

Una introducción a ficciones y realidades animadas, dibujadas y digitales de ayer y hoy

Martín Ariel Gendler*

Al momento de iniciar la escritura de esta introducción al dossier temático “*Subjetividades, Otredades, Relaciones Sociales y Consumos Freaks: Anime, Manga, Cómic, Videojuegos y otras historias animadas y/o dibujadas de ayer y hoy*” diversas formas de abordaje se aparecieron como posibles.

Yendo al grano, la intención de esta introducción es la de armar un posible mapa de viaje para el lector, sea cuál sea su nivel de formación e interés sobre la temática, acerca de problemáticas heterogéneas y relacionadas a la vez dentro del amplio concepto de “lo freak”. Siguiendo a la sagrada RAE: “Freak” es definido como “Extravagante, raro o excéntrico”, características que se expandirían a los diversos consumos considerados como freaks.

A su vez, este escrito representa un triple desafío: el de armar un texto que pueda interesar a la lectura de los artículos por parte del lector no especializado, que sea un recorrido que pueda resultar útil a nivel académico al lector especializado y también que pueda proponer diversos diálogos y potenciales intercambios a los autores de los artículos; a quienes desde ya agradecemos la elaboración y envío de los mismos ya que sin ellos este dossier no solo no tendría la riqueza y heterogeneidad de temas y abordajes que presenta sino que, como es obvio, directamente no existiría.

Ante todo cabe destacar que este dossier de la revista Unidad Sociológica es uno particularmente interdisciplinario donde intervienen y se conjugan disciplinas tales como la sociología, las ciencias de la comunicación, las letras y literatura, los estudios sobre el marketing y narrativas, la filosofía, el dibujo, el diseño de videojuegos, entre otras. A su vez, este es un dossier internacional con artículos provenientes de Argentina, Chile, México y España lo que permitirá ver una gran variedad de enfoques, teorías, bibliografía y problemáticas a veces hasta desconocidas en otros de los países participantes e incluso traída de ciertos

países y lenguajes que no suelen ser abordados en estos países.

Cabe destacar por último que esta recomendación de guía de viaje no es excluyente en lo absoluto: el lector puede armar su propio recorrido sin inconvenientes. Los agrupamientos realizados son tanto en función de diversas similitudes y contactos temáticos como también una forma de propuesta para los autores que componen dicho bloque: con mayor o menor grado de idoneidad todos los artículos pueden aprender de los otros, tomar a los otros a futuro como antecedentes y/o recursos o rescatar ciertas herramientas teórico-metodológicas, experiencias, descripciones y/o abordajes.

El viaje comienza, esperemos que tengan hechas las valijas/maletas.

Del Manga y el Anime

Dentro de los artículos seleccionados para este dossier, cabe destacar que cinco de ellos se enfocan particularmente en trabajar el Manga y el Anime desde distintos enfoques, con distintos intereses y distintos objetivos lo que ayuda a desnaturalizar que haya una única forma o una forma hegemónica de trabajar académicamente con estos objetos culturales japoneses particulares.

Por un lado, los artículos de Diego Hernán Rossain “*Un manga religioso para lectores penitentes: algunas aproximaciones a la Divina Comedia publicada por East Press*” y de Roberto Jesús Sayar “*‘El hombre mira las apariencias, pero Yahvé el corazón’ (1Ki. 16.7), Transposición veterotestamentaria en cómics nipones*” se centran particularmente en como objetos literarios occidentales de gran fama y peso religioso como La Divina Comedia de Dante y el relato del Juez Gedeón del Antiguo Testamento son adaptados como mangas pensando en una adaptación nada sencilla dado el usual desconocimiento de

* Licenciado en Sociología, Docente en la Universidad de Buenos Aires y Becario Doctoral del CONICET. Feliz editor del presente dossier.

la sociedad japonesa de las prácticas y grandes relatos religiosos-literarios occidentales. El análisis de estos objetos culturales les permite a ambos autores reflexionar y analizar puntillosamente no solo la industria cultural japonesa sino su cultura y su vinculación con la cultura occidental, abriendo la puerta también a pensar luego como podría ser interpretada en los países occidentales esta interpretación japonesa de sus propios relatos. A su vez es interesante el ejercicio de reflexión realizado acerca de qué se adapta y cómo y que no es considerado necesario o apto para ser adaptado.

Siguiendo por este sendero pero a la vez bifurcándose, el artículo de Sol Cuntin y Victoria Romero Varela “¿Valores tradicionales o modernización? La educación japonesa a través de la mirada de los mangas Kokoro y Soy un Gato” nos invitan a adentrarnos en los procesos de cambio y occidentalización del Japón durante la era Meiji (años) a través del análisis de dos animes que a su vez son adaptaciones literarias de libros japoneses. En este sentido, el foco no está en las características de traducción y adaptación de lo foráneo a lo local sino tanto en la adaptación de literatura propia al anime como otro objeto cultural propio como también en como estos animes reflejan y retratan particularmente una época conflictiva de hibridaciones culturales, cambios y disputas que pueden (o no) enseñar tanto a japoneses como a extranjeros acerca de estos procesos histórico-sociales.

Similar pero a la vez diferente, el artículo de José Andrés Santiago Iglesias “Mazinger Z, el fenómeno Dragon Ball y otras dinámicas de consumo contemporáneas” nos propone ahondar en los procesos de cambio del consumo de anime en España diferenciando un período de domesticación y acostumbramiento inicial para luego dar paso a otro de extranjerización fuertemente imbricado con las tecnologías digitales. En este caso, los animes analizados no son descritos en profundidad sino que son utilizados como marco de referencia e hitos histórico-sociales para ayudar a la comprensión de las dos etapas y para ahondar en la explicación de los motivos de sus cambios en España y para ayudar a la comprensión de las diferencias con otros países europeos.

Para finalizar este primer e intenso trayecto de viaje, el artículo de Gastón Muñoz “NO-BARA for you: estudio de caso de representaciones subversivo-paternales en el manga yaoi contemporáneo”, el cuál contempla ciertos aires de Beatriz Preciado y Dora Haraway, nos transporta al detalle y el análisis minucioso de dos mangas yaoi los cuáles son analizados en estructura pero especialmente en contenido para poder evidenciar e identificar diversos elementos que podrían revelar tanto como en este género de manga japonés se pone en jaque diversos binarismos y problemáticas de género como también porque podría ser atractivo para

ciertos/as lectores/as occidentales que no encuentran en sus propias industrias culturales algo de similares características.

Turismo, Softpower, representaciones y prácticas

El segundo punto de nuestro viaje nos lleva a recorrer dos artículos enfocados principalmente en las problemáticas de la construcción de la imagen nacional y/o de un “soft power” en particular relacionado a la industria cultural del turismo. Esto se hace en vínculo con los productos culturales del manga y el animé pero, nuevamente, desde distintas perspectivas.

Por un lado, el artículo de Manuel Hernández Pérez “Turismo y Narrativa ficcional en la construcción de Imágenes nacionales. Apuntes sobre la representación de España a través del anime japonés” analiza e historiza la peculiar relación de España y Japón respecto a sus representaciones y construcción de imágenes nacionales del otro. En este sentido, se enfoca principalmente en como España, sus estereotipos, figuras y territorios son representados y trabajados en tres animes japoneses y cuánto de lo representado es cercano a lo real/concreto y cuánto es una reproducción más o menos fiel de la industria turística-publicitaria española.

Cercano y a la vez no tanto, el artículo de Paula Fernández “El renovado papel de las industrias culturales en el turismo de Japón” aborda el turismo de contenidos en Japón más conocido como “Turismo Anime” buscando entre sus causas el proyecto de softpower “Cool Japan” y analizando en sus efectos no solo el crecimiento turístico en general al país nipón sino también otros interesantes vericuetos como son el crecimiento turístico local e internacional a ciudades donde están ambientados distintos mangas y animes, la promoción de que cada vez se usen más escenarios reales y poco frecuentados o incluso la creación de festivales y celebraciones locales creadas primero en la ficción para luego ser llevadas a la práctica, entre otras.

Consumos, prosumos y tecnologías: Fans y Otakus

Llegamos aquí a un punto álgido de nuestro viaje: dejamos un poco de lado los productos culturales realizados para el consumo para adentrarnos en los consumidores, en sus características como individuos y como grupo, en sus relaciones, en sus comunidades, en sus usos individuales y colectivos de las tecnologías digitales y sobre todo también en sus producciones.

El artículo de Yanina de los Milagros Torti Frugone “Fanwork argentino: la producción del fan como una nueva

cultura digital” nos abre esta etapa del viaje con un intenso recorrido histórico por la categoría de fan y especialmente por las prácticas fandom tanto a nivel internacional como local. Luego, se pone a abordar distintas características y sobre todo creaciones de los grupos fans en general como es el fanwork y los fanfictions. A su vez, se abordan sus modificaciones y nuevos tipos de creaciones vinculados a las tecnologías digitales como el fanart, fanvideos, fansubs entre otros analizando como estas creaciones no solo aportan y modifican el universo fan disponible sino también influyen sobre las subjetividades y características individuales y colectivas.

En diálogo y particularización, el artículo de Federico Álvarez Gandolfi “*El otakismo en YouTube. Reflexiones sobre sus posibilidades identitarias y límites socioculturales*” elige enfocarse en un tipo específico de fans y fanatismo: los otakus, aquellos fieles consumidores y prosumidores de manga, anime y cultura japonesa en general. En este sentido, se intenta avanzar sobre las jerarquías y conflictos en la comunidad otaku analizando las diversas disputas por la definición de una “identidad otaku” verdadera y válida en contraposición a los considerados “falsos otakus” y los motivos de esta distinción. Así, se analizan diversas puestas en escena (principalmente mediáticas) enfocando en las acciones y representaciones del otakismo por parte de los propios otakus en las diversas tecnologías digitales especialmente en Youtube.

Avanzando en esta sección del viaje, el artículo de Gerardo Del Vigo “*Waifuisimo, hiperrealidad y fanatismo 360*” sigue la línea otakística pero enfocando en una de sus producciones más particulares: el waifuisimo, es decir, una interesante práctica por la cual los otakus adoptan a cierto personaje femenino o masculino como un/a esposo/a produciendo y desplegando un gran número de materiales y acciones fans para dar forma y ejecutar su particular práctica amorosa con este personaje ficcional. Como si esto no fuera poco, el autor se adentra en las diversas prácticas de los otakus relacionadas a este tópico en las redes sociales y tecnologías digitales para dar cuenta de cómo estas, imbricadas en las acciones de esta comunidad, permiten dar nuevos horizontes y perspectivas a esta peculiar práctica amorosa que modula sus subjetividades y relaciones.

Siguiendo con el vínculo de la comunidad otaku y su imbricación con las tecnologías digitales, el artículo de Karina Juárez Morales “*El crecimiento en la Web de los fanáticos de la cultura pop japonesa. El caso de la APP: ANIME AMINO*” ahonda en analizar una app popular entre este grupo fan y hasta diseñado especialmente para esta comunidad: la APP ANIME AMINO. La autora realiza así una minuciosa descripción por las diversas características de dicha app para poder ver sus límites y potencialidades y porque es un

espacio de interacción y creación de vínculos diferencial y de suma importancia para la comunidad otaku, especialmente en el caso de México.

Antes de pasar al último punto de nuestro viaje, es necesario retomar un poco al anterior, ya que el artículo de Paula Fernández permite establecer un vínculo aquí: la autora también se adentra a analizar la comunidad otaku y como es considerada por la industria cultural del turismo como foco de nuevas prácticas e ingresos monetarios.

Nuevamente podemos ver distintas aristas, desagregaciones y análisis del mismo fenómeno.

Videojuegos y comunidades virtuales

Abandonando la hegemónica senda japonesa que recorre este dossier, al final del viaje quedan por aportar dos artículos dedicados a la problemática de los videojuegos y de sus jugadores/as.

En primer lugar, el artículo de José Ángel Cerón Hernández “*Esbozos para pensar al streaming de videojuegos como trabajo*” ahonda en la interesante práctica del streaming de los videojuegos, es decir aquellos jugadores que transmiten en directo sus partidas para un amplio público de interesados/as analizándola como un tipo de trabajo no tradicional y como un modelo de negocios generado por la imbricación de estas prácticas particulares y las tecnologías digitales. Si bien el recorrido es sumamente interesante y detallado, el principal atractivo de este artículo son las diversas preguntas que se desprenden del foco del streaming de videojuegos: aristas que son invitaciones para el autor mismo y para otros/as a trabajar en un futuro no muy lejano.

En diálogo y a la vez quizás abordando sin saberlo una de las posibles preguntas postuladas en el artículo anterior, Camila Cotorás en su escrito “*Transformaciones y nuevas coreografías dentro de la comunidad gamer argentina*” focaliza en el análisis de las concepciones y representaciones de género que tienen los/as jugadores/as participantes del foro de videojuegos más antiguo de la Argentina. Recorriendo los diversos posteos y comentarios a lo largo de los años, la autora presenta un análisis comparativo que permite ir apreciando los procesos de cambio de las diversas concepciones sobre las jugadoras mujeres y las mujeres en general que tiene esta particular comunidad en relación a diversos eventos que han marcado un antes y después en la sociedad argentina como el movimiento Ni Una Menos.

Como todo final de viaje suele recordar a su inicio, entra también aquí en diálogo el artículo de Diego Hernán Rossain, el cuál también analiza la adaptación a los videojuegos de la obra literaria de Dante y los diversos criterios de traducción de sus pasajes para que pueda ser atractivo de ser

consumido por un público quizás poco habituado a la obra de este escritor.

Final del viaje, inicio del camino

Finalizando el viaje, podemos apreciar algunas de sus características transversales:

Por un lado, el Japón, su cultura y representaciones hegemonizan ampliamente nuestro dossier. Quizás este pueda ser un indicador que a la hora de pensar en prácticas, subjetividades y consumos freaks este país y su industria cultural es un gran referente histórico y actual.

A su vez, en casi todos los artículos las tecnologías digitales y los vínculos que permiten desplegar o modificar también ocupan un rol protagónico. Este es otro de los elementos que podemos o tendremos que destacar ya que quizás sin tenerlo en cuenta todos (o la mayoría de) los intentos de realizar un análisis de ciertos fenómenos sociales especialmente los que son o tienen una potencialidad transmedia pueden quedar tuertos.

En este dossier podemos identificar una serie de preocupaciones por diversos consumos y también por diversas prácticas de creación y vinculación individuales o colectivas vinculadas a estos consumos. Al igual que intentó ser esta introducción, estos consumos, prácticas y creaciones vinculadas también pueden operar como una guía para comprender otras problemáticas más amplias que escapan meramente de esos objetos culturales.

Como se puede ir identificando en nuestra cotidianidad, la cultura tradicionalmente considerada como “freak” y sus productos y consumos culturales se ha ido expandiendo en la última década de manera exponencial lo cual se evidencia en diversos ámbitos como son el cine, TV, revistas, eventos, productos, bandas tributo y nuevos espacios de encuentro y vinculación más allá de los lugares considerados como “clásicos” de estos consumos y prácticas.

Vemos así que este dossier no pudo llegar en mejor momento: el estudio de estos consumos, prácticas, identidades, vinculaciones y subjetividades es totalmente necesario y pertinente a una ciencia social para que no se quede anclada en los “grandes temas” o en el aplicacionismo de las teorías generales a fenómenos particulares que también reclaman atención y su propio arsenal teórico.

Para finalizar, cabe una sorpresa personal: que en el presente dossier no haya trabajos sobre elementos clave en lo que podría considerarse como la “cultura freak” como la serie *The Big Bang Theory*, los juegos de rol, las películas del Universo Cinematográfico de Marvel como los *Avengers* o similares u otros consumos más recientes que están tomando una fuerza silenciosa pero concreta como el *K-POP* y varios

que no somos aún capaces de entrever o imaginar.

Será quizás que estos consumos en particular ya han salido de ser categorizados como “freaks” y han entrado a lo mainstream siendo consumidos y generando creaciones vinculadas por amplios grupos fuera de los considerados tradicionalmente como “freaks” que recordemos que suele ser considerado como “ajeno” a la “normalidad”.

Más allá de las posibles y potenciales respuestas a estos interrogantes, a la hora que aterriza nuestro avión en nuestro aeropuerto local, solo podemos adelantar que los significados siempre están en disputa y en constante movimiento. Y los parámetros de lo que es considerado como “freak” o como “normal” no son la excepción ●