

DOSSIER / ARTÍCULO

Borda, Libertad y Álvarez Gandolfi, Federico (2014). "El silencio de los *otakus*. Estereotipos mediáticos y contra-estrategias de representación", *Papeles de Trabajo*, 8 (14), pp. 50-76.

RESUMEN

En el marco general de la indagación de los mecanismos mediáticos hegemónicos que construyen y pretenden fijar un sentido absoluto sobre la "diferencia", describimos e interpretamos en particular la posición subordinada de "otredad" en la que se prefigura a los jóvenes argentinos fans de historietas y animaciones japonesas, autodenominados *otakus*, como sujetos "peligrosos" o "ridículos", según las diversas maneras en que se cataloga a sus prácticas, principalmente el *cosplay*. En este sentido, nuestras inquietudes son deudoras de las ideas de Stuart Hall sobre los vínculos entre las representaciones e identidades culturales y las funciones de los medios de comunicación en las sociedades contemporáneas. En procura de establecer un diálogo fructífero con sus planteos, tomamos como punto de partida los discursos mediáticos que circularon a partir del asesinato de la joven *cosplayer* Ángeles Rawson, y localizamos las reacciones a través de las cuales estos fans intentaron contrarrestar los sentidos negativos con los que estaban siendo asociados.

Palabras clave: *Representación, identidad, otakus, fanatismo, estereotipo.*

ABSTRACT

In the general framework of the study of hegemonic media mechanisms which build "difference" and try to set an absolute meaning around it, we will specifically describe and interpret the subordinate position of "otherness" in which young Argentine fans of manga and anime, self-named as *otakus*, are constructed as "dangerous" or "ridiculous" subjects, depending on the various ways of categorizing their practices, mainly *cosplay*.

In this sense, our interests are indebted to Stuart Hall's ideas about the links between representations and cultural identities, and the roles of mass media in contemporary societies. In order to engage into a productive dialogue with his hypotheses, we study media discourse about the murder of Ángeles Rawson, a young *cosplayer*, and identify the reactions through which these fans tried to counteract the negative meanings which they were being assigned.

Key words: *Representation, identity, fandom, otakus, stereotype.*

Recibido: 23/9/2014

Aceptado: 2/10/2014

El silencio de los *otakus*

Estereotipos mediáticos y contra-estrategias de representación

por **Libertad Borda¹ y Federico Álvarez Gandolfi²**

Introducción

Tal vez, una de las mejores maneras de homenajear a Stuart Hall sea precisamente intentar aportar nuestro granito de arena a la producción de análisis situados de fenómenos contemporáneos, contemplando la contingencia del presente y las múltiples formas que puede adquirir la realidad sociocultural. Es así que asumimos el desafío de dialogar con el autor respecto de temas que siempre le fueron caros: los medios masivos y las problemáticas de la representación y la identidad.

En primer lugar, consideramos necesario en este trabajo señalar brevemente el modo en que Hall influyó en lo que hoy se conoce como “estudios sobre fans” y también

1 Doctora en Ciencias Sociales (UBA), docente de la Carrera de Ciencias de la Comunicación (FCS-UBA) y del departamento de Artes Audiovisuales (IUNA), y profesora de la Maestría en Sociología de la Cultura y Análisis Cultural del IDAES-UNSAM.

2 Licenciado y profesor de Enseñanza Media y Superior en Ciencias de la Comunicación Social (UBA), y maestrando en Comunicación y Cultura (FCS-UBA).

marcar algunos alejamientos respecto de ese peso inicial. En segundo lugar, expondremos el análisis de un caso particular que involucra tanto la actividad de los medios como la de los fans, puesto que entendemos que dicho caso condensa cuestiones que permiten volver, en cierto modo, a uno de los interrogantes que se plantea Hall con el objetivo de diferenciar las especificidades de cada época histórica: “En la sociedad contemporánea, ¿han cambiado los repertorios de representación sobre la ‘diferencia’ y la ‘otredad’? ¿O todavía se mantienen intactas marcas anteriores?” (1997a: 225).

Durante décadas, los fans fueron representados en el discurso mediático como un “Otro” (Jensen, 1992: 9), ya sea en su versión ridícula o amenazante, pero tal vez la relativa expansión semántica del término en la actualidad, acompañada por la mayor visibilidad de las prácticas fan y la específica constitución del o la fan como consumidor ideal por parte de las industrias, ha desplazado esta función de marcación de otredad hacia algunos subgrupos específicos.

Un ejemplo de este desplazamiento lo constituyen los *otakus*, es decir, los fans del *manga* y del *anime*, historietas y series animadas japonesas. Tal vez, la condición de estos sujetos en cuanto “jóvenes”, que “... siempre son subordinados con respecto al poder adulto...” (Saintout, 2006: 27), sea un factor por el cual aquellos *otakus* que practican *cosplay*³ suelen recibir tratos mediáticos estereotipadores, a la vez que, en su caso específico, aparecen en la escena pública como “diferencia exótica y rara” que la conservación de cierto orden sociocultural exige clasificar dentro de alguno de los polos del eje semántico “normalidad/anormalidad”.

En relación con esta última consideración, cabe subrayar que, precisamente, la riqueza de las ideas de Hall en términos políticos reside en la posibilidad abierta de reaccionar y cambiar los significados que organizan el ordenamiento sociocultural dominante de la “diferencia”. Pese a que estos sentidos traten de ser fijados por las representaciones estereotipadoras, en general, y de los medios de comunicación, en particular, el hecho de que el flujo de significación no pueda ser nunca cerrado de modo absoluto da lugar a lo que el autor refiere como “contra-estrategias que pueden subvertir el proceso de representación” (Hall, 1997a: 269), a partir de las cuales pueden revertirse sentidos negativos, introducirse nuevos significados e incluso usarse los estereotipos contra sí mismos.

Por lo tanto, en un principio, el presente trabajo se propone presentar

3 El *cosplay* es una caracterización de personajes de ficción que tiene sus propias normas específicas e implica el uso de distintos accesorios y vestimentas o “disfraces”, mientras que los *cosplayers* son quienes llevan adelante esta caracterización.

un breve recorrido por los mecanismos interdiscursivos⁴ (Angenot y Robin, 1985; Angenot, 2010) de patologización que entran en juego en las representaciones que los medios argentinos realizan de los fans del *manga* y del *anime*, en general, y de los *cosplayers*, en particular. Nuestra hipótesis plantea que, en el caso específico de los jóvenes *otakus*, la fugaz pero efectiva conexión planteada por algunos medios entre la muerte de la joven Ángeles Rawson y su pertenencia a este *fandom*⁵ activó una memoria de la estereotipación que los hizo reaccionar de un modo específico, el cual será detallado luego.

En segundo lugar, se analizarán, también desde una perspectiva interdiscursiva, las interacciones de los propios actores implicados en un grupo semiabierto de la red social Facebook, moderado por una de las empresas argentinas que organiza eventos o convenciones para los fans del *manga* y del *anime* en Buenos Aires.⁶ Dicho abordaje constará de transcripciones literales de las mencionadas interacciones, constitutivas de nuestro corpus, y el uso de las iniciales de los nombres de perfil de sus participantes, para cuidar sus identidades personales y tratar de reponer las lógicas de sus reacciones comunitarias frente a sus representaciones mediáticas estereotipantes, cristalizadas en las coberturas del asesinato de Ángeles quien, además de ser fan del *manga* y del *anime*, era *cosplayer*.

Estudios culturales y estudios sobre fans, ¿la dilución de una relación fundacional?

Hasta 1992, la mayoría de los escasos trabajos académicos que se habían ocupado de los fans representaban a estos como portadores de una patología: al igual que el discurso periodístico, los estereotipaban como locos –inofensivos o peligrosos– y perdedores. De manera contundente, ese año aparecen tres investigaciones en torno al fenómeno desde una perspectiva diferente: *Textual Poachers* (Henry Jenkins), *Enterprising Women* (Camille Bacon-Smith) y una compilación de Lisa Lewis titulada *The Adoring Audience*. A pesar

4 Desde la sociocrítica, se retoma el concepto bajtiniano de “dialogismo” y se lo reelabora para pensar cómo en el discurso social se presentan dominantes interdiscursivas, es decir, recurrencias tópicas o usos uniformes de la lengua que sobredeterminan lo pensable y lo decible construyendo una cierta hegemonía discursiva. Si bien sociocrítica y estudios culturales no necesariamente han caminado juntos, entendemos que es una unión coherente con la heterodoxia teórico-metodológica propia de Hall.

5 *Fandom* es un término en inglés, de corriente circulación entre los propios fans, cuyo significado remite a un colectivo o comunidad de fans y presenta una mayor amplitud respecto de la noción de “fanatismo”, usualmente restringida al ámbito de lo religioso.

6 Estos eventos o convenciones suelen tener lugar los fines de semana e incluir concursos de cosplay, entre otras actividades.

de que las tres obras son ya una cita ineludible en los estudios sobre fanatismo, fue Jenkins quien se convirtió en el referente más claro de la temática, tal vez porque fue quien supo acompañar mejor los cambios en las prácticas que sobrevinieron con el uso extendido de las plataformas digitales.

Sin embargo, ya se contaba con una historia previa de estudios sobre la relación entre audiencias y medios masivos, en el seno de los estudios culturales –tanto en su versión británica como estadounidense–, como es el caso de los trabajos sobre la preferencia de las oyentes amas de casa por ciertos conductores radiales (Hobson, 1980), el consumo de *soap opera* (Hobson, 1982; Brown y Barwick, 1987; Ang, 1989) o de música pop (Fiske, 1989), entre otros. En efecto, aunque todavía la cuestión del fanatismo no se planteaba como central en estos trabajos, o no se ligaba un fanatismo particular –como por ejemplo, la afición por *Dallas* en el caso de Ien Ang– a un fenómeno más extendido que excedía la relación con un texto específico, ya se había allanado el terreno para este tipo de indagaciones gracias al trabajo pionero del Centro de Estudios Culturales Contemporáneos –CCCS, por sus siglas en inglés– de Birmingham y a la influencia que ejerció en innumerables trabajos contemporáneos. Y como figura central de esa influencia aparece Stuart Hall, en quien podría sintetizarse dicha corriente.

Esta deuda de los estudios sobre fans para con los primeros estudios culturales, y en especial con Hall, aparece ya señalada en el texto fundacional de Jenkins (1992) y en otros que luego lo siguieron, como los de Cheryl Harris (1998), Thomas Lindlof, Kelly Coyle y Debra Grodin (1998), Cornel Sandvoss (2005), Mark Duffett (2013), Karen Hellekson y Kristina Busse (2014). En general, la referencia ineludible es a *Encoding/Decoding* (Hall, 1980), trabajo en torno de la polisemia de los textos televisivos y sus distintas posibilidades de lectura que permitió avanzar más allá del determinismo textual. En segundo lugar, aparece también recurrentemente citada la compilación que realizara con Tony Jefferson (Hall y Jefferson, 2003 [1975]) de los trabajos del subgrupo del CCCS que se dedicó al tema de las subculturas juveniles en el Reino Unido.

Al mismo tiempo, la referencia a los trabajos de Hall está significativamente ausente en otros casos como el de Matt Hills (2002), un autoproclamado intento de formular una teoría general del fanatismo, diferenciándose de los anteriores estudios que se concentraban, por lo general, en un programa o texto, o en una cultura fan particular; y también en textos que compilan aportes de diversos investigadores sobre el fanatismo pensado como una categoría mucho más abarcadora, como los de Jonathan Gray, Cornel Sandvoss y C. Lee Harrington (2007), o Lynn Zubernis y Katherine Larsen (2012).

Dado que la mayor producción de trabajos encuadrados como “estudios sobre fans” proviene de los Estados Unidos, la referencia a los viejos

estudios culturales parece hoy oscilar entre la cita obligada pero rápidamente dejada atrás y la omisión lisa y llana. De lo que no cabe dudas es que este campo participa de la mirada transdisciplinaria que nos legó Hall: reúne abordajes desde la teoría literaria, la antropología, la sociología, la lingüística, los estudios de comunicación. Sin embargo, otros de los rasgos centrales de los estudios culturales, sus impulsos críticos y de intervención política (Restrepo, 2012) quedan diluidos en aras de una actitud celebratoria de las prácticas analizadas.

En América Latina, aún no puede hablarse propiamente de “estudios sobre fans”, puesto que las producciones son escasas y se encuentran dispersas. Sin embargo, Hall informa –aunque sea de modo secundario en algunos abordajes– gran parte de los análisis llevados a cabo, principalmente en lo que respecta a las cuestiones de identidad y representación. Es el caso de André Luiz Correia Lourenço (2009), Carolina Spataro (2012), Libertad Borda (2012) y Federico Álvarez Gandolfi (2014).

En consecuencia, en este artículo proponemos ahondar dicho diálogo fecundo con la obra de Hall. Para ello, partimos de su propuesta de pensar a la “marcación” de la “diferencia” como “la base de ese orden simbólico al cual llamamos cultura” (Hall, 1997a: 236), cuya estabilidad depende de darles un significado a las cosas mediante su asignación a posiciones diferentes en el interior de un “sistema de clasificación” (236). Dicho sistema clasificatorio, a su vez, está organizado en principios de asociación y diferenciación binaria a partir de los cuales se estereotipa y expulsa a cualquier sujeto, lugar u evento del mundo que se defina como “impuro” o “anormal”, aunque la apertura del proceso de representación habilita contestaciones frente a los intentos dominantes de fijación de significados. En este sentido, coincidimos con que uno de los tantos motivos por los que los planteos de Hall son pertinentes para un análisis coyunturalista de los fenómenos socioculturales contemporáneos es su “énfasis en la importancia que tienen las relaciones de poder en la constitución de las prácticas significativas” (Restrepo, Walsh y Vich, 2010: 7).

“Si los ves por la calle no te asustes...”: los *otakus* como amenazas para el orden público

Cada una de las etapas sucesivas que fue atravesando el conjunto de hechos hoy conocidos como el “Caso Ángeles” recibió un altísimo grado de exposición mediática, el cual puede sintetizarse de la siguiente manera:

- a) la denuncia de los familiares sobre la desaparición de la joven; la aparición de su cadáver en un predio de la Coordinación Ecológica Área Metropolitana Sociedad del Estado (CEAMSE) –empresa pública argentina encargada de la gestión de residuos sólidos– ubicado en Colegiales, barrio de clase media de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires;
- b) la preocupación inicial que mostraron sus familiares, los medios y la opinión pública por lo que inicialmente se creía un hecho delictivo, producto de la supuesta “inseguridad” que sometería de modo inevitable a cualquiera que transite por la ciudad;
- c) la casi certeza posterior de que, en realidad, Ángeles Rawson –“Mumi”– había sido asesinada dentro del edificio donde vivía en el barrio de Palermo y la consiguiente sospecha sobre su “entorno íntimo”, que implicó la acusación mediática a los miembros de la comunidad *otaku* en la cual la joven participaba como *cosplayer*;
- d) el llamado judicial a sus familiares para una declaración indagatoria y
- e) la detención, tres días después de la muerte de Ángeles, del portero del edificio, Jorge Mangeri, hasta hoy único procesado en la causa, por una aparente autoincriminación.

En el momento en que empieza a conformarse el “Caso Ángeles”, el lunes 10 de junio de 2013, comienzan a circular rápidamente y en paralelo dos flujos discursivos: el de los grandes medios, cercano a la generación adulta, y el de las redes sociales, cercano a la generación juvenil. Según se consignará en el desarrollo de este trabajo, ambos flujos se interceptarán de modo conflictivo, aunque dicha pugna solo será explicitada dentro de los límites de las interacciones en línea que los *otakus* y los *cosplayers* mantienen entre sí a través de las plataformas digitales.

En realidad, estos dos flujos discursivos ya habían entrado en pugna algunos años atrás. Pese a que el consumo cultural de *manga* y de *anime* ya lleva varias décadas en Argentina (Álvarez Gandolfi, 2014), los medios gráficos y televisivos nacionales empezaron a otorgarle una moderada atención hace apenas unos seis años: una rápida búsqueda en el sitio web YouTube permite recuperar, desde 2008, apariciones mediáticas esporádicas de los *otakus*, sea en algunos magazines televisivos matutinos o vespertinos, o sea como “nota de color” en distintos noticieros.

El intento de identificar, en estos fragmentos de programas televisivos que hoy circulan recontextualizados en YouTube, “dominantes interdiscursivas”, es decir, recurrencias tópicas y usos uniformes de la lengua que construyen una “hegemonía discursiva”, imponiendo los límites históricos de lo pensable y lo decible (Angenot y Robin, 1985; Angenot, 2010), arroja, en primer lugar, algunos elementos comunes con las que podrían denominarse representaciones generales de cualquier tipo de fanatismo (Borda, 2000). Uno de estos elementos es, por ejemplo, la acusación de realizar actividades “inútiles” y de generar un “gasto improductivo”, que está presente tanto en una nota del segmento “Mundos Paralelos”

del noticiero *Telefe Noticias* (Telefe, 15/10/10), donde la periodista Tamara Hendel cuenta que los *otakus* “se gastan la mitad de su sueldo en muñecos y tienen colecciones que valen 15.000 pesos” –información que resalta con un “Sí, escuchó bien”–, como en el magazine televisivo vespertino *Bendita TV* (Canal 9, 21/7/10),⁷ aunque en este último caso esté un tanto morigerada por el tono humorístico que suele acompañar los informes de dicho magazine: “¿Y si prueban con laburar?”, se burla el



Figura 1. Informe de *Bendita TV* sobre los *cosplayers*.

graph que enmarca la nota (ver figura 1).

De este modo, la “incredulidad” que se resalta como esperable frente al hecho de que personas jóvenes inviertan dinero en muñecos también es asociada con el hecho de que “se disfrazan como niños” pese a ser casi adultos: “¿No me creés?”, pregunta al

espectador el movilero Santiago Zeyena cuando informa este dato en una nota del magazine matutino *AM* (Telefe, 25/8/08). A su vez, estos encadenamientos argumentativos también pueden localizarse en comentarios realizados por la presentadora de televisión Susana Giménez en el programa que conduce por Telefe y que lleva su mismo nombre (1/9/08), refiriéndose al *otaku* como “el loco que no para de ver dibujitos [para niños] todo el día”, o cuando la periodista Carla Czudnowsky le dice “¡Pará un poco!” a una *cosplayer* que empezó a lagrimear emocionada tras haber realizado una *performance* en el estudio de *Mañana Vemos*, que era transmitido por la TV Pública⁸ (9/10/08).

En segundo lugar, pueden advertirse otros elementos de las representaciones que resultan, si no siempre específicos de los *otakus*, al menos más destacados que en el caso de otros *fandoms*. En este sentido, en la mayoría de las puestas en escena de dichos jóvenes fans se tiende a homogeneizar, en una operación metonímica, *otaku* con *cosplayer*, lo cual es comprensible en términos de la lógica sensacionalista y espectacular del medio televisivo, pues un *otaku* que no practica la actividad no presenta signos visuales tan

⁷ Telefe y Canal 9 son dos emisoras de televisión de aire de la República Argentina.

⁸ Canal de televisión por aire propiedad del Estado argentino.

“coloridos” como un *cosplayer*⁹ ni permite subrayar el “exotismo” de su estética y la “rareza” en su aparición mediática como “otredad”.¹⁰ Como afirma la voz en *off* de Santiago Dorrego en una cobertura de *TN Tecno* sobre la edición 2013 del *Anime Friends* (TN,¹¹ 7/8/13), “lo que más nos gusta a nosotros [los conductores de programas televisivos] siempre son los *cosplayers*”.

Una vez realizada la equiparación *otaku=cosplayer* se procede a la indagación de quienes practican *cosplay* sobre el eje normalidad/anormalidad: “¿Tienen pareja?”; “Un *cosplayer*, ¿se ‘clava’ –toma– un fernequito o una cerveza?”, pregunta con tono incrédulo el conductor Leo Montero a algunos *cosplayers* que visitan el estudio del magazine matutino *AM* (Telefe, 27/6/11). Frente a este tipo de preguntas, muchos de los sujetos entrevistados caracterizan a la práctica de “hobby” y se esfuerzan en ubicarse dentro del campo de la normalidad explicando pacientemente que, además de ser *cosplayers*, estudian y trabajan,¹² es decir, que se trata de portar el traje en ciertas circunstancias específicas –los eventos o convenciones de *manga* y *anime*– que implican una *performance* o actuación “teatral” delante de un auditorio particular.

No obstante, aquellos conductores que los interrogan, como el citado Montero, ignoran este carácter situado de la práctica que les es subrayado para continuar preguntándoles si “la gente no les dice barbaridades cuando los ven disfrazados por la calle” o incluso si “van a hacer las compras vestidos así”. Esta insistencia es coherente con la orientación general de la representación, puesto que la aceptación del marco acotado que proponen los *cosplayers* no permitiría el encadenamiento discursivo de esta figura del *cosplayer-otaku* con anteriores representaciones de los fans como aquellos que suelen “perderser”, “olvidar los límites”, “despersonalizarse” (Borda, 2000): “¿Te ponés el disfraz y te sentís que sos el personaje, no? No sos más vos”, interroga el movilero Zeyena a un *cosplayer* en una cobertura de *AM* sobre una convención de fans (Telefe, 25/8/08); “Con la pasión, los límites ceden y todo puede ser más intenso”, afirma Rodrigo de la Serna en un documental del Canal Encuentro¹³ (2012).

9 Aquí es preciso aclarar que no todos los *otakus* son *cosplayers* y viceversa (Ito, Okabe y Tsuji, 2012), pues esta actividad también se asocia a otros *fandoms* como el de *Star Trek* (Jenkins, 1992).

10 Una de las frases del informe de *Bendita TV* (Canal 9, 21/7/10) es “abrimos las puertas al universo de las más extrañas criaturas disfrazadas”, lo que expresa una distancia marcada con estos sujetos.

11 “TN” es la sigla de Todo Noticias, canal periodístico de cable que opera en la Argentina.

12 El hecho de que los *cosplayers* también realizan prácticas como estudiar y trabajar, que podrían ser pensadas como cercanas a una actitud “adulta” en tanto “responsable”, es destacado por Justo Lamas en el segmento rotativo “En el lugar justo” de los noticieros de C5N (21/7/12), dado que, según confiesa, haberse enterado de ello lo ayudó a “derribar prejuicios” y verlos como “jóvenes comunes y corrientes” cuyo “movimiento” es una verdadera “expresión artística”.

13 El Canal Encuentro depende del Ministerio de Educación de la República Argentina.

A su vez, dicha reiteración podría dar cuenta de cómo “en sociedades como la nuestra, los medios de comunicación sirven para realizar incesantemente el trabajo ideológico crítico de ‘clasificar el mundo’ dentro de los discursos de las ideologías dominantes” (Hall, 2010 [1977]: 251), en este caso defendiendo valores tradicionales cercanos a la cultura adultocéntrica hegemónica. Esta cultura, de hecho, pareciera mostrarse incapaz de rescatar lógica alguna en las prácticas de los jóvenes fans del *manga* y del *anime* debido a su estrecho vínculo tanto con vías de socialización en línea como con identidades construidas a partir del consumo de objetos de la cultura de masas. En consecuencia, puede pensarse que dichas prácticas de construcción identitaria y configuración comunitaria tienden a ser deslegitimadas por su aparente “alternatividad” en relación



Figura 2. Cosplayers entrevistados en el programa AM.



Figura 3. Ejemplo de la homogeneización por metonimia entre otaku y cosplayer en una “nota de color” emitida como parte del noticiero Telenoche (Canal 13, 3/4/09)

con los referentes tradicionales y “normales” de subjetivación y sociabilidad, como por ejemplo la escuela y el trabajo (ver figuras 2 y 3)

Otro elemento que aparece de modo insistente y también está asociado con el eje normalidad/anormalidad —en torno al cual trata de estructurarse cierto orden social frente a la “rareza” y el “exotismo” de los *otaku-cosplayers*— es la figura de la enfermedad: los fans aparecen incluidos muy a menudo en campos semánticos relacionados con la pérdida —temporal o definitiva— de la salud mental. “Ahora ya te curaste”, le dice la ya mencionada

Czudnowsky a Leonardo Llinás, un organizador de eventos de *cosplay* que confiesa haberlo practicado en otros tiempos; “Siempre tuve esa enfermedad de la adolescencia perpetua por la que querés ser pendejo toda la vida y no se puede”, comenta el cómico Miguel Del Sel representando de modo burlón a un *cosplayer* en el programa de la conductora Susana Giménez (Telefe, 1/9/08).

Por más que el tono sea cordial y humorístico, lo que continúa apareciendo aquí es el subrayamiento de la dominante interdiscursiva según la cual pertenecer a un *fandom* es uno de los riesgos que afrontan los jóvenes (Borda, 2000), en especial si se contempla que la juventud es pensada desde la generación adulta como una etapa transitoria o de pasaje que es necesario superar, lo que también posibilitaría entender por qué para Susana Giménez tanto el fanatismo por el *manga* y el *anime*



Figura 4. *Cosplayer* caracterizada como uno de los personajes protagonistas de *Death Note* (*Mañana Vemos*, TV Pública, 9/10/08)

como la práctica del *cosplay* constituyen simplemente “una nueva moda”.

“Si los ves por la calle no te asustes... Es una nueva tribu urbana, nada más que eso”, dice el conductor Roberto Barili en *Telefe Noticias* al presentar el informe sobre *cosplayers*. Enunciado complejo en el que se intenta tranquilizar,

pero se presupone que hay causas legítimas para experimentar temor en presencia de estos jóvenes. ¿Cuál es la amenaza que representan? Hasta el “Caso Ángeles”, los *otakus* y *cosplayers* argentinos no habían estado asociados ni directa ni indirectamente con un delito, de modo que el “susto” al que alude Barili podría causar no solo el riesgo del ridículo, situación socialmente indeseable, sino el peligro peor aún de no advertirlo, pues, en lugar de simplemente “jugar a disfrazarse”—actividad desplazada generacionalmente puesto que solo los niños pueden hacerlo sin sufrir una crítica social—, los *cosplayers* “se lo creen” porque “quieren ser sus personajes de ficción en la vida real”, como afirma la conductora Claudia Pérez en la presentación del segmento “Mundos Paralelos” de *Telefe Noticias*. Aun la conductora Carla Czudnowsky, que muestra una supuesta apertura a cualquier tipo de “rareza”, no puede evitar cierto

estremecimiento ante una *cosplayer* que, en plena performance y exigida por la caracterización del personaje –“L”, del *anime Death Note*–,¹⁴ se mantiene sentada en el piso, lamiendo insistentemente un chupetín y sin pronunciar palabra: “Ay, me da un poco de impresión...”, dice Carla buscando con la mirada a sus compañeros fuera de campo (ver figura 4).

“Los niños... está bien, que se diviertan”: los *otakus* como inofensivos bufones

Desde la mirada de la generación adulta, la idea del “ridículo” permearía de modo obligado la práctica de un joven que se disfraza una vez superada la niñez y, mucho peor aún, avanzada la juventud: “Algunos tienen más de 30”, ríe Hendel en el segmento “Mundos Paralelos” de *Telefe Noticias* al cual se hizo referencia anteriormente; “¿Cómo que te estás disfrazando? Tenés 15 años, ya la capita de Batman no va”, dice Czudnowsky en el programa *Mañana Vemos* ya citado. Aquí cabe señalar que, como ocurre en los diferentes programas presentados a modo de ejemplo, la información es mediada por un presentador –ya sea movilero, conductor o entrevistador– cuya reacción puede ser pensada como una “presentificación” diegética del productor o del receptor que implica una ‘puesta en abismo sobre la enunciación’ (Dällenbach, 1991 [1977]: 95), una operación para “hacer visible lo invisible” (95): la lectura o la recepción.

En este sentido, las risas de los entrevistadores o provenientes de un fuera de campo cuando se presenta la nota desde el estudio funcionan como una metasignificación o comentario sobre aquello que se pretende reflejar, por lo que el tipo de recepción “representada” por los textos propone unas bases para la identificación¹⁵ consistentes en que, para los adultos, los *cosplayers* son figuras risibles en tanto se trata de jóvenes actuando como “niños que se divierten”, según expresiones de María Laura Santillán y Santo Biasatti, conductores de *Telenoche* (Canal 13,¹⁶ 3/4/09). El mejor ejemplo de esta asociación con lo irrisorio lo da la inclusión del humorista Miguel Del Sel, oculto al principio entre otros *cosplayers* para sorprender a Susana Giménez en el programa ya mencionado (ver figura 5). Cuando ella lo interroga, como si

14 *Death Note* es una serie animada nipona que se basa en una historieta y es transmitida en Japón desde 2006. Según su género demográfico, está destinada a un público compuesto por varones jóvenes, y podría ser incluida dentro del subgénero policial y de suspenso.

15 Un claro ejemplo de este mecanismo en otro tipo de programas televisivos lo brinda la figura del conductor Marcelo Tinelli cuando se muestra como “espectador” de las *performances* de los bailarines y ocasionalmente comenta lo que supuestamente siente ante el espectáculo.

16 Emisora argentina de televisión de aire.

fuera un *cosplayer* más a pesar de que no está personificando a ningún personaje existente del *manga* o del *anime* –si bien su nombre de fantasía, “Kekemón”, propone una remisión intertextual a *Pokémon*–,¹⁷



Figura 5. *Cosplayers* en el programa de Susana Giménez (Telefe, 1/9/08). El humorista Miguel Del Sel es el tercero desde la izquierda

Del Sel le contesta solamente con sonidos guturales: “¡O-ta-ku!”, repite una y otra vez.

Por último, pueden mencionarse dos parodias¹⁸ que tuvieron lugar en los programas humorísticos *Peligro Sin Codificar*¹⁹ (Telefe, 4/7/13) y *Peter Capusotto y sus Videos* (TV Pública, 18/11/13) (ver figuras 6 y 7). En el primer caso, se trata de una parodia de los informes sobre *cosplayers*. Dentro del sketch conocido como el “Midnight Special Show”, el conductor Diego Korol recibe a los *cosplayers* que le va presentando el “Intendente” –el actor José Carlos “Yayo” Guiridi–, y uno de los efectos humorísticos se logra por la supuesta distancia entre la ocupación del entrevistado y su caracterización como *cosplayer*:²⁰ un repositor de supermercado –José María “Pachu” Peña– es “Goku”, de *Dragon Ball Z*; un chapista –Miguel Granados– es “James”, de *Pokémon*; un carnicero –Rodolfo “Ala-

17 *Pokémon* es un *anime* basado en una franquicia de videojuegos del mismo nombre que se emite en Japón desde 1997. Sus historias podría encuadrarse bajo el subgénero de aventuras y, en principio, están destinadas para el consumo de una audiencia infantojuvenil.

18 Se entiende aquí “parodia” en un sentido amplio, es decir, en términos de procedimiento intertextual vulgarizante en el que un texto “imita y altera a otro para burlarse de él (Fraticelli, 2012: 45). Asimismo, el tipo de parodias relevadas responde al sentido moderno de la noción, es decir, una burla negativa por la cual quien satiriza establece una distancia jerárquica respecto del objeto parodiado, al cual juzga y sanciona (Bajtin, 1987).

19 Cabe destacar que esta parodia también reproduce la homogeneización de los *otaku* con los *cosplayers* propia de las entrevistas televisivas con quienes entra en intertextualidad, lo que puede advertirse en el *hashtag* presente en la esquina superior izquierda de la pantalla (#FANDELANIME).

20 Otro ejemplo de este tipo de efectos puede encontrarse en una entrevista realizada en el programa *RSM*, transmitido por el canal abierto América (20/3/09), cuando un *cosplayer* cuenta que es metalúrgico y el humorista Marcos “Bicho” Gómez le dice “se te deben cagar de risa, ¿no?”.



Figura 6. Parodia del programa *Peligro Sin Codificar* sobre las entrevistas televisivas a los cosplayers (Telefe, 4/7/13).



Figura 7. Separadores mediante los cuales el comediante Diego Capusotto presenta las actividades de su grupo en el medio de una página de *manga* con *kanjis*, caracteres chinos usados en el sistema japonés de escritura (TV Pública, 18/11/13).

propio mecanismo de intertextualidad está indicando una competencia esperada en los espectadores: se supone que se debe reconocer a los

crán” Samsó— es “Minako” y un taxista —Nazareno “Rebo 4” Mottola— es “Serena”, personajes femeninos de *Sailor Moon*.²¹

Las dominantes interdiscursivas ya subrayadas resurgen una vez más en la representación: la despersonalización;²² el carácter de “perdedores” de los adultos entrevistados que se disfrazan a pesar de ya no ser niños y coleccionan peluches por una “fascinación” que tienen desde pequeños; y su nulo sentido del ridículo que los hace bailar sin coordinación o incluso vestirse como mujeres siendo hombres. Pero además, lo que quiere señalarse en este trabajo es que el

21 De acuerdo con su género demográfico, *Dragon Ball Z* y *Sailor Moon* son, respectivamente, series de animación japonesa dirigidas a públicos constituidos por varones y mujeres jóvenes, que incluyen elementos narrativos de acción, aventura, fantasía, superación personal, amistad y romance. La primera empezó a ser emitida en Japón en 1986; y la segunda, en 1992.

22 Mientras los otros hablan, el cosplayer vestido como “Goku” —“Pachu” Peña— comienza a moverse como un robot. “¿Qué le pasa?”, pregunta Korol. “Es que se posesiona, el traje es como que se les encarna, se les hace piel, se les mete adentro”, explica “Yayo” el “Intendente”, quien también aclara que el “cosplayer” Nazareno “cree que puede tirar el poder de la Luna al igual que su personaje ‘Serena’”.

personajes parodiados –los *cosplayers* como figuras del paisaje urbano– para que el efecto cómico alcance su máxima eficacia.

En lo que respecta a la parodia de *Peter Capusotto y sus Videos*, debe señalarse que no está dirigida a las coberturas mediáticas sobre el *cosplay*, sino a los *cosplayers* en sí. En efecto, quienes realizan dicha actividad son “Nico Nuca y su grupo de jóvenes alternativos con inquietudes artísticas” que “explotan de creatividad” y “dejan atrás todo eso que es convencional disfrutando del cómic y el *anime* japonés” porque “con el rock no alcanza”. Aquí también puede reconocerse el ideograma del *otaku-cosplayer* como “perdedor” –joven adulto “inmaduro” en tanto se resistiría a crecer– o *geek*:²³ usan camisetas sport, anteojos de marco grueso y forman un grupo multimedia que domina las tecnologías como celulares y computadoras.

Además de resaltar que la intertextualidad propuesta supone que el espectador reconoce a los *cosplayers* como figuras del paisaje urbano –como en el caso de la parodia de *Peligro Sin Codificar*–, también resulta interesante el hecho de que se trate de una parodia sobre los propios sujetos que consumen *manga* y *anime*. En ella, Capusotto –personificado como el protagonista de *Meteoro*–²⁴ confiesa que siempre tuvo miedo a tirarse de una mesa; acto seguido, sus pares lo “animan” hasta que logra hacerlo y exclama: “Yo me animé con el animé”.²⁵

De este modo, la puesta en escena de los consumidores de *manga* y *anime* como jóvenes “alternativos” y “no convencionales” con una “explosión artística de creatividad” resulta en una mera ironía mediante el recurso de la apelación a lo absurdo. En efecto, resulta absurdo que personas jóvenes, casi adultas, se tilden de “alternativas”, “no convencionales” y “artistas” a la vez que se enorgullecen de “animarse” a saltar desde una mesa, por lo que, en realidad, se trataría de jóvenes que “no tienen un carajo que hacer”, como dice “sutilmente” una voz en off, caracterización que coincide con el nombre del local que auspicia el segmento de Nico Nuca: el café “Se ve que estás al pedo”.

Ahora bien, ¿por qué los medios ponen en escena representaciones patologizantes en torno a los *otakus*? Si bien hoy la ampliación

23 Término que suele aplicarse al fan de la tecnología, usualmente estereotipado como “sociópata”.

24 *Anime* para varones jóvenes transmitido en Japón desde 1967 cuyas historias versan sobre el automovilismo.

25 Aquí también pude detectarse una intertextualidad con las campañas de Tecnópolis – megamuestra de ciencia, tecnología, industria y arte inaugurada en 2011, ubicada en la provincia de Buenos Aires y organizada por la Presidencia de la Nación Argentina–, en cuyas ediciones suelen presentarse stands sobre cultura japonesa promocionados con el slógan “Animarse al animé”.

semántica del término “fan” en el idioma español ha hecho ganar terreno a sus sentidos neutrales ingleses de mera “afición”, “afinidad” o “entusiasmo” (Borda, 2012), Matt Hills (2005: 36) advierte que dichos significados conviven con los estereotipos negativos que circulan en los discursos hegemónicos propios del sentido común. De este modo, coincidiendo con Borda (2012), podría pensarse que las expresiones personales de disgusto manifestadas por los no fans y las representaciones mediáticas peyorativas se dirigen a los objetos y las prácticas propias de ciertos *fandoms* considerados ilegítimos –en este caso, el *fandom otaku*–, más que a la condición de fan en sí.

Por otro lado, como ya resulta evidente, los medios no reflejan la realidad, sino que usan “... sistemas representacionales [para] referenciar objetos, personas y acontecimientos en el llamado ‘mundo real’...” (Hall, 1997b: 25-28), de modo que instituyen un imaginario social a partir del cual los sujetos entienden al mundo que los rodea, a sí mismos y a los demás. En este sentido, las representaciones mediáticas sobre los jóvenes *otakus* que se relevan en este artículo no solamente reducen su compleja diversidad a la práctica del *cosplay*, sino que los clasifican y valorizan según una narrativa tanto paranoica como ridiculizante.

A su vez, estos sistemas representacionales se condicen con los esquemas clasificatorios de la juventud como “mal social” (Semán y Vila, 1999), “salvajismo” (Saintout, 2009), “problema social” o “enemigo interno” (Reguillo Cruz, 2000), y con una mirada “adulta” según la cual “... los jóvenes están desorientados, perdidos, no pueden comprometerse con nada, que nada les interesa y, entonces, hay que marcarles el camino” (Saintout, 2006: 18).²⁶ Así, los jóvenes *otakus* suelen ser puestos en escena como figuras peligrosas o risibles, según estereotipos patologizantes que giran en torno a las dominantes interdiscursivas de la despersonalización y la enfermedad.

Esta rápida recorrida por los elementos recurrentes en las representaciones televisivas sobre el fanatismo por el *manga* y el *anime*, constitutivas de un mecanismo de exclusión y deslegitimación de lo que no responde a la norma y funcionales a la lógica sensacionalista del medio, permite una mejor comprensión de las reacciones de la comunidad *otaku* que reseñaremos en el próximo apartado.

26 En una nota del programa nocturno *Caiga Quien Caiga (CQC)* sobre las “tribus urbanas” (Telefe, 24/7/11), distintos adultos entrevistados declararon que “los adolescentes de hoy en día no tiene pautas” y “hay que ponerlos en vereda”.

“Repudiamos este intento macabro de los medios morbosos”: el silencio de los *otakus* como contra-estrategia de representación

“¿Quién necesita ‘identidad?’”, se pregunta Hall (2011 [1996]) en uno de sus más citados ensayos. La respuesta, señala el autor, puede remitirse, en principio, al hecho de que aún no se ha encontrado un concepto diferente para “ayudarnos a pensar” las problemáticas identitarias, por lo que debe seguir siendo utilizado aunque sea en su forma “deconstruida”, es decir, por fuera de los paradigmas que la esencializan. Pero también Hall observa que la riqueza e irreductibilidad del concepto de “identidad” se encuentra “en su carácter central para la cuestión de la agencia y la política” (2011: 14), pues permite abordar las tensiones implicadas en el proceso de identificación con las posiciones de sujeto que nos llaman a ocupar diferentes discursos y las exclusiones entrañadas en ellas. En este sentido, es preciso también tratar de dar cuenta de las reacciones de los jóvenes fans del *manga* y del *anime* frente al modo en que son representados por los medios, teniendo en cuenta que el análisis de flujos discursivos particulares “constantemente revela la superposición o el deslizamiento de un conjunto de discursos sobre otros” (Hall, 2010 [1985]: 197).

Así, en lo que respecta al “Caso Ángeles”, cabe destacar que las miradas mediáticas atentas hacia “el entorno íntimo” de la joven constituyeron una de las primeras líneas en la cual se sostuvo que había que investigar. Tras haberse producido un corrimiento de la focalización mediática desde un supuesto hecho de “inseguridad” hacia las amistades y los familiares de Ángeles, los medios de comunicación empezaron a destacar la “importancia” de seguir la “pista del *anime*”.²⁷ En consecuencia, algunos *otakus* reaccionaron de manera casi inmediata, anticipando las posibles estereotipaciones que surgirían alrededor de su *fandom*, ahora motivadas por un supuesto vínculo de estos jóvenes fans con un crimen, además de vincularse con las dominantes interdiscursivas de la “despersonalización” y la “enfermedad” ya identificadas en el anterior apartado. El siguiente intercambio de posts entre dos miembros de la comunidad en relación con un informe de Canal 9 que transmitió escenas de *One Piece*²⁸ constituye un claro ejemplo de dicha anticipación:

27 Esta expresión comenzó a circular el jueves 13 de junio de 2013, manifestada originariamente en *Telefe Noticias* y luego replicada en otras coberturas mediáticas del “Caso Ángeles”, como por ejemplo en aquellas realizadas por los canales de cable C5N y A24. No obstante, cabe recalcar cierta fugacidad en las advertencias de los medios sobre la “importancia de seguir la pista del *anime*”, puesto que Jorge Mangeri, el hasta hoy único procesado por el crimen de Ángeles, resultó ser detenido a la noche del día siguiente, el viernes 14 de junio de 2013.

28 *Anime* favorito de Ángeles Rawson.

Estoy viendo que salió en canal 9-algunas escenas de ONE PIECE-debido al tema de MUMI-le gustaba el personaje de Sanji... (post de K. H.).

espere la queja pero nunca vino, pense que ibas a putearlos por pensar que el anime la llevo a ese destino: P (post de P. D.).²⁹

La necesidad que siente P. D. de quejarse responde no solamente a que las coberturas mediáticas sugieren implícitamente que “el *anime* llevó a Ángeles a la muerte”, sino también a los efectos que esta visibilidad “negativa” de la comunidad *otaku* podría tener sobre sus prácticas socioculturales, como la organización y asistencia a eventos o convenciones donde suele haber desfiles de *cosplay*. Un ejemplo de estas posibles consecuencias puede encontrarse en estos comentarios luego de que los medios levantaron de la red social Ask un video donde la joven confesaba que su sueño más raro había sido que un *zombie* iba a su casa y lavaba los platos, video que ambientaron con una música lúgubre:

si no se explica con claridad lom de ask..las personas ke no tengan mucho conocimiento sobre eso , van a pensar ke el mundo del anime es raro y toda la cosa.. (post de A. S. Y.).

lo unoico que pido es que no cancelen todo como convenciones ...son capases estos politicos de mierda (post de A. E.).

Hasta este punto, podría hipotetizarse que la “indignación” de los jóvenes *otakus* ante las coberturas mediáticas del “Caso Ángeles” tal vez respondiera a que las referencias periodísticas a la supuesta “pista del *anime*” activaron en estos fans una especie de memoria de la patologización y estereotipación sufridas en el pasado, pues ya habían sido representados de modo prejuicioso y ridiculizante en repetidas ocasiones y en consonancia con una mirada generacional adulta incapaz de contemplar la formación de identidades y vínculos sociales por fuera de los mecanismos tradicionales. Estos temores se confirmaron con la gran cantidad de psicólogos que eran convocados por distintos canales de televisión para alertar, en tanto “expertos”, sobre las “mentes desviadas” de aquellos a quienes les gusta el *anime*, debido a que sus dibujos son “raros” y sus temáticas, “inentendibles”.

Una expresión del periodista Eduardo Feinmann en el programa *El Diario* transmitido por C5N³⁰ (14/06/13) cristaliza las representaciones mediáticas patologizantes y estereotipantes sobre los *otakus-cosplayers*: “Estos chicos están reclusos, son parte de una peligrosa secta”. Esta declaración

29 Todos los posts incluidos fueron publicados durante junio de 2013.

30 Canal noticioso de televisión argentina por cable.

despertó incluso con más fuerza la reacción de los fans del *manga* y del *anime*, quienes personalizaron en Feinmann el eje de sus críticas:

En C5N ahora estan haciendo un informe y hay un psicologo diciendo que los que tenemos gusto por el Anime y el cosplay somos raros y recludos. Chupamela C5N, siempre me pareciste un noticiero de mierda morboso, junto con el pelotudo de Feinmann que no sirve ni para hablar... (post de F. J.).

Ese Feinmann siempre me cayo para el orto, quien se cree para tildarnos de secta satanica. Dice cada gansada ese viejo pelotudo, encima no sabe un pomo y nos critica (post de P. L. R.).

A partir de estas consideraciones podría afirmarse que los fans del *manga* y del *anime* pudieron anticipar el modo en que los medios empearían a hacer referencia a su comunidad de un modo estereotipante, ya que lo habían hecho incluso cuando los *otakus* no eran sospechados de haber cometido un asesinato. Esta especie de memoria de la patologización los llevó a refugiarse bajo el ala protectora de su propio colectivo: si cuando antes del “Caso Ángeles” los *cosplayers* que eran entrevistados por distintos conductores sobre su actividad se veían obligados a negociar con las dominantes interdiscursivas bajo las cuales los catalogaban –por ejemplo, alrededor del eje “normalidad/anormalidad”–, al interactuar con sus pares en las redes sociales son más libres para reivindicar su “rareza” –opuesta a los valores de la generación adulta– y correrse de dichas representaciones mediáticas.

Dentro de su comunidad, los *otakus* no tienen que presentarse como “normales” porque “estudian”, “trabajan”, “tienen pareja” y un “simple hobby” reservado a los eventos o convenciones, sino que pueden ser reafirmar su identidad de modo más tajante como “anormal”, según puede inferirse de un post en el que K. S. se pregunta “quién quiere ser normal?” o de un comentario en el cual M. E. afirma que “está bueno ser raro y distinto a los demás”, actitudes que podrían interpretarse como la “transformación de un estigma en un emblema” (Reguillo Cruz, 2000: 80).

Dicha transformación, a su vez, podría responder al despliegue de “contra-estrategias” (Hall, 1997a) para intervenir en las prácticas socioculturales de significación. Si bien la estereotipación, en tanto juego de “saber/poder” –siguiendo las nociones foucaultianas–, es usualmente usada por los grupos dominantes para marcar y clasificar a los grupos dominados, subordinándolos o excluyéndolos como un “otro”, Hall también señala que, en la medida en que los significados nunca pueden fijarse más que parcialmente, hay posibilidades de desafiar, cuestionar o cambiar un régimen de representación dominante, a las cuales Antonio Gramsci haría referencia como propias de una dimensión de lucha simbólica por la hegemonía.

Aquí debe advertirse que, además de las expresiones de rechazo hasta el momento localizadas en el flujo discursivo de las redes sociales en relación con los estereotipos mediáticos sobre jóvenes *otakus* y *cosplayers*, también se dan algunas pugnas explícitas en el caso de las presentaciones televisivas de la temática del *cosplay* que se emiten “en vivo”, en las que los sujetos entrevistados tratan de negociar o directamente rechazar las caracterizaciones que los conductores tratan de imponerles. Así, por ejemplo, una *cosplayer* afirma que sus padres la “felicitan” por sus caracterizaciones, en tanto la conciben como “un arte”, cuando Carla Czudnowsky le pregunta si su madre “casi se infarta” cuando la vio “salir a la calle [disfrazada] así” (*Mañana Vemos*, TV Pública, 9/10/08); o incluso otra *cosplayer* no acepta el intento de Verónica Lozano por asociar “el disfraz” con un acto de “jugueteo sexual”, indicándole que aquello “no tiene nada que ver” con lo que ella hace (*AM*, Telefe, 27/6/11).

No obstante, consideramos que, si bien podría pensarse que estas reacciones constituirían un intento de subvertir los sentidos negativos que circulan en el flujo discursivo de los grandes medios referido a dichos sujetos fans, hay un hecho en particular que cristaliza más claramente una “contra-estrategia”, consciente y colectiva, de representación. Este hecho consiste en una negativa general de los *cosplayers* a la convocatoria de algunos productores, que los invitaron a los estudios de televisión para ser entrevistados en piso sobre las prácticas en las que participaba Ángeles y poner en escena “la voz de los *otakus*”. Según la periodista Catalina Ballestrini (*AM*) manifestó a una *cosplayer* participante del grupo de Facebook analizado, el objetivo de invitarlos al estudio televisivo era que pudieran explicar el mundo del cual “Mumi” era fan para “mostrarle a Doña Rosa³¹ que no son tan malos”. Sin embargo, el temor a la ridiculización ya había sido activado y, frente a estas propuestas, la comunidad reaccionó rápidamente advirtiendo a todos sus miembros a través de circulares donde se hacía un llamado a silencio y se pedía por favor que no se aceptaran las convocatorias mediáticas, pedidos que tuvieron un gran éxito intracomunitario:

ADVERTENCIA COSPLAYERS Y comunidad en general: Se nos ha informado que canales de TV están convocando (sic) cosplayers y fans de anime con el fin de mostrar el mundo de anime de Ángeles Rawson y tomamos conocimiento de que la nota en realidad conlleva ridiculización del ambiente, acusaciones sectarias y difamación de los involucrados, básicamente [ya sabemos, porque ya lo hemos visto,] quieren hacer un show donde se acusa al ambiente *cosplay otaku* de ser un culto donde las chicas pueden terminar mal... [R]epudiamos este intento macabro de los medios morbosos y les pedimos que expresen un firme rechazo a los intentos de lucrar con este trágico hecho y denigrando y humillando nuestros gustos y gente... (post de G. C.).

Por último, esta negativa da cuenta de la lucha entre el flujo discursivo de los grandes medios –cercano a la generación adulta– y el flujo

31 “Doña Rosa” es una expresión que acuñó el periodista argentino Bernardo Neustadt en referencia a las amas de casa a las que supuestamente había que explicarles todo de manera sencilla.

discursivo de las redes sociales –cercano a la generación juvenil– que empezaron a circular en paralelo tras el asesinato de Ángeles Rawson. Aquí debemos recordar que dicha puja fue explicitada solamente dentro de los límites de las interacciones en línea que mantienen *otakus* y *cosplayers*, como resultado de su especie de memoria de las representaciones patologizantes y estereotipadoras mediante las cuales tendieron y tienden a ser puestos en escena por los medios de comunicación. Por su parte, las coberturas mediáticas no se interesaron en dar cuenta de los cuestionamientos del *fandom* ni tampoco aceptaron la propuesta de algunos de ser entrevistados sin estar caracterizados, desinterés coherente con las anteriores prácticas estereotipadoras aplicadas sobre los *otakus-cosplayers*, cuyas propias lógicas suelen ser deslegitimadas en tanto tales debido a que solamente tienden a ponerse en escena como “otredad” exótica a ser excluida, lo que a su vez resulta funcional a la lógica sensacionalista del medio televisivo.

Consideraciones finales

Uno de los objetivos planteados en el presente dossier es el de reflexionar sobre las formas que los planteos de Hall adoptarían prospectivamente. Es en este sentido que hemos intentado rescatar la importancia de las preguntas que este autor se hace sobre la hegemonía cultural, en general, y el vínculo de los medios de comunicación con las problemáticas identitarias y de la representación, en particular.

Como se ha planteado en este trabajo, las representaciones mediáticas dominantes sobre los *otakus* tienden a estereotipar y usar su cultura fan como dato de color que alimenta una lógica sensacionalista, reduciendo su complejidad meramente a la práctica del *cosplay*, cuyo marcado carácter visual es a la vez puesto en escena a partir de cierto “exotismo”. Asimismo, estas representaciones suelen oscilar entre prefigurar a dichos sujetos dentro de los pares “peligroso-obsesivo” y “inofensivo-infantil”. O, si se parafrasea a Dick Hebdige –teniendo en cuenta que él no analiza grupos de fans, sino “subculturas” británicas–, los sentidos que desde el flujo discursivo de los grandes medios se asigna a estos jóvenes llaman a verlos como “amenazas para el orden público o como inofensivos bufo-fones” (2004 [1979]: 15).

En el pasado, los *otakus* habían realizado algunas débiles tentativas de resistir a la estereotipación, de manera tal vez no consciente y dispersa. En efecto, como mencionamos, en los segmentos que se emiten “en vivo”, por ejemplo en algunos magazines matutinos y vespertinos, se observan intentos claros de parte de los fans de incluir contenidos

nuevos en la representación. No obstante, la asimetría es tan flagrante que todos estos esfuerzos pasaron casi inadvertidos y en el *fandom* fueron leídos como fracasos.

Estas anteriores apariciones parecen haberles enseñado que todo lo que digan o hagan en pantalla se ve enmarcado por el propio dispositivo televisivo: por las risas burlonas que pueden oírse detrás de cámara o por las expresiones de los conductores mediante las cuales tratan de orientarse las reacciones de los públicos u otros mecanismos similares. Por lo tanto, solo en el seno de sus comunidades juveniles, y bajo el amparo de las interacciones en línea, estos fans parecen haberse sentido lo suficientemente protegidos como para expresar libremente sus disensos con el flujo discursivo mediático, próximo a la cultura dominante adultocéntrica. En estos refugios, la representación hegemónica se cuestiona mediante las reacciones ya referidas, pero el enfrentamiento es puramente simbólico, pues no trasciende estos límites.

Es por ello que creemos posible pensar al llamado a silencio de la comunidad, implicado en la decisión de estos fans de no asistir a los estudios de televisión para ser entrevistados tras el asesinato de Ángeles como una contra-estrategia, ahora sí consciente y colectiva, la cual respondería a la activación de la memoria en torno de las representaciones mediáticas que estereotiparon a los *otakus-cosplayers* en el pasado. Por más que desde cierto prejuicio podría pensarse que, dada su estética fuertemente visual, los *cosplayers* deberían estar deseosos de aparecer en la televisión para mostrarse y difundir sus prácticas socioculturales, la alternativa consistió en no responder las convocatorias de los medios y así evitar ser ridiculizados.

Por último, si bien hasta no hace mucho los *otakus* eran un grupo minoritario y muy poco visible dentro de los *fandoms* que podrían identificarse en Argentina, hoy en día sus prácticas han alcanzado una divulgación considerable, como lo prueba la propia inclusión de parodias sobre *cosplay* en programas de canales abiertos que mencionamos hacia el final del análisis de las representaciones sobre este *fandom*.

En este mismo sentido, se observan indicios de una tendencia creciente a incorporar públicos de sectores populares,³² probablemente potenciada por la retransmisión de distintas animaciones de origen japonés en las emisoras nacionales de televisión por aire Telefe –dentro del ciclo diario ZTV– y Canal 9 –como parte de su grilla matutina en

32 La advertencia de esta propensión en aumento, por la cual en un nivel nacional públicos de sectores populares están incorporándose al consumo de objetos de la cultura de masas japonesa, se deriva de los trabajos de campo realizados por Álvarez Gandolfi (2014), tanto en eventos o convenciones de *otakus* que implican encuentros cara a cara como en interacciones en línea que estos sujetos mantienen dentro de distintos grupos de la red social Facebook.

los fines de semana—; programas del Canal Encuentro; y eventos temáticos organizados tanto en Tecnópolis como por la Agenda Cultural del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Entendemos, para concluir, que esta tendencia puede acrecentarse en el futuro, por lo cual toda indagación temprana de estas prácticas y de las formas en que los estereotipos sobre los *otakus* pueden llegar a encabalgarse sobre otros mecanismos de marcación de la otredad habrá allanado el camino para futuras reflexiones sobre el tema.

Bibliografía

Álvarez Gandolfi, Federico (2014). *Subcultura otaku. Representaciones, prácticas e identidades juveniles de los fans del manga y el anime en Argentina*. Tesina de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.

Ang, Ien (1989). *Watching Dallas. Soap Opera and the Melodramatic Imagination*. London y New York, Routledge.

Angenot, Marc y Robin, Régine (1985). *Pensar el discurso social: problemáticas nuevas e incertidumbres actuales. Un diálogo entre A y B*. Cátedra Análisis y Crítica II, Escuela de Letras, Universidad Nacional de Rosario.

Angenot, Marc (2010). *Interdiscursividades. De hegemonías y disidencias*. Córdoba, Universidad Nacional de Córdoba.

Bacon-Smith, Camille (1992). *Enterprising Women. Television Fandom and the Creation of Popular Myth*. Philadelphia, University of Pennsylvania.

Bajtín, Mijaíl (1987). “Introducción. Planteamiento del problema”, en: *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento*. Madrid, Alianza, pp. 7-57.

Borda, Libertad (2000). “¿Qué es un fan? Un análisis interdiscursivo del fan como figura del imaginario social”, en *II Congreso de Facultades de Comunicación Social y Periodismo*, Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Lomas de Zamora, Lomas de Zamora, septiembre.

— (2012). *Bettymaniacos, luzmarianas y mompirris: El fanatismo en los foros de telenovelas latinoamericanas*. Tesis de Doctorado en Ciencias Sociales, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.

Brown, Mary Ellen y Barwick, Linda (1987). “Fables and endless genealogies: soap opera and women’s culture”, *The Australian Journal of Media & Culture* N° 2, pp. 71-82.

Correia Lourenço, André Luiz (2009). *Otakus. Construção e representação de si entre aficionados de cultura pop nipônica*. Tesis de Doctorado en Antropología Social, Universidad Federal de Río de Janeiro.

Dällenbach, Lucien (1991) [1977]. *El relato espectacular*. Madrid, Editorial Visor.

Duffett, Mark (2013). *Understanding Fandom. An Introduction to the Study of Media Fan Culture*. New York y London, Bloomsbury.

Fiske, John (1989). *Reading the Popular*. Boston, Unwin Hyman.

Fratlicelli, Damián (2012). “El arte de las parodias en *Youtube*. El caso *Trololo*”, en Carlón, Mario y Scolari, Carlos (eds.): *Colabor_arte. Medios y artes en la era de la producción colaborativa*. Buenos Aires, La Crujía, pp. 43-68.

Gray, Jonathan, Sandvoss, Carl y Harrington, C. Lee (eds.) (2007). *Fandom. Identities and Communities in a Mediated World*. New York y London, New York University.

Hall, Stuart (1980). “Encoding/Decoding”, en Hall, Stuart; Hobson, Dorothy; Lowe, Andrew y Willis, Paul (eds.): *Culture, Media, Language. Working Papers in Cultural Studies, 1972-79*. Londres, Hutchinson, pp. 128-138.

— (1997a). “The Spectacle of the ‘Other’”, en Hall, Stuart (ed.): *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London, SAGE Publications, pp. 223-290.

— (1997b). “The Work of Representation”, en Hall, Stuart (ed.): *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London, SAGE Publications, pp. 13-74.

— (2010) [1985]. “Significación, representación, ideología: Althusser y los debates postestructuralistas”, en Restrepo, Eduardo; Walsh, Catherine y Vich, Víctor (eds.): *Sin garantías: Trayectorias y problemáticas en estudios culturales*. Popayán, Enviñón Editores, pp. 193-220.

— (2010) [1977]. “La cultura, los medios de comunicación y el ‘efecto ideológico’”, en Restrepo, Eduardo; Walsh, Catherine y Vich, Víctor (eds.): *Sin garantías: Trayectorias y problemáticas en estudios culturales*. Popayán, Enviñón Editores, pp. 221-254.

— (2011) [1996]. “Introducción: ¿quién necesita ‘identidad?’”, en Hall, Stuart y du Gay, Paul (comps.): *Cuestiones de identidad cultural*. Buenos Aires, Amorrortu.

Hall, Stuart y Jefferson, Tony (eds.) (2003) [1975]. *Resistance Through Rituals. Youth Subcultures in Post-War Britain*. London, Routledge.

Harris, Cheryl (1998). "A sociology of Television Fandom", en Harris, Cheryl y Alexander, Alison (eds.): *Theorizing Fandom. Fans, Subculture and Identity*. Cresskill, Hampton Press Inc., pp. 41-54.

Hebdige, Dick (2004) [1979]. *Subcultura. El significado del estilo*. Barcelona, Paidós.

Hellekson, Karen y Busse, Kristina (2014). *Fan Fiction Studies Reader*. Iowa City, University of Iowa Press.

Hills, Matt (2002). *Fan Cultures*. New York y London, Routledge.

— (2005). "Negative Fan Stereotypes ('Get a Life!') and Positive Fan Injunctions ('Everyone's Got To Be a Fan of Something!'): Returning To Hegemony Theory in Fan Studies", *Spectator* N° 25.1., pp. 35-47.

Hobson, Dorothy (1980). "Housewives and the Mass Media", en Hall, Stuart; Hobson, Dorothy; Lowe, Andrew y Willis, Paul (eds.): *Culture, Media, Language. Working Papers in Cultural Studies, 1972-79*. London, Hutchinson, pp. 93-103.

— (1982). *Crossroads. The Drama of a Soap Opera*. London, Methuen.

Ito, Mizuko, Okabe, Daisuke y Tsuji, Izumi (2012). *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. New Haven y London, Yale University.

Jenkins, Henry (1992). *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. New York, Routledge.

Jensen, Joli (1992). "Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization", en Lewis, Lisa (ed.): *The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media*. London y New York, Routledge, pp. 9-29.

Lewis, Lisa (ed.) (1992). *The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media*. London y New York, Routledge.

Lindlof, Thomas; Coyle, Kelly y Grodin, Debra (1998). "Is There a Text in This Audience? Science Fiction and Interpretive Schism", en Harris, Cheryl y Alexander, Alison (eds.): *Theorizing Fandom. Fans, Subculture and Identity*. Cresskill, Hampton Press Inc., pp. 219-247.

Reguillo Cruz, Rossana (2000). *Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto*. Bogotá, Norma.

Restrepo, Eduardo; Walsh, Catherine y Vich, Víctor (2010). "Introducción. Práctica crítica y vocación política: pertinencia de Stuart Hall en los estudios culturales latinoamericanos", en Restrepo, Eduardo, Walsh, Catherine y Vich, Víctor (eds.): *Sin garantías: Trayectorias y problemáticas en estudios culturales*. Popayán, Envión Editores, pp. 7-14.

Restrepo, Eduardo (2012). *Antropología y estudios culturales. Disputas y confluencias desde la periferia*. Buenos Aires, Siglo XXI.

Saintout, Florencia (2006). *Jóvenes: el futuro llegó hace rato. Comunicación y estudios culturales latinoamericanos*. La Plata, Universidad Nacional de La Plata.

Saintout, Florencia (2009). "Jóvenes y violencia: ante las clasificaciones mediáticas de los demás", *Oficios Terrestres* N° 24. Documento electrónico disponible en: <http://www.perio.unlp.edu.ar/observatoriodejovenes/sites/perio.unlp.edu.ar/observatoriodejovenes/files/4.violenciaexpresiva%20N.pdf>, acceso 2 de septiembre.

Sandvoss, Cornel (2005). *Fans: The Mirror of Consumption*. Malden, Polity Press.

Semán, Pablo y Vila, Pablo (1999). "Rock chabón e identidad juvenil en la Argentina neoliberal", en Filmus, Daniel (comp.): *Los noventa. Política, sociedad y cultura en América Latina y Argentina de fin de siglo*. Buenos Aires, Eudeba/Flacso, pp. 225-258.

Spataro, Carolina (2012): "¿Dónde había estado yo?": *un estudio sobre la configuración de feminidades en un club de fans de Ricardo Arjona*. Tesis de Doctorado en Ciencias Sociales, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.

Zubernis, Lynn y Larsen, Katherine (2012). *Fandom At The Crossroads: Celebration, Shame and Fan/Producer Relationships*. Newcastle, Cambridge Scholar Publishing.