



UNIVERSIDAD DE CHILE

INSTITUTO DE LA COMUNICACIÓN E IMAGEN

ESCUELA DE PERIODISMO

IDENTIDADES CULTURALES EN TRANSICIÓN: LA IDENTIFICACIÓN SOCIAL AL INTERIOR DE LA COMUNIDAD OTAKU EN CHILE

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO DE PERIODISTA

CARLA ESPINOZA GUTIÉRREZ

PROFESOR GUÍA: RAFAEL DEL VILLAR MUÑOZ

SANTIAGO, CHILE
JULIO DE 2015

TABLA DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN:.....	2
A TRAVÉS DE LA PANTALLA.....	2
Un multiverso de contenidos: Adaptaciones y apropiaciones	4
CAPÍTULO I.....	9
LOS HIJOS DE OSAMU TEZUKA	9
1. El Club de los Otaku.....	14
2. Cuando la pantalla quiere reflejar	21
3. “Tata” Kisame: Del videoclub a la Comic Con.....	23
3.1 Sentirse otaku.....	30
CAPÍTULO II.....	39
LA TRANSICIÓN	39
1. La narrativa a través del espejo: Polaridad occidental vs. Interconexión oriental.....	43
1.1 Japóanimación: Donde el funcionamiento cultural se hace argumento	47
2. Herencia y nuevas generaciones: La relación entre senpai y kôhai.....	47
2.1 Series de culto y producciones actuales: El foco que enfrenta a generaciones.....	50
3. El Game Master: <i>Mainstreamers</i> , <i>posers</i> y la acumulación del saber	59
CAPÍTULO III.....	73
UN PUNTO DE ENCUENTRO:.....	73
IDENTIFICACIÓN DENTRO Y FUERA DEL CIBERESPACIO.....	73
1. Optimizar el espacio	77
1.1 Anime Matsuri School: La moda de las convenciones temáticas.....	80
2. Día Internacional del Cosplay: el primer encuentro masivo de cosplayers chilenos.....	84
3. Ren Hikari: A través del espejo y de la pantalla a la tela.....	87
3.1 AFLA: El cierre de un ciclo	95
3.2 Fan Viña: La apropiación del espacio.....	99
CONSIDERACIONES FINALES:	105
IDENTIFICACIÓN CULTURAL Y RESEMANTIZACIÓN DE CONTENIDOS	105
1. Resignificar.....	106
2. Identificar(se).....	107

INTRODUCCIÓN: A TRAVÉS DE LA PANTALLA

Las imágenes tienen una presencia constante en la vida moderna. Permanentemente, nos encontramos a merced de una interminable secuencia de estímulos cuya intencionalidad no siempre es clara. Los recursos icónicos de mecanismos tales como la publicidad y la propaganda tienen la capacidad de hablar directamente a nuestro inconsciente, convenciéndonos de que *necesitamos* uno u otro producto e incluso cambiando nuestro punto de vista sobre un tema específico.

Con el desarrollo de nuevas tecnologías, que las dotaron de movimiento, el poderío de las imágenes pareciera haberse superado a sí mismo. Sin embargo, uno de los alcances más enigmáticos se encuentra sin duda en su capacidad de establecer nexos con los propios sujetos. Por ejemplo, no es raro ver cómo el espectador de una serie de televisión especialmente apasionante sufre, se emociona e incluso empatiza con los protagonistas. Dentro del público infantil y juvenil, un personaje particularmente atractivo se transforma sin esfuerzo en un ídolo digno de imitación. Esta conducta, si bien a un nivel bastante más refinado y complejo, se replica de manera constante al interior de la comunidad otaku chilena.

Existe una relación latente entre la visualización de imágenes en secuencia y el inconsciente. Dicho vínculo ha sido explorado en diversos estudios, siendo Christian Metz -padre de la semiótica audiovisual- el primero en abordar este tema como problemática. De esta manera, los procesos cognitivos que el sujeto perceptivo lleva a cabo al momento de la visualización son conducentes a distintas formas de identificación que invaden el plano de lo social. El resultado es un choque cultural entre

oriente y occidente que ha evolucionado durante los últimos años gracias a la masificación de la cultura y la animación de origen japonés en nuestro país.

Lo anterior es llevado a un plano de realidad social a través de la transición que ha ocurrido desde el fanático “old school” y aquel más “joven”. Las razones son muy diversas, pero sin duda el principal factor es la globalización como factor de inmediatez y facilidad para acceder a los contenidos. Ahí donde el otaku mayor de 25 años sólo podía obtener nuevas series y mercancías buceando entre grandes cantidades de objetos y películas en VHS del famoso mercado “Persa”, los nuevos fanáticos pueden descargar decenas de nuevas historias con apenas un *click* gracias a los archivos *torrent* y las numerosas comunidades virtuales que las suben a la web.

Lo mismo ocurre si desean adquirir *merchandise* oficial de sus series favoritas. Si bien el popular “Eurocentro”, como comprobaremos más adelante, sigue siendo un gran foco de reunión para esta comunidad, hoy en día cualquier persona con una tarjeta de crédito puede comprar y recibir directamente en su casa objetos de todo tipo traídos directamente de Japón, algo inalcanzable para el fanático promedio de antaño. De ahí, quizás, nace esta rivalidad generacional en la que se enmarcan los relatos que componen el presente texto.

Sin embargo, aun con las diferencias propias de la edad y los gustos personales, veremos que se trata de una colectividad donde prevalece un sentido de pertenencia que se rehúsa a la segregación etaria. Más allá de la forma o la facilidad con la que se consumen los productos alusivos a este tipo de animación, persiste una cohesión, anclada a un espacio físico indeterminado, capaz de articular a esta comunidad y

mantenerla en el tiempo. Se trata de un punto de encuentro transversal, donde las diferencias generacionales pierden momentáneamente su relevancia.

Distintos factores, principalmente económicos, han impedido que la versión chilena de la comunidad otaku se establezca con la misma propiedad que su maestra nipona. Si bien en nuestro país no existe un centro neurálgico que reúna “todos los intereses y a todos los interesados”, la necesidad de convergencia se ha hecho patente en la construcción del “evento” o convención de anime como principal instancia de socialización. Su carácter y conformación básica se ha adaptado y mutado a la par con sus ocupantes, de manera que se ubicará al centro de esta narración como principal eje sobre el que se moverán los protagonistas de esta historia.

Un multiverso de contenidos: Adaptaciones y apropiaciones

La globalización, ese complejo mecanismo del que parecen emanar tanto los avances en materia comunicativa como las problemáticas en términos de lo social, tiene aquí una incidencia mayúscula. Sus alcances a la cultura han permitido la entrada de un flujo virtualmente interminable de contenidos diversos y disímiles. En el caso de la animación japonesa, su entrada al país estuvo marcada por reacciones tan opuestas como los *background* culturales de las partes involucradas.

La presencia de la japoanimación en la televisión chilena, principalmente en señales abiertas, trajo consigo altísimos *ratings* que traspasaron segmentos tanto etarios como sociales. Simultáneamente, desde el principio una gran parte de la población nacional miró con cierta desconfianza a estos particulares dibujos animados de ojos exageradamente grandes. Pese a esta relativa desconfianza de sectores más

conservadores -alimentada por una seguidilla de desafortunados casos que detallaremos más tarde- la potencia con la que esta nueva tendencia golpeó a un público acostumbrado a contenidos mucho más limitados llegaría a expandirse para crear un complejo escenario multimedial.

A diferencia de la animación occidental, que no suele expandirse más allá de la pantalla, la producción de juguetes y algunos videojuegos, su par oriental tiende a la proliferación en una cantidad extremadamente amplia de formatos: *“La Japóanimación no agota el formato del video, sino que se interconecta con el Comic, Internet, Compact Disc, CD Rom, Video- Juegos, más una gama variada de objetos de merchandising, como poleras, afiches, cuadernos, autoadhesivos, etc.”* (Del Villar, 2001, p.1).

Lo que es más, incluso dentro de cada categoría es posible encontrar una multitud de subgéneros. Por ejemplo, el mundo de los juegos de video japoneses tiene una gran cantidad de variaciones entre las que se cuenta la novela visual para PC, los RPG o *Role Playing Game* -donde los participantes asumen la identidad de los personajes- y los populares *Eroge*, que se caracterizan por una temática y jugabilidad¹ que privilegian el erotismo o directamente la pornografía.

De esta manera, la gran diferencia que ostenta el mundo de la animación japonesa respecto de objetos culturales similares es el alto grado de especialización que está presente en su interior. Esto se materializa en la gran cantidad de tiendas exclusivamente dedicadas a uno u otro formato de este complicado multiverso, establecimientos que se han replicado en nuestro país en conjunto con varias otras

¹ Término que hace referencia a las instrucciones, reglas y objetivos de un juego de video.

instancias y mecanismos. Así, la naturaleza de micro-cultura que ostenta este movimiento cultural es un rasgo que queda validado en su capacidad de construirse y extenderse a través de una variedad de formatos. No obstante, su complejidad no se detiene ahí.

Más allá de las extensas referencias que configuran el mundo de los otaku en su origen, con su exportación a otras partes de mundo dichas consideraciones deben conjugarse con la identidad local. El producto es un nuevo sistema de significación, en cuyo centro se encuentra la comunidad de fanáticos chilenos como principales actores y reactores de la construcción identitaria que los alberga. En términos prácticos, se pueden apreciar manifestaciones como la organización de convenciones en torno al universo de la japoanimación. El surgimiento de eventos propios como la reconocida Fan Viña, Anime Festival -el que posteriormente agregaría “Latinoamérica” a su nombre- Otaku Usach y muchas otras instancias que intentan emular a las mundialmente reconocidas Jump Fest² o Comiket³ de Japón son la prueba de que se trata de una micro-cultura que no ha sido simplemente imitada, sino que ha requerido de una constante adaptación.

Así, es claro que el fenómeno de la animación japonesa en Chile y la comunidad resultante de su importación dio lugar a una seguidilla de apropiaciones y re-significaciones que le permitieron adaptarse a su nuevo hogar. A partir de esto, se generan una gran cantidad de interrogantes: ¿De qué manera se consigue dicha

²Convención dedicada tanto a la animación como al manga, los videojuegos y los muchos soportes de la micro-cultura. Los lanzamientos más importantes del año se realizan aquí.

³ Nombre abreviado de “Comic Market”. Se trata de una convención japonesa que se realiza dos veces al año y que reúne lo mejor de la creación del manga *amateur* (dojinshi). Su importancia lo ha transformado en una ocasión que congrega a gran parte de la comunidad de aficionados ya que se puede adquirir mercancía relacionada, además de nuevas publicaciones de cómics.

apropiación, considerando las abismantes diferencias culturales entre oriente y occidente? ¿Cómo es posible que cientos de jóvenes se reúnan en torno a un producto multimedial determinado por códigos tan ajenos a sus propias realidades? ¿De qué manera son capaces de adaptar la gran variedad de formatos a sus propios intereses?

El trabajo expuesto a continuación, realizado a partir de relatos, experiencias personales y observaciones en terreno, es un intento por dilucidar cómo opera la identificación cultural al interior de la comunidad otaku chilena: su estructura interna, motivaciones y re-significaciones hechas a partir del molde original.

Debido a las distintas transformaciones que este movimiento ha sufrido con el tiempo, es posible detectar tres fases de gran relevancia para su configuración final. Los inicios, la transición y el panorama contemporáneo de la comunidad de fanáticos de la japoanimación y sus múltiples soportes son los tres momentos más distintivos en su trayectoria. Puesto que cada período tuvo como principales actores a una generación específica de aficionados, resulta lógico permitir que sean sus testimonios los que den ritmo a esta historia.

A lo largo de tres capítulos principales, aparejados a su vez con tres protagonistas afines, la presente narración tiene como finalidad iniciar un viaje a través de la tradición de esta comunidad cultural. Desde sus fragmentados inicios, plagados de prejuicios y malos entendidos, hasta un presente mucho más cómodo y mejor articulado. Todo esto, sin restarle importancia a aquella etapa de crecimiento, ajustes y enmiendas por la que debió atravesar la actualmente bien aceiteada maquinaria otaku. Los personajes que serán introducidos a continuación encarnan dichos procesos: toda

la complejidad, la terminología y los desafíos que ha debido enfrentar esta colectividad son llevados a la realidad por medio de sus experiencias y anécdotas.

Tal y como comprobaremos dentro de algunas páginas más, el otaku chileno participa activamente en la construcción de su propio entorno micro-cultural. Es a partir de sus vivencias que han podido determinar la dirección del progreso, con el fin de trabajar en pos del mismo. Considerando que se trata de una forma de identidad cultural y social que se encuentra instalada en Chile hace décadas y que además grafica un proceso de carácter semiótico a través de un comportamiento observable socialmente -la identificación de los fanáticos con la cultura y/o los personajes de la japoanimación- es prudente su investigación, a través del relato de sus protagonistas, como forma de analizar y comprender un proceso social de carácter actual.

CAPÍTULO I

LOS HIJOS DE OSAMU TEZUKA

La década de los sesenta marcó el inicio de una época de bonanza para los nipones. El llamado “Milagro Japonés” trajo consigo un crecimiento económico que comenzaría con un nada despreciable cinco por ciento. Este clima de prosperidad hizo lo propio para impulsar una gran cantidad de actividades y rubros, los que más tarde empujarían a Japón hasta la cima desde donde superó sin problemas el producto interno bruto de todos los países de Europa Occidental. Una de las industrias que se vieron más beneficiadas de este ambiente de seguridad económica fue la de la animación, que encontraría su origen y crecimiento más acelerado durante este período dorado.

En 1961, el manga -cómico de publicación mensual tradicional de Japón, que abarca una amplia gama de temáticas y géneros- “Tetsuwan Atom” de Osamu Tezuka vería la luz de la pantalla chica a través de su primera versión animada. Conocido en occidente como “Astroboy”, la ópera prima del autor narra la historia de un niño-robot que poseía una fuerza prodigiosa. La primera serie basada en esta historia fue producida en blanco y negro en 1963, alcanzó los 193 capítulos y pronto se transformó en una obra de carácter esencial. Tanto, que la sucederían dos *remakes* en 1980 y 2003, ambos con dos temporadas y un total de 50 episodios cada uno.

La vitalidad y destreza del personaje parecía haber contagiado a la carrera de su creador, a quien actualmente se lo conoce como el Dios del Manga. Así, si bien los vestigios de plenitud monetaria nipona no superarían al último lustro de los ochenta, el mundo de la historieta y producción audiovisual animada japonesa parece vivir en una eterna época de oro.

A partir de la salida al aire de las aventuras de Atom, el adorable androide de Tezuka, una gran cantidad de historias que mensualmente circulaban en papel comenzaron a aventurarse con la narración en movimiento. Considerando la amplitud de escenarios, personajes y argumentos que eran llevados al dibujo por los *mangakas* –artistas dedicados a la creación de personajes y tramas de las historietas- pronto se configuró un universo de géneros, subgéneros y estilos extremadamente diverso. Y claro, como ningún producto puede prosperar sin un consumidor fiel, los aficionados no tardaron en aparecer.

Con la expansión del manga y su versión animada, se creó y definió un público de gran amplitud a partir de los seguidores más antiguos de las publicaciones en revistas, al que se le sumó un cúmulo de nuevos interesados a través de las producciones para televisión y vídeo. Estos fanáticos, que presenciaron el nacimiento del anime a partir de su incubadora de tinta y papel fueron conocidos como los primeros *otaku*. La terminología acuñada por el columnista y editor Akio Nakamori sería la clave para determinar las constantes variaciones en los significados asociados a esta denominación.

La palabra, originalmente un adjetivo despectivo del idioma japonés, pronto comenzó a adquirir una connotación negativa ya que los aficionados al género solían llevar una vida retraída y poco sociable, puesto que sus intereses estaban dirigidos a la virtualidad de los dibujos animados. Esto, que pudiera sonar inofensivo, se torna especialmente grave al interior de la hermética sociedad nipona donde se respetan de manera incondicional tres grandes pilares fundamentales. Se trata de la *educación*, el *consumo* y la *información* (Perillán, 2009, p. 16), aunque no necesariamente en ese

orden. El nacimiento de un sujeto que permanentemente se margina de estos tres roles sociales no puede sino representar un esfuerzo, aunque característicamente pacífico, por rebelarse en contra lo establecido. Sin embargo, no fue hasta 1989 que el término se alzó como un verdadero peyorativo social con el caso de Tsutomu Miyazaki, el sangrientamente célebre Otaku Asesino.

Dado que este sujeto contaba entre sus hobbies la lectura de manga y el consumo de animación japonesa y videojuegos, -de hecho, en su recámara se encontraron cantidades extenuantes de material alusivo a esta temática- se comenzó a hacer una trágica asociación del término con una conducta psicopática. Sin embargo, la mala fama de la denominación y los mitos urbanos que se le comenzaron a implicar a la producción gráfica y audiovisual no bastaron para frenar el avance de esta tendencia ni su expansión a otros países e incluso continentes. En palabras del profesor de ciencias de la información y comunicaciones, François Jost: *“El caso de los dibujos animados japoneses es aún más impresionante: condenado por los padres en los años 80, ellos son hoy reivindicados por aquellos que han sido nutridos por una contracultura, federando el conjunto de una clase de edad”*. Esta afirmación hace referencia a la formación de la comunidad otaku nipona como movimiento contestatario que buscaba enfrentarse al modelo social clásico de la sociedad japonesa.

Ahí donde el adulto promedio japonés “chapado a la antigua” se concentra en producir, consumir y cumplir de la manera más eficiente posible su rol dentro de la sociedad, el otaku original se desentiende de la realidad social y opta por una participación virtual (Perillán, 2009, p.11). Esta conducta poco hizo por mejorar la

opinión popular sobre los aficionados, sin embargo al menos la gran mayoría de las connotaciones negativas parecen haberse quedado en la cuna de esta tendencia.

Dada la estratificación de su público en segmentos etarios, temáticos y de género, el manga, como gestor de los productos derivados en animación y juegos de video, pareciera tener algo para todos. Actualmente existen dos grandes categorías en base a las cuales se produce el material y se encuentran determinadas principalmente por una distinción de género binaria. A partir de estos ejes las clasificaciones se especifican según la edad.

Está el *yonen* o *kodomo* para infantes de edad preescolar; por su parte el *shonen*, con temáticas de acción y aventuras, es para los niños mientras que el *shojo*, que se caracteriza por historias románticas, para niñas. *Seinen* para los hombres jóvenes, pudiendo incluso albergar distintos grados de erotismo, *josei* para mujeres jóvenes y para adultos en general simplemente *seijin*. Con este nivel de especificidad prácticamente imposible no encontrar al menos una historia, un argumento o un grupo de personajes que no llamen la atención hasta del lector más severo.

Si bien estas precisas clasificaciones fueron absolutamente obviadas cuando la animación japonesa hizo su debut en Chile, es importante considerar la escrupulosidad con la que los nipones clasifican todo lo que producen. En el caso de las obras audiovisuales, novelas gráficas y juegos de video, todo se encuentra debidamente etiquetado con una taxonomía que ha caracterizado a esta milenaria cultura desde sus inicios. Aun cuando hoy en día muchos de estos géneros se cruzan y atraen a un

público diferente del objetivo, ofrecen una guía que permite saber perfectamente con qué se encontrará el lector o espectador.

Más allá de las barreras culturales, este formato del cómic y su adaptación móvil han logrado conquistar a un público muy distante, que poco sabía sobre las condiciones económicas que dieron forma a su auge. En Chile, la propuesta televisiva nacional está conformada hasta el día de hoy por seis estaciones cuya envergadura y recursos les permiten tomar una posición importante a la hora de configurar la realidad chilena al interior de este medio de comunicación. La totalidad de ellas emitieron entre los ochentas y la actualidad series de animación japonesa en horarios familiares, -como adelantábamos, independiente de su contenido visual y argumental- siendo el canal Chilevisión el líder en emisión de estos contenidos durante los noventas con un porcentaje de 39.9 por ciento (Fajnzyliber, 1999, p.76).

En esta época comienzan además a circular entre los fanáticos más acérrimos los *Original Video Animation*, conocidos como OVA, cuyo lanzamiento directo al VHS les permitía abordar temáticas que habrían sido censuradas por la dogmática televisión japonesa. Esto se debió a que, en sus orígenes, este formato era producido por compañías independientes que no tenían la obligación de atenerse a las normas del mercado ya formado. Claro está, dicha característica les garantizó una acogida más que cálida entre los fans chilenos que pese a la distancia lograban hacerse con el inédito material.

Considerando que la producción animada proveniente de Japón ocupó un porcentaje significativo de la totalidad de los programas de dibujos animados emitidos

en Chile a partir del año 1990 es imposible ignorar el hecho de que se trata de una tendencia que lleva ya un par de décadas instalada entre nosotros. Si bien es importante hacer notar que la terminología que existe detrás del término otaku opera en nuestro país de una forma diferente a la que lo hace en su cuna nipona, es innegable que el concepto aplica para describir a una población que consume japoanimación y manga de manera activa y constante.

¿Qué otros rasgos describen al aficionado chileno? ¿Qué tiene la animación oriental que sigue generando una gran cantidad de espectadores de diversos grupos etarios? Los relatos que se construirán más adelante en formato crónica intentarán arrojar algo de claridad sobre la identidad del otaku nacido a este lado del mundo, así como sobre las principales diferencias generacionales que existen al interior de esta comunidad cuya expansión y desarrollo se han mantenido en perfectas condiciones de salud a través de los años y los siempre cambiantes formatos ofrecidos por la tecnología

1. El Club de los Otaku

La gestación y nacimiento de este grupo de fanáticos no fue casual. Las circunstancias de la incipiente programación infantil disponible en los canales nacionales, particularmente en Chilevisión durante el último lustro de los 90's, dio paso a la importación de contenidos desde el extranjero. Se trató de caricaturas y series animadas pensadas para suplir la demanda por un espacio en la parrilla programática para el público menor de catorce años. De esta manera, existiendo una plataforma de

fácil acceso a este tipo de animación como lo es la televisión abierta, no resulta extraño que se haya generado un interés por este producto en el público chileno.

Así, la televisión nacional abrió una primera puerta para la entrada de las series de anime. Se trató de la apertura principal para este género como producto de consumo masivo y funcionó entre 1994 y 2004 durante el horario de la mañana y posteriormente de la tarde. “El Club de los Tigritos” fue el nombre del espacio televisivo producido por Chilevisión, en el cual se presentaron una treintena de animes en formato doblado. Algunos de los títulos más famosos incluyen Sailor Moon, Los Caballeros del Zodíaco, Dr. Slump, Ranma ½, HunterxHunter, Tenchi Muyo, Samurai X, Neon Genesis Evangelion y muchos más.

La totalidad de las series de japoanimación emitidas durante este espacio doblaron el número -y rating- a aquellas que venían desde los Estados Unidos, un hecho que pareciera sentar un precedente respecto a los gustos del espectador infantil y adolescente chileno. En esta línea, series como Dragon Ball⁴ y Pokemon⁵ se probaron como las preferidas por el público acaparando un 3.8 y 3 por ciento de la audiencia global respectivamente -considerando tramos etarios entre los 4 y los 9 años y entre los 10 y los 14 años de edad- (Del Villar, 2003, p. 397).

La diferencia de edad se alza como un factor relevante en el consumo de este tipo de contenidos audiovisuales. Estudios han demostrado que el interés por dichos

⁴ Saga escrita y dibujada por Akira Toriyama. Se trata de una de las series de japoanimación más prolíficas de la historia. Narra las aventuras del guerrero saiyajin Goku, quien constantemente debe enfrentar a poderosos enemigos para proteger la Tierra. Tiene múltiples continuaciones en Dragon Ball Z, Dragon Ball GT, Dragon Ball Z Kai y la recién estrenada este 2015, Dragon Ball Super. Además cuenta con 18 películas -incluido un título estrenado este año-, una decena de especiales y OVA's.

⁵ Franquicia que se inicia con una serie de videojuegos para luego saltar al manga y posteriormente al anime, el cual se ha desplegado en cinco generaciones. A la fecha cuenta con más de mil episodios.

productos es inversamente proporcional a la edad de los espectadores en cuestión (Del Villar, 2003, 2004; Fajnzylber, 2002). Esto, con algunas reservas. Las mujeres entre 25 a 29 años experimentaron un alza en el nivel de afinidad con las series de animación. Por el contrario, no se presentan grandes diferencias en términos de género. Únicamente entre los diez y los catorce años, el público masculino consume más que su par femenino.

Sin embargo, la importación de contenido animado nipón que hacían las estaciones televisivas pronto dejó de ser suficiente para abastecer la demanda de los recientes grupos de fanáticos que se desvivían por seguir las historias de sus personajes favoritos capítulo a capítulo. Cuando la incipiente comunidad otaku acabó por agotar los recursos de los canales de televisión, se dio paso a la creación de nuevos espacios de intercambio de contenidos en lo que fue una respuesta social gestada y mantenida únicamente por sus participantes.

Como respuesta a esta súbitamente imperiosa necesidad de obtener nuevas series en mayor número en una época donde las descargas *peer to peer* todavía no eran de uso masivo, se gestó una forma de interacción que tendría consecuencias a nivel social. Siendo la época noventera una década análoga por definición, la obtención e intercambio de material audiovisual -y, más tarde, de *merchandising*- sólo podía realizarse a través de la compra, venta y arriendo de VHS.

Con eso, pronto surgió una especie de comercio itinerante en distintos sectores de la capital y algunas de las principales ciudades del país. Sectores de Santiago como el paseo Ahumada, específicamente en la galería Eurocentro, se transformaron en

verdaderos espacios para la convivencia e intercambio de series en formato video. El centro comercial Persa Bío Bío también adquirió notoriedad por este tipo de mercancías, lo mismo que el Portal Lyon en lo que respecta a la venta de manga (Del Villar, 2004, p. 4).

La razón del éxito de estos pequeños y medianos comercios no es menor. Frente a la potencia de las grandes tiendas y del comercio por departamentos, lo más lógico sería pensar que estas propuestas económicas fracasarían con el tiempo, víctimas de una competencia donde el poder de adquisición lo es todo. No obstante, esto no ocurrió. La razón del triunfo de las galerías antes mencionadas yace en su especificidad. Este concepto no es menor para el otaku, independiente de su territorio u origen. El verdadero fanático siempre está informado respecto a la gama de productos disponible en relación a la serie o manga que más le gusta. Si se han editado películas, o episodios directo a VHS -conocidos como OVA- ellos lo sabrán y exigirán un conocimiento igualmente específico de parte del vendedor.

Como las grandes tiendas realizan contrataciones de personal sin especificar estos conocimientos como requisito, ir en busca de un producto o *merchandising* específico a un comercio como Falabella o Ripley resultaría ser un ejercicio de paciencia para cualquier otaku que se precie. En otras palabras, es imposible encontrar vendedores de *retail* con conocimientos completos sobre la calidad de una figura, réplica, película, etc. Por otro lado, las tiendas especialmente dedicadas a este rubro son atendidas no sólo por expertos en el tema, sino que se trata de aficionados por cuenta propia.

Así, la preferencia del consumidor entendido queda irrevocablemente radicada en las pequeñas tiendas del centro de la capital. Pero aquí, además, surge un nuevo concepto. Ahí donde se forma un espacio de intercambio entre personas con intereses afines, inevitablemente se genera una micro-cultura en torno al gusto y la dedicación por la animación japonesa, el manga y los amplios subtemas que se desprenden de ellos.

De esta manera, el de los otaku es un club muy variado que podría perfectamente adquirir el status de universo o mundillo por cuenta propia. A partir de los macro temas del manga y su realización animada audiovisual, con el tiempo han surgido nuevas áreas de interés para los fanáticos estando siempre asociadas a la cultura y las costumbres provenientes del País del Sol Naciente. La adaptación de distintas modas, costumbres y dinámicas es algo cada vez más común entre los aficionados chilenos.

Uno de los subtemas más potentes es el *cosplay*, abreviatura para el anglicismo *costume play*. Se trata de una tendencia que data de los 70's en Japón, pero cuya presencia se comenzó a sentir en Chile hace menos de una década, por lo que su auge queda bajo el dominio de las nuevas generaciones. Su significado evoca la acción lúdica de disfrazarse, acto que los otaku llevan a cabo con la rigurosidad que los caracteriza.

La autenticidad es un ingrediente clave a la hora de desarrollar un atuendo que busca imitar a la perfección a sus personajes favoritos. Si bien el objetivo inicial estaba relacionado con una forma de juego, actualmente se ha transformado en una verdadera

disciplina que llega a ofrecer incluso actividades remuneradas. En este ámbito, Twitter y Facebook se alzan como grandes plataformas que impulsan esta actividad a través de la posibilidad de compartir fotografías y crear perfiles de *cosplayers*, donde es posible incluso asumir la personalidad del personaje en el ciberespacio, algo que se conoce como *role playing* o simplemente “rol”.

Las competencias organizadas en torno al *cosplay* tienen lugar durante las convenciones o ciclos dedicados a la animación japonesa y el manga. Se trata de programas coordinados por comunidades de fanáticos organizados, que han encontrado en la producción de eventos una verdadera carrera profesional. De esta manera, simplemente en base al gusto por la lectura de historietas y el visionado de series animadas traídas desde Japón se han generado una serie de subtemas con sus propios espacios de intercambio.

Por ejemplo, los *cosplayers* compran, venden e intercambian materiales para sus disfraces a través de tiendas virtuales con base en Facebook. Mientras que las comunidades productoras de eventos se dedican a publicitar ciclos y convenciones a través de plataformas similares. De la misma manera, los foros parecen ser un punto de convergencia para la comunidad transversal, ya que en cada uno existe la posibilidad de discutir y opinar. Esto permite no sólo el “ejercicio del fanatismo” a través de la obtención de conocimiento y productos, sino que al mismo tiempo una forma de socialización entre personas desconocidas, pero que tienen intereses afines.

Siendo la comunidad *cosplayer* y las comisiones organizadoras las principales y más extensas aristas que se desprenden del gusto y el fanatismo por el manga japonés

y su consecuente expresión audiovisual es preciso tener en cuenta que para ambos existe anclaje a un lugar. Son verdaderos centros neurálgicos de intercambio e incluso aprendizaje los cuales, gracias a la interconectividad de la vida moderna, actualmente pueden prevalecer tanto en un espacio físico como en uno virtual. Ambos tipos pueden coexistir y complementarse por medio de una retroalimentación que, a los ojos del otaku, no privilegia a uno ni a otro.

Opera aquí lo que Marc Augé concibe como los No-Lugares. Previa la existencia de un punto de encuentro físico, acorde con el carácter análogo de las cintas de video y del papel que se comercializaba, intercambiaba y compartía hacia finales de los ochenta y la mayor parte de los noventa, con uso del internet aparece la posibilidad de virtualizar esta instancia por medio de los foros, comunidades virtuales, descargas de contenidos -audiovisual y literario- vía *torrent*, *peer to peer* e incluso páginas especializadas. Así, tiene lugar una diferenciación cronológica muy clara: se ha pasado desde el lugar físico -Lugar- de los primeros otaku, al encuentro cibernético del fanático actual -No Lugar-.

La socialización que nacía entre el vendedor especializado del Eurocentro o Portal Lyon y el cliente interesado, pero siempre bien instruido ahora ocurre en la web, donde el intercambio a nivel social es menos directo pero igualmente significativo. Esto queda confirmado con la existencia de comunidades virtuales activas; que consumen, aprenden, comentan, opinan, recomiendan, etc. desde los foros dedicados a la japoanimación y sus subculturas. Si bien Augé describe estos No-Lugares como espacios de anonimato, pues la facilidad para falsear o crear una identidad completamente nueva es un factor relevante, el ejercicio contribuye de igual manera a

configurar el rasgo que le da su relevancia a este movimiento como agente cultural: la identificación.

2. Cuando la pantalla quiere reflejar

El concepto de la identificación al interior de la comunidad otaku y sus muchos formatos resultantes opera a través de una gran variedad de factores, los cuales tienen alcances en ambos períodos, tanto el actual como durante los primeros años. Los valores éticos, que se corresponden con la moralidad oriental traspasan el argumento de la gran mayoría de las series, inevitablemente acaban por influir al espectador. En esta misma línea, la apariencia física de los personajes y sus múltiples personalidades también representan un eje de imitación y reconocimiento por parte de los aficionados al género.

Si bien el *cosplay* podría ser quizás la forma de identificación más obvia, su instrumentalismo lo dota de una connotación pasajera que pareciera operar únicamente en ciertas instancias muy específicas. Aun así, muchos otaku adoptan ciertos elementos de la vestimenta de sus personajes favoritos a través de una práctica menos conocida pero igualmente popular llamada *clospaying* -término que conjuga la palabra inglesa “*clothes*”, ropa y “*playing*”, el juego heredado del *cosplay*-. Este punto se vuelve visualmente obvio en lo que respecta al estilo de peinado de esta comunidad, que suele estar influido por la forma y color que se les pone a las animaciones.

De la misma manera, se adquieren expresiones lingüísticas cuyo significado se remite a expresiones sociales propias del Japón. Por ejemplo, el vocativo *onee-san* para referirse a una joven mayor en comparación a la edad propia, cuya actitud

protectora hacia el emisor del término le dan rasgos propios de una “hermana mayor” - traducción literal- sin que sea necesaria la existencia de una relación sanguínea. Su implicancia va incluso más allá cuando logra denominar e incluso generar una actitud estereotipada. Esto ocurre a través del uso de términos como *tsundere* –actitud fría y distante-, *yandere* –apariencia gentil que esconde una personalidad violenta- y otros.

Las ramificaciones, como se puede apreciar, son amplias en número y variación. Los alcances de la cultura relacionada a la animación japonesa y el manga sobre la vida de sus fanáticos pareciera no guiarse por ninguna pauta conductual ni tampoco obedecer a ningún límite. Sin embargo, el verdadero peso de la identificación como mecanismo operante al interior de la comunidad otaku chilena y la relevancia que tiene esta como proceso está implícito en el día a día de estos fanáticos. Especialmente cuando se aparece la diferenciación etaria.

Los conceptos de otaku *old school* y del novato aparecen como línea divisoria al interior de la comunidad, tanto en sus plataformas virtuales como en la física. Siendo este un grupo de intereses afines que parece encontrar sus fronteras en la incipiente cultura del K-pop, los doramas -telenovela coreana- y el cómic estadounidense. Algunos de éstos son terrenos nuevos, otros como las publicaciones norteamericanas de historietas, ya tienen un mercado establecido y respaldado por años. La identificación opera entonces no sólo a nivel individual -aspectos que conoceremos más tarde, en las voces de sus protagonistas- sino que también a nivel comunitario en la medida que el otaku se desentiende y desliga de las nuevas importaciones orientales.

Así, la definición del fanático chileno es una construcción cambiante, cuyos límites se encuentran dictaminados por los propios sujetos. Dirá Francois Jost: “(...) *la televisión de otros produce siempre una sensación de inquietud extranjera*” (Jost, 2002, p.6). Esto podría explicar el alto nivel de interés, que suele adquirir rápidamente el carácter de fanatismo, al que llegan estas comunidades. Resulta fácil tildar de mera curiosidad a la fascinación por algo que nos resulta distinto. Sin embargo, se torna necesario reconsiderar esta afirmación desde el relato propio. Considerando entonces el carácter activo del rol asumido por el otaku en la configuración de su propia identidad cultural, se abre la pregunta por las reflexiones y observaciones que los integrantes de esta comunidad se hacen respecto de ellos mismos.

3. “Tata” Kisame: Del videoclub a la Comic Con

Francisco Salazar es terapeuta ocupacional, título que consiguió luego de años de deambular por un puñado de ciudades, dos países y tres mallas curriculares diferentes. Actualmente forma parte de un Organismo Técnico de Capacitación (OTEC) independiente, donde se ocupa de enseñar buenas prácticas de salud laboral, aunque su “primer amor” lo encontró supervisando prácticas profesionales como ayudante en la Universidad de Playa Ancha, su alma máter. Si bien admite que tanto su desarrollo profesional como el personal se encuentran actualmente en un equilibrio bastante cómodo, no tiene problema en afirmar que los mejores años de su vida quedaron ya bastante atrás.

“El primer anime que vi fue Jet Marte, también Mazinger Z⁶. Doy gracias de haber vivido en Quillota, porque todo se daba por ‘Pipiripao’⁷ y UCV Televisión compró todo lo que eran monos chinos”, comenta respecto de su gusto por la japoanimación. “Los dibujos occidentales estaban enfocados a niñas. Por eso cuando salía Astroboy me sentía identificado, era ver a otro niño en la pantalla. Después salió Capitán Futuro y los primeros Power Rangers Senkoukai. Me compraba los trajes piruja (sic) en la calle para ser como ellos”, agrega.

Desde una edad muy temprana y hasta hace apenas algunos años, los constantes cambios de domicilio le han otorgado a su vida un matiz que sólo puede describirse como nómade, término al que él mismo recurre cada vez que recuerda su etapa escolar y universitaria. “Simplemente seguía lo que me gustaba. En ese aspecto no he cambiado mucho”, comenta para explicar las múltiples mudanzas que lo llevaron a tres ciudades y comunas diferentes de la Quinta Región y más tarde a la capital argentina para finalmente terminar nuevamente en territorio nacional.

“Si tuviera que hacer una línea de tiempo, para resumir, crecí en Quillota hasta los nueve años. Cuando tenía diez, nos fuimos a Santiago y ahí estuvimos hasta que cumplí trece. De ahí volvimos nuevamente a Quillota y nos quedamos hasta que tuve dieciocho. Después de eso tuvimos que volver a Santiago por un par de años, alrededor de la época en la que nació mi hermano”, detalla Francisco.

⁶ Manga escrito y dibujado por Go Nagai. Sentó las bases del género mecha -robots-, poniendo al protagonista, Koji Kabuto, a pilotear un robot gigante.

⁷ Antes de la consolidación de las series de anime con “El Club de los Tigritos”, el espacio infantil “Pipiripao” ofreció algunos clásicos como los mencionados por el entrevistado. Sin embargo, no obtuvo los ratings que hicieron de la apuesta de Chilevisión la principal plataforma de visionado de anime de la época.

“Eventualmente decidimos volver a Quillota, donde yo estuve hasta más o menos los veintitrés. Estuve en una privada y entonces se me ocurrió irme a estudiar a la Universidad de Valpo (sic), pero no terminé la carrera. Después postulé para irme a estudiar a Buenos Aires. Ahí viví tres años. Volví a los veintiséis, estuve un año con mi familia, que seguía en Quillota. Entonces entré a Terapia Ocupacional. Lo que duró la carrera en la UPLA (Universidad de Playa Ancha) me la pasé entre Viña y Valpo (sic) hasta el año pasado que me vine a Santiago definitivamente, con mi mamá y hermano. Antes tenía que viajar periódicamente para hacer clases, pero por ahora estoy fijo acá (en Santiago)”.

El vertiginoso ritmo con el que la familia de Francisco iba desarmando y volviendo armar su hogar fue un factor determinante que más tarde influenciaría muchas de sus decisiones personales. Sin embargo, admite que ciertas dinámicas se mantuvieron prácticamente inamovibles, como un pequeño mundo privado que lograba adaptarse a los cambios de escenario y geografía. “El tema era buscar lo mío, así que nunca me cuestioné mucho si lo encontraba en un lado o en otro”, relata.

Desde su infancia se sintió atraído por el mundo de la animación oriental, los videojuegos y las novelas gráficas. Particularmente, de DC Comics, Marvel y algunos artistas independientes, además de manga japonés. No obstante, admite que estos gustos se mantuvieron por muchos años en una esfera de privacidad de la cual era muy reacio a salir. “El otaku ahora es libre. Antes eras nerd no más. No eras nada más que eso. Si decías que te gustaban los monos chinos (sic) te sacaban la cresta”, reconoce. “Cuando estaba en la U. de Valpo (sic) que te gustara la animación japonesa

era como 'el Pancho ve monitos' y punto. Tuvo que pasar un tiempo para que ver las series en solitario se transformara en una cosa más colectiva”.

Otro factor que mantenía los gustos de Francisco relegados a un plano interno y reservados únicamente a la comodidad de su propia casa, era la dificultad con la que se adquiría el material audiovisual. Específicamente, las series y películas de animación japonesa. En esta instancia, el terapeuta ocupacional de 37 años le atribuye un rol fundamental a la antigua dinámica del videoclub. Se trataba de pequeños negocios, prácticamente siempre independientes y abastecidos según el gusto del propio administrador, donde entrar a buscar “algo para ver” significaba sumergirse en una multitud de estanterías que, entre las películas de moda, albergaban títulos desconocidos para el público general.

“Dependiendo de quién fuera el dueño, si a esa persona le gustaba el anime, se podía encontrar buenas series. Podías pedirle cosas si había buena onda. Así me arrendé Escaflowne⁸ entera”, cuenta respecto del tema. No obstante, este no siempre era el caso. Era bastante común que gran parte de la mercancía que se importaba para los videoclubes llegara sin rotular. Muchas veces, las cintas carecían incluso de una carátula o nombre en español que anticipara su contenido y dejaban al potencial arrendatario a merced de su propia curiosidad.

Algo así fue lo que le ocurrió a Francisco la primera vez que se topó con una obra de animación japonesa, durante una visita a un minúsculo videoclub en la comuna de Quillota. Luego de un par de años disfrutando de las series emitidas en canales de

⁸ “Tenkuu no Escaflowne” o “La Visión de Escaflowne”, anime con elementos del shojo y shonen, donde su protagonista era capaz de prever el futuro a través de su mazo de cartas de tarot.

señal abierta, el joven de este entonces dieciocho años comenzó a buscar material fresco. En una de esas búsquedas casi aleatorias en la sección para niños, recuerda sentirse atraído por la imagen de una motocicleta roja en la portada de un VHS. El nombre de la cinta, que ahora reconoce escrito en caracteres katakana⁹ del japonés, poco hizo por mermar la curiosidad que había despertado el hallazgo. El título no era otro que “Akira”, obra insigne del anime *old school* famosa por su temática distópica altamente compleja, la que se despliega en un manga de más de 500 capítulos distribuidos en seis volúmenes recopilatorios y que causó una fascinación absoluta en Occidente desde su aparición durante la década de los ochenta (Perillán, 2003, p. 9).

También ha sido ampliamente reconocida en su país de origen, recibiendo el premio Kodansha al mejor manga en 1984. Se trata del mayor galardón al que pueden aspirar este tipo de obras y es otorgado por la editorial del mismo nombre desde 1960. Actualmente, existen cuatro categorías a premiar dentro de la competencia: *kodomo*, en la que se seleccionan obras concebidas para el público infantil; *shonen*, dirigida al segmento juvenil principalmente masculino; *shojo*, con historias pensadas para las lectoras adolescentes y *general*, la cual considera todos los segmentos anteriores. Esta última fue precisamente en la que Akira triunfó por sobre una decena de competidores.

Si bien Francisco poco sabía sobre los logros de la historia creada por Katsuhiro Otomo, es suceso ciertamente lo empujó por un camino en el que continúa hasta hoy. El hallazgo significó el inicio de un fanatismo por la animación japonesa que seguiría acompañándolo a todas las ciudades en las que vivió, casi como la única constante en

⁹ Alfabeto ideográfico complementario del idioma japonés comúnmente utilizado para escribir palabras en lenguajes extranjeros adaptándolas a la composición silábica nipona, pero diferenciándolas claramente al interior de una oración.

una vida que él mismo describe como errante. “Poco después, mientras seguíamos viviendo en Quillota, encontré un videoclub en Viña que tenía toda una pared de anime. Me hice socio y viajaba cada vez que podía a buscar cosas nuevas”, recuerda.

De esos tiempos recuerda además más de alguna polémica, una de las muchas en las que se ha visto envuelto el consumo de animación japonesa en Chile desde su llegada al país. Antes de los famosos rumores que asociaron a la popular serie Pokemon con ataques de epilepsia fotosensible y otros episodios de tipo neurológico, estos dibujos animados generaron gran confusión entre los padres que rentaban lo que parecían simples “monitos” para sus hijos. Debido al escaso conocimiento del anime como industria, prácticamente todas las primeras series que llegaron en containers desde Asia fueron etiquetados como material apto para niños. Esto, siguiendo el criterio de que simplemente se trataban de animación y que, por ende, las temáticas *debían estar* pensadas para un público menor de edad. Ignorando completamente los géneros y subgéneros según los cuales se clasifican estas producciones en su país de origen, varios anime *hentai* y *ecchi* -recordemos, géneros eróticos- llegaron en formato VHS y fueron a parar a las estanterías de decenas de videoclub, bajo el rótulo de “Infantil”.

“Estaba Urotsukidoji¹⁰ en la pared (sección) para niños. Incluso hubieron papás que demandaron, porque nadie se pegó la lata (sic) de revisar si eran efectivamente cosas para niños”, reflexiona Francisco sobre uno de los muchos escándalos en el que se vio envuelto el consumo de animación japonesa durante sus primeros años. El título, considerado por muchos como material de culto, es famoso por una escena de alto

¹⁰ Anime y manga con elementos eróticos y del género del terror escrito e ilustrado por Toshio Maeda. En Japón, está clasificado como para mayores de 18 años.

contenido sexual en la que una de las protagonistas es violada por una criatura con tentáculos. Esta “fantasía” ideada por Toshio Maeda daría lugar a un verdadero fetiche de la ficción pornográfica nipona: el controvertido “Tentacle Rape”.

La falta de conocimiento de los diferentes géneros, clasificaciones y restricciones etarias del material audiovisual que llegaba al país en esa época le dio al anime una connotación negativa, la que pronto conseguiría darles mala fama a los otaku. Aunque para entonces se trataba de una tendencia incipiente, las pequeñas comunidades en existencia eran constantemente asediadas por sus pares. Décadas antes de que el público general se familiarizara con el término *bullying*, que hace referencia a un maltrato psicológico, físico verbal reiterado (San Martín, 2007, p.13), fans de este tipo de animación y novelas gráficas debieron enfrentar todo tipo de críticas y abusos.

“Hay dos animes específicamente que cambiaron el juego para los otaku”, recuerda Francisco refiriéndose a esos días. “Mucho antes, si decías que eras otaku, te sacaban la cresta, pero las cosas cambiaron cuando el anime les empezó a gustar a los ‘choros’ del colegio. En ese tiempo los transmitía Chilevisión y eran Dragon Ball Z y Los Caballeros del Zodíaco”, explica.

El punto de inflexión al que se refiere este fanático de las series y cómics *vintage* se desarrolló a partir de la llegada al país de las series antes mencionadas a finales de los ochenta. Más específicamente, su gran alcance se debió al hecho de que fueran transmitidas por un canal de televisión abierta a través del famoso Club de los Tigritos, al que ya nos referimos. Así, tal y como lo describe el terapeuta ocupacional, una vez

que las historias de Goku y Seiya se masificaron logrando una popularidad sin precedentes, el escrutinio que hasta entonces habían sufrido los otaku chilenos comenzó a mitigarse y a dar paso a una aceptación que pavimentó el camino a nuevas importaciones desde Japón.

“A partir de eso las cosas cambiaron, antes sólo podías conseguir cosas por debajo. Dependiendo de si conocías al dueño del videoclub. Pero después era posible encontrar más cosas. Si querías conseguir algo más específico te dabas vueltas por las galerías antiguas en Valpo (sic) y Viña (del Mar) encontrabas de repente VHS, pero era casi imposible. La experiencia completa era en solitario, buscabas las series solo y tratabas de tener suerte”. Sin embargo, a unos meses de ingresar a la educación superior, Francisco comenzaba a notar cambios que dictaminarían la manera en la que continuaría viviendo su fanatismo por la animación japonesa.

3.1 Sentirse otaku

Su primera incursión académica la hizo en una universidad privada, donde ingresó a la carrera de Psicología. Apenas transcurridos un par de semestres, a lo largo de los cuales terminó odiando sin remedio el psicoanálisis de Freud, las dificultades económicas lo llevaron a abandonar sus estudios. Para entonces la programación nacional estaba mucho más nutrida de animes, los que años después se transformarían en clásicos. Una de esas series era “Rurouni Kenshin”, obra del mangaka Nobuhiro Watsuki y conocida en Latinoamérica como “Samurai X”. La historia del samurái vagabundo atrapó a Francisco, transformándose en la primera que seguiría incondicionalmente a través de la pantalla y el papel.

“Rurouni Kenshin fue la primera animación de la que me hice fanático. Incluso el relleno¹¹ era bueno, era suavecito, corto. A lo más unos tres capítulos que hacían ver más humano al personaje, me encantaban. En ese tiempo mi hermano menor estaba en sala cuna y yo tenía que cronometrar la salida para alcanzar a ver el capítulo que empezaba como a la hora de almuerzo”, recuerda. “En esa época fue también que comencé a meter al Maxi (su hermano) en al anime. Terminando Kenshin daban Dragon Ball Z, que era la que le gustaba a él. Entonces yo le decía que tenía que estar listo cuando yo lo pasara a buscar al jardín porque así llegábamos más rápido a la casa y yo no me perdía la serie. Le decía ‘¡imagínate si hoy día dan el Kame antes que Kenshin!’ para asegurarme que se apurara, porque él tampoco se quería perder el episodio. Él le decía ‘kame’ a Gokú, por el Kame Hame Ha”.

Tras lo que describe como un “año de libertad” en el que aprovechó de descubrir una enorme cantidad de series, juegos de video, manga y cómics, Francisco decidió darle una segunda oportunidad a la psicología. Esta vez, con la ciudad de Valparaíso y la universidad del mismo nombre como escenario, completó tres años de estudios antes de decidir nuevamente cambiar el rumbo. Convencido de que su primera opción académica no había sido la indicada, decidió sumergirse de lleno en el área de las ciencias de la salud e ingresar a la carrera de Medicina. No satisfecho con este reto, Francisco quiso elevar aún más las apuestas y postuló de manera independiente, como estudiante internacional, a la Universidad de Buenos Aires. El mismo día en que recibió su carta de aceptación, puso en orden sus asuntos y comenzó a planificar su viaje.

¹¹ “Relleno” se le llama a los capítulos del anime que no suponen un avance en la trama sino que introducen un punto de fuga humorístico que no tiene relevancia en el conflicto dramático central.

Una vez tomada la compleja decisión de dejar a su familia y amigos, Francisco se prometió a sí mismo dedicarle todo su esfuerzo a su nueva aventura. Se instaló en un edificio que albergaba a estudiantes extranjeros y la buena suerte quiso que fuera a parar al departamento más espacioso y con la televisión más grande. Para su sorpresa, las compañías de cable ofrecían un canal completamente dedicado a la animación japonesa. Se trataba de Animax, una estación originaria de Japón y propiedad de Sony Pictures Entertainment que no llegaría a Chile hasta varios años después.

“En Argentina era completamente diferente”, explica Francisco mientras hace memoria para transportarse a lo que describe como los años más egoístas de su vida. “No encontrabas poleras, ni figuritas ni nada de eso, pero tenías un canal entero de anime. Daban series que yo no conocía y eso fue como una mina de oro para mí. El lugar donde vivía se transformó casi en un manga *slice of life*¹², porque como teníamos la mejor tele (sic) todos los demás extranjeros se iban para allá a ver series. De repente llegaban y entraban, se sentaban en el sofá”, recuerda. Fue gracias a esta dinámica como sacada de un anime que vivió su primera y gran decepción amorosa.

“Mi primera polola vivía en este lugar que estaba lleno de alumnos de otros países. Brasil, Estados Unidos, etc. Ella era de Canadá, pero sólo estuvo ahí por unos semestres y se le acabó el intercambio. La fui a dejar al aeropuerto y sentí que estaba viviendo en un *shojo*. Al final yo mismo decidí volver a Chile, porque de repente el estar allá había perdido la gracia”, admite. Sin embargo, la historia oficial es que la carrera

¹² Género del anime que, tal y como se lo describe en la literatura, versa sobre situaciones de la vida cotidiana con el diálogo como principal elemento.

tampoco había logrado convencerlo. Luego de tres años en Argentina, Francisco volvió a encontrarse ante la pregunta de qué hacer con su vida profesional.

La historia de la canadiense se la reservó para sí mismo y un puñado de amigos. Entonces, volvería a Chile para finalmente encontrar su vocación en la Terapia Ocupacional. Esta vez, eligió la Universidad de Playa Ancha y quedó fascinado con las amplias posibilidades que ofrecía este nuevo campo laboral. Finalmente satisfecho con la decisión que había tomado, completó la carrera y se tituló sin problemas. Su cariño por la casa de estudios y su recién descubierta vocación lo llevó a formar parte del equipo docente como ayudante de cátedra. Sería a través de este trabajo que conocería a su actual pareja, a quien pronto contagiaría del gusto por la animación y los videojuegos.

“Apenas salí (de la carrera), a los dos meses, me puse a trabajar un par de días a la semana en la UPLA supervisando los módulos prácticos de algunos ramos. Tenía que ir de un lado a otro con mis estudiantes para ver cómo se desempeñaban con los pacientes. Pero por un tema de tiempo y distancias tuve que dejar de ser profe (sic)”, comenta y afirma que le gustaría volver a la docencia, esta vez en la capital, su hogar actual. Fue entonces que decidió emprender de manera independiente con un centro de capacitación profesional, tarea que lo mantiene ocupado hasta hoy. Claro que sus obligaciones con la OTEC no han impedido que les siga dedicando tiempo y recursos a series y cómics, tanto orientales como occidentales.

Como a muchos otros otaku chilenos, Francisco también se ha contagiado del gusto por el *costume play*. Con sus ojos puestos en la Comic Con¹³, pronta a realizarse en nuestro país, comenta que lleva un par de meses dejándose crecer la barba. Todo con el objetivo de darle un aspecto más realista al personaje que decidió homenajear en esta ocasión. Se trata de Ra's Al Ghul de Batman, uno de los cómics más exitosos de Detective Comics (DC). Actualmente se encuentra puliendo algunos detalles de la vestimenta e indumentaria, todo con el objetivo de interpretar de la mejor manera posible al famoso villano. Por supuesto que esta no es la primera vez que decide adentrarse en el mundo del *cosplay*. Aunque hoy cuenta con más experiencia y medios para llevar a cabo la confección de los trajes, recuerda con cariño sus primeras incursiones en el *hobby*.

“Uno de los primeros que hice fue a Kisame Hoshigaki, de Naruto”, explica Francisco y además agrega que esta primera experiencia le otorgó el apodo que utiliza hasta hoy para moverse dentro del círculo *cosplayer*. Claro que al nombre del personaje antepuso “Tata”, como un recuerdo humorístico de los muchos años que lleva en el mundillo. “La primera vez lo hice sin la espada, porque eran demasiados materiales. Pero después me fui perfeccionando y pude hacer el arma, que es súper compleja. Mi polola me ayudó, estuvimos toda una noche curvando los pedacitos de plástico con un encendedor para darle la textura. Al final ella se terminó emocionando y se hizo a otro personaje y fuimos juntos. Me acuerdo que posamos súper tiesos para las primeras fotos que nos sacaron en el evento, después de un rato te empieza a

¹³ Se trata de la convención de fanáticos más importante de Estados Unidos. Original de la ciudad de San Diego, California, cada año reúne a miles de fanáticos en torno a la animación y los cómics. Aunque se trata principalmente de obras occidentales, ocasionalmente también hacen su aparición algunos videojuegos y series japonesas.

gustar la cuestión y te sueltas. Esa vez no supieron de mí en toda la tarde, me desaparecí”, comenta sobre una de sus primeras experiencias.

“En esa época Naruto era de las más populares, si es que no la más popular. La gente gritaba cuando veía *cosplayers* de la serie y eso a uno lo emocionaba más todavía”, recuerda. “Esa vez olvidé a mi polola, no la vi en todo el día porque eran demasiadas personas las que me pedían fotos. Pero cuando la encontré, ya casi al final del evento, vi que había estado pasándolo de lo más bien. Se había puesto a conversar con un tipo que andaba del maestro del personaje del que ella iba vestida. Terminaron comparando la calidad de sus espadas”.

Este tipo de encuentros fortuitos son bastante comunes al interior de los eventos o convenciones de anime. “Uno busca simplemente al parecido, tampoco es algo que pase sólo en nuestro círculo”, opina Francisco. “Ver anime es una experiencia que se hace en solitario, pero cuando vas a un evento tienes claro que los que están ahí tienen prácticamente los mismos gustos que tú y eso te hace reconocerte a ti mismo en otro”, concluye. Sin embargo, la dinámica que hoy caracteriza a dicho tipo de instancias solía ser mucho más cercana a la experiencia del visionado. Consistía en la exhibición, mediante proyector o artefactos similares, de distintas obras audiovisuales para disfrute del público aficionado.

“En los primeros eventos no veías *cosplay*, por ejemplo”, describe. “Primero que nada se les decía ‘ciclos’, porque lo que hacías era ir a ver series o estrenos de películas que no llegaban a la tele (sic) o que eran muy difíciles de conseguir por otro lado. Entonces así uno tenía la oportunidad de ver cosas nuevas, aunque de repente

no las mostraban en orden y uno no entendía nada, pero era lo único que había”. Durante sus días como alumno de la Universidad de Valparaíso, donde su fanatismo por la animación no era demasiado apreciado por sus pares, el entonces estudiante de Psicología tuvo la oportunidad de asistir a uno de estos ciclos de anime organizados por la Universidad Técnica Federico Santa María.

“Los de la Santa María, especialmente de Ingeniería, eran ñoños (sic). Y como en su campus eran mayoría nadie los molestaba si querían hacer ciclos y mostrar series”, explica. “Después de un tiempo empezaron a darse cuenta que habían algunas que eran súper ‘cabezonas’, así nos empezó a llamar la atención a los de Psicología. Iban alumnos de la Cato (sic) y de a poco se hizo más masivo, tanto que se replicó en otras universidades”.

Paulatinamente, a la proyección se le sumó la presencia de pequeños stand con mercancía alusiva y mesones con representantes de comunidades tipo *fans club* que se reunían con el público asistente luego de la exhibición de películas o series para intercambiar opiniones y, en algunas ocasiones, material alusivo. De esta manera, las pequeñas salas de exhibición comenzaron a llenarse y a requerir de más espacio. Para deleite de toda la comunidad otaku, los ciclos pronto dejarían de ser la única posibilidad de compartir con sus pares. Los cambios que atravesarían los, por el momento, reducidos puntos de encuentro a través de los años los transformarían progresivamente en instancias mucho más masivas, variadas e incluso competitivas.

Pero, ¿qué alimentaba esta fascinación por los dibujos animados orientales que empujaba a Francisco a buscar puntos de encuentro más completos que los primitivos

ciclos de proyección? Si bien se declara también fanático de una gran cantidad de personajes de cómics occidentales, admite que la principal diferencia entre las propuestas yace en las motivaciones de las productoras de animación.

“El contenido de las (series) gringas (sic) es fome, las historias a menudo son cortadas. La diferencia está en que en Japón la animación se hace por la historia, mientras que la gringa se realiza para vender un juguete”, sentencia Francisco Salazar, terapeuta ocupacional, *cosplayer* y otaku devoto. “Casi todas estaban hechas por Mattel y otras marcas, querían comercializar más que nada. Y las películas que hacían de los dibujos animados eran terribles”, concluye. Las restricciones presentes en cada país también jugaron un papel preponderante en el desarrollo de la novela gráfica y su adaptación para la pantalla.

“Con la animación occidental en E.E.U.U pasaba lo de la ley de cómics. Desde el año 50 al 90 y tanto los héroes no podían matar a nadie. Antes de eso sí podían. Hace diez años se levantó esa ley y, por ejemplo, el Guasón en el cómic es mucho peor que el de la película” revela Francisco al respecto.

“Me imagino que eso también afectó a los dibujos animados, porque uno veía que a los malos nunca les hacían un daño real, y uno como niño no es tonto, también cachaba (sic) que perfectamente podían hacer algo y matarlo. Pero eso uno no cacha (sic) eso cuando chico, eso se nota cuando uno es grande y lee, entendí que era porque levantaron esa ley. Si uno agarra ahora ‘Batman: El Asalto al Asilo de Arkham’ es (una obra) violenta como ella sola”, asegura.

Para este otaku de la vieja escuela, la intencionalidad latente detrás del deseo de contar una historia tiene la capacidad de dotarla de significados más profundos y complejos. Es por eso que, si bien en la actualidad se encuentra afinando los detalles del *cosplay* de Ra's Al Ghul que debutará en la Comic Con, en el fondo, siempre será Kisame Hoshigaki.

CAPÍTULO II LA TRANSICIÓN

Desde su llegada al continente, la cultura otaku ha experimentado una serie de cambios. Lo que fuera alguna vez material audiovisual difícil de conseguir, memorabilia muy básica y una comunidad altamente esquiva y reacia a revelarse como tal, paulatinamente se volvió más accesible al espectador menos instruido. Luego del éxito cosechado por una parrilla televisiva altamente nutrida de series de animación japonesa, se hizo prácticamente inevitable la creación de nuevos espacios en la televisión abierta que dieran cabida a la recién instituida demanda por este tipo de contenidos.

“El Club de los Tigritos”, pionero en la transmisión de muchas series actualmente consideradas de culto, continuaría reinando como principal portal masivo del anime hasta su cancelación en 2004. Apenas tres años después y, amparados por la misma señal de televisión nacional, un nuevo programa vendría a ocupar la vacante dejada por espacio creado por Chilevisión. “Invasión” hizo su debut en 2007 en el bloque de la tarde. La conducción estaría a cargo de Matías Vega e Isabel Fernández, ambos populares rostros jóvenes sin demasiados conocimientos sobre el mundo de la animación oriental. La presencia periódica de panelistas mejor informados logró suplir en parte la falta de *background* cultural de la que padecía el espacio, aunque este jamás contó con la aprobación del grueso de la comunidad. Sin embargo, lo cierto es que consiguió asegurar la continua presencia del anime en la televisión abierta.

Una de las principales críticas hechas a su predecesor fue la pertinencia de los contenidos, específicamente, si éstos eran adecuados para un programa infantil. Con la

reformulación de “El Club de los Tigritos” como una propuesta esta vez enfocada en un público adolescente, se tornó relativamente más fácil la inserción de obras más maduras. Ejemplos de esto serían Tenchi Muyo, Full Metal Alchemist, Bubblegum Crisis Tokyo 2040 y Naruto. No obstante, la censura se transformó en el blanco de las críticas de muchos fanáticos que veían como verdaderos crímenes los constantes cortes y alteraciones impuestos por el Consejo Nacional de Televisión.

Aún con las observaciones hechas por los fanáticos, siempre minuciosas e inquisitivas, “Invasión” ofreció la posibilidad de acceder a series relativamente nuevas. Además, logró visibilizar otros aspectos de la comunidad que más tarde se transformarían en verdaderos pilares de la cultura otaku chilena, tales como el mundo de las *anisong* y el *cosplay*. Incluso desarrollaron una sección dedicada a los videojuegos, con lo que ampliaron el campo de interés dentro del mismo espectro de espectadores objetivos. En términos reales, el programa alimentaría a una nueva generación de aficionados gracias a su accesibilidad. No obstante, lo cierto es que ningún otaku, independientemente de su edad, admitiría jamás haberse iniciado en el anime a través de este espacio televisivo.

La personalidad del otaku, comúnmente descrita como altamente competitiva, lo empuja constantemente a querer superar en conocimientos a sus pares. Por ende, la accesibilidad que planteaban programas como “Invasión” era interpretada prácticamente como un insulto al fanático *old school*, ese que no tenía más remedio que dejar los pies en la calle buscando nuevas y mejores series, ampliando sus conocimientos respecto de los géneros del manga más complejos, dominando el número de ediciones de OVA especiales y coleccionando las figuritas más exclusivas.

Pese a la notoriedad obtenida por la apuesta de CHV, gran parte del “mundillo” miraba con recelo la súbita proliferación de nuevos fans y seguían profundamente ofendidos por la censura y el doblaje al español de las series. Durante esta época existieron también otros espacios dedicados a intentar complacer a los exigentes embajadores chilenos de esta cultura. Sin duda, uno de los más famosos y mejor evaluados por sus exigentes jueces fue el programa de radio “Resident Hit” de la desaparecida emisora FM Hit. Miles de personas firmaron, a través del blog Resident Hit Revolutions, la petición que permitió re-lanzar el espacio a través de Los 40 Principales, la nueva emisora propietaria de la frecuencia, dónde se lo rebautizó como “Resident40”.

Como es obvio, la propuesta no ofrecía la posibilidad del visionado que venía seduciendo a nuevos y viejos integrantes de la comunidad. Sin embargo alcanzó gran popularidad gracias a un equipo de animadores conformado por fanáticos de tomo y lomo. A la cabeza se encontraba Claudio Ortiz, conocido transversalmente en el mundo del anime, los juegos de video, cartas y rol, manga y los cómics occidentales. Más que una instancia para la captación de nuevos interesados, el “Resident” ofrecía información útil para el fanático ya formado, de manera que podían ahorrarse el vagar por cientos de foros virtuales para encontrar información sobre sus series favoritas.

La música, que pronto se transformaría en otra clave para el “mundillo ñoño”, como lo denominó el entonces conductor radial, también formaba parte de la propuesta. Además de ofrecer una completa selección de artistas japoneses consagrados del *anisong*, j-rock y j-pop, la emisora sirvió como plataforma para el despegue de intérpretes nacionales de los temas de las series de animación. Nombres

como Salomé Anjarí, Jessica Toledo (quien también es actriz de doblaje), Bárbara Usagi e incluso el cantautor japonés radicado en Chile Toshiro Murata pronto se volvieron familiares para la ahora creciente fanaticada.

Si bien el programa tuvo un renacer hace algunos años en formato podcast y posteriormente se ganó un espacio temporal en su nueva emisora, lamentablemente no logró recrear el éxito de sus primeros años. De la aventura quedaron hitos memorables como la “Dominación Resident Hit” de 2004, donde la entonces popular FM Hit fue sometida a la voluntad de Ortiz y sus co-anfitriones fanáticos del anime por 55 horas en un especial radial de cultura japonesa sin precedentes. Su influencia en la configuración de la identidad del otaku actual fue y seguirá siendo, no obstante, definitiva.

En una esfera mucho más privada, el auge de los programas de televisión y segmentos radiales dedicados a la animación nipona, en conjunto con la creciente facilidad para obtenerlas y compartirlas, tuvo un efecto igualmente fructífero. Como consecuencia, los otaku aumentaron sus filas en rangos etarios mucho más diversos. Claro que el crecimiento no se manifestó únicamente en números. Con una comunidad y un manejo de contenidos más amplio, pronto se hizo necesaria la creación de espacios más versátiles y complejos. La dinámica del ciclo, hasta entonces única instancia colectiva de reconocimiento mutuo, empezó a quedarse corta. Comenzaría entonces la búsqueda por un encuentro masivo.

1. La narrativa a través del espejo: Polaridad occidental vs. Interconexión oriental

El pasar del tiempo les entregaría a los otaku, esos extraños seres con tendencias ermitañas, nuevas aspiraciones y maneras de relacionarse. Los espacios ecológicos, cuya importancia había hasta entonces sido determinante para la articulación del grupo, pronto se verían invadidos por una necesidad de adaptación y resignificación de una cultura que venía desde muy lejos, pero que de alguna manera había logrado arraigarse al punto de generar una comunidad poseedora de sus propios colores y matices.

Claro que, antes de que la búsqueda por una instancia que pudieran hacer suya y en la que pudieran desarrollarse como micro-cultura en Chile, tuvo lugar otro fenómeno. La popularidad con la que inicialmente se introdujo el anime al país, a través de señales de televisión abierta, pronto se vio obstaculizada por diferentes polémicas. El bullado caso de Pokemon y los ataques de epilepsia, o bien la manera en la que muchos contenidos del género *ecchi* llegaron a manos de menores de edad fueron episodios que dañaron la imagen de la comunidad como consumidora de dichos contenidos. De cierta manera, podría decirse que tocó a los otaku pagar los platos rotos de las confusiones y faltas de etiquetado adecuado que ocurrieron en un primer momento debido a la falta de conocimiento de los géneros en los que se clasifica el anime.

Al tratarse de un contenido audiovisual diametralmente diferente a lo que el espectador chileno promedio estaba acostumbrado a encontrar disponible, era de esperarse que un gran número de televidentes sintiera algún grado de rechazo hacia éste. En esta línea, es importante considerar algunas diferencias que operan al interior

de la narrativa oriental versus la occidental. Estas discrepancias provienen en su mayoría de una relación casi opuesta en el funcionamiento de ambas culturas, la que es identificable principalmente en seis ejes: *intencionalidad, noción de sujeto, espacialización social, correlación entre el cuerpo, el medio ambiente y el sujeto social, polaridades y percepción* (Del Villar, 2001, p. 2-5).

En primer lugar la *intencionalidad*, ese propósito a menudo inalcanzable que persiguen los protagonistas de toda narración se ve remplazada en la narrativa oriental por una conciencia plena. En otras palabras, el nexo causa-efecto que predomina entre el sujeto de narración y el objeto que éste desea alcanzar, se intercambia por una circularidad que presenta acontecimientos episódicos. Pueden un fin determinado, o bien, desplazarse en el tiempo y volver a tener incidencia en la línea argumental prácticamente en cualquier momento.

Esto es muy común al interior de la narrativa que ofrece la japoanimación. Series con una gran cantidad de capítulos, como Ranma ½ -161 episodios, más trece OVA- o Inuyasha -un primer anime de 163 episodios y un segundo producido años más tarde con otros veintiséis, más cuatro especiales y cuatro películas- suelen tener historias “cortas” que parecen salirse de la trama principal, pero que de vez en cuando integran personajes que más tarde tendrán gran incidencia. Dicha característica no siempre es apreciada. Incluso los fanáticos a veces califican estos episodios como “de relleno”. Parece comprensible, entonces, que aquel espectador que no siente un cariño particular por el género lo deseché ante lo que podría confundir como “falta de contenido”.

Por su parte la *noción de sujeto* es, quizás, uno de los puntos de mayor divergencia en lo que respecta a la cultura occidental y la oriental. Hablar “desde uno mismo”, de la propia conciencia y opinión es algo que nos parece natural en esta parte del mundo. Sin embargo, nuestra contraparte, especialmente los asiáticos, no están sujetos a esta necesidad de anteponer permanente al individuo a la hora de formular una frase. Aquella problemática entre el *yo* y el *ello*, la otredad, se resuelve en la filosofía oriental. Claros ejemplos son elementos como la fusión en Dragon Ball Z, donde los personajes eran capaces de combinar sus dos existencias en *pro* de un bien mayor: la derrota de sus enemigos. Volviendo al famoso manga de Rumiko Takahashi, donde Ranma Saotome se encuentra inicialmente acomplejado por la maldición que lo transforma en mujer cada vez que se moja con agua fría, también podemos encontrar una muestra de esta postura. Con el tiempo, el joven artemarcialista no sólo llega a aceptar a su versión femenina, sino que ésta adquiere personalidad y metas propias. Finalmente, el protagonista logra un equilibrio similar al descrito por el budismo; una conexión con el todo y una capacidad de experimentar el mundo a partir de lo femenino y lo masculino.

En lo que respecta a la *especialización social*, es claro que dentro del argumento del manga y sus adaptaciones audiovisuales, los sujetos se encuentran insertos en el mundo exterior sin disociarse del interior. Mientras que, en la sociedad occidental, es común que el ingreso a la vida adulta, principalmente al sistema de trabajo, suponga una disociación con la identidad propia en *pro* del cumplimiento de responsabilidades. Por el contrario, la visión oriental supone una unión constante entre ambos aspectos. Mushishi, historia escrita y dibujada por la mangaka Yuki Urushibara, ejemplifica la

convivencia plena con la naturaleza. Ginko, el protagonista, es un experto con *mushi* - del japonés “insecto”- que viaja por los bosques del período Edo¹⁴ ayudando a desconocidos a lidiar con estos pequeños animales.

En esta línea, las nociones de *cuerpo/medio ambiente/sujeto social* se enmarcan también en esta conjugación armónica donde, en concordancia con el pensamiento budista, los tres conceptos son comprendidos como una “tríada insoluble”. Esta forma de entender el mundo exterior en su unión con el interior se repite en una gran cantidad de series de animación y lo que es más, cada vez que el argumento presenta un desequilibrio en este canon, es probable que se esté dando una pista sobre el conflicto que se desarrollará en adelante. Por esta razón, las *polaridades* propias del occidentalismo parecen no tener cabida en la filosofía oriental y consecuentemente tampoco en la narrativa que ésta inspira. Aquel afán por la diferenciación queda anulado en el budismo por medio de un deseo por la unificación, una interconexión que se muestra con soltura en incontables animes.

Por último y como consecuencia de las consideraciones anteriores, veremos que la *percepción* al interior de la cultura oriental funciona “*como un todo se percibe como una red de relaciones entre partes, donde todo es visualmente significativo*” (Del Villar, 2001, p 4). Esto queda plasmado en la japoanimación de múltiples formas, ya sea en la trama, la construcción de los personajes e incluso en el carácter técnico de la animación. Por ejemplo, es común que se identifique tanto sujetos como objetos como más o menos relevantes para el conflicto dramático por medio de la adición de más

¹⁴ También conocido como la Era Tokugawa, se trata de una época marcada por un intento de pacificar el país tras décadas de conflictos internos (guerras civiles de la Era Sengoku).

detalles animados: cabellos con movimiento individual, ojos especialmente vívidos, ropa de aspecto más realista y acorde con las tendencias asiáticas de moda -en oposición a una vestimenta genérica-, etc.

1.1 Japóanimación: Donde el funcionamiento cultural se hace argumento

Aunque parezca increíble, toda esta complejidad y multitud de significaciones tan diferentes a las que estamos acostumbrados como occidentales queda plasmada en piezas audiovisuales que no superan los veinticinco minutos de duración. El lenguaje que utilizan tanto los mangakas en el papel como los directores en la pantalla está respaldado por una filosofía milenaria que no siempre se traduce de la mejor manera para el espectador que vive a éste lado del Pacífico. Así, resulta difícil imaginar siquiera el surgimiento de toda una colectividad de aficionados y admiradores de esta cultura. Pero, contra todo pronóstico, la comunidad otaku chilena no sólo se desarrolló pese a la dificultad para adquirir material durante los primeros años, sino que actualmente goza de excelente salud y relativa facilidad para apropiarse y resignificar la propuesta nipona original.

2. Herencia y nuevas generaciones: La relación entre senpai y kôhai

Los orígenes de la actual comunidad de aficionados a la japóanimación y sus muchos derivados, no estuvieron exentos de problemáticas e incluso contaron con uno que otro escándalo. Pese a las dificultades derivadas de la importación, clasificación y distribución de las obras audiovisuales y mercancía relacionada, es un hecho que se trata de una micro-cultura que ha sabido adaptarse. Más aún, el otaku chileno ha encontrado la manera de hacer crecer sus filas y asegurar su permanencia en el tiempo.

La tarea, que podría sonar titánica, se desarrolla de manera completamente natural a través del nexo entre **senpai** y **kôhai**. Literalmente es posible traducir cada término como “compañero de antes” y “compañero de después”, respectivamente. Se trata de un préstamo de la filosofía oriental, el cual a su vez ha sido influido por diversos aspectos históricos de Japón. En términos simples, ambas palabras son usadas para describir una relación interpersonal asimétrica. En ella, el senpai tendrá mayor rango ya sea debido a su edad, conocimientos o posición dentro del espacio donde se desarrolla la comunicación (empresa, club, taller, etc.) mientras que el kohai será considerado el principiante.

El uso de esta terminología estuvo influenciado por una tríada de factores, todos profundamente arraigados en la idiosincrasia nipona. En primer lugar, y habiéndose establecido el neo-confucianismo como religión oficial durante el shogunato¹⁵ Tokugawa, los valores éticos y morales que regían la sociedad exaltaban el respeto a los ancestros y personas mayores. Por ende, el concepto de *ie*¹⁶ o tradición familiar estuvo y continúa estando demarcado por una jerarquía donde los años de experiencia indican la posición de cada individuo. En adición, las leyes civiles que comenzaron a regir el Imperio de Japón de 1898 reforzaron los privilegios disponibles en base a la antigüedad.

Con estos antecedentes, era de esperar que el modelo compuesto por un superior y su aprendiz se perpetuara en el tiempo llegando a otros ámbitos de la vida y

¹⁵ Gobierno de carácter castrense basado en la figura del “shogun”, un terrateniente con gran poderío económico y militar.

¹⁶ Unidad familiar regida por un patriarcado en base a los preceptos del neo-confucianismo. Fue establecida por el código civil que regente en Japón entre 1898 y 1948. El *ie* estaba compuesto por los padres, hijos y abuelos paternos.

a diversas experiencias culturales. El mecanismo comenzó a ser utilizado en actividades tales como las artes marciales, donde los integrantes más nuevos se ubican al final del tatami¹⁷ detrás de los alumnos más experimentados. También es común al interior de las escuelas japonesas, donde los estudiantes menores a menudo utilizan la palabra senpai como sufijo para socializar con compañeros de cursos superiores.

La asimetría en la que está construida la relación permite que los sujetos involucrados compartan conocimientos de manera vertical: el kôhai observa, escucha y aprende del senpai sacando provecho de sus conocimientos superiores. Ya que se trata de una interacción informal -dicho carácter es poco común al interior de la austera sociedad nipona, donde la formalidad es el carácter de socialización primigenia- que permite ser extrapolada a situaciones cotidianas. En el caso de los otaku en general y particularmente en el caso chileno es la relación que da forma a la comunidad y asegura la constante llegada de nuevos aficionados.

El aprendizaje constante sobre nuevos manga, series, objetos de colección, capítulos o ediciones especiales, etc. es altamente valorado al interior de esta colectividad. Y como se trata de una micro-cultura que goza de un alto índice de productividad de contenidos, las posibilidades de enriquecer constantemente los conocimientos propios son extremadamente vastas. Así, aquellos fanáticos que llevan más tiempo en el “mundillo” inevitablemente poseerán un saber mayor, el que suelen compartir con sus conocidos. En este plano, tanto la casualidad como el interés propio

¹⁷ Tapiz de superficie acolchada con el que se recubre el suelo del dojo o lugar de entrenamiento en las artes marciales. Su función es proteger a los practicantes de lesiones durante posibles caídas.

a menudo logra reclutar a un nuevo aficionado quien comenzará prontamente a estudiar y acumular saberes: el **senpai** instruye al **kôhai**, manteniendo su rango superior en base a sus años de experiencia, mientras que el último empezará su propio camino hacia la “erudición” apoyado por su maestro.

Si bien se trata de una jerarquía que puede gestarse entre dos personas desconocidas, lo cierto es que suele ser mucho más común en grupos de confianza tales como familiares o amigos. De esta manera, es común que los otaku compartan sus gustos con otros si se sienten cómodos. Esto no siempre resulta en el nacimiento de otro fanático declarado, pero en la mayoría de los casos logra acercar una u otra serie de temporada a espectadores no usuales. Casos como *Sword Art Online*¹⁸ y *Shingeki no Kyojin*¹⁹ son ejemplos contemporáneos de cómo esta comunidad ha logrado influenciar a sujetos fuera del círculo y ocasionalmente integrar a otros de manera definitiva.

2.1 Series de culto y producciones actuales: El foco que enfrenta a generaciones

Francisco Salazar, quien lleva un par de décadas en el universo de la japoanimación, el manga y los videojuegos, conoce de primera mano la efectividad de esta relación asimétrica. Cuando nació su hermano menor, Maximiliano, este terapeuta ocupacional ya había conseguido acumular una gran cantidad de conocimientos sobre el multiverso, los cuales pudo compartir con él. Se estableció entonces una relación

¹⁸ Manga escrito por Reki Kawahara y dibujado por Abec. Narra las aventuras de un grupo de jóvenes que quedan atrapados al interior de un videojuego de rol multijugador en línea, donde los peligros que enfrentarían normalmente son amenazas reales que deberán vencer si desean volver al mundo real. Derivó en dos temporadas de anime y una película, cosechando gran éxito en Japón y el mundo.

¹⁹ Escrito y dibujado por Hajime Isayama, constituyó uno de los animes más populares del último tiempo. La historia se sitúa en un mundo post-apocalíptico, donde la humanidad ha debido construir muros para mantener fuera a los “titanes” criaturas antropomórficas de gigantesco tamaño con un gusto por la carne humana.

senpai/kohâi que terminó por transformar a “Maxi” en un asiduo consumidor y otaku certificado.

Maximiliano, quien es dieciocho años más joven que Francisco, comenzó a interesarse en la animación japonesa a través de él. Si bien en un principio consumían series similares, pronto comenzó a explorar distintos géneros en los que su hermano mayor jamás había reparado. “La verdad es que me veo todo lo que sale en la temporada, sea *shojo* o *josei*. Con los mangas es igual, los leo todos”, comenta el joven quien se encuentra próximo a ingresar a la universidad.

Sus gustos en cuanto a géneros del anime son completamente distintos, aunque ambos coinciden en que fue Francisco quien inició todo. “Maxi es de cuestiones chistosas, pero yo soy vieja escuela, si no muere alguien no es anime”, comenta entre risas. La cercanía y complicidad que se percibe del par da cuenta de una reciprocidad a través de la cual han compartido su fascinación por esta vasta microcultura de contenidos. Pese a este punto común, es claro que cada uno de ellos ha desarrollado sus propias opiniones y preferencias.

“Hoy en día entre los más viejos existe una cosa que es la necesidad de criticar y argumentar tu gusto frente a los demás. Decir que ‘lo hizo tal autor, tal guionista, en la banda sonora está tal artista’, aunque que las animaciones están mal hechas”, opina Maximiliano. La generación a la que se refiere es precisamente a la de su hermano mayor.

“Lo que pasa es que ese tiempo lo que se daba era una discusión de personajes. No se peleaba tanto entre animaciones, comparándolas, sino dentro de la

animación misma. Esa pelea entre otaku es de todos los tiempos, porque aunque sean dibujos, son sus ídolos”, replica Francisco e intenta defender a sus coetáneos, aunque sabe que los fanáticos más antiguos son reconocidos por su visión extremadamente crítica y relativo mal humor respecto de los más jóvenes. “Agarra diez fanáticos de Bleach²⁰, por ejemplo, y a todos les van a gustar personajes distintos. Claro que siempre hay un ultra hípster otaku que se dedica a criticar todo, ha existido siempre”.

Aunque ambos pertenecen a grupos etarios muy alejados, pues tienen dieciocho años de diferencia, a lo largo de sus vidas han construido una gran cantidad de anécdotas. El *background old school* en el que se mueve Francisco ha influenciado a una nueva generación en su hermano, quien además ha sabido forjar su propia identidad al interior de la comunidad. Poco más de una década después de aquella dinámica en la que el mayor se apuraba en recoger al entonces pequeño Maximiliano de la sala cuna para llegar a casa a ver Samurai X, el interés del kôhai había crecido casi hasta igualar al de su senpai.

“Él veía un par de animes, pero no era nada muy bueno. De repente se me ocurrió recomendarle Bleach y ahí comenzó a consumir mucho más”, relata el actual terapeuta. “Incluso empezó a ver cosas que a mí nunca me han interesado, como los shojo”. Francisco admite que tal género no es lo suyo. Mira con bastante recelo los nuevos gustos de su hermano y la facilidad con la que elige las nuevas series que

²⁰ Manga escrito e ilustrado por Tite Kubo. Gira en torno a Ichigo Kurosaki, un joven que accidentalmente absorbe los poderes de una shinigami -personificación de la Muerte en la cultura nipona- y debe cumplir su rol dirigiendo a las almas puras al paraíso. El anime ha alcanzado una popularidad extrema, llegando a abarcar más de 300 episodios.

quiere ver. Aun así, confiesa con bastante incomodidad que ha llegado a interesarse por algunas de las propuestas actuales.

Por ejemplo, reconoce haber disfrutado *Lovely Complex*²¹. Que precisamente se trata de un anime del género romántico o shojo. Cuenta la historia de dos amigos que se enamoran durante su época escolar y abarca los complejos propios de la pubertad. Específicamente, desarrolla la problemática de la diferencia de altura, ya que Riza, la protagonista, es especialmente alta mientras que el acomplejado Ootani apenas le llega a los hombros. Esto desencadena una serie de situaciones humorísticas en la que el dúo debe madurar y atravesar por dificultades en camino hacia la vida adulta.

Aunque “Maxi” se reconoce como un ávido consumidor de prácticamente todas las animaciones modernas, cuando apenas se estaba iniciando en el multiverso solía tener un gusto especial por el shonen, especialmente las series de acción. Mientras que Francisco ansiaba llegar a casa después de recogerlo para sentarse a disfrutar de las aventuras de Kenshin Himura, él procuraba no perderse un minuto de la acción de Goku y sus compañeros. *Dragon Ball Z*, por lejos uno de los animes más exitosos de la historia, fue una de las historias que pavimentaron el gusto de estos hermanos por las aventuras de héroes poderosos, como el famoso saijayin.

“Yo me compraba series en DVD, que de repente eran muy violentas porque no tenían la censura que les ponían por ejemplo en Chilevisión y después en el Cartoon Network. Por ejemplo tenía el especial donde cuentan cómo Kenshin se hizo la cicatriz”, comenta el senpai, haciendo referencia al protagonista de *Samurai X*,

²¹ Anime producido por Toei Animation en base al manga de Aya Nakahara. Tuvo gran éxito e incluso cuenta con una película Live Action, con actores reales.

personaje cuya característica marca en forma de “X” encierra la historia de su complejo pasado. “El Maxi me las sacaba a escondidas, porque no le dejaban verlas y a mí me retaban por enseñárselas. Así que, si se me perdía algún DVD iba a buscarlo a su pieza”.

Pese a que el amor por la japonización y sus muchos derivados fue una herencia compartida entre hermanos, a la hora de debatir sobre la calidad actual de la industria del anime, la diferencia de edad es bastante notoria. Mientras que el kohai, Maximiliano, tiene gustos muy variados y, según sus propias palabras, consume “todo lo que sale”, el mayor, Francisco, analiza cada argumento con la precisión de un senpai de la vieja escuela.

“Las temáticas eran más brutales, en comparación con ahora, el animé mismo no tenía censura. (Capitán) Centella²² era súper violento, mataba a todos a tunazos (sic). O también Sam El Rey del Judo²³; al papá lo mataron y cada vez que encontraba un tuerto como el hombre que lo había asesinado lo mataba con judo. En ese tiempo no censuraban la televisión porque nadie se tomó la molestia para fiscalizar lo que venía como para niños”, declara el “Tata” Kisame. Es claro que su gusto por las series de acción para adultos es determinante a la hora de decidir qué quiere ver.

El caso de Seigi wo Ai Suru Mono: Gekkô Kamen -literalmente “Aquel que ama la Justicia: Enmascarado de luz de Luna”- conocido en Latinoamérica como “Capitán

²² Se trata del primer arquetipo de héroe de la japonización. Se desarrolló directamente como anime en 1958 y derivó en una adaptación al manga. Posteriormente se produciría otra animación en 1972. El argumento sigue a un justiciero enmascarado que vela por la seguridad de la ciudad. Jamás se su conoce la identidad.

²³ Originalmente se titula Judo Boy. Narra las peripecias de Sam, un joven artemarcialista que busca al asesino de su padre.

Centella” es uno de los muchos que respaldan y ejemplifican la importancia que tienen las series de animación japonesa para sus fanáticos. Fue re-lanzada por Nippon Television durante la década de los 70’s, aunque la animación original salió al aire en 1958. Debió ser suspendida debido al alza en accidentes de niños que intentaban imitar las hazañas del protagonista, a quien la historia transformaría en el primer héroe arquetípico de la japoanimación.

Perfect Blue²⁴ fue otra animación de acción que marcó a este otaku *old school*. Considera que fue la primera de ese estilo que era más que violencia y aventuras, rasgos que hasta entonces escaseaban. “Es una obra de arte”, considera y la recomienda a ojos cerrados. “Imagínate, una cantante pop y un asesino que la empieza a seguir. Es todo terror psicológico”, adelanta e insiste en que se trata de un imperdible. Y con razón, pues se trata de la ópera prima de Satoshi Kon, quien también dirigió las emblemáticas Paprika²⁵ y Tokyo Godfathers²⁶.

“De las nuevas, mi favorita es Death Note²⁷. Me pareció una serie inteligente, porque uno nunca va a pensar que el protagonista es el malo. Uno con el que, además, me iba a terminar identificando y encontrándole razón”, comenta Francisco. “Pero creo que es una de las razones para que te atraiga el anime. En cosas (series) chilenas no te puede gustar el malo, en una telenovela no se hace eso. ¿Por qué causó revolución

²⁴ Película animada de 1998, producida por el estudio MadHouse.

²⁵ Conocida también como “Detective de los Sueños” trata sobre un mecanismo que permite tener sueños lúcidos, lo que permite investigar el subconsciente de las personas. Se estrenó en 2006.

²⁶ Estrenada en 2003, narra la historia de un trío de extraños personajes, un alcohólico, un transexual y una fugitiva, que encuentran un bebé abandonado en la víspera de Navidad. Fue aclamada por la crítica internacional.

²⁷ Argumento de Tsugumi Oba e ilustración de Takeshi Obata. Fue publicado por Shonen Jump entre 2003 y 2006, cosechando gran éxito. El anime se produjo en 2006 y contó con 37 capítulos, dos especiales y tres películas Live Action.

el Señor de la Querencia? Porque a la gente le gustaba que el protagonista fuera malo, pero eso estaba tan prohibido acá que hace que los anime en comparación tengan una mirada amplia, diferente. En tanto, el malo puede ganar”, puntualiza.

El anime al que se refiere fue uno de los más exitosos del estudio Madhouse durante los primeros años del 2000. El argumento gira entorno Light Yagami, un estudiante ejemplar que encuentra un extraño artefacto llamado “Death Note”. Se trata del cuaderno en el que los dioses de la Muerte -shinigami- escriben los nombres de quienes deben dejar este mundo. Sin embargo, al apoderarse de ella, el joven decide usarla para “limpiar” el país de aquellos que considera como la escoria de la humanidad: asesinos, ladrones, políticos corruptos y muchos otros son castigados por “Kira”, pronunciación adaptada a la fonética nipona de “Killer” -asesino-. Pronto empieza a ser perseguido, debiendo usar todo su ingenio para burlar a L, un prodigioso detective reclutado por la policía con la esperanza de capturarlo.

“Death Note se acaba cuando muere L”, opina el hermano mayor. “A todos nos gustaba el baile entre él y Kira. Tenían una contraposición cuántica (sic). Lo que era interesante era la reacción del protagonista con su némesis”, concluye al tiempo que su kôhai asiente con la cabeza, otorgándole la razón. “En eso creo que los japos (sic) están adelantados a los occidentales, en términos de argumento. Este baile entre L y Kira también existió en Dexter²⁸, pero Death Note es muy anterior”, concluye. “Hay

²⁸ Serie norteamericana producida por Showtime en 2006. El protagonista, Dexter, es un asesino serial que vive bajo el código de sólo matar a quienes “lo merecen”. Finalizó en 2013.

muchas series y cosas gringas que se han basado en los japos (sic). Por ejemplo Pacific Rim²⁹ es prácticamente Mazinger Zeta, con un poco de Evangelion³⁰”.

Al respecto, Francisco considera que la producción de japoanimación en general se desarrolla por y para períodos delimitados. “Un mismo anime puede que no te guste en la siguiente fase, porque la hicieron para otra época. A los fans de Los Caballeros del Zodíaco no les gustó Omega, por ejemplo. Pasa también con Pokemon y sus nuevas generaciones. Por alguna razón les gusta hacer que las cosas brillen”, comenta en tono de burla haciendo referencia al nuevo diseño de personajes que se utilizó en el *remake* de Saint Seiya³¹, con una estética que los fanáticos consideraron demasiado similar a la del shojo.

“Lo que ahora amo con el corazón, es que a las animaciones las estén sacando en películas y que las hagan bien”, comenta respecto de las nuevas producciones del mundo de la animación. Se muestra especialmente emocionado al hablar de la trilogía de Samurai X. “Con Kenshin yo lloraba”, agrega y confiesa haberse vuelto a emocionar con las películas en Live Action que fueron producidas por Warner Brothers Japan durante los últimos años. La tríada abarcó los principales arcos del manga de Nobuhiro Watsuki, con una fidelidad al argumento original que impresionó a los fanáticos más antiguos y severos. Se trata de un excelente ejemplo de adaptación de los contenidos

²⁹ Película norteamericana de 2013. En un mundo apocalíptico dominado por enormes criaturas alienígenas, la única esperanza de la humanidad son los pilotos de monumentales robots, los cuales usan para combatir a los extraterrestres.

³⁰ Animación producida por Gainax. Tiene elementos *mecha*, distópicos y de ciencia ficción. Tras el ataque de los misteriosos y destructivos “ángeles” la humanidad debió construir imponentes robots y encontrar pilotos capaces de controlarlos para mantener a raya a los invasores. El protagonista, Shinji Ikari es uno de estos elegidos.

³¹ Conocido en Latinoamérica como Los Caballeros del Zodíaco, es un shonen que narra la historia de cinco guerreros que deben proteger a la reencarnación de la diosa Atena. Cuenta con varios especiales y OVA, además de una nueva serie que fue lanzada en 2013.

desde la serie de culto al producto de consumo masivo pensado para las nuevas generaciones.

“También va en qué le gusta a la gente”, reflexiona el también cosplayer. “Cuando yo era chico estaba el *mecha*, el *mecha* de Macross³² o el robot gigante que les pegaba a todos. Era lo que más gustaba”. Tal y como detalla “Tata” Kisame, el género de los androides gigantes tuvo su auge durante los ochenta, época en la que se sentaba a disfrutar de títulos como los ya mencionados a través de la televisión abierta. Dichas producciones, de las que este hombre de 37 años se hizo fanático cuando apenas superaba los diez, pasarían a transformarse en series de culto, las que hoy son conocidas y respetadas como emblemáticas.

Aunque al interior de la comunidad de aficionados el momento en el que cada fanático se inició en el multiverso es muy relevante a la hora de determinar si se trata de un senpai o un kohâi, no se trata de cuantificaciones rígidos. Aun en segmentos etarios que no necesariamente se ajustan a los parámetros de edad del “*old school*” y de la “nueva generación”, existen calificativos que denotan falta de experiencia o superficialidad de conocimientos.

Es claro que existen ciertas obras audiovisuales transversalmente aceptadas como fundacionales o de culto, pero una vez que se abandona el terreno de lo universalmente apreciado se produce la entrada a un terreno muy inestable. Debido a que la capacidad de reconocer, clasificar y calificar distintos tipos de material alusivo a la japoanimación es valorada como el capital único del “verdadero otaku”,

³² Animación producida por Big West entre 1982 y 1983. Presenta la clásica temática.

inevitablemente esta se transforma en el eje que con más frecuencia divide a la fanaticada.

3. El Game Master: *Mainstreamers*, *posers* y la acumulación del saber

Antropólogos y sociólogos, tanto de oriente como de occidente coinciden en que el otaku concebido en su país de origen guarda varias diferencias con los “embajadores” que surgen en otras naciones. Más allá del claro gusto por la animación y sus derivados, o por las novelas gráficas con sus distintos formatos y adaptaciones, se trata de una colectividad que tiene sus propios códigos e incluso estatus diferenciados. Este es un hecho que se refleja con claridad en el caso chileno. Autores como Etienne Barral distinguen claramente entre ambas manifestaciones, principalmente a partir de las motivaciones para su desarrollo.

Mientras que en Japón se trata de una rebelión pasiva ante los conservadores dogmas de productividad y eficiencia con los que se suele identificar a los asiáticos, en Chile quienes se identifican con el término simplemente lo usan para describir su gusto por el anime y sus derivados. Así, pareciera que cada adaptación atraviesa por una metamorfosis en la cual se conjuga con parte de la identidad local. Con la simpleza y relativa sobriedad del fanático chileno por un lado, y la pulcritud del nipón por otro se establecen dos versiones culturalmente diferentes de un mismo fenómeno.

La versión nacional, sin embargo, parece haber creado dentro de sí misma una suerte de jerarquía. Aunque ésta no rige de una manera especialmente coercitiva, es posible encontrar cierto nivel de enemistad entre el *old school* y el fanático actual. Aun así, no existe una línea divisoria demasiado clara en lo que respecta a la edad como

factor decisivo entre una y otra categoría. Aquí, los títulos se obtienen en base a méritos.

Esto hace posible encontrar a fanáticos del anime, como Francisco “Tata” Kisame, que superan los 35 años y que continúan sintiéndose cómodos en las instancias de encuentro actuales entre fanáticos. La rivalidad que sienten muchos de los aficionados mayores hacia los menores -en edad- tampoco es reglamentaria, pues muchos de ellos encuentran cierta satisfacción en guiar y “aleccionar” a nuevas generaciones respecto de las mejores series o novelas visuales. En contraposición con muchos fans de las primeras generaciones, quienes se suelen mostrar recelosos a la hora de compartir sus conocimientos, existe un sector que opta por la difusión del movimiento. Esto, bajo la consigna de que, a mayor número de fanáticos, mayor producción de contenidos.

Independientemente de la posición que tomen al respecto, al interior de esta colectividad es importante conseguir cierto respeto de parte de los demás. Esto únicamente puede ser logrado a través de una demostración empírica de los conocimientos acumulados a lo largo de la “vida como otaku”, una biografía que pareciera no obedecer líneas temporales. En una conversación casual con un grupo de fanáticos de diferentes edades, lo más probable es que varios de ellos clamen conocer una u otra serie de animación desde hace una cantidad de años indeterminada, sea cual sea el número que les permita hacer notar que descubrieron dicha pieza audiovisual primero que sus pares.

Escuchando diálogos aleatorios en eventos de animación o leyéndolos en formato *post* en algún foro virtual, este tipo de argumentos no siempre son verificables cuando se los contraponen, por ejemplo, a la edad real de los interlocutores. Pero claro, si el aficionado en cuestión respalda sus alegatos identificando con lujo de detalles cada uno de los capítulos de una obra particular y su incidencia en el argumento central, su demanda será rápidamente concedida.

Como describe Etienne Barral en “Otaku: Hijos de lo Virtual”, en el caso de los otaku originales, el saber es altamente valorado como medio de distinción o asignación de rangos. Se trata de una prolongación de las tendencias a recopilar, clasificar y ordenar que se inculca en cualquier primaria japonesa como herramientas para el aprendizaje. En otras palabras, en Japón, aquel que haya memorizado con mayor precisión los capítulos o ediciones especiales de un manga se transformará automáticamente en el *senpai*³³.

Mientras que, en su país de origen, el término es usado para describir a cualquier persona que aplique de manera casi compulsiva los métodos antes señalados a cualquiera de sus gustos personales -los que pueden incluir desde animación hasta las famosas *idol*, adolescentes dedicadas y dedicados al canto, la actuación y el baile, pero que destacan principalmente por su apariencia- en territorio nacional éste es está reservado exclusivamente para los amantes del anime.

³³ Como ya hemos estipulado, en oposición a “Kohai”, este término describe una relación interpersonal en la que está operando una jerarquización donde “Senpai” es el miembro de mayor rango, experiencia y/o conocimientos.

Esta relativa facilidad con la que aplicamos la terminología de Akio Nakamori no impide que se produzcan verdaderas batallas campales en torno al nivel de saber acumulado que ostenta cada fanático. Muchas veces, esto genera peyorativos como *poser* o *mainstreamer* para referirse a personas que únicamente ven las series más populares y adoptan elementos de la cultura otaku como simple moda. Esto suele ocurrir cuando se populariza un anime particularmente interesante, que puede incluso atraer a un público que no consume dicho material normalmente. Lo ocurrido con series como Evangelion, Full Metal Alchemist, Shingeki No Kyojin y Sword Art Online, las cuales generaron bastante atención de parte de espectadores no familiarizados con el estilo ni las temáticas de este tipo de animación, son ejemplos de ello.

Ante la posibilidad de ser denostado al interior de la comunidad por falta de conocimientos, es común el intentar diferenciarse y distanciarse de los fanáticos más “nuevos”. Esto puede llevar a adoptar una actitud ligeramente hostil hacia quienes repentinamente parecen demostrar interés en el género o pretenden opinar sobre él, especialmente en plataformas virtuales. Ya que éstas son, por excelencia, el hábitat del fanático empedernido, es muy común que las discusiones en torno a personajes, arcos argumentales y lo que es o no *canon* -aceptado como hecho irrefutable dentro del universo ficticio en cuestión- se desarrollen en este plano. Esto es algo en lo que José Perelman ha podido participar y comprobar en primera persona.

Tiene veinticinco años, aunque se describe como un viejo neurótico. Rehúye de las etiquetas y no le hace gracia la pertenencia a ninguna “tribu urbana”. Se ha paseado por un par de carreras universitarias, aunque parece ser que lo suyo es la docencia. Actualmente está empleado como inspector de patio en un colegio de

metodología Waldorf, del que él mismo se graduó hace ocho años. En la misma institución impartió clases de geografía y caligrafía con la esperanza de enseñarles a escribir en “letra gótica” a un grupo de niños. Asegura que aún se encuentra tratando de descifrar cómo se siente en este ambiente laboral, de discernir si es realmente lo suyo o si es tiempo de volver a cambiar el rumbo.

En 2009 entró a estudiar Licenciatura en Filosofía en la Universidad de Chile, donde su asistencia fue bastante intermitente. Se ausentaba por largos períodos, durante los cuales apenas hacía un esfuerzo por mantenerse en contacto con las amistades que había formado en la escuela. “Tuve en conflicto con la academia. Me enojé con la inutilidad del filósofo, o más bien con sus pretensiones de utilidad. Decidí que era la idea de paja molida, ahí quebré el proyecto”, relata. Fue entonces que se planteó la idea de enseñar.

“Lo paso muy bien haciendo clases”, admite con sinceridad. “Los profesores Waldorf deciden hacer una formación pedagógica corta y se rigen por presupuestos metafísicos de los que soy muy escéptico. Pero me formé ahí (en ese colegio) y fui ayudante voluntario durante un año. He estado viendo cómo me siento con eso, porque es un compromiso por ocho años”, comenta haciendo referencia al tiempo que implica involucrarse como profesor jefe con un curso dentro de esta modalidad pedagógica. Pese a sus reparos, espera quedar contratado durante el próximo año.

No es la primera vez que José experimenta en el campo de la pedagogía. Apenas terminado su primer año en la “Casa de Bello” y sintiéndose profundamente desilusionado por la academia, decidió impartir un curso de tejido de cota de malla,

artesanía que aprendió como pasatiempo a través de su gusto por la cultura medieval. Fue en esta instancia, hace ya cinco años, que sin pensarlo se reencontró con una vieja distracción. Una de sus alumnas del taller, una adolescente bastante menor que él, resultó ser otaku.

“Encuentro que hay un problema narrativo con el anime actual”, comenta para justificar su presente distanciamiento del mundo de la animación. “Pero esta niña me presentó Clannad. Esa fue la primera vez en mucho tiempo que veía un anime nuevo de un tirón, entero. Un anime bien hecho. Aunque ella era muy vacía, muy adolescente. La agregué a Facebook un rato, pero luego ya no volvimos a tener contacto”, recuerda. Si bien dicha amistad no prosperó, el aleatorio encuentro le devolvió una parte de su infancia creando una especie de puente entre su vida actual y las costumbres que había dejado atrás.

“Empecé (a ver anime) en cuarto básico con Pokemon y Digimon. Ahí se armó una patota (sic) de niñas y niños en mi curso que comenzaron a reconocer que también les gustaba y se transformó en nuestro juego de recreo”, relata al tiempo que hace referencia a una actividad que no mucho después serían una constante fuente de entretenimiento. Los juegos de cartas, derivados de la exitosa franquicia de videojuegos, manga y anime, además del extenso mundo del rol³⁴ se transformarían en fieles compañeros.

³⁴ Juego de interpretación de roles donde cada participante debe cumplir un papel determinado. Permite la creación de mundos ficticios muy diversos, donde la dirección queda a cargo del Game Master (narrador o director de la partida).

“Más tarde, ya en quinto básico, vi Evangelion. Compré los VHS en el Persa. Diría que esa serie es la gran definición de mi existencia. Incluso hoy en día, si veo un capítulo o algo relacionado tengo que volver a verla completa”, admite con cierta culpa y asegura que después de esta entrevista probablemente se dedique a hacer precisamente eso. Aunque la serie inspirada en el cómic de Yoshiyuki Sadamoto tiene un estatus prácticamente inalcanzable para cualquier otra obra en la vida de José, él recuerda varias producciones niponas que fueron determinantes durante su pubertad.

“En términos de estilo, en mi época de adolescente, Hellsing³⁵ era la serie que más me influenciaba. Usaba lentes redondos, muy reflectantes. Pelo largo, sotana. Por suerte esas cosas se permitían en mi colegio”, señala describiendo una apariencia claramente inspirada en el personaje central de la saga de Kota Hirano, el vampiro Alucard.. “Esto fue en octavo básico, más o menos a los catorce años. En ese tiempo comencé a identificarme como otaku, aunque ya en sexto (básico) jugaba rol con amigos que eran mayores que yo, que tenían dieciséis o diecisiete. Ahí fui un otaku como se conoce hoy en día”.

Aunque asegura que no se siente identificado actualmente con la colectividad de los fanáticos de la animación, está convencido de que su experiencia escolar estuvo marcada por la pertenencia a dicho grupo. Mirando hacia atrás, le atribuye su pasado otaku a circunstancias muy específicas. Como estudiante del Colegio Rudolf Steiner, en el que la metodología ideada por el educador y filósofo austríaco impulsa un

³⁵ Manga y anime de estética gótica escrito e ilustrado por Kota Hirano. Gira entorno a una organización secreta fundada por el mítico Abraham Van Hellsing cuya misión es proteger a la Reina y sus dominios de toda amenaza sobrenatural. Los vampiros son los principales enemigos y personajes que dan forma a la historia.

desarrollo intelectual equilibrado y acorde a la maduración de cada individuo, José debió enfrentar una gran incertidumbre apenas terminó octavo básico. Esto, ya que para entonces el establecimiento no contaba con enseñanza media. Lo que ocurrió, fue que los administradores del recinto educacional decidieron implementar los cursos que faltaban, aunque de manera progresiva.

La propuesta permitió que sus alumnos tuvieran gran parte de las tardes libres, escenario perfecto para que muchos de ellos comenzaran a interesarse en estilos de animación más complejos, los que terminarían acaparando prácticamente toda su atención. Buscar nuevos contenidos e historias parecía ser el paso a seguir más lógico, pero el pequeño grupo del que José formaba parte quiso llevar sus intereses mucho más allá. Claro que, mucho antes del emprendimiento que los marcaría de por vida, simplemente pasaban el tiempo juntos al aire libre.

“Caí en un grupo, un *team* que concienzudamente no se tomaba nada en serio, ni siquiera a nosotros mismos. Por ejemplo, íbamos con *cosplay* a la Anime Expo, pero yo iba de un personaje extra, que no tenía ninguna importancia en la serie. Una vez fui vestido de blanco, porque supuestamente era un fantasma, pero me terminaron diciendo Jesús, fui el Jesús de la AEX por un año” comenta al recordar un episodio humorístico inscrito en la época de oro de su fanatismo.

“Esto fue en octavo, primero medio, cuando en mi colegio quedó la cagada porque las generaciones que habían ya habían terminado la básica y no había media. Cuando empezaron a armar la enseñanza media teníamos clases seis horas al día tres veces a la semana, eso me permitió prácticamente convivir con estos cabros en el

parque San Borja”, explica. “Todo giraba en alrededor de unos cabros que eran pareja, eran los cabecillas del *team*. Prácticamente recorríamos Santiago en una tarde entre conversando y comiendo papitas fritas. Y claro, viviendo en el Eurocentro”.

El grupo al que pertenecía José Perelman, todos estudiantes entre tres y cuatro años mayores que él, pronto quiso dejar su huella en el mundillo de los otaku. Con la aparición de eventos hoy respetados a nivel nacional tales como Anime Expo, que menciona este fanático empedernido de Evangelion, pronto comenzaron a generarse nuevas apuestas al interior de la comunidad. Fue en este plano que el “Team pa’ la cagá”, autoproclamado título de la tropa, quiso emprender con una iniciativa que buscaba potenciar el rock japonés a través de un encuentro de bandas tributo nacionales. La ocasión, claro está, también contaría con otro tipo de requerimientos considerados por los aficionados de entonces.

“Organizamos lo que sería el PuntoZero”, revela José. “Me pusieron en contacto con más gente interesada, mayor que nosotros. Por ejemplo estaba el dueño de un local en la comuna de San Joaquín. Lo recuerdo especialmente porque era muy beato, pero le encantaba el anime. En su tienda tenía un montón de figuras religiosas y entremedio habían cosas de anime. Con el conseguimos un edificio de la municipalidad, que era como un gimnasio, para llevar a cabo el evento. Así terminó sucediendo PuntoZero”, declara.

“Trajimos gente de otros países para hacer charlas, proyecciones de series. Por mi parte logré, siempre *rolero*, entusiasmar al club de rol de la Católica y la idea era hacer rol en el evento, al aire libre. Incluso nos conseguimos buses que recogían a la

gente en el metro”, explica con verdadero entusiasmo. “Lo que queríamos hacer con PuntoZero era integrar la veta j-rock chilena, que en ese tiempo se resumía a un montón de metaleros tocando las canciones de Saint Seiya en un escenario instalado en un gimnasio grande. Trajimos bandas de todos lados, de regiones para potenciar la idea”.

Lamentablemente, la propuesta se topó con tres días de mala suerte y no pudo prosperar. Algo que, si bien no hizo mella en términos económicos para José, desmotivó en gran parte su pertenencia a la comunidad otaku. “Llovió todo el día anterior, el día del evento y también el siguiente. Por culpa de esto, llegó apenas un diez por ciento de la gente que tenía entrada”, recuerda.

“Yo no había puesto plata, pero sí trabajo. Fue la conciencia de ver que tipos más viejos habían perdido trescientas lucas, o un palo (sic). Quedamos tan agotados que no nos volvimos a ver nunca más después de eso. Se acabó de golpe la experiencia y se disolvió el grupo”, reflexiona.

Este hito puso en marcha un distanciamiento de la cultura otaku que hasta el día de hoy lo mantiene muy alejado de otros fanáticos. Admite que hace más de cinco años que no va ningún tipo de encuentro como a los que solía asistir con su antiguo grupo de amigos. “Si me siento inadecuado con mi generación es por haber sido parte de un grupo que hoy está en sus treintas. Estuve metido en temas que no le correspondían a un cabro chico (sic), con gente que estudiaba cosas para organizar eventos de manera profesional. Yo simplemente estaba en la media y caí ahí porque me juntaba con ellos”, describe. Pese a que describe el haber estado en el momento indicado para formar

parte de la organización de este evento como una simple coincidencia, José admite que fue un proyecto en el que puso muchísimo esfuerzo y que el desgaste que le produjo el fallido intento lo agotó al punto de querer marginarse de la comunidad.

“Para mí fue un período de crecimiento, apareció la plata, un trabajo fijo. Yo ya estaba furioso con la producción de anime en general. Hubo un cambio muy notorio en la calidad del argumento. Como consecuencia, ya no había ningún anime que me gustara. Podría mencionar apenas a *Elfen Lied*³⁶ como gran excepción. Por ejemplo, la cosa *visual*³⁷ agarró una boga, y como yo vivía en una generación donde todos eran cinco años mayores que yo, ya no tenía sentido armarme otra patota. Quedé más como *rolero*. También se estabilizó mi relación sentimental y me puse fome”, comenta con cierta amargura, ya que se trata de una relación que duró poco más de seis años, pero que actualmente está rota.

“Su papá era muy comiquero y ella era muy ñoña (sic) igual, en el sentido de que conocía un montón de series y mangas. Las cosas que yo descubrí como otaku eran su Disney”, comenta sobre su ex pareja. “Ella era muy antisocial. Como a mí me interesaba todo el tema, participaba también Pero no tenía esta relación fanática, porque para ella eran cosas con las que había crecido prácticamente. Yo, por el contrario, andaba lleno de chapas, de Rei Ayanami (personaje de Evangelion) en

³⁶ Manga de Lynn Okamoto. Perteneció al género seinen y debutó en la revista Young Jump en 2002. La historia gira entorno a una especie ficticia, las diclonius. Son el producto de múltiples mutaciones, las que le han otorgado “vectores” -brazos con fuerza prodigiosa- y unos distintivos cuernos en la cabeza. Esta extraña raza se encuentra de frente con la raza humana, desarrollándose una interacción inevitablemente violenta que queda plasmada en la relación entre Kota y Lucy, un chico común y una peligrosa diclonius con personalidad múltiple.

³⁷ “Visual Kei”: Movimiento nacido entre los músicos japoneses y adoptado como tendencia de moda por las tribus urbanas chilenas durante el primer lustro de los 2000. Se caracteriza por una estética andrógina y extravagante, donde los peinados y el maquillaje elaborado son la regla.

calzones, porque el hentai fue parte importante de mi gusto por el anime, pero también de cosas como Chobits y Digi Charat. Aparte de Hellsing, que era de mis series favoritas. Este era un personaje que me había armado, para presentarme ante la gente”, explica respecto de su identidad como otaku durante esos años.

“Más o menos en segundo medio me bajé de lo que estaba pasando y me convertí en el ser neurótico que se enoja cada vez que no ponen Evangelion en un conteo de los mejores anime de la historia”, concluye. Si bien José asegura mantenerse alejado de la comunidad actual de fanáticos, sus declaraciones dejan entrever que continúa sintiendo un especial cariño por muchas series de animación japonesa. Lo que es más, admite ser incapaz de mantenerse fuera de una buena discusión respecto de la calidad de las producciones modernas. Para él, el anime de calidad terminó con Neon Genesis Evangelion y ya no hay marcha atrás. Esta participación, que permanentemente evita dar a conocer, le ha dado una voz dentro del mundo virtual que persiste en plataformas tales como los foros de opinión.

“Anteriormente mantenías tu artificio, el personaje que habías construido. El otaku contemporáneo es súper persona. Habla constantemente de las cosas que le gustan a él profundamente y esto me empezó a dar un poco de vergüenza”, manifiesta haciendo una pequeña comparación entre ambas generaciones de fanáticos. “Yo me desespero en cualquier evento de anime, agoto mi interés en minutos. Antes había una virtualidad. Por ejemplo yo nunca usé mi nombre real, pero ya no existe esta fantasía en la que uno se refugiaba”.

“Antes no había necesidad de taparse, siento que estábamos mejor protegidos. Tenías tu personaje que llevabas a los eventos y afuera podías hacer cosas sin ser un otaku. Eso facilitaba el carnaval en los eventos. Fui más veje a una AEX (Anime Expo) y sentí q no había espacio para jugar, porque con Facebook y esas cosas ya todos usan sus identidades reales, incluso si crean un nombre con inspiración japo en redes sociales”, considera. Es debido a esto que actualmente se siente mucho más cómodo en el mundo de los juegos de rol. Explica que, cuando se desarrolla una partida, cada jugador debe armar su personaje y anotar sus características para futuras referencias. Con este ejercicio, siente que la confusión del “quién soy” queda en el papel.

“Claro, había como una disociación que ahora no se da. Por ejemplo yo podía ir al cine con mi papá sin ser ‘el otaku’. Y las juntas en el parque San Borja, en base a las que construía mi semana, eran simplemente estar echados con una patota (sic) símil y escuchar música. Con el *team* nos reíamos un poco de todos y éramos muy heterogéneos visualmente. Teníamos mucha onda con la cultura japonesa, mucho cariño por el tema, las series, pero hablábamos poco de anime. Estaba la necesidad de construir algo más”, confiesa e identifica aquí una de las características que, a su parecer lo separan con el otaku de hoy.

Actualmente, José se encuentra enfocado en su vida laboral dentro del establecimiento Rudolf Steiner. Aunque siempre tendrá tiempo para su pasión del rol. “Hace un par de los hicimos unas clases de mastereo en la (Universidad de) Chile, fue una idea que surgió entre amigos”, comenta. “Conseguimos una sala en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo en un estatuto cátedra libre. Teníamos sala, espacio, horario y un data show. Apelotonamos a muchos *roleros* de todos lados. La experiencia fue

casi un meta juego; donde hablamos desde cómo manejar economía en mundos de fantasía a historia del rol”, explica.

“Cosas que a mí me interesan mucho ahora, como política y economía, pude combinarlas con mi mundo *rolero*. Eso siento que no me habría pasado como otaku. Porque tienen eso como más de niños. Me reconcilié con el anime con series como *Shin Sekai Yori*³⁸”, asegura. “Esa serie me llegó por un amigo que tiene la costumbre de ver cosas volao’. También me mostró *Mushishi*. La paso muy bien con algunos anime, pero me estresan las *magical girl*³⁹, no las soporto. Aunque la verdad es que sólo se salva *Madoka Magica*⁴⁰. El anime lo relaciono mucho con el tema sexual y por ende no podía tener que ver con mi adultez porque es parte de la gran rebelión. Para mí fue más un paseo. Uno importante, profundo, pero hay una disociación respecto de lo que soy ahora. Aunque estoy convencido de que esos fueron mis años más felices”, concluye.

³⁸ Novela de Yusuki Kishi adaptada al manga y posteriormente al anime en 2013. Se desarrolla en un universo futuro, donde pareciera que la vida se desarrolla en completo equilibrio y paz. Sin embargo, pronto un grupo de jóvenes deberá emprender un viaje lleno de peligros con el objetivo de descubrir la verdad sobre esta aparentemente perfecta forma de vida.

³⁹ Subgénero del anime donde las protagonistas son chicas jóvenes que repentinamente obtienen poderes mágicos, los que usualmente deben utilizar para una noble misión. Ej.: *Sailor Moon*.

⁴⁰ Anime dirigido por Akiyuki Shinbo, en el que dos chicas obtienen habilidades especiales que deberán utilizar para luchar contra brujas y otras criaturas. De la animación derivaron seis manga recopilatorios, algo que suele ocurrir al revés para la mayoría de las producciones niponas que normalmente toman las viñetas para transformarlas en series animadas.

CAPÍTULO III

UN PUNTO DE ENCUENTRO: IDENTIFICACIÓN DENTRO Y FUERA DEL CIBERESPACIO

Entrar a un evento o convención de animación japonesa es poner un pie en un improvisado Akihabara. Dicho distrito es conocido como el centro neurálgico de la comunidad otaku nipona, punto de reunión que ha intentado reproducirse entre los fanáticos chilenos. Sin embargo, aun considerando la amplia extensión de temáticas y actividades realizada por los representantes nacionales de esta tendencia, lo cierto es que no ha sido posible establecer una versión de este famoso barrio en Chile.

La existencia de tiendas especializadas hace lo suyo al aportar centros de reunión e intercambio para los otaku, algo especialmente valorizado a fines de los 80's y en gran parte de los 90's, donde los nichos de venta y permuta de material alusivo tales como la galería Eurocentro y el mercado Persa Bío Bío eran prácticamente las únicas instancias de abastecimiento de la versión chilena primigenia. No obstante, sus ubicaciones geográficas, a menudo distantes una de la otra, han impedido la formación de un centro de reunión propio y permanente. Aquí se hace patente la importancia del encuentro virtual para las nuevas generaciones de aficionados del anime, manga y sus múltiples subtemas.

Ahí donde el fanático antiguo debía recorrer Santiago para descubrir nuevas historias y personajes, el aficionado actual tiene todo esto y más a un *click* de distancia. De ahí emana, quizás, cierta rivalidad y la connotación despectiva con la que los primeros otaku miran al fanático actual. La búsqueda que debían realizar los interesados en la japoanimación durante finales de los 80's y principio de los 90's

condujo a una investigación probablemente mucho más exhaustiva que mira con cierta desconfianza a la gran cantidad de contenidos que, casi sin filtros, se pueden obtener a través de internet.

Pero, más allá de la competitividad derivada de la brecha generacional, hoy en día es posible encontrar reunidos a representantes de uno y otro grupo etario en un mismo lugar. La relevancia de foros, páginas de intercambio de contenidos, grupos de Facebook y comunidades de internet en oposición a las instancias físicas de visionado, compra y venta de VHS y otros productos de antaño, palidece en comparación a una necesidad mucho más primigenia. El fanático chileno también busca instancias físicas donde pueda realizar prácticamente las mismas acciones que lleva a cabo en la web, pero, esta vez, cara a cara. Se mantiene así un deseo por el contacto físico y el “fanatismo en grupo”, caracterización que dista mucho del estereotipo aislado del otaku originalmente japonés y que se repite transversalmente en ambas generaciones independientemente de la diferencia de edad.

Es por eso que los eventos de anime, en gran parte producidos por las mismas organizaciones virtuales integradas por otaku, se han instalado como un barrio Akihabara de Japón, pero fraccionado y nómada. Prácticamente todos los sábados del mes, en alguna parte de Santiago o Viña del Mar, se está desarrollando al menos una convención de fanáticos. Las temáticas centrales pueden variar, ya que a veces es posible encontrar eventos más dedicados al *cosplay* o al mundo de los videojuegos.

Aun así, existen elementos transversales que siempre están presentes en la mente de los organizadores sin importar la poca experiencia que puedan tener en

mundo de la producción y promoción de eventos. El tema de fondo no es el negocio que se realiza a partir de la venta de entradas, ya que el valor de los tickets rara vez supera los 12 mil pesos cuando se trata de eventos que duran dos días completos, pudiéndose incluso encontrar al menos un evento mensual de ingreso gratuito. Se trata realmente de levantar pequeños espacios esporádicos para los otaku. De esta manera, el esfuerzo viene desde la misma comunidad respondiendo permanentemente a tres aristas principales: *merchandise*, *cosplay* y música.

La venta de artículos relacionados con las series de animación, tales como réplicas de accesorios usados por los personajes y figuras de acción, la presencia de música ya sea a través de bandas tributo, cantantes de *anisong* -temas de apertura y cierre de los animes- o simplemente karaoke y la posibilidad de fotografiarse con los *cosplayers* y sus elaboradas recreaciones son las demandas básicas que todo aficionado a las convenciones le hace a estas instancias de esparcimiento.

En esta línea y, considerando que los elementos presentes en cada evento o convención son coordinados por fanáticos con conocimiento y entendimiento propio de las cosas que el público asistente querrá ver, se puede reconocer una estructura común a la gran mayoría de este tipo de encuentros. Aun así, es importante tener en cuenta el hecho de que no exista un lugar físico determinado y exclusivo para desarrollar estas instancias. Muy por el contrario, los realizadores deben ajustarse a las características y condiciones de los recintos que pueden rentar por un tiempo determinado.

Sin embargo, en la vertiginosa adaptación y organización de los espacios “prestados” en la que se ven inmersos los productores de eventos otaku, emergen ciertos elementos cuya presencia es una constante. En cada convención, independiente del grupo a cargo de gestionarla, es posible hallar fuertes similitudes en cuanto a ordenación espacial. Sin duda, el aspecto que más destaca tiene que ver con la venta de *merchandise* alusiva a las series de japoanimación. Los stands, habilitados ya sea en simples mesas ofrecidas por el mismo recinto en cuestión u ocasionalmente bajo toldos de plástico dispuestos por la productora del evento, concentran en largos y a menudo laberínticos pasillos todo aquello que el fanático podría imaginar en un mismo lugar. Así, aquellos objetos de colección; figuritas, réplicas e incluso ropa a los que sólo se puede acceder vía eBay o, con algo de suerte, en la galería Eurocentro, se encuentran de repente al alcance de las ansiosas manos de los miles de fanáticos.

La música, ya sea en vivo, vía reproducción o a través de karaoke donde el público puede participar previa inscripción, está siempre presente en estos eventos. En Japón, es común que famosos intérpretes o bandas produzcan los temas de apertura y cierre de los animes, por lo que las canciones suelen alcanzar una amplia popularidad en el escenario musical nipón. Esta situación se repite entre los fanáticos chilenos, que suelen aprenderse las letras de memoria haciendo caso omiso de la complejidad que puede presentar el japonés como idioma.

Bandas inmensamente reconocidas por la cultura pop japonesa como L'arc en Ciel y AAA, o solistas tales como Namie Amuro y Ayumi Hamasaki han colaborado con estudios de animación en reiteradas ocasiones para crear piezas musicales que no exceden el minuto y medio de duración en su formato para televisión (TV Size). Pese a

su brevedad, la gran mayoría no tardan en transformarse en éxitos radiales y pronto motivan el lanzamiento de álbumes de *soundtrack* o recopilatorios (OST) que los otaku adquieren sin demora. Incluso aquí, prácticamente al otro lado del mundo, es muy común ver a fans chilenos realizando pedidos de dichos CD a través de eBay, Aliexpress u otras tiendas virtuales. Así, la locura por la música relacionada a las series de animación japonesa tiene un alcance digno de analizarse de manera independiente. Sin embargo, es su presencia siempre constante al interior de los eventos nacionales lo que nos compete en esta ocasión.

1. Optimizar el espacio

En todo evento de animación japonesa será siempre posible encontrar un escenario, quizás algunas veces más precariamente instalado de lo que se consideraría óptimo. Es el centro de la actividad relacionada a la música, ya sea con bandas invitadas que tributan en vivo lo mejor del *anisong* o a través de concursos de karaoke. Su segunda función se desprende del *cosplay* como elemento neurálgico de la organización de eventos de anime. Aquí se realizan los desfiles y presentaciones oficiales de la competencia, las que a menudo incluyen efectos especiales, de sonido y actuaciones estelares de unos muy bien caracterizados otaku. Para entrar en el certamen, es necesario presentar una dramatización o recreación de la serie o videojuego a representar. Es común ver equipos, llamados con el término inglés *team*, de hasta una decena de personas que participan caracterizados e incluso varios más que apoyan con la escenografía y elementos secundarios tales como iluminación, sonido y, por supuesto, música.

Mientras que los stands de *merchandise* concentran la mayor cantidad de público debido a sus improvisados -aunque siempre atractivos- escaparates el escenario hace lo suyo por ambientar a través de la música y entregar una instancia de interacción directa entre los artistas, *cosplayers* invitados, animadores que ofician como maestros de ceremonias y el público asistente.

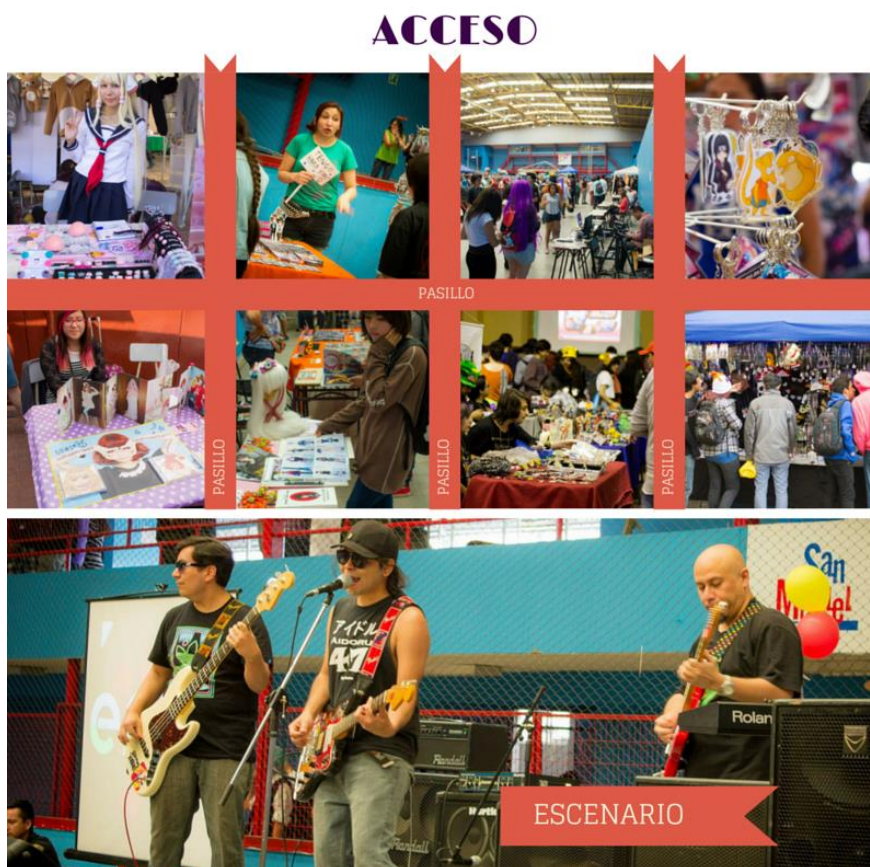


Diagrama 1: Esquema aproximado de un evento de animación típico.

Si bien la ubicación de esta pieza clave nunca está completamente determinada ni delimitada, pues la adaptación del y al espacio es una problemática constante, es común encontrarlo una vez atravesados los puntos de venta. De esta forma, podría decirle que el escenario preside el evento y es la instancia principal de dos de las

actividades que dan forma al encuentro –la música y competencia de *cosplay*- superado en importancia y presencia de público únicamente por las tiendas itinerantes que proveen el *merchandising*.

En el diagrama anterior se resume, a grandes rasgos, la ubicación en el plano de la típica convención de fanáticos de la animación japonesa. En él es posible apreciar dos de las principales aristas comunes a todo evento; la música y la venta de mercancías alusivas al mundo otaku. Sin embargo, es importante establecer que los pasillos no son nunca espacios faltos de acción. Pese a que no es una dinámica posible de describir en un esquema gráfico, los espacios que se originan alrededor y a lo largo de los puntos de venta son verdaderas instancias de socialización en las que es posible encontrar aficionados de todas las edades y *cosplayers*.

En el caso de estos últimos, su presencia desencadena una reacción en los asistentes que se condice con el espíritu mismo de la organización de eventos. A partir de ellos se desarrollan actos que también son característicos al interior de estos espacios. La toma de fotografías junto a los personajes, las expresiones de admiración e incluso el inicio de conversaciones casuales en torno a la -a menudo- impresionante confección de los trajes e implementos son algunas de las acciones que se desarrollan a lo largo de los corredores y que nutren el paisaje. Así, se generan instancias de socialización a partir del fanatismo. Pese a que, en esencia, el visionado de series de animación es un acto que no requiere de más de una persona, al encontrarse en un espacio común que sumerge al otaku de todo aquello que le fascina, se desarrolla una interacción en vivo que remite a la experiencia clásica; donde los antiguos fanáticos se reunían en lugares **ecológicos** (Del Villar, 2002, p. 4-5) para intercambiar recursos

materiales y discutir sobre sus intereses. Lo que antes era exclusivo de las pequeñas tiendas especializadas, hoy se hace a gran escala durante las convenciones.

1.1 Anime Matsuri School: La moda de las convenciones temáticas

Independientemente de que existan aristas constantes en todo encuentro de fanáticos de la japoanimación, desde hace un par de años que se ha venido desarrollando la propuesta de los eventos organizados en torno a un tema específico. Como es común, dichos contenidos llegan importados desde Japón y abarcan una gran cantidad de posibilidades que se enmarcan principalmente en la cultura pop nipona.

Algunos de los más populares giran en torno a los videojuegos; por ejemplo la Festigame, apuesta dedicada por completo a la cultura *gamer*. Este año realizará su cuarta versión, donde sus organizadores esperan reunir, como ya es costumbre, a miles de personas en torno a esta actividad. Con invitados de talla internacional, se ha transformado en una de las instancias más exitosas del último tiempo. Actualmente y, a diferencia de los eventos más pequeños organizados por comunidades virtuales, cuentan con el auspicio de compañías transnacionales tan gigantescas como The Coca-Cola Company.

Sin embargo, este no fue el caso de Anime Matsuri School. Muy por el contrario, se trató de un evento organizado por un grupo relativamente reducido que se dedica esporádicamente a la producción de convenciones temáticas a pequeña escala. La edición del 7 de marzo de este año, como su nombre lo indica, se desarrolló en torno a la temática escolar japonesa. Uniformes femeninos con faldas tableadas, vestuario

recurrente de las *idol* niponas y los clásicos *blazers* para los hombres fueron las prendas escogidas por una multitud de asistentes y *cosplayers*.

El encuentro contó con todos los básicos: mercancía alusiva, música y cosplay. Además de un *plus* a tono con la temática escogida: los grupos de baile, que intentan imitar a los famosos ídolos pop, fueron un importante foco durante el día junto con las múltiples presentaciones de *anisong*, las que reunieron a ocho exponentes nacionales. Nombres populares al interior de los círculos de bandas tributo, tales como Pimpitaku, Lisette y Midi Osa deleitaron al público con los mejores *covers* en honor a las series del momento.



Foto 1: La *anisinger* Lisette durante su presentación en Anime Matsuri School.

Anime Matsuri -literalmente “festival de animación japonesa”- es el nombre del colectivo a cargo de este encuentro. Pese a que se trata de una productora pequeña, sin demasiados recursos, logran cumplir con los estándares básicos de la convención de fanáticos. Si bien los eventos que realizan no son grandes ni llevan invitados especiales, son de tipo más apreciado por la comunidad otaku en pleno debido al bajo precio de la entrada y a la calidad que se desprende de su origen: la organización que viene de la mano de aficionados reales.



Foto 2: Asistentes al evento temático llenan los pasillos de los *stands* de *merchandising*.

La mañana durante la cual se desarrolló Anime Matsuri School recibió a su público, que llegó al Colegio Excelsior de la comuna de Santiago, con altas temperaturas. La multicancha y patio interior del recinto sirvieron como refugios ante el

implacable verano que por entonces se reusaba a partir de la capital. Los baños del establecimiento, atiborrados de *cosplayers* en pleno -y frenético- proceso de maquillaje, fueron el anticipo de la gran concurrencia con la que se desarrolló el encuentro. Pese al reducido espacio disponible, los organizadores se las arreglaron para disponer puestos de comida, *stands* de ventas surtidos de mercancías varias y un escenario que reunió a los mejores exponentes del *anisong* nacional.



Foto 3: El improvisado escenario secundario, a un costado de los puestos de comida, albergó presentaciones de baile de j-pop y k-pop.

Pese a que este evento no alcanzó la notoriedad de otras convenciones realizadas durante el primer semestre del 2015, es una fiel muestra de la capacidad de adaptación y apropiación que realiza la colectividad de los otaku en Chile. Incluso con

recursos y un espacio restringido, se trata de una microcultura capaz de crear sus propios espacios. A través de ellos se logra congregarse a la comunidad en pleno entorno al gusto por la japoanimación y sus derivados.

2. Día Internacional del Cosplay: el primer encuentro masivo de cosplayers chilenos

En línea con la producción de convenciones temáticas, el 2014 se realizó una nueva versión del Día Internacional del Cosplay. La fecha, celebrada alrededor del mundo, aterrizó en nuestro país para revolucionar a los muchos exponentes esta disciplina que existen a este lado del Pacífico. Portales virtuales como World Cosplay⁴¹, que reúnen lo mejor de este subtema del multiverso otaku en el ciberespacio, se trasladan al mundo físico a través de esta instancia.

Con la sede El Claustro de la Universidad Mayor como escenario principal, el más grande encuentro de *cosplayers* del año se llevó a cabo con las mismas dificultades que presenta todo evento masivo. Dada la complejidad de armar una convención donde se esperaba que prácticamente todo el público asistente llegara con elaborados disfraces e implementos que inevitablemente requerirían de camarines y servicios de guardarropía, esta primera versión podría haber terminado en caos. Sin embargo Amuse, la productora a cargo, logró sortear todos estos obstáculos para entregar un encuentro variado y completo.

⁴¹ Se trata de un portal virtual donde sus usuarios pueden crear perfiles como cosplayers. El objetivo es mostrar los trabajos realizados por cada uno, de manera que se puedan internacionalizar sus carreras.

Considerando que la premisa fue juntar a la mayor cantidad de *cosplayers* posible y que la comunidad otaku en pleno respondió con más de mil asistentes, el evento del 30 de agosto de 2014 acabó siendo un éxito. Las dependencias de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Mayor se acomodaron perfectamente a las exigencias básicas que todo otaku le hace a este tipo de encuentros. A través de la entrada principal, donde aquellos *cosplayers* inscritos debían presentar las identificaciones proporcionadas por el sitio web de Amuse para ingresar gratuitamente, los fanáticos podían ingresar a un patio rectangular a lo largo de cuyo perímetro se ubicaron una gran cantidad de puestos con diferentes mercancías. Desde figuritas, accesorios y réplicas hasta ilustraciones originales de artistas nacionales.



Diagrama 1: Esquema aproximado de la utilización del espacio durante el Día Internacional del Cosplay Chile

Además de los *stands*, siempre abastecidos con variados productos originales traídos directamente desde Japón, en un costado del recinto se ubicó un improvisado casino donde se podía adquirir el ya clásico ramen instantáneo y un par de palillos para hacer aún más auténtica la experiencia. El Campus El Claustro se caracteriza por un estilo arquitectónico tradicional chileno, construcción colonial que permitió crear dos ambientes perfectamente funcionales durante el Día Internacional del Cosplay pese a lo alejado que estuvo en términos estéticos.

El primer patio, donde se ubicaron los improvisados locales comerciales y cafetería, contó también con un escenario ubicado en el centro de la zona de ventas desde donde se realizaron concursos de karaoke. Así, distintos temas de apertura de animes clásicos y de temporada cantados por sus fanáticos, completaron el cuadro que se repite prácticamente en todo evento de este tipo: música, mercancía relativa a las series del momento y *cosplayers*.

Ya que eran la temática principal del encuentro, estos últimos tuvieron un espacio particular dentro del establecimiento. Desde un costado del patio principal era posible ingresar a una segunda área, mucho más abierta y sin la intervención de stands de productos. Este fue el sitio aprovechado por los fotógrafos asistentes para capturar la gran variedad de criaturas fantásticas que se pasearon por el usualmente tranquilo campus universitario. Debido a que se trató de un encuentro dedicado especialmente a esta actividad que consiste en disfrazarse de los distintos personajes de las series de animación, siempre con la mayor autenticidad posible, Amuse Producciones mantuvo

camarines y guardarropía de uso exclusivo para los *cosplayers*. Esto facilitó tremendamente el proceso de caracterización por el que deben atravesar los adeptos a esta práctica, ya que la complejidad que puede alcanzar esta actividad muchas veces alcanza varias horas de trabajo y preparación previa, además de una inversión nada despreciable en diversos materiales que van desde maquillaje hasta pelucas y lentes de contacto.

3. Ren Hikari: A través del espejo y de la pantalla a la tela

Estefanía Jiménez Aranís conoce de primera mano lo complicado e incluso estresante que puede llegar a ser este original pasatiempo. Dedicó al menos una semana a coser desde cero los trajes que ha utilizado para caracterizarse como más de una decena de personajes en los últimos cinco años. El proceso de diseño y confección incluso puede extenderse por más de un mes cuando se trata de creaciones especialmente complejas, como en la que trabajó durante octubre y noviembre del año pasado.

Se trató de la protagonista del manga y serie animada “Rozen Maiden”, que cuenta la historia de un grupo de muñecas de porcelana que cobran vida para llevar a cabo épicas batallas con la esperanza de alcanzar la perfección máxima y conocer a su misterioso creador. Como ya lo anticipa la historia, la complejidad de la vestimenta, cuyo aire victoriano se ha visto traducido en la compra de más de doce metros de pasamanería y terciopelo, tiene a esta *cosplayer* trabajando duramente.

La fecha elegida para estrenar este elaborado fue el 6 de diciembre de 2014, día en que la comunidad otaku se reunió en Anime Festival Latinoamérica (AFLA). El

evento, anteriormente conocido simplemente como Anime Festival, es uno de los de mayor trayectoria y extensión. Está a cargo de eF*Works y cuenta con invitados internacionales de variados rubros. Dobladores, músicos y *cosplayers* profesionales son algunas de las apuestas de la productora especializada. La convención dura dos días normalmente y a dos meses de su realización se habían vendido un total de 3.188 entradas. De ahí que fuera escogida por Ren Hikari, pseudónimo que Estefanía para presentarse como *cosplayer* y bajo el cual incluso es reconocida por sus profesores de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile, para debutar dos meses y medio de planificación y trabajo.

La relación que esta joven de 24 años mantiene con la animación y la cultura japonesa data de su etapa preescolar. Su padre, también aficionado a las series y el manga, aunque prefiere los cómics norteamericanos, la inició en el gusto por este tipo de dibujos animados. Juntos disfrutaron de títulos clásicos como “Candy Candy⁴²”, “El Festival de los Robots⁴³”, “Marco⁴⁴” y “Meteoro⁴⁵”. Todas estas eran series que Eduardo, hoy de 52 años, ya había visto por su cuenta mucho antes de que su hija se interesara en ellas. Pese a que él vivió la compleja tarea de conseguir nuevas series a través del intercambio con otros fanáticos en soportes como el VHS, pronto encontró una nueva plataforma que modificaría completamente su forma de consumir animación japonesa y, de paso, transformaría a sus hijos en aficionados de la nueva generación.

⁴² Uno de los primeros anime de larga duración. Narraba la historia de la pequeña Candy, una huérfana que vivía diversas aventuras en compañía de sus amigos. Sus peripecias abarcaron desde la infancia a la adultez, transformándose en una de las series clásicas más queridas.

⁴³ Fue transmitido a finales de los 70's y continuó al aire hasta bien entrada la década siguiente. Se trata de un clásico del género *mecha*.

⁴⁴ Otro anime emblemático, comienza a emitirse en 1976 de la mano de Nippon Tv, Es una adaptación de la novela italiana “Corazón”, de Edmondo de Amicis.

⁴⁵ Basado en el manga original de Tatsuo Yoshida, se centra en el joven piloto automovilístico Meteoro (nombre original era Speed Racer).

Gracias a su trabajo como analista programador de una empresa privada, Eduardo pudo gozar de una conexión a internet estable y rápida, algo prácticamente imposible de conseguir en el plano doméstico. Pronto adquirió la habilidad de descargar una gran cantidad de series y quemarlas en CD's a pedido de sus hijos, especialmente de la menor, Estefanía. Esto abrió todo un mundo de nuevos contenidos que la incentivó a introducirse al mundo otaku. Apenas tuvo computador propio y, gracias al entendimiento también heredado de su padre sobre descargas *peer to peer*, rápidamente fue capaz de acumular una buena cantidad de series que le permitieron expandir sus conocimientos sobre el tema.

“Con mi papá empecé a ver lo básico, pero como él pasaba el día en el trabajo empecé a ver otras series en la televisión y así fui armando mi gusto propio”, comenta la dedicada otaku. “Apenas pudimos tener una mejor conexión a internet en la casa me desaté, bajaba muchísimas series e iba haciendo una lista de las que ya había visto. Pronto superé las 200. Mi hermano me presentaba a sus amigos, que también eran fanáticos, como la ‘Enciclopedia del Anime’ y la verdad es que así era”, concluye.

Estefanía considera que su fascinación con este tipo específico de dibujos animados se debe a la diversidad de temáticas y arquetipos que representan. “Siempre me ha gustado la animación, pero lo japos (sic) saben hacerla especialmente bien. El diseño de personajes, los escenarios y la música que es siempre muy pegajosa, todas esas cosas van metidas en mundos súper diversos. Tienes desde un drama colegial hasta una aventura espacial con robots. Es casi imposible al menos no te llame la atención una que otra serie”, explica la aficionada *cosplayer*.

La particular manera en que los japoneses diseñan y animan a los personajes de sus series también tiene un rol clave en la captación de su público, ya que es seguro decir que su característico estilo es absolutamente inconfundible. La cultura oriental, caracterizada por la unión del cuerpo con la mente siempre en armonía con el entorno, rehúye de los personajes estáticos y arquetípicos de la ficción occidental. Claro que, como en toda historia ficticia, están presentes ciertos personajes tipo. No obstante es prudente hacer notar que, en la narrativa nipona, éstos adquieren además distintos niveles de profundidad que los complejizan y los hacen únicos.

Sin embargo y aunque cualquier fanático del anime será capaz de identificar al héroe o heroína de la historia, lo cierto es que el uso de moldes en la animación japonesa va siempre acompañado de características propias del mangaka creador de la historia. Esto permite, en conjunto con la inmensa cantidad de mangas que se publican semanal y mensualmente en Japón, la proliferación de personajes y universos realmente únicos.

Desde un análisis simbólico, es posible notar amplias diferencias respecto de la caracterización de los personajes y del conflicto dramático en sí. Si bien los arquetipos del héroe y el villano están siempre presentes para causar la tensión dramática necesaria para captar la atención de cualquier espectador, en la animación japonesa ningún rol parece estar escrito en piedra. Al respecto, podría decirse que *“Los objetivos de los personajes son propuestos por la vida, por las redes de acción que se construyen, por el orden de los vivos y de los muertos, por el orden cósmico en definitiva. Los buenos se transforman en malos, los malos en buenos, se mutan los objetivos en vías a satisfacer una demanda muchas veces meta-social”* (Del Villar,

2003, p. 3). En concreto, esto genera una constante búsqueda en los personajes principales, a través de la cual el espectador se convierte en testigo de un complejo viaje cuyas repercusiones parecen no terminar nunca y que siempre dejan abierta la posibilidad de una continuación.

Esta incertidumbre podría generar cierto desagrado en el público occidental, cuya fijación y necesidad de cierre de las ideas ha prevalecido desde la búsqueda de perfección estética neoclásica. En la cultura oriental es el viaje, la búsqueda y las transformaciones que la acompañan aquello que es valorizado por sobre la consecución de resultados. Esta conducta permite una flexibilidad narrativa que no es posible encontrar en la ficción occidental y que muchos fanáticos han sabido reconocer y apreciar.

“Siendo muy sincera, me parece que [la animación occidental] es repetitiva. Los gringos (sic) están pegados con el héroe que salva la ciudad. En el anime también hay tendencias que son súper japo (sic), muy de ellos, pero la diversidad es infinita en comparación con los gringos que se estancan con sus estereotipos”, comenta Estefanía al respecto de la diferenciación entre estos dos tipos de animación.

Esta es, probablemente, una de las razones por las que los otaku se empeñan en defender el género y separarlo de la animación norteamericana. Si bien muchos de ellos disfrutan también de esta última, en términos numéricos su preferencia está claramente demarcada. Según una muestra estratificada de 117 niños entre 7 y 13 años de la ciudad de Santiago, un 71.4% de los consultados del Estrato Bajo prefieren los dibujos animados orientales por sobre los occidentales. En el Medio Bajo la

situación varía en menos de un 20% para aún darle la mayoría a la animación japonesa con un 56.6%. Los estratos Medio Alto y Alto se ubican más atrás con un 48.6 % y 32.3% respectivamente (Del Villar, 2003).

Pese a lo lejana que nos pueda resultar la manera “asiática” de contar historias, lo cierto es que miles de jóvenes, a través de varias generaciones, se han logrado identificar con lo que ven en pantalla. Este proceso va más allá de simplemente reconocerse en ella, ya que el particular estilo con el que se diseña el anime dista mucho de una estética realista. Las conductas de los personajes de la animación japonesa, independientes de su presentación dotada de poderes mágicos, vestimentas extravagantes y cabello que no obedece ninguna lógica o leyes de la física, evolucionan constantemente a través del relato de la misma manera en que ocurre con la madurez del espectador. Este reflejo, del que es posible distraerse gracias a las temáticas fantásticas que tanto abundan en este mundillo, capta la atención del fanático a través de elementos como la estética pese a la gran diferencia existente entre los cánones de belleza occidental a los que está sometido el público chileno.

“No me siento cercana a la cultura oriental. Soy latina. Pero es algo tan lejano a mi realidad, tan diferente, que inevitablemente me atrae. Son ceremoniosos [los orientales] en todo y eso es lo que me parece atractivo. Yo no lo soy ni tampoco está en mi naturaleza, eso es lo que llama profundamente mi atención”, concluye Estefanía.

Pareciera ser que en la profunda diferencia entre nuestras culturas se encuentra precisamente la clave con la que la animación japonesa logra captar a los muchos aficionados que hoy existen en Chile. No obstante, en términos estrictos la experiencia

de ver animación o leer mangas es más bien individual. Puede existir también una colectividad menor, que se da al compartir nuevas series con un grupo de amigos también aficionados al tema. También existe la posibilidad de ingresar a foros de carácter online para la discusión y el debate sobre una u otra serie o capítulo de los cómics. Aun así, esta forma relativamente solitaria de experimentar los contenidos en cuestión parece quedarse corta.

“Participé en algunos foros online, pero sólo de series específicas. Era inevitable encontrarse con foros más grandes, de los animes más populares, pero personalmente frecuentaba los más pequeños. Ahí conocí gente, de otras regiones e incluso de otros países. Al final nos terminábamos conociendo en algún evento”, relata la *cosplayer*. Su testimonio da cuenta de un hecho particular que ocurre dentro de estas comunidades. Si bien en sus inicios nipones estuvieron marcadas por el estigma del antisocial y de la tendencia a evitar la interacción social directa, el evento de anime se instaura como una instancia constante en la vida del otaku chileno.

“Principalmente, fue una necesidad de compartir opiniones respecto a una serie o un manga, compartir los *feels*⁴⁶ o simplemente sentirse comprendida”, continúa Estefanía. Sus declaraciones ponen en evidencia la ineludible necesidad de asociación que rige la identidad del ser humano. Lo que Jacques Lacan llamó *le stade du miroir*, el estadio del espejo, opera aquí en su segunda fase: en la medida que el otaku busca un semejante que le sirva de estímulo, es capaz también de identificarse a sí mismo.

⁴⁶ Anglicismo que hace referencia a las emociones derivadas de alguna situación o giro dramático en la historia.

Sin embargo, este proceso alcanza niveles más allá de lo descrito por Lacan. El otaku no sólo es capaz de reconocerse en otro a través del gusto por un tipo de animación particular, sino que acto seguido construye una identidad propia aparte que le permita encajar de mejor forma en el mundillo oriental configurado en el ciberespacio. De ahí que fanáticas como Estefanía sean conocidas por nombres con inspiración o fonética derechamente japonesa por sus pares. “Ren Hikari” es el nombre que esta joven utiliza en redes como Facebook y Tumblr, plataformas desde donde interactúa con otros fanáticos del género. Esto se ve además trasladado al plano físico, ya que durante los encuentros en convenciones tales como “El Día del Cosplay”, al que asistió con varias amistades que entabló precisamente a través de foros de discusión online, su apodo prevalece y se transforma en su identidad primaria. Esto, al menos hasta que tenga que volver a sus actividades académicas.

Por suerte, antes de volver a la realidad donde se encuentra próxima a iniciar la carrera de pedagogía en la Universidad Católica, Estefanía tuvo la oportunidad de exhibir lo que fue un trabajo de casi tres meses en Anime Festival Latinoamérica. La experiencia, aunque agotadora y a ratos exasperante, quedó plasmada en seis metros de terciopelo rojo y varias decenas de encaje y pasamanería.

Como es común cuando se realizan trabajos especialmente complejos, el plan es reutilizar el traje en más eventos. Más aún, “Ren Hikari” se encuentra trabajando en una futura puesta en escena fotográfica. No sólo estará a cargo de una fotógrafa profesional especializada en este tipo de sesiones temáticas, sino que además contará con la participación de más personajes de la serie. Esto, ya que el proyecto llamó la atención de varias cosplayers que han decidido unirse al *team*.

3.1 AFLA: El cierre de un ciclo

Los días 6 y 7 de diciembre del pasado 2014 se llevó a cabo el esperadísimo Anime Festival Latinoamérica (AFLA). La creciente expectación de la comunidad otaku en pleno mantuvo las expectativas considerablemente altas para este evento el cual, pese al extenuante trabajo realizado por el personal de eF*Works, quienes meses antes se habían lucido con el Día Internacional del Cosplay, la ocasión no consiguió conquistar a su exigente público.

La organización debió devolver una buena parte del dinero recaudado a través de la venta de entradas debido a problemas que derivaron en la caída de uno de los invitados internacionales. “BABY: The Stars Shine Bright”, una famosa línea de vestuario estilo *gothic lolita*⁴⁷ fue uno de los principales ganchos que utilizó AFLA para promocionarse. Sin embargo, la venta de tickets para una conferencia privada con los representantes de la casa de diseño no consiguió solventar los gastos implicados en traer a la marca al país.

El hecho generó una ola de críticas por parte de los asistentes, especialmente de aquellos que habían adquirido la famosa entrada V.I.P. De la misma manera, la gran mayoría de las actividades supuestamente exclusivas que se incluían en el paquete de lujo terminaron siendo prácticamente de ingreso liberado. Esto poco hizo por aplacar los ánimos de cientos de personas, que se volcaron a las redes sociales para expresar su descontento. La polémica terminó con eF*Works emitiendo disculpas públicas y asegurando que el evento no se volvería a realizar.

⁴⁷ Es uno de los estilos más populares entre las mujeres otaku chilenas. Es una moda originaria del barrio de Harajuku, Japón. Nació durante los 90's y se caracteriza por un intento de asemejarse a una muñeca de porcelana. Su estética toma elementos del vestuario de la época victoriana.

Incluso los *cosplayers* invitados Calssara y Elffi, originarios de Alemania y Finlandia respectivamente, pidieron perdón por el mal rato que se llevaron los fanáticos que habían pagado extra para ser parte de la charla sobre *cosplay* que presentaron durante el segundo día del encuentro. El dúo, que suele realizar eventos internacionales y son conocidos como una de las parejas más populares del mundo del *cosplay*, también debió explicar los criterios que utilizaron en su evaluación como jueces del concurso oficial de esta disciplina, certamen que le dio la victoria al equipo chileno.

Las muchas polémicas que tuvieron lugar incluso durante el mes posterior a la realización de AFLA acabaron por colmar la paciencia de la productora, que resolvió finalmente retirar la instancia por completo. Aunque la comunidad se mostró bastante crítica, pero satisfecha con la decisión, muchos fanáticos lloraron la pérdida del encuentro. Esto, pues se trataba de una de las pocas instancias creadas para fanáticos que realizaba talleres, charlas y cursos especiales sobre cultura pop y tradicional japonesa. La decisión, no obstante, parece ser final.

Mientras tenían lugar estas problemáticas, Estefanía Jiménez atravesó por un estrés propio. El primer día de Anime Festival Latinoamérica, un milagrosamente nublado 6 de diciembre de 2014, tardó aproximadamente tres horas en componer su maquillaje, peinado y vestuario para transformarse en Shinku, la muñeca viviente protagonista de "Rozen Maiden". Esa mañana fue una de las primeras en ingresar al Colegio San Ignacio del centro de la capital, recinto en el que se realizó la convención.

Cargada con su imponente vestido y altísimos zapatos de charol, se instaló en un cubículo del baño de mujeres. Este tenía aspecto de estar diseñado para personas discapacitadas, ya que contaba con unas dimensiones amplias que le permitieron trabajar con relativa tranquilidad sobre la personificación que realizaría ese día. Apenas se abrió paso por los pasillos del evento acompañada de una de sus amigas quien interpretaba a Suigintou, la némesis de su personaje, fue abordada por una multitud de ávidos fotógrafos.



Foto 4: Estefanía Jiménez posa como Shinku en AFLA.

El fervor de los fanáticos que la reconocieron fue tal, que le fue imposible participar en el desfile de *cosplay* como había planeado. En su lugar, pasó prácticamente todo el día posando junto a fans de la serie. Estefanía procura siempre acceder, con el mejor humor posible aunque esté muriendo de cansancio, a las peticiones fotográficas que recibe cuando realiza sus personificaciones. Cree que, para adentrarse en el mundo del *costume play*, es necesario tener paciencia y mostrarse dispuesta a tomarse fotos “aunque los pies te estén matando”, puntualiza. Considera que, si alguien se toma el tiempo e invierte dinero para confeccionar un traje con el mayor detalle posible es, de todas maneras, para “ser visto”.

Seis horas más tarde, le tomó alrededor de 45 minutos retirar su maquillaje, despegar los dos pares de pestañas postizas y librarse de los dos falsos que mantenían la pesada falda de terciopelo con el volumen adecuado. La peluca que utilizó, cuyas coletas tienen más de un metro de largo, deberá recibir un tratamiento intensivo para recuperar su forma y suavidad. Sus ojos, irritados por los famosos *circle lens*, lentes de contacto que permiten imitar la dramática mirada que caracteriza a los personajes del anime, deberán aprovechar la noche de descanso al máximo. Pues mañana todo vuelve a empezar con un nuevo personaje y otro *team*, esta vez basado en un videojuego, proyecto con el que Ren Hikari cerró la fallida convención de eF*Works.

3.2 Fan Viña: La apropiación del espacio

Son cerca de las diez de la mañana del sábado 18 de abril y Estefanía ya se encuentra en el paradero de micro, esperando a la esquivia E07 para poder llegar a la estación Bellavista de la Florida. Cargada con varios bolsos, que contienen los muchos materiales que requiere para transformarse en un personaje de animación japonesa, repasa mentalmente el itinerario del día. Acompañada por Anayansi López, con quien entabló amistad a través de internet hace ya casi diez años y que viajó desde México para conocerla, se dirige a la terminal Pajaritos para tomar un bus con destino a la ciudad de Viña del Mar.

De los dos días de duración que tiene la legendaria Fan Viña, este año decidió enfocarse en un único *cosplay* con el fin de disfrutar de al menos una parte del encuentro con mayor tranquilidad. La razón es que este 2015 se celebra una década de este popular evento y el caos que viene con realizar una recreación con maquillaje, pelucas y vestuario es, según describe la joven, absolutamente agotadora.

Meses atrás, cuando se anunciaron las fechas de la convención, decidió dejar el domingo 19 de abril para personificar a Akame, protagonista de la popular serie Akame ga Kill⁴⁸ que conquistó a muchos fanáticos durante la temporada pasada. Aunque ya se había puesto en la piel de la prodigiosa asesina de la Night Raid para el Día del Cosplay 2014, en esta ocasión el proyecto es mucho más ambicioso pues estará acompañada por un *team* de nueve personas más. En conjunto tienen agendada una sesión fotográfica grupal para el cierre del evento.

⁴⁸ Animación producida por el estudio White Rabbit en base al manga escrito por Takahiro. La trama se enfoca en un grupo de rebeldes, los Night Raid, que luchan contra la corrupción del reino. Tiene elementos fantásticos como la capacidad de algunos personajes para utilizar “teigu”, armas mágicas de inmenso poder. Actualmente se está publicando una precuela en Monthly Big Gangan.

Esta extremadamente extensa y diversa convención nació en 2005 de la mano de Marduk Producciones, organización dedicada especialmente a este tipo de encuentros, cuenta con el apoyo de la Ilustre Municipalidad de Viña del Mar. Se desarrolla en los jardines de la Quinta Vergara, donde además está disponible la emblemática Concha Acústica para realizar presentaciones musicales, de cosplay, karaoke y concursos varios. Se trata de una instancia con entrada absolutamente liberada, por lo que es común que fanáticos de varias ciudades del país se den cita para compartir en torno a la cultura y la animación japonesa.

Para Ren Hikari, su seudónimo al interior de la comunidad otaku, es la tercera vez que asiste a Fan Viña. Aunque tiene más experiencia que las veces anteriores, admite que siempre se pone un poco nerviosa. “Es un evento importante, a todos les gusta porque es gratis y hay de todo”, explica. “Además hay mucho espacio, lugares bonitos con áreas verdes que se pueden aprovechar para hacer sesiones”, revela la cosplayer.

Luego de unos razonables minutos de espera, ambas abordan la micro hacia la línea 5 del metro, desde donde emprenden un viaje de 45 minutos hasta el terminal de buses. En la estación San Alberto Hurtado, apenas un par de estaciones antes de llegar a su destino, Estefanía se tapa impulsivamente la cara con un gesto de terror. Su acompañante, alarmada, le pregunta qué ocurre.

“Murasame...”-dice lentamente y su voz denota verdadero pánico- “Se me quedó Murasame. El Edo me va a matar”.

Se refiere a la katana utilizada por Akame en la serie, implemento que encargó a un *propmaker* -fabricante de accesorios para cosplay- y que es pieza clave para su personaje. Sin embargo, ya es demasiado tarde para devolverse a su hogar en la comuna de La Florida, por lo que decide seguir adelante y tomar el bus con destino a la Quinta Vergara. En el camino, la conversación inevitablemente se dirige al olvido cometido por la *cosplayer*, quien medita sobre cómo le dará las noticias a Eduardo Torres, líder del *team Akame ga Kill* y su anfitrión en la Ciudad Jardín.



Foto 5: Una multitud de fanáticos disfruta de la presentación de una banda de anisong rock durante el primer día de Fan Viña.

Una hora y media más tarde, Estefanía carga sus maletas hacia la emblemática explanada donde cada año se realiza Fan Viña. Junto a un pequeño grupo de amigas recorre los puntos de venta y *stands* de ilustradores nacionales. Se toma fotografías con algunos de sus personajes favoritos como cualquier otra otaku y se sienta en las

galerías de la histórica Concha Acústica para escuchar a una banda que tributa “Pegasus Fantasy”, el emblemático tema de apertura de Los Caballeros del Zodíaco.

En algún momento del día, se cruza con su ex. Haciendo memoria, recuerda que su última interacción, cuando fueron compañeras de *team* en Anime Festival Latinoamérica, no terminó nada bien. Decide ignorarla y continuar su recorrido por la vasta convención.

A eso de las siete de la tarde, se reúne con el resto del grupo con el que realizará su *cosplay* al día siguiente. Para su sorpresa, Eduardo responde al olvido de la katana con un ataque de risa. Rápidamente, el carismático líder del *team*, quien interpreta a Tatsumi, el otro protagonista de la serie, se consigue una espada con características similares. El reemplazo, aunque lejos de ser perfecto, es aprobado y deciden partir a Villa Alemana a descansar y prepararse para el día de cierre del evento.

Obviando la fatiga que siente, Estefanía se dispone a terminar de coser algunos de detalles de uno de los trajes de sus compañeros. Ya es pasada la medianoche cuando por fin decide irse a dormir. Su acompañante, Anayansi, se encuentra absolutamente extenuada y le comenta que en Monterrey, su ciudad natal, los eventos de anime no llegan a la escala en la que se desarrollan en Chile. Pese a esto, admite que es capaz de reconocerse en el fanático chileno.

Durante los años que llevan siendo amigas a través de internet, jamás habían tenido la posibilidad de comparar el mundo otaku de Chile con el mexicano. Ahora, que se encuentran finalmente de cara al mundo real, coinciden en que la población latina en

general tiene una manera particular de hacer las cosas. La cercanía con la que se tratan los integrantes de la comunidad, principalmente al reconocerse en otros, es un rasgo distintivo de la adaptación sudamericana del multiverso de la japoanimación.

“Los otaku que conozco en México son parecidos a los chilenos. Como en general me parece que la comunidad otaku tiene un standard quizás global”, comenta la estudiante. “Tienen las mismas tendencias de andar con carteles pidiendo abrazos, haciendo *cosplays*, divirtiéndose, ñoñeando (sic) y compartiendo sus gustos”, comenta la joven mexicana, quien prefiere adoptar el nombre “Karin” tanto para los eventos como para la vida diaria.

Confiesa que decidió realizar un intercambio académico en la Universidad Mayor únicamente para tener la oportunidad de viajar a Chile y conocer a Ren Hikari, la que hasta ahora ha sido una experiencia sumamente importante para ella. Admite también que le cuesta socializar en el mundo físico y que por esta razón privilegia el virtual, escenario en el que conoció a Estefanía cuando aún existía la moda de los Fotolog⁴⁹. Desde entonces han mantenido la costumbre de conversar al menos una hora diaria y hasta julio del presente año podrán trasladar dicha dinámica a la realidad, puesto que Anayansi se en calidad de huésped de Estefanía.

Escasas horas después, son despertadas por un inquieto “Tatsumi” a medio vestir. Eduardo, calculando mentalmente el tiempo que les tomará llegar a la Quinta en tren, comienza a levantar a la mayor parte del *team Akame*, a los que recibió en su casa pues la gran mayoría viajó desde Santiago para participar del evento. Entre ajustes de lentes de contacto y sesiones de maquillaje *express*, el líder logra sacar a

⁴⁹ Blog personal fotográfico que alcanzó gran popularidad durante los primeros años del 2000.

sus compañeros de la casa a buen tiempo. El séquito, una extraña mezcla de pelucas de colores y ropa común y corriente, pronto desfila por la calle rumbo a la estación ferroviaria.

La vertiginosa llegada al parque donde se realiza el encuentro, anticipa que será imposible encontrar baños disponibles para vestirse. En su lugar, se turnan para formar verdaderas murallas humanas que protejan la dignidad de cada integrante mientras se calza su vestimenta característica. A un costado del improvisado camarín, una de las integrantes del grupo confiesa haber extraviado los zapatos correspondientes al personaje y se dispone a pintar con spray el calzado sustituto.

Estefanía, siempre preparada con hilo, varias agujas de coser y cinta doble faz, enmienda pequeños errores aquí y allá, previniendo futuros percances que puedan arruinar las fotografías. La sesión de trabajo, que duraría varias horas, se traduce finalmente en una docena de capturas y muy bien pensadas poses. Tal y como había previsto esta talentosa artista plástica, una vez terminadas las fotos apenas queda tiempo para cambiarse de ropa y apurarse hasta el terminal para volver a Santiago.

Tras un fin de semana de intenso trabajo, Ren Hikari regresa a la capital para retomar su trabajo part-time en la librería Books & Bits y tachar de su lista de *cosplays* pendientes al personaje de Akame.

CONSIDERACIONES FINALES: IDENTIFICACIÓN CULTURAL Y RESEMANTIZACIÓN DE CONTENIDOS

A lo largo de sus tres décadas de existencia, la comunidad otaku chilena ha sabido recopilar y adaptar las tendencias niponas comprendiéndolas a partir de su propio *background* cultural. Tanto las efímeras tendencias de moda, como los cánones de apreciación y sistemas de significación orientales han encontrado su narrativa, aunque reflejada a la inversa, en el quehacer de esta colectividad.

Las dificultades que enfrentó en sus inicios dotaron a la versión nacional de esta micro-cultura de una resiliencia que más tarde aseguraría su conservación. Las muchas polémicas que empañaron su nacimiento a través de las décadas de los 80's y 90's serían extremadamente difíciles de dejar atrás y aún hoy se carga con el estigma de "los extraños fanáticos de los monitos chinos". Contra todo pronóstico, tras la primera gran importación de series de japoanimación presentada por medio de espacios como "El Club de los Tigritos" y "Pipiripao", se generó un público fiel y ambicioso que pronto demandaría más y mejores contenidos.

El carácter prolijo del fanático de la animación japonesa y su amplio multiverso, así como su fijación por clasificar, calificar y acumular conocimientos, estaba destinado a pavimentar su permanencia como grupo social cohesionado. Aunque en sus orígenes, en el País del Sol Naciente, se los tildó de rebeldes que evadían responsabilidades y rehuían de toda forma de socialización en el mundo real, hoy en día se trata de una colectividad ansiosa por construir sus propios espacios. Claro que, si bien los otaku originales tienen el famoso barrio de Akihabara como centro de operaciones, dicha tarea permanece pendiente en Chile.

1. Resignificar

El sistema de funcionamiento cultural que rige a Oriente y particularmente al continente asiático dista mucho de las polaridades que definen a Occidente. En base a esto, podría resultar casi imposible que elementos tan propios de una cultura milenaria tan radicalmente diferente a la nuestra llegasen a instalarse como parámetros de lo deseable para todo un grupo de personas sin relación entre sí.

Sin embargo, la comunidad otaku establecida en Chile ha tenido la capacidad de apropiarse de varios códigos extraídos directamente desde la cultura oriental, además de generar los propios. Este rol activo que juegan los propios protagonistas en la historia de esta manifestación cultural les permite modificar constantemente e incluso corregir sus propias pautas conductuales. Casos como el de Anime Festival Latinoamérica, donde fueron los propios fanáticos que determinaron su final debido a la disconformidad que sembró tras su última versión, son prueba de que el aficionado contemporáneo participa y actúa constantemente para mejorar la propuesta de eventos disponibles. Esto no es menor, ya que la existencia de las diferentes convenciones dedicadas al gusto por estos complejos contenidos han sido históricamente las únicas instancias de reunión para la colectividad en pleno.

La apropiación de sufijos tales como “-chan, -kun, onee-sama”⁵⁰ y muchos otros, también son elementos que dan cuenta de la constante apropiación que hace el otaku chileno de la terminología nipona. Aunque su aplicación no siempre es precisa, se

⁵⁰ En el nivel informal del vocabulario nipón, estos sufijos se utilizan siempre que exista un grado de confianza simétrico entre los hablantes. Literalmente, -chan y -kun podrían traducirse como diminutivos, que al asociarse con el nombre de la persona denotan cariño. Por su parte, onee-san hace referencia a un nexa también de confianza, pero con la admiración y el reconocimiento hacia alguien mayor en edad.

realiza una re-semantización en base a elementos culturales locales que permite que se produzcan nuevos sentidos y significados. El resultado es una comunidad articulada únicamente gracias a un gusto compartido por el multiverso otaku, pero que es capaz de sostenerse en el tiempo gracias a lazos como el existente entre senpai y kohai.

La relación entre el fanático más experimentado y aquel aprendiz que acoge con el fin de instruir es, quizás, la clave de la persistencia de los aficionados chilenos. La diferencia etaria y la pertenencia a distintas generaciones suele incurrir en una rivalidad que muchas veces aleja a posibles interesados, pero lo cierto es que por cada *old schooler* de fuertes y críticas opiniones habrá al menos un otro que estará movido por las ganas de promover los contenidos gráficos y audiovisuales que lo emocionan a los más jóvenes.

El círculo renueva las filas de los otaku, adaptando las instancias creadas por ellos mismos a nuevas generaciones: desde la necesidad de juntarse para compartir el visionado de series en los antiguos ciclos de anime, hoy se ha llegado a la configuración de pequeños núcleos itinerantes. Esta suerte de “barrios Akihabara” móviles anclan a los otaku con un sentido de pertenencia que les permite afirmar su propia identidad al reconocerse en otros. Así, el sentido de la identificación acaba siendo cultural y esencialmente social.

2. Identificar(se)

Lo expuesto por distintos aficionados, tanto pertenecientes a la primera etapa del movimiento como miembros más actuales, ha determinado que el proceso de creación identitaria al interior de la colectividad en cuestión se da en más de un eje. Un primer

deseo de identificación nace frente a la pantalla, donde la complejidad del argumento producido por la cultura oriental les habla de una profundidad de carácter y dinamismo que los atrae. Esto, por sobre la unidimensionalidad que acusan en los personajes occidentales donde los arquetipos están profundamente arraigados prácticamente en toda historia que se lleva a lo audiovisual.

De esta manera, el otaku se siente atraído por lo que lee en el manga, pero es con la llegada de la imagen en movimiento que éste acaba de ser conquistado. De este deseo de identificación se desprenden prácticas como el *role playing*, donde los fanáticos asumen virtualmente la personalidad de sus héroes. El siguiente paso llega de la mano del *cosplay*, pasatiempo que también implica asumir la actitud del personaje en cuestión con el fin de entregar un *performance* más completa. Sobre este punto, es importante agregar que el nivel de aceptación que se obtenga de los demás aficionados a partir de la puesta en escena y la personificación lograda se tiene en alta estima, ya que valida el trabajo del *cosplayer*.

La segunda etapa de la identificación cultural ocurre en los puntos de encuentro físico, instancias que se han sostenido en el tiempo desde los inicios del movimiento otaku en Chile. Con las mejoras hechas a las convenciones de animación a lo largo de los años, éstas han obtenido el *status* de instancias de reconocimiento mutuo. Acudir a un evento es tener la posibilidad no sólo de estar rodeado por la infinidad de formatos del mundo de la japonización, sino que además presenta la oportunidad de encontrarse con sujetos similares que comparten los mismos gustos y metas.

En los eventos de anime, extensiones físicas del ciberespacio que actualmente es el nicho preferido del otaku moderno, la relación entre el senpai y su kohâi se concreta y completa. En ellos existe la posibilidad de aprender, encontrar nuevas series, entablar amistad con otros fanáticos y, en síntesis, hallar la certeza de que no se es el único.

EPÍLOGO

El objetivo de este trabajo es realizar una observación analítica en detalle de hechos y espacios biográficos en torno al tema de las comunidades de la japoanimación en Chile. Esto, a través de un relato comparativo capaz de explorar las identidades culturales y sociales presentes al interior de la comunidad de fanáticos de la animación japonesa. El esfuerzo estuvo puesto en dar cuenta de la relación entre el “otaku old school” y el fanático más reciente, con el fin de exponer las relaciones interpersonales y mecanismos sociales que operan al interior de esta colectividad.

Paralelamente, la meta fue describir los paradigmas que operan al interior de la comunidad de fanáticos más antiguos en relación a los aficionados de la actualidad, además de analizar los factores que han inducido cambios entre las identidades generadas a través del tiempo. Todo esto, con la finalidad última de descubrir hasta qué punto y sobre cuáles aspectos se logra la identificación social y cultural en los otaku chilenos.

Para esto se llevaron a cabo entrevistas semi-estructuradas, las cuales se fueron adaptando a las vivencias de cada uno de los “personajes” encontrados. Sin embargo, todas ellas se enmarcan en un intento por relacionar sus vidas con el descubrimiento de la japoanimación y sus muchos formatos, expectativas que los entrevistados cumplieron con creces. En sus relatos queda evidenciada la importancia que le otorgan a su pertenencia a la comunidad otaku, con lo que el objetivo de esta memoria de título ya estaba casi completo. Así, únicamente hacía falta encontrar los medios que han permitido la sobrevivencia de esta comunidad, además de sus desarrollos actuales.

En línea con lo anterior, la técnica utilizada fue la observación en terreno y el seguimiento, a una de las entrevistadas, a dos de los más importantes eventos de animación japonesa del país. Anime Festival Latinoamérica y Fan Viña se transformaron en el escenario para conseguir un conocimiento mucho más acabado sobre la importancia de estos espacios de interacción social para la comunidad en cuestión.

La metodología utilizada permitió la construcción de una historia, una narración prácticamente sin intervenciones, que busca visibilizar un movimiento cultural contemporáneo. Los constantes prejuicios a los que es expuesta la comunidad otaku en nuestro país han generado un clima de desconfianza entre sus miembros. Acostumbrados a ser tildados de “raros” por sus pares o de “inmaduros” por sus superiores, no es fácil encontrar la manera de acercarse al aficionado promedio y esperar que entregue su testimonio. Sin embargo, cuando la meta del ejercicio es intentar comprender las motivaciones detrás del proceso de identificación cultural del que son parte se abre a posibilidad de compartir conocimientos, algo al que el otaku siempre responderá con su afán de enseñar para transformarse en senpai.

La intención de esta memoria de título es contar una historia con múltiples aristas y dimensiones. Una que, pese a su vasta extensión, rara vez sale a la superficie de manera auténtica y libre de estereotipos e incluso burlas. A través de este relato, aquellos sujetos acostumbrados a ser espectadores de épicas batallas se transforman en protagonistas de su propia aventura y en sus peripecias se hace patente el lado humano de la vasta maquinaria cultural implicada en el proceso de identificación: la virtualidad, hasta ahora principal escudo, desaparece y da paso a lo humano.

BIBLIOGRAFÍA

Fuentes propias:

1). Estefanía Jiménez “Ren Hikari”. Fecha de la entrevista: 15 de noviembre de 2014. Lugar: Domicilio de la entrevistada. Comuna de La Florida, Santiago. Posterior a la primera entrevista, se hicieron dos seguimientos: El primero, los días 6 y 7 de diciembre de 2014 durante en el evento Anime Festival Latinoamérica, realizado en el Colegio San Ignacio de la comuna de Santiago. El segundo, los días 18 y 19 de abril en lo que fue la convención Fan Viña, en la Quinta Vergara, ciudad de Viña del Mar.

2). Francisco Salazar “Tata Kisame”. Fecha de la entrevista: 10 de abril de 2015. Lugar: Domicilio del entrevistado. Comuna de Santiago. Se realizaron dos entrevistas posteriores el 6 y 26 de junio en el mismo lugar.

3). Maximiliano Salazar. Fecha de la entrevista: 10 de abril de 2015. Lugar: Domicilio del entrevistado. Comuna de Santiago. (En conjunto con Francisco Salazar, ya que sus relatos estaban co-relacionados y permitían validar el concepto de senpai/kohâi)

4). José Perelman. Fecha de la entrevista: 22 de junio de 2015. Lugar: Domicilio del entrevistado. Comuna de Peñalolén.

5). Anayansi López. Fecha de la entrevista: 18 de abril de 2015. Lugar: Jardines de la Quinta Vergara, Viña del Mar. Se realizó una segunda entrevista el 4 de julio de 2015 en Campus Huechuraba de la Universidad Mayor, Las Condes, Santiago.

Observaciones en terreno:

Día Internacional del Cosplay Chile. Realizado el 30 de agosto de 2014. Producido por eF*Works. Campus El Claustro de la Universidad Mayor, Santiago.

Anime Festival Latinoamérica. Realizado el 6 y 7 de diciembre de 2015. Producido por eF*Works. Colegio San Ignacio, Santiago.

Anime Matsuri School. 7 de marzo de 2015. Producido por Anime Matsuri. Colegio Excélsior, Santiago.

Fan Viña. 18 y 19 de abril de 2015. Producido por Marduk Producciones. Jardines de la Quinta Vergara y Concha Acústica, Viña del Mar.

Referencias escritas:

Los No-Lugares, espacios del anonimato: Una antropología de la sobremodernidad. **Augé, Marc. 1991.** Editorial Gedisa S.A, quinta reimpresión año 2000, Barcelona.

Videoculturas de fin de milenio: globalización, japoanimación y resemantización local. **Del Villar, Rafael. 2001.** 36, Maracaibo, Venezuela: Editorial Universidad del Zulia, Diciembre de 2001, Revista Opción, Vol. 17, págs. 1-5. ISSN 1012-1587.

Japoanimación, video-juegos y vida cotidiana: una perspectiva sociosemiótica. **Del Villar, Rafael. 2002.** V Congreso Internacional de la Federación Latinoamericana de Semiótica. Mesa plenaria n°5: Representaciones de lo cotidiano, págs.1-5.

L'Analyse des audiences des dessins animés: Le Cas Chilienne. **Del Villar, Rafael. 2003.** Universidad de Chile, pág. 397.

Análisis semiótico comparativo videoanimación americana/japonesa. **Del Villar, Rafael. 2003** Revista Comunicación y Medios, Universidad de Chile, Vol. 14, págs. 3-5). Consultado en línea en www.icei.uchile.cl

Hacia una semiótica del consumo hipertextual y fractal: "el caso chileno". **Del Villar, Rafael. 2004.** Repositorio Académico de la Universidad de Chile, 2004, pág. 4.

Videoanimación en Chile: audiovisual, relativismos y construcción de nuevas identidades. **Fajnzylber, Víctor. 1999.** Revista Comunicación y Medios, Universidad de Chile, Vol. 12, pág. 76.

El culto a la televisión como vector de identidad. **Jost, Francois.** Revista Comunicación y Medios, Universidad de Chile Vol. 13, págs. 33-38. Traducción de Rafael del Villar Muñoz.

Otakus en Chile. **Perillán, Luis. 2009.** Tesis para optar al título de Antropólogo. Universidad de Chile, págs. 9-16.

El estadio del espejo. Teoría de un momento estructurante y genético de la constitución de la realidad, concebido en relación con la experiencia y la doctrina psicoanalítica. **Lacan, Jaques. 1937.** Concepto acuñado en el informe enviado por el autor al XIV Congreso Psicoanalítico Mundial.