de las características inherentes al *otaku*, algunos de ellos concuerdan en un tipo de personalidad más susceptible a los efectos de la captación: señalan que para una efectiva asimilación del mensaje es necesaria cierta actitud tolerante y emotiva que permita el sumergimiento en la integridad de la composición, entonces, el “estereotipo” del *otaku* está precisamente ligado a esa circunstancia; pues como Angélica de 20 años señala: *“esto no es para todo el mundo, hay que tener cierta vocación y disposición para poder entender lo que el manganimé presenta y sentirse identificado con las historias (...) si uno disfruta de la calidad técnica y logra conectarse con la trama probablemente se desarrolla una sensibilidad que tiende a hacerse más profunda”*

Usualmente se trata de un individuo algo escrupuloso, poco motivado por las entretenciones del común, enfocado en actividades más pasivas e interiormente estimulantes, que no comprometan su naturaleza un tanto frágil y displicente. Por lo tanto, se piensa en sujetos que carecen de habilidades en las relaciones interpersonales, que se refugian en sus destrezas individuales: como navegar en Internet, el cine, el dibujo (hay quienes elaboran sus propias historias y diseñan los personajes), de hecho hay quienes desarrollan una cierta inclinación por la cultura japonesa en toda su dimensión expresiva formal, la música, los juegos de mesa, de video o de rol; estos últimos particularmente les presentan un universo medido por tangentes similares a las directrices que estructuran el manganimé, sólo que las incidencias del relato dependen de la voluntad del jugador, que por ende, se ve comprometido con la aventura y con los condicionamientos evolutivos, medidos por la experiencia, que le llevan a desempeñar un mal o buen papel.

Pero continuamente se hacen referencias a los extremos a los que pueda llegar la afición. Juan Pablo de 22 años afirma que: *“la línea que separa a un aficionado de un otaku obsesivo es muy delgada y puede ser traspasada sin notarlo, entonces la gente tiende a ponerse monotemática, se consumen en la búsqueda de datos y objetos que dominan sus perspectiva de la vida. Son como asociales y en su mayoría ingenieros”*. Felipe de 24 años cree que son la materialización del “nerd contemporáneo”: tímidos, manipulables e introvertidos que anteponen el “hobby” a las amistades fundadas en el gusto común.

Este aparente hermetismo favorecería el consumo del manganimé como complemento expresivo y sensitivo en un mundo idealizado por el sometimiento a una excitación constante, el contenido estimulante que salta de la melancolía al júbilo en cuestión de segundos, la fuerza expositiva y la consolidada estética que en sí misma codifica las vías significantes, las batallas internas coordinadas con las luchas externas y los ambientes cotidianos donde las relaciones interpersonales no son un obstáculo para la magnificencia del protagonista.

Personalmente considero que el perfil *otaku* no es del todo acorde con características tan tajantes, pues aunque no podría afirmarse que la mayoría disfruta de placeres habituales en quienes no son aficionados (según la información extraída de observaciones y entrevistas, ninguno denotó como actividad predilecta el frecuentar discotecas ni fiestas, o disfrutar del baile y los conciertos de música popular), tampoco puede afirmarse que su consumo es una respuesta a carencias sociales y afectivas. Pienso más bien que la captación y la asimilación del manganimé son un complemento de la naturaleza individual y que el mensaje es particularmente asumido y aprovechado.

Pese a que se evidencia cierta sensibilidad interpretativa, adecuada para la conformación de un tipo específico de audiencia, esta no se constituye como un principio inmutable y puede ser adaptada a cualquier forma de percepción, de modo que no es el individuo quien realiza por entero la adaptación al producto; los parámetros aproximativos sugieren ciertos tonos interpretativos que deberán tenerse en cuenta a la hora de efectuar el consumo, pero el sujeto posee, hasta cierta instancia la libertad asimilativa. La gratificación obtenida de la captación tendría múltiples sentidos equivalentes, y si bien para algunos es válida por reflejar idealizaciones realistas sólo palpables a través de la pantalla, en otros llamaría la atención la fantástica armonía de sus descabelladas situaciones.

El manganimé, como se indicó anteriormente, sugiere formas específicas de consumo promoviendo tendencias receptivas, basándose en la estructura y contenido de la composición, pero el que se halle soportada una determinada lectura, no condiciona su apreciación, por lo que la fruición puede ser muy diversa.

En consecuencia, el *otaku* se halla en gran parte definido por la manera como ejecuta su aproximación y es imposible encasillarlo en un limitado estereotipo mientras su faceta susceptible al manganimé sea medida por ángulos superficiales: probablemente aquellos que lucen con orgullo esas decenas de accesorios desconozcan por completo sus implicaciones y se sientan atraídos simplemente por el colorido de su aspecto, y existan fervorosos seguidores que aunque pasen desapercibidos, mantengan activas sus conexiones y actualizados sus conocimientos, dispuestos a compartirlos en medio de una activa vida social.

### 3.1 LAS CARAS DEL COMPROMISO

Según lo anterior, y las confrontaciones con las experiencias recogidas, un *otaku* puede ser definido por varias ópticas, dependiendo de las expectativas y prioridades consideradas para un buen aficionado. Si bien no existe un parámetro único equiparable, todas las afirmaciones están mediadas por el compromiso con el medio.

Aunque el convertirse en un *otaku* no es siempre el objetivo universal, por las negativas tipificaciones que su reconocimiento conlleva, es patente la identificación de determinadas estipulaciones que precisan el compromiso individual. Algunos califican sus aproximaciones y sus vivencias como “seguidores”, a través de los conocimientos que generalmente poseen otros aficionados, y por ese condicionamiento, se reconocen o no como *otakus*. Así, la acumulación de información se convierte en una prioridad específica. Otros opinan que es la empatía con el medio y su capacidad interpretativa la que interviene en tal catalogación, por la manera como se compenetran con la historia y los personajes; Haciendo una intensa profundización, estableciendo vínculos con los sentimientos y sensaciones manifestados en el relato, y elaborando conjeturas y críticas de los acontecimientos, logrando una total compenetración con el producto.

La consolidación de un elocuente criterio apreciativo, que valore las destrezas técnicas, las disposiciones de la composición, la calidad gráfica y la concordancia argumentativa, denotando una cierta criticidad con respecto a los fundamentos del medio, es también una de las cualidades que se tienen en cuenta a la hora de definir al *otaku*. Las capacidades de discernimiento son bien estimadas entre la comunidad de seguidores, pues denotan un gran interés por las estructuras de las directrices y la percepción del manganimé, trascendiendo el mero disfrute visual; por consiguiente, las respuestas ofrecidas por quienes hacen gala de tales aptitudes son determinantes en la evaluación de un producto y en su posterior demanda. Por ejemplo: hace algunos años se comenzó a difundir la serie “Shôjo Kakumei Utena” de Chiho Saitô, entre el grupo Mangaka de la universidad de Los Andes, pero miembros detractores de su empalagoso romanticismo suscitaban fuertes críticas en su contra (mediante la Lista de Correo de la agrupación), alegando debilidades en la construcción narrativa y disgusto ante el empleo recurrente de una cursilería exacerbada, pese a las opiniones de los amantes del género, limitando su circulación a unos pocos grupos más enfocados en la valoración estética y emotiva.

Un enfoque exclusivamente adquisitivo, cuyas prioridades estén basadas en el afán acumulativo y la integración de colecciones, es también un parámetro comportado en la definición del *otaku*, pues pese a que la gran mayoría de los *otakus* soportan su afición en la consecución de mercancías, hay quienes advierten en ello la prueba irrefutable de un verdadero seguidor.

Por supuesto, existen ciertos procesos de selección que evidencian una previa aproximación y asimilación de la ideología del mensaje; de hecho, el *otaku* se inclina por productos con los que haya tenido un contacto regular, y que gracias a sus experiencias y exploraciones en el medio, resultan muchas veces en la apreciación de series y películas poco conocidas y, por tanto, en concienzudas escogencias, dada la dificultad de su consecución por la escasez de la oferta especializada y por sus exagerados precios. De tal manera que la adquisición del

*otaku*, no sólo requiere de un amplio conocimiento del material y las implicaciones de su contenido sino de la depuración del gusto. Entonces la posesión de unos cuantos botones y camisetas de “Dragon Ball Z” no necesariamente identifica a un verdadero seguidor, y puede obedecer más bien a una popularidad sin fundamento.

Finalmente, entre las posibles indicaciones que definen a un *otaku* algunos advierten el compromiso, propiamente dicho, con las iniciativas para el refuerzo y la difusión del manganimé. Perciben en la vinculación con los grupos consumidores y el refuerzo de espacios y objetivos determinantes para la integración de los aficionados y las manifestaciones locales, un verdadero enlace con el medio, instando al reconocimiento en la escena pública, a su adecuada divulgación y al fortalecimiento de las agrupaciones ya establecidas en pro de la institución del criterio más allá de la contemplación. Su labor es notoria tras la organización de múltiples eventos como las proyecciones de los grupos universitarios (Mangaka, Shinanimé y Daigakumanga), los foros del desaparecido club “Kinema” y las fiestas *cos-play* de grupos independientes como el “Shinsedai” y del “Taller del Manga”, y su identificación como gestores e impulsores de las novedades y las reflexiones generadas por la intervención de los aficionados, llevándolos a asociarse con individuos de distintos círculos participativos, convirtiéndose en algo semejante a un relacionista público.

Estas son algunas de las formas más representativas de los parámetros bajo los cuales es definido un *otaku*, dependiendo de las prioridades que especifican los principios por los que es definido un aficionado. Pero como se evidencia, el compromiso es llevado a diversos niveles de interacción con el producto, por cualidades en el desglose, por el interés adquisitivo o por la articulación de dinámicas promotoras; el manganimé es estimado y concebido como una extensión de las expresiones y de las concepciones propias que, optan por la fruición individual o que tienen la participación como un principio.

Las conformaciones que el *otaku* realiza con respecto a la manera como efectúa la captación del producto y como se identifica así mismo como seguidor, son moldeadas a medida que el individuo interioriza el mensaje, y accede a las complejidades conceptuales de un universo fundamentado en las apropiaciones y las interpretaciones propias y colectivas, es decir, que la aprehensión del mensaje esta complementada por las confrontaciones desarrolladas en el contexto donde la recepción tiene lugar.

### 3.2 LAS MECÁNICAS INCLUSIVAS Y LAS EXPECTATIVAS INDIVIDUALES

Para muchos *otakus* su inclusión en el intrincado mundo del manganimé fue por demás azarosa. Algunos, simplemente, se toparon con una peculiar composición sin nombre en la que hallaron convenciones de expresión distintas, mucho más sugestivas y evocadoras que las predispositivas manifestaciones enfocadas en una audiencia figurada por proclives estipulaciones comerciales dirigidas a poblaciones estereotipadas. Como consecuencia, las propuestas alternativas se hicieron más propensas a la aceptación de los sujetos que veían en ellas una expresión de su propia esencia y un estímulo a sus intereses, no sólo en lo referente al manganimé, sino en cuanto a otras formas de entretenimiento. La carencia de productos específicamente diseñados para la audiencia adolescente y juvenil, que no subestimara sus expectativas y que simultáneamente fuera compatible con sus tendencias y gustos, impulsaron la búsqueda de nuevos contenidos y representaciones que exigieran de ellos un compromiso y una identificación que les brindara cierto sentido de pertenencia.

Otros, como se señaló anteriormente, contaron con contactos previos que posibilitaron en el reencuentro, cuando el consumo fue interrumpido, una facilitada asimilación. En el caso contrario, algunos *otakus* fueron inducidos, no sin cierto escepticismo, a la apreciación de diversas categorías del manganimé por amigos y conocidos que les brindaron conceptos básicos y material audiovisual que les permitiera realizar sus propias aproximaciones.

Existen muchas otras vías que habilitaron el contacto inicial, y, si bien no todos aquellos que realizan un acercamiento continúan vinculados a los ambientes expositivos del manganimé o se convierten en consumidores regulares, una buena parte de ellos, por lo menos, distingue las particularidades de su lenguaje gráfico y aprecia sus cualidades compositivas, y aún cuando, no dispongan de un presupuesto concreto y no se hallen tan integrados a la atmósfera interactiva de las agrupaciones, disfrutan de adquisiciones esporádicas y acuden a los eventos masivos, donde no se requiere de mayores conexiones para su acceso.

Sin embargo, entre quienes se inclinaron por un mayor acercamiento, tras un primer contacto, se encontraron ante una oferta escasa y agrupaciones segmentarizadas que, por su ínfima notoriedad y gran dispersión, únicamente llegan a ser frecuentadas por aquellos que están determinados en ahondar en el medio y procurarse una experiencia más extensa. Así, los círculos participativos se ven limitados en cuanto al incremento de posibles miembros, debido a su bajo perfil, aún cuando se remiten a comunidades específicas como en el caso de las conformadas en universidades, pero a la vez es un indicio para constatar el interés de los aficionados por la consecución de posibles consumos.

En Bogotá estas agrupaciones se hallan bien distribuidas y por lo general compuestas por *otakus* que se encuentran en contacto permanente, gracias a una

probable cercanía espacial; reforzando los vínculos y los intercambios de productos, lo que estimula un hermetismo, dada la aparente renuencia de estos por dar a conocer su presencia y las actividades hacia las que se hallan enfocados.

Las interacciones entre seguidores de un mismo círculo participativo proporcionan un espacio propicio para el establecimiento de conceptos y apropiaciones similares, que el individuo comparte y advierte como márgenes de pertenencia, a lo largo de las cuales crea una perspectiva única de sus expectativas y de las formas de fruición a las que se adecua. Cuando una agrupación en particular prefiere una cierta categoría por encima de otras, el sujeto tiende a afianzar su consumo seguido de los parámetros expositivos que esa categoría le brinda, es decir, que adopta un criterio específico en el desglose de la composición. Sin embargo, este siempre está mediado por las concertaciones comunes que favorecen un ángulo determinado: el énfasis emotivo, la concordancia estética o la empatía despertada por los personajes, se convierten en prioridades de la captación, y es a través de la confrontación entre las ópticas individuales y colectivas que se conjugan los intereses en el manganimé.

El individuo, entonces, tras obtener las capacidades y los argumentos para definir sus propias expectativas y parámetros receptivos, está facultado para cotejarlas con otras categorías y otros puntos de vista, permitiéndoles diversificar y redireccionar sus tendencias y estrategias aprehensivas.

Por lo tanto, el *otaku* se halla en una constante disposición a la mutabilidad de sus concepciones. Aunque pueda conservar ciertas raíces interpretativas, el enfrentamiento con distintos aspectos y perspectivas que posiblemente haya ignorado antes, son incluidos como parte de la experiencia crítica y como estructuración de los ritmos de consumo. Gracias al contacto con otros *otakus*, cuyas apreciaciones están basadas en impactos y motivaciones generadas por circunstancias de otra índole, el individuo está en capacidad de replantear su posición frente al medio y vincularse a las convenciones que la captación generalizada instituye.

Además, la consecución y difusión de nuevos productos relacionados con categorías y escuelas, hasta el momento desconocidas o sólo referenciadas, instan a la modificación de las directrices que median en la captación del mensaje, pues al tener contacto con temáticas específicas como las de *Salary Man* o el *Gekiga*, o autores como Tsukasa Hôjo (creador de series para audiencias maduras como “City Hunter” o “Family Compo”), el *otaku* es exhortado a transformar en alguna medida sus consideraciones acerca del manganimé; que pese a las prioridades de comercialización de los agentes distribuidores, propensos a la difusión de los productos más asimilables (por contar con pautas expresivas y contenidos ya reconocidos) y con antecedentes de audiencias significativas, por encima de la búsqueda imparcial de temáticas y estéticas de



vanguardia, tienden a limitar gravemente las posibilidades estimativas de los seguidores. Estas innovaciones en la composición del manganimé, encarnadas en respuestas a las nociones de las construcciones tradicionales, generalmente tardan en llegar o nunca lo hacen, por lo que prácticamente se presentan filtros selectivos mucho antes de que el *otaku* esté en disposición de realizar un acercamiento, y desde allí una escogencia.

Pero, a pesar de las predisposiciones restrictivas, siempre hay lugar para dinámicas adquisitivas regulares. Sin embargo, existen ciertas mecánicas y motivaciones que se encargan de establecer las formas del consumo, la manera como se destina un presupuesto más o menos fijo y los modos como los productos adquiridos son aprovechados a propósito de futuras consecuciones.

### 3.3 LOS DISPOSITIVOS DEL GUSTO Y LA ADQUISICIÓN

Por lo general, los *otakus* están expuestos constantemente a las necesidades acumulativas, no por la exposición a estrategias publicitarias, presentes solamente en magazines especializados importados, y en consecuencia sin conexiones con la escena local, o en eventos masivos que reciben el apoyo de fracciones específicas de la comunidad *otaku*, es decir, de aquellos encargados de la difusión en el ámbito local, sin participación de las matrices de producción.

Al contrario de las circunstancias entre las cuales se mueven los *otakus* de otros países, donde las editoriales de gran renombre como, Norma, Glénat y Planeta de Agostini, Ares Informática, Selecta Vision, Ivrea y *Fansubs* (empresas traductoras y dobladoras) como Avalon, Eol y Animescripts, y los canales difusores tradicionales (como Locomotion, BandKids y Magickids) se manifiestan en actividades multitudinarias, (como los Salones del manga y del comic en España y los Expo-Manga de Madrid, las semanas del comic y convenciones en México D.F. y Guadalajara, concursos de *Fanfic* en Argentina), patrocinando proyecciones de novedades del medio y convocando a los aficionados de todas las regiones del país en cuestión, a intervenir en las propuestas de emisión y distribución, no sólo como medidores de estrategias de consumo, sino como una comunidad con tendencias y captaciones específicas cuyas expectativas necesitan ser renovadas y enriquecidas<sup>30</sup> (ver anexo No.6); en Bogotá es casi imposible dar cuenta de los acercamientos y las preferencias de los individuos de otras zonas, y sumado a este resquebrajado panorama, está la ínfima labor de las entidades y empresas facultadas para su promoción, cuyos esfuerzos para la estimulación receptiva, la diversificación de la oferta y el impulso de las agrupaciones interesadas en una

---

<sup>30</sup> Páginas de Internet como [www.adames.tk](http://www.adames.tk) (España), [www.geocities.com/Tokio/Dojo/1222](http://www.geocities.com/Tokio/Dojo/1222) (México) y <http://meganime.metropoliglobal.com> (Chile) [www.geocities.com/Tokyo/Towers/3154/index.htm](http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/3154/index.htm) (Perú) pueden proveer más información al respecto de las dinámicas de *otakus* en otros países.

difusión más amplia, que hasta cierto punto benefician el nivel adquisitivo, son nulos.

Así, las posibilidades de expansión y reconocimiento de las agrupaciones de *otakus*, se ven minadas por la dificultad de obtención y, aunque los aficionados cuentan con puntos concretos de compra e intercambio, la oferta no siempre procura la aproximación a nuevas alternativas de consumo.

Sin embargo, y pese a las limitaciones, el mercado, aún proporciona ciertos espacios que dan cabida a los procesos selectivos. Tras el desarrollo de un gusto fortalecido por el consumo de series y películas de manganimé, el *otaku* realiza una escogencia de aquellas con las cuales hubo una mayor afinidad y enfoca sus esfuerzos acumulativos en ellas, si bien un ocasional encuentro con obras y accesorios relacionados con leyendas del medio no es de ninguna forma desaprovechado. A medida que el sujeto expande sus expectativas, se amplifican sus perspectivas adquisitivas y, proporcionalmente, aumenta la cuantía del presupuesto destinado para ese fin.

Una cuantía concreta y estable comienza a considerarse sobre las líneas de la vigencia de una afición, que de ninguna forma resulta módica, pero aún así, es bien acuñada por los *otakus*, que soportan en ella sus interacciones colectivas, al punto que es difícil diferenciar la intencionalidad de este tipo de relaciones. Pues aunque las agrupaciones se muestran cohesionadas y compatibles con una amistad forjada en las sensibilidades comunes, los beneficios resultantes de las interacciones y los intercambios parecen ser las motivaciones primordiales.

De esta manera, es común el desmembramiento de colectividades íntegramente constituidas, tras la pérdida de interés en el material disponible, intercambiado y reproducido internamente; por lo que la dispersión de los integrantes hacia otras agrupaciones es generalmente el siguiente paso. Esa la principal razón para la concertación de adquisiciones conjuntas, a propósito de lo engorroso de la búsqueda y los precios elevados. Esta decisión luego devendrá en la conformación de clubes que, no sólo resultan rentables, sino que proveen aproximaciones más regulares a otros grupos de aficionados ávidos de consumo pero con presupuestos que limitaban la trascendencia de sus experiencias.

Poco a poco las disposiciones de material expuesto hicieron de la adquisición una cuestión aún más selectiva; el afán acumulativo ya no era tan preponderante y los productos conseguidos consistían en ampliaciones independientes enfocadas en obras específicas. Asimismo, los contactos entre aficionados se expandieron, logrando establecer verdaderos tejidos conectivos, que impulsaron las dinámicas colectivas e hicieron patente la necesidad de organizar eventos exclusivos para *otakus*.

Estas nuevas asociaciones sirvieron en la estimulación de otros acercamientos y en la centralización de la comercialización bajo parámetros convencionales, es decir, que ayudaron en la instauración de espacios para un mercadeo organizado y lucrativo, así las dificultades adquisitivas presentadas en primera instancia encontraron un somero alivio en los nacientes locales de artículos especializados en la materia.

De nuevo, las perspectivas de acopio, fueron estimuladas por espacios ya reconocibles de obtención, amplificando la magnitud de la oferta y las capacidades del presupuesto, que llega a cubrir sumas asombrosas destinadas únicamente para la consecución de estos productos, pero, a pesar de la diferencia entre esas cantidades, que usualmente oscilan entre los \$20.000 y \$200.000 o más, no son muy notorias las discrepancias en cuanto a determinaciones generadas por el estrato social, edad u ocupación, si bien, son previsibles ciertas conductas en la disposición de esas cuantías y en el gasto comparativo, que depende de las circunstancias de la obtención y las cualidades del objeto, en cuanto a su valía como elemento representativo. Por ejemplo, un individuo de estrato tres se inclina por la búsqueda de tarjetas y postales de las series y personajes que encuentre más impactantes; su presupuesto es medido, entonces, por la cantidad de selecciones y adquisiciones que realice, siendo este más o menos estable por la variedad y disponibilidad del objeto. Otro del mismo estrato, tiende en cambio a interesarse por artículos más heterogéneos, pero especializándose en unas pocas series que considere como sus favoritas; el dinero destinado para tales obtenciones es determinado por el éxito de sus hallazgos (desde un llavero hasta una *maqueta* o figura en resina) y no es previamente delimitado, pues las sumas presupuestadas pueden ser muy divergentes, dado el carácter azaroso de la consecución. Ambos, sin embargo cuentan con preferencias particulares en sus modos de escogencia y compra, y miden sus expectativas de consumo por la manera como enfocan sus gustos por el producto y su afición.

Las características bajo las cuales se sucede tanto la captación como la adquisición no son sorprendentes dado el aura de fervor que acompaña a las interacciones entre *otakus* y las relaciones con los productos.

Como se advirtió anteriormente, los ambientes emotivos y la estimación de la estética que rigen los parámetros compositivos, generan un impacto determinante en la manera como son realizadas las aproximaciones y las posturas críticas de la audiencia. Por lo tanto, las posturas ante el producto están orientadas hacia la apreciación de las particularidades concordantes del contexto y los lazos de empatía fundados en el diseño y el carácter de los personajes, que en última instancia se manifiestan como los soportes del consumo, son a su vez los promotores de los procesos adquisitivos.

Cuando una serie o película logra calar en las expectativas del público, superando la mera aceptación y convirtiéndose en objeto de cuidadoso seguimiento, cuyos

mecanismos de sensibilización provocan una sucesión de sentimientos y emociones que, más que conservar el interés, instan a la identificación con el relato y con los personajes. Pero no es una condición notoria apenas por unos cuantas coincidencias en la actitud o la apariencia, sino por correspondencias intrínsecas a la ideología y la naturaleza de los protagonistas; tal vez por ello, en el *manganime* el empleo recurrente de grupos de héroes o heroínas que reúnen un mosaico de individualidades tan diversas, y aparentemente poco compatibles, tenga su propósito en la escogencia del espectador con la personificación que le parezca más compatible, mediante la disposición de distintas posibilidades. De esta forma, el autor se asegura de realizar un contraste dado a la inclusión de distintas perspectivas (a manera estereoscópica) que simultáneamente provea al espectador de opciones que le permitan una profunda asimilación.

El público, consciente del estímulo, realiza sus aproximaciones basándose en la óptica de su identificación, y las acoge como conductores de su propia experiencia, es decir, que los acercamientos y las apropiaciones van más allá del gusto, y en el *otaku* se manifiestan como una necesidad casi fetichista de mantener un contacto permanente con el objeto/personaje admirado, soportándola en la adquisición de artículos relacionados. Por consiguiente, la intensidad de la apreciación es medida por la relevancia de la obtención, que abandona las iniciales prerrogativas meramente acumulativas, para dar paso a obtenciones casi compulsivas, atadas a una emotividad que prevalece en los procesos de selección: el producto, audiovisual o complementario (merchandising), es evaluado tanto por las cualidades de una representación específica, como por la significación que el aficionado le provee.

Por otra parte, existen dos tipos de circunstancias que median en los procesos adquisitivos. Puede ocurrir que el presupuesto del *otaku* se halle bien distribuido en todo tipo de mercancías o, aunque no tan comúnmente ocurra, que en ciertas ocasiones pueda destinarse la cantidad total a un solo artículo. Mientras el primero de los casos involucra una suma más o menos fija, reservada para la obtención eventual de objetos que el aficionado encuentra a la mano, gracias a la variedad de la oferta en cuanto a la naturaleza de los productos y no a la cantidad disponible, entre ellos video juegos, postales y tarjetas, botones, revistas, camisetas, llaveros y hasta toallas<sup>31</sup>, que el individuo acumula con fervor y exhibe con orgullo a otros *otakus*, en la segunda situación, y debido a su alto valor comercial y lo exiguo de la disponibilidad de los artículos que pretende obtener, el sujeto opta por realizar un proceso electivo menos azaroso y más conciente, reservando sumas muy superiores a las usuales en la adquisición de un único

---

<sup>31</sup> Sucesos mercantilistas como los acontecidos en Japón tras la aparición del juego interactivo de tonos *shôjo*, “Tokimeki Memoriaru”, cuya protagonista Shiori Fujisaki incitó a miles de seguidores, en su mayoría hombres, a adquirir toda una gama de artículos utilitarios y decorativos (Ver anexo No.3), que incluían vajillas, papelería y objetos de escritorio, ropa y cosméticos (Shôguchi, 1997) . En Bogotá la afluencia de este tipo de mercancías viene más ligada a modas ocasionales, que a la introducción consciente de productos originales, limitándose a una marginada manufactura local.

producto. Se podría afirmar que se trata de un coleccionista que más que la cantidad busca la calidad representativa del objeto, guiándose por un autor, escuela o serie de manganimé, reuniendo detalladas muestras mediante maquetas, *wall scrolls*, bandas sonoras y colecciones completas de mangas.

Pero estas dos formas de obtención no son excluyentes y pueden ser combinadas a través de los vínculos de admiración establecidos alrededor de una obra específica o por las conexiones emotivas que surgen con un personaje. De esta manera, la obtención es concebida bajo un objetivo, y el *otaku* procura conseguir cualquier material relacionado, sea este un afiche o un *art book* pedido por catálogo.

La inversión en coste no parece ser un obstáculo, pues al inquirir sobre las dimensiones de la adquisición y la posibilidad de gastar tales sumas en bienes más aprovechables por el propietario, el *otaku* argumenta que su preferencia por estos artículos radica en un sentimiento de gratificación gracias al valor significativo que se les atañe. La posesión no es sólo un símbolo del consumo, sino que intrínsecamente manifiesta las perspectivas internas del individuo bajo los preceptos de la identificación, y un sentido de pertenencia basado en una ideología que no le exige, sino le sugiere una actitud sensible y abierta, permitiéndole además la integración a una agrupación cuyas expectativas del medio son similares.

Los *otakus*, generalmente, perciben en su conducta acumulativa una parte relevante de la apropiación. Si bien, la asimilación interna del mensaje actúa como un estímulo hacia la profundización de los contenidos y las categorías, suscitando la reincidencia en el consumo, la adquisición pone de manifiesto las formas de la asimilación y los significantes en la lectura del aficionado, es decir, aquello que a sus ojos le parece más sugestivo e interesante, junto con la materialización de una tendencia integrativa, que en orden de la obtención, obliga al reconocimiento de la comunidad difusora y adquisitiva.

Así, podría decirse que existe una orden compensatorio múltiple, que consiste en proveer al *otaku* de aproximaciones tangibles entre su identidad y la composición, otorgándole la posibilidad de manifestarlas y compartirlas como un símbolo de su experiencia con el manganimé y simultáneamente, instándolo al reconocimiento de los espacios y las dinámicas de los círculos participativos.

En conclusión, los ambientes sugestivos y asimilativos que proporciona el manganimé estimulan, por el orden interpretativo/emotivo al cual tiende su desarrollo, un acercamiento que parte de la interiorización y que se conjuga en un proceso de apropiación profundamente estimativo, es decir, que de acuerdo con las reacciones generadas tras el acercamiento y un consumo regular que cimienta una disposición de lectura, el individuo está en capacidad de definir sus propios

gustos, manifestándolos más tarde en los mecanismos selectivos que preceden la adquisición.

El éxito palpable de la fruición es precisamente medido por la manera como los *otakus* hablan de sus personajes favoritos: dotándolos de una personalidad concreta, reconociéndose en ellos a sí mismos, refiriéndose con familiaridad a las particularidades de su carácter y comportamiento, y completando con acotaciones propias, esas características que el autor no ha evidenciado<sup>32</sup>. La intensidad de esa identificación, parece ser el motor que mueve al aficionado a sumergirse por entero en la búsqueda y la acumulación de artículos relacionados, que en últimas le procuran una compensación individual y una vinculación, sobre bases materiales, con las agrupaciones; las relaciones entre *otakus* se basan, en una importante medida, en la posesión y el análisis grupal de las adquisiciones, comunes o no, generando interacciones tanto por el intercambio, como por la apreciación colectiva.

No se trata de dispositivos determinantes de tono apocalíptico, ni es mi intención advertirlo de esa manera, puesto que es el *otaku* quien finalmente tiene el poder de depurar aquello que le es presentado, y realizar su propia escogencia, dependiendo de los parámetros que hagan parte de su definición de un buen manganimé, y está en capacidad de delimitar los espacios que le proporciona a su afición.

Pero, sin duda, y a pesar de que las aproximaciones y las formas de captación son procesos exclusivamente internos, son susceptibles a las consideraciones colectivas devenidas de estipulaciones que convencionalizan el medio; de modo que, aunque haya una experiencia establecida por la asimilación individual, las percepciones tienden a ser modificadas por las nociones propuestas grupalmente.

Por lo tanto, las consideraciones que del manganimé realiza un *otaku* son producto de su experiencia individual en el consumo y la forma como su vinculación a las agrupaciones incide en la elaboración de su capacidad crítica.

---

<sup>32</sup> Tal y cómo ocurre con la lectura del manga y el comic, donde es patente la discontinuidad, dadas las condiciones expositivas que resuelven en unas cuantas viñetas el devenir de una secuencia, dependiendo de las convenciones figurativas del movimiento y los ritmos narrativos (Gubern, 1987: 222), las interpretaciones realizadas por el lector tienden a completar esas faltantes con suposiciones que conectan la composición de la gráfica anterior con la siguiente, de manera que pueda evidenciarse una elocuencia en el relato.

## 4. LOS BIENES COMPARTIDOS

Es en los ambientes colectivos donde se hacen más evidentes las apropiaciones del mensaje, mediante las formas participativas que involucran una cohesión con la naturaleza de la afición. Las peculiaridades comunicativas, el tratamiento de los contenidos y los mecanismos de inclusión ponen de manifiesto ciertas estipulaciones colectivas que hacen del consumo un asunto compartido como lo explican Byker y Anderson<sup>33</sup> (1975: 165-212).

Aunque la asimilación de la totalidad de los cánones expositivos y las estructuras del relato sean aprehendidas individualmente, es mediante la intervención en las agrupaciones que el mensaje comienza a manifestarse como un lenguaje común, como una enunciación de las tendencias y las perspectivas propias.

### 4.1 LA CONFIGURACIÓN DE LO COLECTIVO

Bogotá es cede, muy probablemente, de miles de grupos de aficionados, que se basan en el manganimé para construir sus interpretaciones de una realidad ficticia que les apasiona y los induce a revivirla como parte de su experiencia. Algunos llevan años y están compuestos por una cantidad considerable de miembros, otros en cambio son más recientes y los integran unos pocos sujetos, atraídos por las sutilezas técnicas del medio o por la coherencia del relato o por la exquisita belleza de sus protagonistas; y mientras, unos tienen por emblema y bandera la pugna por el reconocimiento público del manganimé como un medio expresivamente valioso, cuyas estimaciones deben realizarse bajo una óptica sensible y expedita, evitando predisposiciones superficiales y tipificadas, a otros, la idea de popularizarlo, más que indiferencia les produce aversión, pues está claro que la fuerza de sus representaciones o la irreverencia de sus situaciones, no están hechas para todo el mundo, por lo que prefieren mantener un bajo perfil a defender a grandes obras y autores de los lascivos comentarios de los ignorantes. Tal vez por ello, cada vez son más los seguidores que se rehúsan rotundamente a admitir las series que como “Neon Genesis Evangelion” del grupo Gainax, se han convertido, para los *otakus* más versados, en sempiternas insignias que exhiben la frenética esencia del sentir actual, en voces depresivas de la vacuidad de las filosofías que mueven las lógicas mundanas, como instrumentos comerciales,

---

<sup>33</sup> En el capítulo número 8: “Identification through style” Byker y Anderson esquematizan las relaciones entre símbolo, idea y referente en orden de la comprensión de un significante tácito que se comporta como la reelaboración de un contenido asimilado (1975: 74).

destinados a atraer a una audiencia indiferenciada e insensible a sus unidades representativas y sugestivas.

Pero volviendo a la conformación de las instancias colectivas, vemos que las maneras como se desarrollan las interacciones giran en torno al contacto y al reconocimiento, es decir, a relaciones cimentadas en ciertos tópicos distintivos de un comportamiento y lenguajes comúnmente establecidos, y que son transmitidos tras la inclusión en dinámicas e intercambios regulares. Según Joseph Luft existen dos parámetros discernibles como mediadores en los procesos de identificación: el contenido y los canales expresivos, directamente incluidos en la estructura asociativa o desarrollados espontáneamente con el propósito de suplir y complementar un mensaje tácito o acordar dispositivos simbólicos cuya interpretación es gradualmente convenida (Luft, 1973: 50), y las apropiaciones de un rol a manera de mecanismos de distinción individual (Luft, 1973: 63).

En las agrupaciones de *otakus*, estas disposiciones en la figuración de las interacciones son claramente evidenciadas por la relevancia tanto en el acuerdo de las expresiones colectivas como en la manifestación de las peculiaridades personales. Así, la participación en las estipulaciones del lenguaje y los comportamientos son mediadas por particularizaciones comúnmente discernibles; los modos de referenciación que intervienen en las connotaciones colectivas, a su vez, definen las manifestaciones de los roles individuales, es decir, que los convencionalismos tienen una función dispuesta en ambos sentidos, e intervienen en las configuraciones e interpretaciones de las representaciones propias y las dinámicas conjuntas: Si en un círculo de participación consolidado (virtual o directo) alguien es reconocido como Reena-chan (siendo Reena Inverse, la protagonista de la serie *Slayers* creada por Hajime Kanzaka y Rui Araizumi, una joven hechicera de carácter fuerte, muy decidida y emotiva, aunque un tanto tosca) su papel en el grupo será medido bajo los parámetros representativos del personaje elegido, como manifestación compartida del rol representado ante el grupo por el sujeto en cuestión, es decir, que en la selección de estos apodosos interviene una figuración conciente de la identificaciones y las expectativas que pretenden ser demostradas.

La aprehensión de nuevos elementos como mediaciones en las relaciones y su afianzamiento como tópicos generales se convierten en los motores de la creación de identidades, pues, según Alejandra Fierro<sup>34</sup> el consenso de las expresiones comunes evidencia elementos compartidos que llevan a la cohesión y al establecimiento de vínculos identificativos cimentados en las implicaciones del mensaje, denominado por Luft "feedback" (1973: 60). En lo que concierne al manganimé los procesos que figuran las aproximaciones y las inclusiones son

---

<sup>34</sup> A este respecto Alejandra Fierro resuelve que: *"el rock y otras tendencias musicales, la moda, los dialectos, símbolos y la pertenencia a grupos son los nuevos parámetros de integración y convivencia social que tienen como papel contribuir a la construcción de una identidad individual y colectiva* (1999: 19).



efectuadas bajo la batuta de esas generalizaciones como depositarias de las expectativas y las motivaciones comunes, entonces, el reconocimiento de los roles y los tipos de relaciones sustentadas por la afición, son siempre legibles por interpretaciones compartidas.

4.1.1 Los beneficios de la integración. Si bien algunos son reticentes a incluirse en una agrupación independiente y sin ánimo de lucro, por las predisposiciones estereotipadas, declaradas por los mismos *otakus*, como enfermedades de una afición exacerbada entre los miembros y llevada hasta el extremo; y junto con ello alegando el perjuicio de su criterio y perspectivas tras el sometimiento a filosofías de apreciación ajenas y por el rechazo a los estimativos populares y banales que argumentan, proclama la comunidad *otaku*. Por ejemplo Antonio de 24 años declara que: *“los grupos son reuniones de gente obsesionada y fanática que cree que por tener nombres chistosos y atarse al manga para tratar de justificar su soledad y timidez, están realmente interesados en su mensaje, pero al final todos son una parodia de lo que debe ser un aficionado y no realizan análisis propios”*.

Estos seguidores independientes optan por construir y sostener sus propias motivaciones y visiones del medio, aislándose de todo contacto e iniciativa proveniente de los grupos consolidados y limitando su participación exclusivamente a la asistencia de los eventos que enriquezcan sus perspectivas, como los foros organizados por el antiguo club *Kinema* y el “Taller del Manga”, exposiciones de arte local (como las que ocasionalmente se presentan en los mercados artesanales, el “Parque de los periodistas” y el “Parque Santander” y las ferias del libro de “Corferias”) y proyecciones en las universidades, y a la adquisición selectiva de artículos que sirvan a sus propósitos colectivos, rechazando cualquier obtención instada por gustos efímeros.

Pero si bien es cierto que estos aficionados logran preservar intactas sus expectativas libres de cualquier influencia, se privan de las dinámicas colectivas que despliegan nuevas vías aproximativas. El hecho de hallar una confrontación para las suposiciones propias en un espacio dado para el fortalecimiento de sus capacidades críticas, donde se esté en contacto continuo con novedades y contradicciones que susciten nuevas conceptualizaciones y mantenga el interés mediante los estímulos generados por la organización de diferentes dinámicas de integración, acrecienta el interés del aficionado por sumergirse en profundas exploraciones que le ayuden a comprender tanto al medio como el contexto en el que es compartido.

A su vez, la inclusión favorece a los procesos adquisitivos en cuanto a la consolidación de las redes de comercialización por la instauración de una demanda unificada. Además, la integración sustenta y al mismo tiempo requiere de actividades interactivas dedicadas a la diversificación de las circunstancias que dan lugar a la captación y al fortalecimiento de las relaciones entre *otakus* que

tiendan a superar las formalidades del mero intercambio de aficionados. Contando con los foros y convenciones y talleres, como los organizados por Daigakumanga (Universidad Nacional) y Ciudad Manga, los *otakus* perciben los diferentes espacios y contextos que estimulan sus apreciaciones y su inclusión en estas interacciones.

Sin embargo, más adelante se evidenciarán las profundas rupturas que acaecen al interior de las comunidades y de las mismas agrupaciones, que ocasionalmente entorpecen los ideales y esfuerzos comunes por el reconocimiento de la recepción y acogida de un producto que inclusive a generado manifestaciones locales autónomas y la estructuración de un mercado que llene las expectativas de obtención tanto en variedad como en contenido y cantidad.

4.1.2 La permanencia y las dinámicas vinculativas. La composición de las agrupaciones es muy variable, pues como se señaló anteriormente, la cuantía de los miembros y su estabilidad es en buena medida dependiente de la calidad de los lazos basados en el intercambio y la empatía. Tal correspondencia se refleja en la fortaleza de las conjunciones que llegan a trascender los intereses mutuos en el medio y estimular las motivaciones que aducen formas novedosas de acercamiento y cohesión. Si un grupo como el de Andrés de 18 años se ha fundamentado en contactos continuos y en la búsqueda permanente de actividades que mantengan el interés en la fruición, como hacer exploraciones por Internet, acudir a proyecciones o integrar un *party* para jugar rol (instándolos a contacto permanentes y dinámicas de otra índole) probablemente no se disuelva cuando la oferta escasee y los miembros estén es pos de otros vínculos que hallen más interesantes.

Por lo tanto, un grupo bien conformado está usualmente dispuesto a explorar formas de apreciación y discusión originales como canales para la acumulación de experiencia; las llamadas fiestas *cos-play* (Shinanimé, Shinseidai), los foros de discusión o los campeonatos de videojuegos (realizados durante los cursos de apreciación del Taller del Manga y los encuentros anuales de Daigakumanga) son sólo algunas de las dinámicas complementarias a las proyecciones, constituidas como los puntos de encuentro habitual para los *otakus*. Sin embargo, los eventos organizados a gran escala dependen de las iniciativas y el patrocinio de asociaciones de distribuidores (Taller del Manga, Neotokyo, Ciudad Manga, Luz Negra, entre otros) y de alianzas ocasionales, lo cual limita considerablemente a la participación masiva de individuos y colectividades de aficionados.

Pero las agrupaciones consolidadas son escasas y la mayoría se concentran en esporádicas reuniones sin objetivos específicos, descubriendo la precariedad de sus conexiones muy probablemente basadas en el intercambio. Aun así existen manifestaciones intrínsecas a un tipo de comunicación, cuyas raíces son producto de la recepción de productos comunes, y estructuradas por tendencias del gusto

concretas; la permanencia en una cierta agrupación es determinada por el grado de aceptación y la concordancia con las expectativas y los criterios preponderantes, aunque nunca deja de ser notoria la autonomía personal que dispone a la asimilación. Entonces, los lazos que ejercen la cohesión no coaccionan la posición adoptada por el espectador, únicamente manifiestan una alternativa viable para la expansión de los intereses propios, modificándolos sólo cuando estos perjudiquen la integración.

Aún así las dinámicas propuestas en un grupo, cualquiera sean sus condicionamientos inclusivos o su dimensión, fortalecen tanto los vínculos entre los aficionados, instándolos al reconocimiento de la estructura grupal (identificando a los miembros por sus identidades específicas manifiestas en sus gustos, comportamientos y apodos), como la empatía con el medio y las múltiples formas que son promovidas para su fruición.

\* Los lenguajes de la identificación. Cuando se es observador de las dinámicas ocurridas al interior de las agrupaciones, dos aspectos primordiales llaman la atención: el primero consiste en la preocupación constante por hallar nuevos contenidos y canales de adquisición que perpetúen y sustenten la afición, y el segundo, es el ambiente emotivo que adorna a las referencias y las expresiones afianzadas en un lenguaje casual.

Puesto que el primer aspecto ya ha sido discutido, nos enfocaremos en los modos de comunicación facilitados como tópicos comunes, tanto del reconocimiento como de la apropiación, comenzando por la identificación de las bases que sustentan dichas formas de expresión como convenciones con significados intrínsecos a un tipo de captación.

El contenido del manganimé en los aspectos compositivos de su estética y argumento se constituye en fuente de una comunicación evocativa. Se podría decir que los efectos más notorios de su consumo regular se evidencian en las manifestaciones que los *otakus* extraen y sintetizan de la captación, convirtiéndose en nociones de referenciación. Entonces, si los parámetros compositivos de una serie son bien conocidos, por la popularidad de sus personajes entre el grupo de aficionados o por los tonos resaltados de su lenguaje gestual, sonoro o tipográfico, en cuanto al trazo y el peso de la fuente<sup>35</sup>, las interpretaciones compartidas tenderán a ser utilizadas en su capacidad rememorativa como complementos de los mensajes habituales. Por ejemplo, las aventuras de las *sailors scouts* de la serie “Bishôjo Senchi Seiramun” (Sailor

---

<sup>35</sup> Marcelo Dematei señala las formas de expresión subjetiva que el autor puede utilizar con relación a la composición, haciendo énfasis en los modos convencionalmente empleados para los cambios de ritmo del relato, acentuando la lectura dramática y modificando por instancias la estructura narrativa, bien sea por las variantes en las viñetas, la tipografía, los globos de texto y los soportes del dibujo como las disposiciones de los planos y del espacio ficcional (Dematei, 1996).

Moon) han sido ampliamente disfrutadas por los aficionados, y las protagonistas resultan ser todo un cúmulo de expresiones emotivas, por lo cual es fácil extraer las actitudes más significativas que, al ser evocadas, inmediatamente trasladan al destinatario a un contexto tácito asociado a la comunicación formal.

Así, las expresiones gestuales y las variaciones en los tonos de voz se toman como alusiones a un personaje o situación determinada<sup>36</sup>, de tal manera que las manifestaciones de disgusto, tristeza, aburrimiento, sueño etc, generalmente estarán mediadas por gestos, imitaciones, frases y señas reunidas en extensos repertorios del lenguaje: una gota trazada al aire o el recorrido de la caída de una lágrima a través del rostro, reproducir los sonidos usuales de las onomatopeyas o el uso de palabras propias del idioma japonés adornadas con los correspondientes tonos de voz, son algunas de las tipificaciones empleadas corrientemente entre *otakus*.

Aún en los espacios virtuales son habituales las adecuaciones de estas conformaciones específicas del lenguaje a los condicionamientos del canal. Existen ciertas convenciones textuales recurrentes y evidentes sobretodo en los medios proporcionados por Internet, como las listas de correo, los foros de discusión o chats, las listas de búsqueda y las páginas especializadas, entre otros, donde no son extraños los °-°, \*.\* , ^\_^ y ˇ-ˇ a manera de representativos de las opiniones personales, cada uno con una interpretación concreta y universalmente compartida<sup>37</sup>, tal y como ocurre con las disposiciones presentes en las participaciones directas.

Pero este repertorio de expresiones continúa creciendo, alimentado por contactos innovadores con otros productos y otras categorías, permitiendo la diversificación y especificación de una dialéctica exclusiva, fortaleciendo a su vez los ambientes discursivos y los intereses conglomerantes de las agrupaciones.

---

<sup>36</sup> Como aduce Eco con respecto a los modelos de la tipificación, que establecen una cierta circunstancia en calidad de significante generalizado, con la capacidad de ser aplicado a cualquier situación cuyas condiciones sean concordantes (1968: 279); por ejemplo el “jingle” de un comercial asociado a una anécdota, más tarde evocada ante un suceso cotidiano equivalente, puede ser referenciado colectivamente al tararear dicho “jingle”.

<sup>37</sup> En calidad de ilustración voy a añadir la siguiente anécdota como significante de las dimensiones alcanzadas por este lenguaje, común dentro del contexto de los seguidores del manganimé. Revisando mis correos electrónicos pendientes, entre ellos los enviados por la lista de la agrupación en la cual yo estaba inscrita, encontré un mensaje proveniente de una aficionada chilena que acababa de integrarse y saludaba a los miembros suscritos haciendo uso de los mismos simbolismos empleados en los diálogos internos. Al amplificar mis exploraciones en comunidades foráneas hallé que el uso de estos simbolismos era generalizado, acuñados como elementos significantes y vinculativos.

\* El intercambio. Como se ha advertido reiteradamente la reciprocidad es un aspecto bien destacado entre las colectividades de *otakus*, por la calidad expansiva que condiciona su sostenimiento y el enriquecimiento de las motivaciones y las conexiones que plantea su naturaleza asociativa. Pero las circunstancias cambiarías no se limitan a los escenarios comerciales y no siempre involucran artículos, sino a un bien más valioso, para algunos, que la mera adquisición y acumulación de objetos: el acopio de conocimientos y experiencias que intervienen en la definición de las realidades que conceptúan su situación como aficionado individual y colectivo. Son reflejos de las expectativas propias y facetas apreciativas en la medición de las motivaciones comunes. Es así como las iniciativas personales que tienen por objeto abordar nuevas perspectivas y explorar los fundamentos del manganimé en su aplicación a las diferentes categorías, están destinadas a convertirse en emblemas del gusto y el compromiso con el medio, al ser expuestas a las opiniones de otros aficionados.

Por lo tanto, se prevé un afán en cuanto a la profundización y la conformación crítica como distintivos de las ópticas individuales, evidenciadas por las caracterizaciones demostradas a la hora de la confrontación conjunta, es decir, que en el momento de manifestar los resultados de sus apropiaciones siempre se hace presente un esfuerzo por revelar las tendencias que cimientan la captación y los motores que estimulan el enfoque en facetas concretas del manganimé: algunos valoran la construcción narrativa, mientras otros prefieren disfrutar de las técnicas de la composición gráfica. Las combinaciones de preferencias pueden ser tan diversas y particulares que se podría decir que son únicas formas de lectura, lo cual favorece, tras el intercambio, la ampliación de las capacidades críticas colectivas.

Sin embargo, la comercialización y todas sus implicaciones asociativas son un importante recurso en la cohesión de los grupos y la mantención del gusto, como apoyo del consumo y de la diversificación de la oferta, ya que, si bien es posible la adquisición, por unos cuantos aficionados, de un número limitado de productos inusuales en el mercado, su reproducción y venta (en el caso de las series de animé compiladas en video cassettes), o el simple hecho de compartirlos con los miembros de la agrupación, acrecienta su acceso e impulsa el acuerdo de ventas mancomunadas.

Por todas las conexiones y los acercamientos que posibilita, se podría concluir que el intercambio es el motor principal de las interacciones y de las estructuras grupales, pues constituye una vía efectiva tanto para la difusión estratégica en ambientes con ofertas de mercado restringidas, como por los contextos que propone en aras de la discusión, a manera de estímulo y gratificación. El manganimé nunca hubiera llegado a contar con tal apoyo entre sus seguidores sino estuviera soportado por las mismas dinámicas que propone para su aprovechamiento, ni hubiera llegado a ser tan apreciado de no ser por la inmensa expectativa que crea el desglose de su composición y la variedad de artículos de

que dispone su fruición. Se podría afirmar que si el manganimé no fuera un medio tan sugestivo y específico en el posicionamiento de su audiencia, estas complejas formas de consumo tampoco existirían.

#### 4.2 EL FUNCIONAMIENTO INTERNO Y LA FRAGMENTACIÓN

Pese a los ideales constitutivos que plantea el compromiso, se evidencian profundas rupturas al interior de la comunidad *otaku*, sobretudo por parte de las asociaciones encargadas de la difusión y distribución de productos del manganimé: Alex de 27 años, hace parte de uno de los grupos comerciantes mas fuertes en el mercado actual del manganimé en Bogotá, asegura que la competencia promueve la sectorización e impide la formación de verdaderas alianzas en pro de eventos y actividades de mayores dimensiones. Así aunque como se señaló anteriormente, una buena parte de los aficionados advierte que la integración del público regular debe estar fundamentada en los propósitos de fortalecimiento de la oferta y del reconocimiento de un gusto desarrollado bajo criterios válidos, estos objetivos no siempre se mantienen tras la consideración de los intereses propios de las agrupaciones difusoras/distribuidoras.

El hermetismo es notable en las agrupaciones, y los movimientos y vínculos de los miembros generalmente se restringen a unos cuantos sectores bien definidos, por lo cual la inclusión se halla condicionada tanto por los aportes participativos, mediados por el intercambio y la consecución de novedades, como por las instancias que faciliten un contacto regular. Así los grupos limitan sus movimientos y contactos a sectores concretos que les sean conocidos y cuyas relaciones con otros aficionados y agrupaciones permanezcan entre sus márgenes: si este se desenvuelve en un barrio específico es posible que extienda sus vínculos a localidades aledañas, sólo traspasándolas cuando un evento importante lo requiera.

De esta manera, el individuo asume una postura desarrollada en espacios concretos y entre un grupo con integrantes permanentes donde cada uno es definido por un rol particular, según las conformaciones de la estructura grupal<sup>38</sup>; desenvolviéndose a su vez basado en ciertos aspectos distintivos, lindantes con la depuración del gusto, desarrollado por determinados aspectos del manganimé y sus elaboraciones figurativas de la forma como quiere ser percibido por los otros *otakus*. Entonces, es común encontrar ciertas referencias a personajes cuyas series reúnen todos los requerimientos para su apropiación como símbolo de identificación; de hecho son patentes manifestaciones directas entre *otakus* a

---

<sup>38</sup> Luft le confiere a todas las formas colectivas una estructura grupal definida como la organización interna y los procedimientos propios de un grupo en cuanto a producción, intercambio y comportamientos seguidos bajo ambientes de convivencia instaurados en pos de la cohesión y la caracterización de los roles individuales (1973: 61-63).

través del uso de apodos, empleados también en espacios virtuales donde son más habituales por los ambientes anónimos que manejan (siendo necesaria alguna idea que se remita a la realidad del usuario). La representación se convierte en un elemento que fija la posición del individuo ante los ojos del grupo, así, el ser asociado por denominativos o por maneras en la actitud y el comportamiento con un personaje o incluso con un género denota una aproximación peculiar y un esfuerzo de caracterización e identidad conciente.

Pero, en razón de esas conformaciones las agrupaciones tienden a concentrarse en grupos limitados de miembros con quienes se ha establecido una relación más o menos prolongada, entre quienes se ha cultivado un gusto común, y junto con ello una relación relativamente cercana, por lo que resulta difícil tratar de transgredir un círculo tan cerrado.

Según lo anterior, tendería a pensarse que la disolución de tales grupos fuera una posibilidad remota, sin embargo su estabilidad es frágil por estar sujeta a las disposiciones del comercio (pues si la oferta es muy reducida, no hay consumo ni estímulos que prolonguen la fruición) y a la persistencia de los intereses de los aficionados. Por tanto, puede suceder que, luego de mantenerse por un tiempo considerable, de repente agrupaciones reconocidas por su presencia dentro de la comunidad *otaku* y por sus iniciativas y patrocinios, súbitamente desaparezcan tras la deserción de sus componentes. Las razones pueden ser muy diversas, algunas asociadas a desgastes en las expectativas que el producto les suscitaba y frustración por las limitaciones del mercado, desviaciones de las motivaciones y desvirtuación del compromiso, inclusión en otras agrupaciones, interés por otras actividades y presencia de determinadas obligaciones que se interponen con su participación; todos estos motivos precipitan el debilitamiento y consecuente ruptura de las estructuras grupales.

Y aunque es probable que luego de la disolución prevalezcan vestigios que se manifiesten en esporádicas reuniones y se pretenda mantener individualmente el gusto a partir de adquisiciones y consumos ocasionales, el entusiasmo en las motivaciones iniciales, es algo que no logrará recuperarse.

Estas circunstancias son aún más patentes en las asociaciones dedicadas a la comercialización, dados los condicionamientos que imponen los intereses lucrativos, que someten a los miembros a un riesgo de inversión común. Por ende, el devenir de las relaciones pasa de ser una situación espontánea y retributiva, a convertirse en una medición de las conveniencias personales que desestima la prioridad de las consignas iniciales que suscitaban su aparición. Cuando los asociados consideran que, en algún momento, las determinaciones o la situación del mercado no les favorece, la descomposición aparece como una alternativa y la agrupación tambalea ante la preferencia de los beneficios propios. Entonces, una gran parte de estas sociedades tiende a tener una duración

limitada, pues llegan a ser reconocidas sólo por fracciones de consumidores, que muchas no alcanzan para sostener las ceñidas bases del capital.

Caso contrario ocurre con los grupos consolidados y ampliamente reconocidos entre la comunidad *otaku*, pues las divergencias no se producen por conflictos en su interior, dado el distanciamiento espacial que beneficia a sectores específicos y evita la monopolización del mercado (y por lo tanto las diferencias que atañen a las preocupaciones de los bienes invertidos no afectan a los asociados), sino que ocurren en el contexto distributivo mismo estimulado por la competencia.

Aunque las sedes y los establecimientos de estas agrupaciones se hallen bien dispersos por toda la ciudad, los esfuerzos por constituir una demanda definida y estable hace que muchas veces se presenten confrontaciones que inciden negativamente en la unificación y la constatación de las dimensiones reales de la comunidad *otaku* (es evidente que no hay consenso en cuanto a la realidad cuantitativa de los aficionados sólo en Bogotá), puesto que en su intento por promover un consumo regular mediante iniciativas encaminadas a fijar aproximaciones, se establecen relaciones bien cercanas entre consumidor y distribuidores. De forma que al trascender a las instancias colectivas del individuo, los vínculos son más semejantes a alianzas que a conexiones informales devenidas de un interés independiente. Por tanto, a la hora de definir los radios de acción de un cierto grupo de difusor, deben ser tenidos en cuenta aquellos círculos de participación adyacentes, en calidad de impulsores y soportes de su incidencia en el mercado: junto a grupos como Ciudad Manga, Neotokyo y Luz Negra existe una estrecha cadena de agrupaciones aliadas que comenzaron siendo clientes y trascendieron incluso hasta aunarse a la conformación inicial del grupo difusor/distribuidor.

Pero el fraccionamiento no resulta únicamente de esta clase de preferencias y proximidades, se requiere mas que la delimitación de territorios y de unos cuantos aliados para esquematizar el panorama actual de la comunidad *otaku*. Teniendo presente que en Bogotá el manganimé no cuenta con una audiencia totalmente masificada, por todas las implicaciones que tal afirmación conlleva, debido a la mutabilidad de las expectativas, las discrepancias en las ópticas personales en cuanto a las motivaciones del compromiso y la captación, y la complejidad de las rutinas adquisitivas, que van desde la acumulación metódica a la intermitencia de la obtención poco selectiva, los papeles de la intermediación en la oferta no se hallan bien estipulados. Sus disposiciones se limitan a la simple distribución, sin la mediación de ningún tipo de estrategias publicitarias, ni la utilización de dispositivos expansivos como representaciones de objetivos concretos, revelando una conformidad con un posicionamiento ejercido unifuncionalmente, que pese a la organización de algunos eventos aislados, aún carece de iniciativas patentes e influyentes en la postura de los *otakus*.



En consecuencia, las circunstancias que debieran guiar e incrementar los propósitos de desarrollo del gusto y del incremento de las capacidades receptoras, de manera que moldeen canales concretos de aproximación, parecen no colmar las necesidades de un público en pleno proceso de crecimiento y orientación. Pues aunque es obvio que se trata de un medio relativamente desconocido, con expresiones novedosas y propuestas, algunas veces, polémicas e irreverentes, ya existe una presencia consciente tanto de sus modos de apreciación como de las carencias que evidencian la necesidad de establecer espacios coherentes con las propiedades de su fruición.

A este respecto deben contemplarse las circunstancias actuales que permiten vislumbrar el futuro del manganimé, en aras de establecer una realidad que precise los condicionamientos previsibles para su subsistencia o desaparición del contexto de consumo bogotano.

#### 4.3 EL PORVENIR DE LA CONTROVERSIA

Desde su aparición, las composiciones gráficas y narrativas del manganimé han generado conflictos que enfrentan a los contenidos, generalmente en una reducción de su influencia efectiva, y el aprovechamiento que de su captación puede extraer la audiencia. Pero, con o sin fundamento, las críticas se han encargado de promulgar generalizaciones muchas veces nocivas que el *otaku* advierte como verdaderas amenazas.

Si bien la conformación ideológica del mensaje no se refiere a formaciones intencionales y únicas de percepción y lectura, es necesario indagar en las categorías y la integridad de las formas expresivas para descubrir la intencionalidad de la composición y evitar superficialidades pues, a tono personal, a medida que realizaba mis aproximaciones al consumo y a las apreciaciones generalizadas del medio, hallé ciertas aseveraciones que devenían de contradicciones entre la imagen cándida y de los personajes y la frecuente crudeza de los desafíos que enfrentan, es decir, que al nivel de un espectador no habituado es evidente un choque entre la imagen angelical de personajes como Asuka Langley (“Neon Genesis Evangelion”) y las brutales tensiones físicas y emocionales a las que es sometida a lo largo de la historia. Esa es básicamente la raíz de los conflictos que predisponen a la opinión pública e incitan a reacciones radicales como la censura; pues no es posible concebir que estudiantes de secundaria se vean involucrados en triángulos amorosos, sangrientas batallas y soeces comportamientos, como situaciones instructivas y ejemplarizantes.

Sin embargo, como se adujo anteriormente, es necesario trascender los hechos volubles para reconocer las auténticas implicaciones del mensaje que revelan una intrínseca tipificación del mensaje a manera de objeto motivante en la narración (relacionada con la gratificación que proporciona la combinación de novedades e

iteraciones, señalada anteriormente). Por ende las perspectivas generales tienden a desvirtuar la forma como los contenidos son entregados sin tener en cuenta las bases constitutivas; entonces el ejercicio de una lectura cimentada en la “trivialidad” de la diversión, despreviene al manganimé de toda conciencia o cualidad moral, pues como afirma McLuhan (1968: 237), las aptitudes formativas del comic y las animaciones y sus canales difusores no sólo son desaprovechados<sup>39</sup>, sino que la suposición de su carencia elimina todo discernimiento y todo esfuerzo de indagación, efectuado por quienes no han desarrollado una facultad de aproximación y lectura, dispuesto en ese sentido.

Tal vez por ello, los aficionados se hallan tan prevenidos con respecto a los comentarios provenientes de la escena pública, a través de los canales masivos convencionales, puesto que afectan tanto las percepciones del manganimé (como forma legítima de entretenimiento y generadora de dinámicas concretas inspiradas por su consumo), reduciéndolas a meras tipificaciones de unos cuantos aspectos notorios, como al aficionado, condenado a defender y defenderse de las superficialidades que hacen de este un gusto fútil y en ocasiones pernicioso a los ojos de la opinión pública; de manera que algunos *otakus* han optado por mantenerlo como un gusto oculto, mientras otros abogan por redimirlo mediante asociaciones establecidas bajo ese único objetivo.

Este último es el caso de Dick Orlando de 19 años, miembro y cofundador de la Asociación Defensora Del Animé en Bogotá, cuyos esfuerzos por evidenciar las adecuadas formas de aproximación y las características propias de un consumo estimulado por cualidades compositivas válidas, han tratado de imponerse por sobre opiniones superficiales.

Pero además de los malentendidos y las generalizadas predisposiciones a efectos sólo conjurados, están las tendencias popularizantes que atañen al sentido de pertenencia de la afición. Cuando una serie, considerada como objeto de culto entre los *otakus*, es difundida sin ningún preámbulo referido a sus propiedades y sin consideraciones con respecto a la audiencia, como ha sucedido últimamente con proyecciones particulares que exponen series de manganimé sin ningún tipo de interés en el análisis o con las programadoras nacionales que evalúan la calidad del producto por los sucesos de audiencia en otros países, sin contemplar ni el contenido ni el tipo de público apto para su comprensión. Hecho que promueve el consumo de artículos relacionados entre zonas indiferenciadas de la población sin la contemplación de sus implicaciones.

La posesión de camisetas, botones y otros accesorios por parte de individuos que desconocen su significado y los lucen sin mayor compromiso que la moda,

---

<sup>39</sup> Marshall McLuhan aduce que “...nunca ha dejado de ser cierto que lo que agrada enseña de modo más efectivo” (1968: 237), de manera que este recurso puede ser aplicado con éxito a cualquier objetivo pedagógico teniendo en cuenta los canales proporcionados por el medio y los gustos del receptor.

provoca reacciones airadas entre los aficionados que perciben en ello un atentado contra las convicciones cimentadas tras años de consumo y participación. Los *otakus* mismos se encargan de mantener el bajo perfil en sus manifestaciones individuales y colectivas con actitudes proteccionistas, y eliminan las inclusiones promovidas por tendencias e intereses pasajeros, determinando la consolidación de un público especializado y con criterios construidos a través de la experiencia.

A este respecto, recién están apareciendo actividades desarrolladas en espacios especialmente destinados para verdaderos aficionados, organizados por los grupos difusores y apoyados por entidades interesadas en la promoción de ambientes creativos e interactivos para la juventud, como lo señalan los objetivos expresados por los proyectos impulsados por el museo de Arte Moderno de Bogotá, la embajada de Japón (Animé Japonés en 35mm), la Radio Difusora Nacional por su espacio (los sábados al medio día) dedicado al *J-pop* y a las bandas sonoras de series y películas, la Alcaldía Mayor de Bogotá por vía del Instituto Distrital de Cultura y Turismo (Cultura en Común) y las alcaldías locales, entre ellos el proyecto Imaginación/Imagen<sup>40</sup> que procuró nuevas dinámicas y acercamientos en las comunidades juveniles de El Tintal, Quirigua y el Tunal, mediante proyecciones de animé, que atrajeron a un considerable número de espectadores. Algunas universidades también se han unido a la causa por iniciativas de los mismos grupos de participación conformados por estudiantes, como el grupo Daigaku Manga de la Universidad Nacional, con sus multitudinarias “Semanas de la Animación Japonesa”, y los círculos de participación Shinanimé de la Universidad Javeriana, Mangaka de la Universidad de los Andes, Dohko de la Universidad de La Salle y Ojmikiha de la Universidad Francisco José de Caldas, con sus ciclos de proyecciones.

Iniciativas particulares parecen aparecer luego de la disolución del club más popular en la escena del manganimé bogotano: Kinema cuya desintegración significó la pérdida de un ambiente exclusivo formado por *otakus* para *otakus*. Pero el vacío fue rápidamente aprovechado por otras asociaciones independientes como el Taller del Comic, luego Taller del Manga, Ciudad Manga y Yakuza y otras escuelas de dibujo especializado en este tipo de estética, junto con propuestas aisladas de arte local, que realizan y comercian con productos inspirados en las composiciones gráficas propias del medio como bases reconocibles para la creación de un estilo local.

Aunque el panorama parece prometedor a los intereses de los *otakus*, y existe una mayoría de opiniones que aducen un inminente fortalecimiento del mercado y la proliferación de seguidores, hay quienes afirman que, teniendo presente que aún

---

<sup>40</sup> Diana Alexandra Varón y Felix Baez fueron lo encargados de llevar a cabo el proyecto Imaginación/Imagen entre las bibliotecas públicas hace un año reuniendo multitudes que asistían a las proyecciones gratuitas, sin embargo al término de este estudio dicho proyecto aún no se hallaba disponible en el archivo de documentación del Instituto Distrital de Cultura y Turismo.

persisten muchas predisposiciones en cuanto a los medios con un uso gráfico de esta clase y que todavía no se cuenta con una lectura más analítica que contemplativa dentro de la población no aficionada, es posible que la fruición sólo se manifieste como una efímera pero interesante curiosidad, cuyo impacto llegue a transformar el punto de vista generalizado, resultando en una comercialización por momentos fortalecida. Pero como los *otakus* advierten: “el mensaje, como la vocación no llega a todo el mundo, ni en todos está el interés de perpetuarlo”.

Aún así, se trata de un gusto naciente, que hasta ahora está sofisticándose según las motivaciones individuales y colectivas; y con el estímulo que deviene de las diferentes formas de captación que inspira, posiblemente llegue a fomentar otras dinámicas e interacciones acordes con las motivaciones constitutivas de la comunidad local, cargadas con una significación y sentido sólo apreciable cuando se es un *otaku*.

## ANEXOS



No.1 Lady Oscar y Maria Antonieta protagonistas de “Berusaiyu no bara” de Riyoko Ikeda (Dokan No.2 Mayo de 1998).



No.2 *Chibis* de los personajes de la serie “Magic Knight Rayearth” del grupo Clamp ( En: [www.geocities.com/Tokyo/Towers/4217/i.html](http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/4217/i.html)).



No.3 Merchandising: Plato del videojuego “Tokimeki Memoriaru”, muñeca coleccionable de la serie “Bishōjo Senchi Seiramun” y publicidad de “Neon Genesis Evangelion” en envases de café. ( En: Dokan No.2 de mayo de 1998).



No.4 Personajes de “Kaze no Tani no Nausicaa” y “Mermelade Boy” hacen notoria la transformación en el diseño de los personajes a través del tiempo, pese a las diferencias estilísticas.(En:[www.Nausicaa.net](http://www.Nausicaa.net) y [www.inst.eecs.berkeley.edu/eng/shrine.html](http://www.inst.eecs.berkeley.edu/eng/shrine.html)).



No.5 Kero o Kerveros es el guardián de las cartas mágicas que Sakura debe reunir. Pero al igual que con otros aliados y guardianes su presencia está más asociada a propósitos pedagógicos como materialización de la conciencia del protagonista. ( En: [www.clalmp.f-2.co.jp](http://www.clalmp.f-2.co.jp)).



No.6 Concurso *cos-play* (de disfraces) en el marco del IV Salón del Manga de Barcelona en 1998 (Dokan No.8 de diciembre de 1998).

## 5 CONCLUSIONES

Las formas de fruición del mensaje, en el caso del manganimé están muy unidas a la postura apreciativa que adopta el espectador y al manejo que la opinión pública le ha dado a su consumo. Si el consumidor encuentra que la composición le es significativa en cuanto al impacto del mensaje y los planteamientos de sus expresiones visuales y narrativas, es posible que se den captaciones posteriores. Poco a poco son fundamentadas nuevas vías de aprovechamiento e interpretación que el individuo mismo elabora en aras del fortalecimiento de su capacidad crítica y aprehensiva.

El manganimé, al igual que el comic, está estructurado como un medio personal de recepción (Hart, 1994: 156), que permite una lectura individual del contenido y la cimentación de percepciones y expectativas que intervienen en la definición de los gustos y las tendencias particulares; aún cuando el animé como medio audiovisual, presente la posibilidad de una captación colectiva, es el sujeto quien moldea sus propios elementos estimativos y juzga al producto, dadas las variables en la sensibilidad del espectador.

Entonces, tras efectuar nuevas aproximaciones que le permitan especificar la calidad del impacto que le proporciona un estilo o categoría, y definir aquello que encuentra más atrayente de los elementos visuales y narrativos, el espectador asimila el mensaje según sus propias impresiones y consideraciones, alcanzando cierta identificación con determinados aspectos del producto: los personajes son una parte integral del establecimiento de esa conexión pero para que esta se lleve a cabo, la concordancia, entre estos y la historia debe hacerse patente, es decir que el interés debe estar fundamentado en la capacidad para procurar un vínculo reconocible entre la representación integral y el sujeto.

Así, si los matices que caracterizan al personaje, fueran muy variados, pero por el contrario existieran incongruencias en el relato, la concordancia se perdería y por ende las posibilidades de la interpretación realizada por el individuo no llegarían a ser significantes y no podría mantenerse el interés en el seguimiento del relato.

De esta manera, para que luego de un contacto inicial (por demás azaroso) se produzca una verdadera afición, el espectador debe establecer cierta empatía con la presentación y el contenido del producto, a través de la interpretación y el reconocimiento de los elementos que le son significativos dentro del mensaje y bajo los cuales se concentra en posteriores consumos, de los que depende en última instancia la apropiación del contenido. De otra forma, aunque exista una disposición a la apreciación de la composición y se cuenten con algunas bases para la valoración de la obra, si no se dispone de un proceso de captación y adquisición regular muy probablemente este no sea más que considerado como un gusto pasajero.



En el caso de Bogotá, esta conformación es exigida con ciertas limitantes que hacen de este un proceso selectivo y a la vez unificador. Pues aunque el animé no es nuevo en la televisión colombiana, el desconocimiento generalizado de sus alcances y cualidades por parte de los canales difusores convencionales y el desdén con el que es percibido su consumo habitual, ha hecho de este un medio recibido fraccionalmente. Los efectos de una distribución clandestina permean el acceso y demandan que las aproximaciones sean realizadas tras un legítimo interés en el manganimé, eliminando las aproximaciones y los consumos incidentales, es decir que son los individuos que poseen cierta experiencia y criterio los que trascienden a fruiciones más complejas y a las dinámicas colectivas y espacios exclusivos como motivadores de nuevas exploraciones y nuevas expresiones devenidas de la afición.

Por lo tanto estas conformaciones no son fortuitas, y aunque la llegada de "Dragón Ball Z" de Akira Toriyama y su inmensa acogida entre poblaciones jóvenes indiferenciadas, hizo pensar en un verdadero "boom" del manganimé en Colombia, el impulso no fue suficiente como para promover un consumo consolidado y reconocido que transformara las consideraciones de la opinión pública con respecto al manganimé, y por el contrario suscitó en muchos espectadores fuertes impresiones pero pocas respuestas efectivas, con relación a indagaciones tendientes a ampliar ese primer contacto. Sin embargo para la minoría que mantuvo las inquietudes iniciales esta serie se convertiría en la puerta de acceso a otras categorías y estilos, cuya búsqueda y escogencia sirvió no sólo como forma de incursión en los canales disponibles para su difusión y distribución, sino como vínculo entre quienes descubrían su afinidad por el manganimé.

Este tipo de conexiones poco a poco se vio fortalecida por el intercambio de artículos, lo que proporcionaba una vía más asequible para adquisiciones y captaciones habituales, al mismo tiempo que incrementaba las relaciones que el individuo establecía con otros aficionados. Poco a poco verdaderos tejidos conectivos surgieron al margen de estas redes retributivas, confiriéndole al individuo la capacidad de acercarse a perspectivas distintas y la posibilidad de fundar o ser incluido en agrupaciones que procuraban vías de acceso sólidas.

Toda esta estructura de captación y obtención fue consolidándose independientemente de las polémicas que para ese tiempo ya habían generado sensaciones de rechazo en la opinión pública, y a pesar de la desidia con la que los medios masivos manejaban las temáticas del manganimé: difundiendo series de contenidos fuertes y narraciones complejas sólo bajo la consideración de sus antecedentes como éxito de audiencia en otros países.

Por supuesto cuando series de culto como "Neon Genesis Evangelion" del grupo Gainax y "Ranma 1/2" de Rumiko Takahashi fueron proyectadas en horarios familiares, se suscitaron sensaciones de indignación por parte de los aficionados,

quienes se sintieron vulnerados y expuestos, a merced de la apreciación pública, la que a su vez, como era de esperarse, rechazó y cuestionó fuertemente tanto a los productos del manganimé, como a su público regular.

De esta manera, estos y otros malentendidos hicieron de las expresiones y dinámicas devenidas del gusto por el manganimé un asunto privado, favoreciendo las manifestaciones internas y la cohesión grupal como únicos espacios para la fruición; los ambientes de recepción y disfrute proporcionaron contextos para los modos de captación y asimilación individuales, que fueron evidenciados en las conformaciones grupales a través de los roles personales. Pues, si bien los criterios de apreciación personales de los miembros de un grupo pueden ser muy diversos, las circunstancias interactivas al contrario de suprimir realzan las individualidades.

El *otaku* no pugna por una popularización del manganimé, aunque algunos actúen a propósito de su reconocimiento y el cambio de postura de la opinión pública, porque eso implicaría afectar su propio sentido de pertenencia y la pérdida de una sensibilidad que consideran exclusivamente generada por este tipo de experiencias. El aficionado basa su consumo en los lazos emotivos que desarrolla con el producto y la composición (centrada en los personajes), y debido a ello siente desvirtuado su compromiso cuando el medio es expuesto a perspectivas ajenas y/o mercantilizado por los canales convencionales.

La percepción emotiva es parte de la lectura, como gestora de la identificación con las formas de la imagen y el relato del mangánime, por lo que el aficionado se siente cómodo ante quienes reconocen esa influencia en su conducta; el rol que juega un individuo es el margen significativo de sus expectativas y los parámetros que mantienen su consumo, la forma como define sus vínculos y como se desenvuelve dentro de la estructura grupal.

En consecuencia, no es gratuita la manera como se constituyen tanto las conexiones como las agrupaciones. Su hermetismo y conformación devienen de las maneras “clandestinas” planteadas por la distribución, la asimilación puramente individual que acoge el mensaje y las expresiones colectivas que denotan un interés común bajo ópticas complementarias. Que pese al fraccionamiento producido por las captaciones segmentarizadas y a los modos de difusión/adquisición definidos por locales distribuidos a lo largo y ancho de Bogotá, puesto que no hay una estructura predominante de consecución o lugares-comunes igualmente significantes para todos los aficionados, si existe un reconocimiento generalizado (por parte de los consumidores) de una comunidad *otaku* en calidad de público especializado y activo.

El mensaje interiorizado y la experiencia personal sensibilizante y emotiva devenida de estos modos particulares de fruición, han servido como fundamento para un tipo de espectador, que halla en su capacidad de asimilación y sus

expresiones dentro de espacios exclusivos, la manera de representarse a sí mismo y a su compromiso como *otaku*.

## BIBLIOGRAFÍA

Adam web: Asociación Defensora del Animé y Manga  
[www.adames.tk](http://www.adames.tk) (España)

Animanga Services  
[www.animanga.com](http://www.animanga.com)

Animé Perú  
[www.geocities.com/Tokyo/Towers/3154/index.htm](http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/3154/index.htm)

BEASLEY, William G.  
Historia Moderna del Japón  
Editora Sur.  
Buenos Aires, 1968

BONILLA-CASTRO, Elsy y Penélope Sehk.  
Mas allá del dilema de los métodos.  
Centro de estudio de desarrollo  
económico (CEDE).  
Universidad de los Andes.  
Bogotá, 1995.

BYKER, Donald y Loren. J. Anderson  
Communication as identification,  
An Introductory view.  
Harper & Row, Publishers.  
New York, 1975.

CANON INCORPORATION  
Exploring Japan: An anthology of photo essay from Canon chronicle.  
Canon Publishig  
Tokyo, 1988

DEMATEI, Marcelo.  
La forma contenida: El lenguaje.  
En: El medio es el diseño.  
Groisman, Martín y Jorge LaFerla.  
Universidad de Buenos Aires.  
Trinidad Impresores.  
Buenos Aires, 1996.

DOOLEY, David  
Social Research Methods  
Prentice Hall  
New Jersey, 1995

DORFMAN, Ariel y Armand Mattelart.  
Para leer al pato Donald.  
Comunicación de masas y colonialismo.  
Siglo XXI Editores.  
Argentina, 1973.

ECO, Umberto.  
Apocalípticos integrados ante la cultura de masas  
Editorial Lumen.  
Barcelona, 1968

Espacio *Otaku*  
[www.geocities.com/Tokyo/Dojo/1222](http://www.geocities.com/Tokyo/Dojo/1222) (México)

GARCÍA, Canclini, Néstor.  
La globalización imaginada.  
Editorial Paidós.  
Buenos Aires, 1999

GUBERN, Román.  
La Mirada opulenta: Exploración de la  
iconósfera contemporánea.  
Editorial Gustavo Gili S.A.  
Barcelona, 1987.

HART, Andrew.  
Understanding the media.  
A practical guide.  
Routledge, London, 1994

HERZOG, Thomas  
Research methods in the social science.  
Harper Collins College Publishers  
New York, 1996

HIRSUH, Kenneth W.  
Media, violence and audience behavior.  
En: Mass, media and society.  
Wells, Allan.  
Lexington books.  
Massachusetts, 1987.

IRIARTE, Gregorio y Martha Orsini.  
Realidad y medios de comunicación.  
Técnicas e instrumentos de análisis.  
Ediciones Paulinas.  
Bogotá, 1993.

LUFT, Joseph  
Introducción a la dinámica de grupos.  
Editorial Herder. Biblioteca de Psicología.  
Barcelona, 1973

MARUME, Kurando  
De bola de dragón a juventud de dragón  
En: Look Japan Mayo de 1997  
Look Japan Publishing, Tokyo

MASOTTA, Oscar.  
Reflexiones sobre la historia.  
En: El medio es el diseño.  
Groisman, Martín y Jorge LaFerla.  
Universidad de Buenos Aires.  
Trinidad Impresores.  
Buenos Aires, 1996.

MASOTTA, Oscar.  
Reflexiones presemiológicas sobre la historieta: El esquematismo.  
En: Lenguaje y comunicación social.  
Ediciones Nueva visión.  
Buenos Aires, 1971.

MALTIN, Leonard.  
Of mice and magic: A history of American cartoons.  
New American Library  
New Jersey, 1980

MCLUHAN, Marshall.  
Itinerario de los medios de comunicación  
En: El aula sin muros: Investigaciones sobre técnicas de comunicación.  
Editado por Edmund Carpenter y Marshall McLuhan.  
Ediciones sobre cultura popular S.A.  
Barcelona, 1968.

Meganime, lo mejor de la animación japonesa  
<http://meganime.metropoliglobal.com> (Chile)

MENDOZA, Andrés  
El manga en Europa  
En: Dokan No.4 Julio de 1998  
Ares Informática, Barcelona

MUÑOZ, Lázaro  
La opinion de Lázaro: "De los malos"  
En: Dokan No.5 Septiembre de 1998  
Ares Informática, Barcelona

NISHIMURA, Kunio  
Tema de portada: Luna Marinera  
En: Look Japan Mayo de 1994  
Look Japan Publishing, Tokyo

ORTIZ, Miguel Angel  
Un intento de movilizar a los *otakus*: La MLM y la ADAM  
En: Dokan No.3 Junio de 1998  
Ares Informática, Barcelona

*Otaku* World (U.S.)  
[www.otakuworld.com](http://www.otakuworld.com)

POSTMAN, Neil.  
Divertirse hasta morir:  
El discurso público en la era del  
"Show business".  
Ediciones de la tempestad.  
Barcelona, 1991

Programa el Club del Anime (Argentina)  
[www.elclubdelanime.com.arg](http://www.elclubdelanime.com.arg)

SCHRAM, Wilbur.  
How communication works.  
En: Mass, media and society.  
Wells, Allan.  
Lexinton books.  
Massachusetts, 1987.

SCHODT, Frederik.  
Manga manga! The world of Japanese  
comic.  
Kodansha International, Ltda.  
Japan, 1983.

SHÔGUCHI, Yasuhiro  
Shiori en mi mente  
En: Look Japan Septiembre de 1997  
Look Japan Publishing, Tokyo

TAKAYAMA, Hideo  
Del Hula Hopo a los pollos digitales: juguetes japoneses en la era de posguerra.  
En: Look Japan Julio de 1997  
Look Japan Publishing, Tokyo

Tomodachi  
[www.tomodachi.ml.org](http://www.tomodachi.ml.org)