

“VIEJOS CRITICANDO EL ANIME”: LUCHAS SIMBÓLICAS ENTRE OTAKUS Y MEDIOS

“OLD MEN CRITICIZING ANIME”: SYMBOLIC STRUGGLES BETWEEN THE OTAKUS AND THE MEDIA

“VELHOS CRITICANDO O ANIME”: LUTAS SIMBÓLICAS ENTRE OTAKUS E MÍDIA”

Libertad Borda

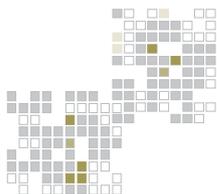
■ Doctora en Ciencias Sociales y Licenciada en Ciencias de la Comunicación, ambos por la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires. Traductora Literaria y Técnico-Científica por el Instituto Nacional de Enseñanza Superior del Profesorado en Lenguas Vivas “Juan Ramón Fernández”. Adjunta interina del Seminario de Cultura Popular y Cultura Masiva, Cátedra: Dr. Pablo Alabarces. Carrera de Ciencias de la Comunicación de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.

■ E-mail: libertadborda@gmail.com.

Federico Álvarez Gandolfi

■ Licenciado en Ciencias de la Comunicación y Profesor de Enseñanza Media y Superior en Ciencias de la Comunicación Social, ambos por la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires. Maestrando en Comunicación y Cultura, Facultad de Ciencias Sociales - Universidad de Buenos Aires. Becario 2013-2014 del Consejo Interuniversitario Nacional por la Facultad de Ciencias Sociales bajo la dirección de la Dra. Libertad Borda, Secretaría de Ciencia y Técnica de la Universidad de Buenos Aires.

■ E-mail: falvarez@sociales.uba.ar.



RESUMEN

El asesinato de Ángeles Rawson, una joven *otaku* (fan del *manga* y el *anime*) en Buenos Aires en 2013, presenta características únicas para el análisis interdiscursivo de la relación entre fans y medios informativos, pues ha permitido la reconstrucción de tres momentos del mismo fenómeno: las representaciones de estos fans previas al crimen; el intento de los programas sensacionalistas de culpabilizarlos y sumar un sesgo mucho más oscuro a las anteriores insinuaciones sobre sus prácticas “ridículas” o “infantiles”; y el rechazo de los *otakus* a ser representados por temor a no poder evitar esta estrategia mediática de patologización sobre un universo simbólico que sienten como “alternativo” al dominante y compuesto por valores generacionales opuestos a los principios tradicionales de los adultos.

PALABRAS CLAVE: MEDIOS; FANS; OTAKUS; JÓVENES.

ABSTRACT

The assassination of Ángeles Rawson, a young *otaku* (a *manga*/*anime* fan) in Buenos Aires in 2013 presents unique features for inter-discourse analysis of the relationship between fans and the news media, as it enabled the reconstruction of three stages of the phenomenon: the representations of these fans prior to the crime; the intent of the sensationalist shows of blaming them and adding a more obscure angle to the previous insinuations about their “ridiculous” or “childish” practices; and the refusal of the *otakus* to be represented due to fear of not being able to avoid the pathologising media strategy about a symbolic universe that they consider to be an “alternative” to the dominant one and consists of generational values as opposed to traditional adult principles.

KEYWORDS: MEDIA; FANS; OTAKUS; YOUNG PEOPLE.

RESUMO

O assassinato da Ángeles Rawson, uma joven *otaku* (fã do *mangá* e do *anime*) em Buenos Aires, 2013, apresenta características únicas para o estudo interdiscursivo da relação entre fãs e mídia informativa. O caso permite a reconstrução de três momentos do fenômeno: as representações destes fãs antes do crime; o intento dos shows sensacionalistas em culpabilizá-los e de adicionar um ângulo mais obscuro às insinuações anteriores sobre as suas práticas “ridículas” ou “infantis”; e a recusa dos *otakus* de serem representados, temendo não poder evitar a estratégia da mídia de patologizar um universo simbólico em que eles sentem como “alternativo” ao dominante, composto por valores geracionais contrapostos aos princípios tradicionais dos adultos.

PALAVRAS-CHAVE: MÍDIA; FÃS; OTAKUS; JOVENS.



1. Consideraciones iniciales

En la actualidad, lo que distingue a muchos de los universos simbólicos producidos por los fans en torno de los objetos de la cultura de masas que consumen y de los cuales se reapropian¹ es su asociación con vías alternativas de circulación de sus productos y prácticas, potenciadas por la comunicación mediada por computadora – CMC, de aquí en adelante– propia de los jóvenes y paralelas a las vías comerciales dominantes. En este sentido, el contexto cultural contemporáneo de convergencia entre los medios tradicionales y los medios digitales (Jenkins, 2008) habilitaría pensar al ciberespacio como una instancia “alternativa” de socialización.

Un ejemplo de este fenómeno lo constituyen los *otakus*, es decir, los fans del *manga* y el *anime* –historietas y series animadas japonesas– que conforman “la cultura *otaku* en un mundo interconectado” (Ito *et al.*, 2012). Quizás los vínculos de esta cultura con vías alternativas a las dominantes y con la generación juvenil “subordinada por el poder adulto” (Saintout, 2006, p. 27), además de “negada y negativizada” dentro de distintas formaciones discursivas (Chaves, 2005), sean los causantes de los tratos mediáticos patologizantes que suelen recibir aquellos *otakus* que practican *cosplay*², en tanto aparecen en la escena pública como algo exótico y “raro” que debe ser clasificado en alguno de los polos que estructuran el eje “normalidad/anormalidad” para poder conservar cierto orden social.

Por lo tanto, el presente trabajo tiene la intención de dar cuenta de las reacciones comunitarias de los *otakus* frente a su puesta en escena en los medios y al asesinato de una de sus pares, la joven argentina Ángeles Rawson, en la Ciudad

Autónoma de Buenos Aires. En este sentido, se analizarán interacciones cotidianas vía Internet de los propios actores en un grupo de la red social Facebook –una de las modalidades de la CMC– moderado por Jigoku Producciones, desde una perspectiva cualitativa e interdiscursiva. Estas interacciones tuvieron lugar entre comienzos de junio y finales de julio de 2013, momento en el cual el asesinato de Rawson tuvo mayor repercusión.

Cabe explicitar que el relevamiento sistemático de los datos constitutivos del corpus de análisis construido tomó como base la realización de un trabajo de campo etnográfico que, según recuerda Rosana Guber (2009), conlleva la realización de observaciones que tengan como núcleo los espacios donde los sujetos de estudio interactúan socialmente y producen significados. Este trabajo de campo estaba siendo desarrollado desde febrero de 2013, como parte de una investigación sobre los modos en que jóvenes argentinos pueden construir identidades y configurar comunidades en torno de su consumo de productos japoneses (Álvarez Gandolfi, 2014). Así adoptamos una estrategia cercana a la “etnografía virtual”, definida por Christine Hine (2004) como un método flexible y fluido, dinámico y móvil, a partir del cual se concibe al Internet como un conglomerado de sitios culturales interconectados.

Dicha adopción demandó un muestreo abierto y extenso *in situ* mediante un seguimiento estratégico de publicaciones y enlaces hipertextuales según el uso y la promoción que les dieron los propios *otakus* dentro del grupo de Facebook mencionado, hasta el alcance de un punto de “saturación teórica” (Glaser; Strauss, 1967, citado en Taylor; Bogdan, 1992, p. 90) a partir del cual la recolección observacional de datos ya no aportó elementos nuevos. A su vez, para preservar las identidades de los actores, se optó por realizar transcripciones literales de las

1 Por ejemplo, el rock (Groppo, 1996), cantantes como Madonna (Coralis, 2004), historietas como el *manga* y series televisivas como el *anime* (Correia Lourenço, 2009).

2 Caracterización realista de personajes ficticiales mediante la utilización de disfraces y accesorios que tiene sus propias normas específicas.

interacciones observadas que conforman nuestro corpus y la utilización de las iniciales de los nombres de perfil de sus participantes.

La decisión de focalizar el estudio de las interacciones cotidianas de los *otakus* en el grupo de Facebook administrado por miembros del staff de Jigoku Producciones, seleccionándolas según su referencia tanto al asesinato de Ángeles Rawson como a sus representaciones mediáticas, responde a que en este se generan conversaciones espontáneas entre los propios fans suscriptos casi sin restricciones³. Si bien en el país hay otras dos grandes empresas organizadoras de eventos⁴ para estos jóvenes –Yamato Argentina y Tokyo 3 Argentina–, estas cuentan con una Fan Page, es decir, una página de Facebook a través de la cual son las propias empresas las que establecen los temas de conversación, fomentando la interacción empresa-seguidor más que fan-fan.

Entonces, a partir de las observaciones de sus interacciones vía Internet, nos proponemos lograr una comprensión de las negociaciones y las tensiones, las recurrencias y diferencias que pueden localizarse entre los discursos de estos jóvenes que circulan por Facebook y los discursos mediáticos sobre el crimen acontecido de una de sus pares, en función de la interpretación de los propios horizontes de sentido que sostienen los *otakus*.

Pero antes, consideramos necesario reponer un breve recorrido por los mecanismos interdiscursivos (Robin; Angenot, 1991; Angenot, 2010) de patologización que entran en juego en las representaciones estigmatizantes que los medios

3 Las pautas de comportamiento son mínimas: “no publicar ni hablar sobre eventos que no sean de la familia Jigoku” y “no agredir verbalmente”. Por otro lado, en dicho grupo, al igual que en otros ciberespacios como los foros de debate (Borda, 2012), las conversaciones tienen lugar dentro de un entorno no creado ni impuesto por un investigador, lo que resulta productivo para acceder de modo “directo” a la perspectiva de los actores implicados en ellas.

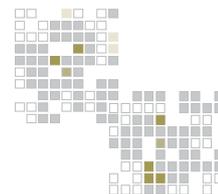
4 Estos eventos, también conocidos como convenciones, se realizan generalmente los fines de semana en una sala alquilada desde las 11 hasta las 20, y consisten en la realización de diferentes concursos, como por ejemplo de *cosplay*.

argentinos realizaron de los fans del *manga* y el *anime*, en general, y de los *cosplayers*, en particular, antes del crimen de Ángeles Rawson.

2. “Si los ves por la calle no te asustes...”: las representaciones televisivas de los jóvenes *otakus* entre risas y temores

Cada una de las etapas que fue atravesando el conjunto de hechos hoy conocidos como el “Caso Ángeles” recibió un altísimo grado de exposición mediática: 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 un barrio de clase media; la preocupación inicial que mostraron tanto los familiares y los medios como la opinión pública por lo que se creía un hecho delictivo producto de la “inseguridad” a la que se vería sometido todo aquel que transite por la ciudad; la casi certeza posterior de que en realidad la joven había sido asesinada dentro del edificio donde vivía en el barrio de Palermo y la consiguiente sospecha sobre “el entorno íntimo”, que implicó la acusación mediática a los miembros de la comunidad *otaku* en la cual Ángeles participaba, el llamado judicial a sus familiares para una declaración indagatoria y la detención del portero de su edificio, Jorge Mangeri, hasta hoy único imputado, por una supuesta autoincriminación.

En el momento en que comienza a conformarse el caso, el 10 de junio de 2013, rápidamente empiezan a circular dos flujos discursivos paralelos: por un lado el de los grandes medios –cercano a la generación adulta– y por otro el de las redes sociales –cercano a la generación juvenil–. Como se verá en el desarrollo de este trabajo, ambos se interceptarán de manera conflictiva, aunque dicha pugna solo será explicitada por los jóvenes integrantes de la comunidad *otaku*.



Aquí se coincide con Marc Angenot (2010) quien, basándose en el concepto bajtiniano de dialogismo, sostiene la necesidad del análisis interdiscursivo en las influencias mutuas entre discursos que constituyen la comunicación: los enunciados son “eslabones’ de cadenas dialógicas; no se bastan a sí mismos, [están] penetrados por ‘visiones del mundo, tendencias, teorías’ de una época” (*op. cit.*, p. 25).

En realidad, la lucha discursiva había comenzado algunos años antes. Si bien el consumo de *manga* y de *anime* lleva varias décadas en Argentina, hace apenas unos años que esta actividad viene concitando una atención moderada por parte de la televisión o la prensa gráfica nacionales. Una búsqueda en el sitio web de YouTube permite recuperar desde 2008 apariciones esporádicas de los *otakus* en magazines televisivos matutinos o vespertinos, o como “nota de color” en noticieros. Para la selección de estas coberturas mediáticas, se contempló la relevancia que les dieron los propios sujetos estudiados en el transcurso de las observaciones de sus conversaciones en el grupo de Facebook de Jigoku Producciones, a partir del asesinato de Ángeles, publicando y compartiendo enlaces hipertextuales que conducen a ellas.

En estos fragmentos de programas que hoy circulan recontextualizados en Youtube, se buscó identificar dominantes interdiscursivas, es decir recurrencias tópicas, que imponen los límites de lo decible en la construcción de una hegemonía discursiva (Angenot, 2010), pues regulan de modo implícito los significados que es posible atribuir a ciertos sujetos y fenómenos socioculturales. Se observaron así, en primer lugar, algunos elementos comunes con las que podríamos denominar representaciones generales de cualquier tipo de fanatismo. Por ejemplo, la acusación de realizar actividades “inútiles” y de generar gasto improductivo, que es habitual en la representación hegemónica sobre el fan (Borda, 2000) y no podía faltar en

este caso, aunque esté un tanto morigerada por el tono humorístico que acompaña los informes del programa de televisión argentino *Bendita TV* (Canal 9 de aire, 21/7/10): “¿Y si prueban con laburar?”, se burla el *graph* que enmarca la nota. En segundo lugar, otros elementos de la representación resultan, si no específicos de los *otakus*, al menos más destacados que en el caso de otros *fandoms*⁵.

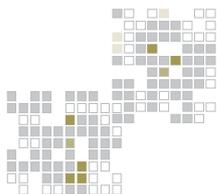


Figura 1 – *Graph* que enmarca un informe del programa *Bendita TV* sobre los fans del *anime* que practican *cosplay* (Canal 9, 21/7/10).

Por empezar, se tiende a homogeneizar, en una operación metonímica, *otaku* con *cosplayer*, lo cual es comprensible en términos de la lógica espectacular del medio televisivo: un *otaku* que no practica la actividad no presenta signos visuales tan “coloridos” como un *cosplayer*⁶. Ahora bien, este desplazamiento claramente colabora con el subrayamiento del exotismo y la rareza que sobrevuela todas las apariciones. Una vez realizada la equiparación *otaku=cosplayer* se procede a la indagación de quienes practican

5 Término en inglés que remite a lo colectivo y que se utilizará de aquí en adelante dada su mayor amplitud respecto de la noción de “fanatismo”, la cual es comúnmente asociada con lo religioso, y dado que es de circulación corriente entre los propios sujetos estudiados.

6 Si bien no hay estudios que releven qué porcentaje de la comunidad de fans del *manga* y el *anime* practica *cosplay*, hay que tener en cuenta que no todos los *otaku* son *cosplayers* y viceversa, pues esta actividad también se asocia a otros *fandoms* como el de *Star Trek* (Jenkins, 1992; Ito *et al.*, 2012).



cosplay sobre el eje normalidad/anormalidad: “¿Tienen pareja?”, pregunta con tono incrédulo el conductor Leo Montero a *cosplayers* que visitan el estudio del programa matutino *AM* (Telefé, canal de aire, 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 –actividades usualmente asociadas con una actitud “adulta” dada la importancia que, por ejemplo, se asigna a la escuela en la conservación de los valores tradicionales, amenazados por la formación de las identidades juveniles sobre la base de las Industrias Culturales–, es decir, que se trata de portar el traje en ciertas circunstancias –que implican una performance delante de un auditorio específico–. 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 así” 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 “perdersé”, “olvidar los límites”, “despersonalizarse”.

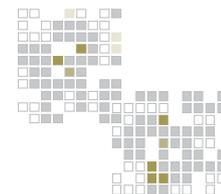
Asimismo se suma la idea del “ridículo” que, desde la mirada de la generación adulta, permearía obligadamente la práctica de un joven que se disfraza una vez superada la niñez y, mucho peor aún, avanzada la juventud: “Algunos tienen más de 30”, ríe la periodista Tamara Hendel en el segmento “Mundos Paralelos” del noticiero *Telefé Noticias* (15/10/10); “¿Cómo que te estás disfrazando? Tenés 15 años, ya la capita de Batman no va”, dice la periodista Carla Czudnowsky en

el programa *Mañana Vemos* que era transmitido por la Televisión Pública Argentina (9/10/08). Las risas de los entrevistadores o provenientes de un fuera de campo, en los casos en que se presenta la nota desde el estudio, funciona también con un índice: para los adultos, los *cosplayers* son figuras risibles. El mejor ejemplo de esta asociación con lo irrisorio lo da la inclusión del cómico Miguel Del Sel, oculto al principio entre otros *cosplayers* para sorprender a la conductora argentina Susana Giménez en el programa que conduce por Telefé y que lleva su mismo nombre (1/9/08). Cuando ella lo interroga, como si fuera un *cosplayer* más a pesar de que no está representando a ningún personaje existente del *manga* o del *anime*, Del Sel le contesta solo con sonidos guturales: “¡O-ta-ku!” una y otra vez.



Figura 2 - *Cosplayers* en el programa de Susana Giménez (Telefé, 1/9/08). El humorista Del Sel es el segundo de la derecha.

Otra asociación relacionada que aparece insistentemente es la figura de la enfermedad: las o los fans muy a menudo aparecen incluidos en campos semánticos relacionados con la pérdida –temporal o definitiva– de la salud mental. “Ahora ya te curaste”, le dice la ya mencionada Carla Czudnowsky a Leonardo Llinás, un organizador de eventos de *cosplay* quien confiesa haberlo practicado en otros tiempos. Aun cuando el tono es cordial y humorístico, el resultado es el subrayamiento de la dominante interdiscursiva construida una y otra vez en artículos que



previenen sobre la pertenencia a un *fandom* como uno de los riesgos que afrontan los jóvenes (Borda, 2000).

“Si los ves por la calle no te asustes, es una nueva tribu urbana, nada más que eso”, dice el conductor Roberto Barili en *Telefé Noticias* al presentar un 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* argentinos no habían estado asociados ni directa ni indirectamente con un delito, de modo que hasta ese momento el “susto” al que se alude podría causarlo no solo el riesgo del ridículo, situación socialmente indeseable, sino el peligro peor aún de no advertirlo porque en lugar de simplemente “jugar” —actividad desplazada generacionalmente puesto que solo los niños pueden disfrazarse sin sufrir una crítica social— “se lo creen”. Aun la conductora Carla Czudnowsky, que muestra una supuesta apertura a cualquier tipo de “rareza”, no puede evitar cierto estremecimiento ante un *cosplayer* que, en plena performance y exigido por la caracterización del personaje — L o Eru, del anime *Death Note* —, se mantiene sentado 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.

Ahora bien, si “lo social y lo dóxico es en primer lugar dialogismo, confrontación” (Robin; Angenot, 1991, p. 58), el análisis interdiscursivo necesariamente implica el señalamiento de las luchas que se libran en el interior del discurso social —“todo lo que se narra y argumenta” en un estado de sociedad dado— o, en nuestro caso, la identificación de las maneras en que los *otakus* negocian o confrontan con los modos en que son representados por los medios, las cuales son observables en sus conversaciones vía Internet de las que queda registro escrito, por ejemplo en Facebook.

Más allá de que en la perspectiva bajtiniana que adopta la sociocrítica todo enunciado posee una heterogeneidad constitutiva que lo hace polifónico y abarcador de “polémicas larvadas” (*ibid.*), en el caso de las presentaciones televisivas de la temática del *cosplay*, sobre todo en las que se emiten “en vivo”, también se dan pugnas explícitas. Así los *cosplayers* tienden a subrayar que el *cosplay* para ellos “es un arte”, por el cual las personas que los ven no necesariamente se escandalizan —como pretenden imponer los medios—, o incluso algunas jóvenes focalizan en que la práctica les resulta “divertida” y tratan de rechazar la asociación sociomediática entre el hecho de disfrazarse y el terreno sexual.

Esta rápida recorrida tuvo por objeto subrayar los rasgos recurrentes en la representación de los *otakus* y los *cosplayers* en los medios televisivos argentinos y así permitir una mejor comprensión de las causas de las acciones de la comunidad de fans del *manga* y el *anime* que reseñaremos en el próximo apartado.

3. “Prefiero mirar *anime* y no lo que miran sus hijos ahora”: los *otakus* se defienden

Las miradas mediáticas atentas hacia “el entorno íntimo” de la joven Ángeles Rawson constituyeron una de las primeras líneas de sospecha en la cual se sostuvo que había que



Figura 3 – Caracterización realizada por una cosplayer del personaje de L o Eru, del anime *Death Note*, en el programa *Mañana Vemos* (Tv Pública, 9/10/08).

(...) el presente trabajo tiene la intención de dar cuenta de las reacciones comunitarias de los otakus frente a su puesta en escena en los medios y al asesinato de una de sus pares (...)

investigar. Tal como ocurrió con los miembros de su familia, los medios de comunicación tejieron un manto de sospecha sobre sus amistades, tras haberse producido un corrimiento de la focalización mediática desde un supuesto hecho de “inseguridad” hacia estos ámbitos privados. Así, los medios comenzaron a advertir sobre la “importancia” de seguir la “pista del *anime*”⁷. Frente a esta situación, algunos miembros de la comunidad *otaku* reaccionaron casi inmediatamente, anticipando las posibles y efectivas estigmatizaciones que surgirían en torno de su *fandom*, ahora motivadas por un supuesto vínculo de sus pares con el crimen, además de asociarse con las dominantes interdiscursivas de la “despersonalización” y la “enfermedad” que se localizaron en el apartado anterior. Desde una perspectiva interdiscursiva que permite descubrir “puntos de enfrentamiento y conflicto” (Angenot, 2010, p. 54), en el intercambio de posts que sigue puede leerse un claro ejemplo de dicha anticipación:

Estoy viendo que salio 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.].

En este caso, la necesidad que P. D. siente 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* – como algo que genera miedo en tanto que “raro” y “enfermizo”, lindante con la “locura” – tendría sobre las prácticas socioculturales de su *fandom*, como la organización y asistencia a convenciones. Un ejemplo de dichas 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 musicalizaron con sonidos lúgubres:

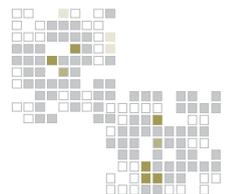
si no se explica con claridad lom de ask.. las personas ke no tengan mucho conocimiento sobre eso , van a pensar ke el mundo del anime es raro y toda la cosa.. [post de A. S. Y.]. no tiene nada que ver sus gustos y sentimientos por el anime, ya estan diciendo muchas boludeces, o sea piensan que somos una mafia o que estamos todos locos [post de S. D.].

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

Sii! Aca mi familia me anda preguntando q onda con esos animes... Yo le dije q a los animes y a los eventos no lo metan en esto pero los medios ya los metieron, dicen que tenemos un entorno raro, falta que nos acusen de homicidas a nosotros [post de T. S.].

Hasta aquí puede afirmarse que la comunidad *otaku* se mostró en su mayoría “indignada” con

⁷ Expresión utilizada originariamente el jueves 13 de junio de 2013 en *Telefé Noticias* y replicada luego en otras coberturas, como por ejemplo en las realizadas por los canales de cable C5N y A24.



las coberturas mediáticas del “Caso Ángeles”. Podría hipotetizarse, asimismo, que dicha indignación tal vez responde a que, cuando los medios empezaron a hacer referencia a la “pista del *anime*”, se activó en los fans una especie de memoria de la patologización sufrida en el pasado. Es decir, que estas inferencias periodísticas dispararon en los *otakus* los recuerdos de cómo ya habían sido puestos en escena por los medios de modo prejuicioso y ridiculizante en repetidas ocasiones. Los temores de los miembros de esta comunidad se vieron confirmados con la enorme cantidad de psicólogos que desfilaron por los distintos estudios de televisión, cuyas “voces expertas” alertaban sobre las “mentes desviadas” de aquellos a quienes les gusta el *anime*, debido a que sus dibujos son “raros” y sus temáticas, “inintendibles”.

En este sentido, una expresión del periodista Eduardo Feinmann en el programa *El Diario* transmitido por CSN (14/06/13) cristaliza las representaciones mediáticas patologizantes sobre los *otakus* –o, mejor dicho, sobre los *cosplayers*–: “Estos chicos están reclusos, son parte de una peligrosa secta”. A partir de estas declaraciones se despertó con más fuerza la reacción de la comunidad *otaku* frente a los mecanismos estigmatizantes mediante los cuales los medios de comunicación estaban poniéndolos en escena, en consonancia con una mirada generacional adulta incapaz de contemplar la formación de identidades y valores por fuera de los mecanismos tradicionales. Así, los *otakus* personalizaron en Feinmann el eje de sus críticas, como puede leerse en los siguientes posts:

En C5N ahora están haciendo un informe y hay un psicólogo diciendo que los que tenemos gusto por el Anime y el cosplay somos raros y reclusos. Chupamela C5N, siempre me pareciste un noticiero de mierda morboso, junto con el pelotudo de Feinmann que

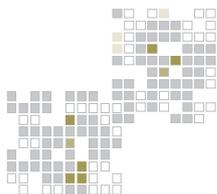
no sirve ni para hablar [post de F. J.].

lo único que muestra la tv es a viejos criticando el anime [post de P. R. E.]

Prefiero mirar anime y no lo que miran sus hijos ahora [post de J. T.]

Ese Feinmann siempre me cayó para el orto, quien se cree para tildarnos de secta satánica. 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 *anime* pudieron anticipar el modo en que los medios empezarían a hacer referencia a su comunidad de un modo estigmatizante, ya que lo habían hecho incluso cuando los *otakus* no eran sospechados de haber cometido un asesinato. Esta suerte de “toma de conciencia” los llevó a refugiarse bajo el ala protectora de su propio colectivo. De este modo, podemos advertir que, si bien cuando antes del “Caso Ángeles” los *cosplayers* 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 catalogaciones mediáticas. En este sentido, dentro de su comunidad no tienen que presentarse como “normales” porque “trabajan”, “tienen pareja” y un “simple hobby” reservado a los eventos, sino que pueden ser más tajantes y reafirmar su identidad como “anormal”, según puede inferirse de un post de K. S. cuando se pregunta “¿quién quiere ser normal” o del de M. E. cuando afirma que “está bueno ser raro y distinto a los demás”, actitud que podría interpretarse como la “transformación



Las miradas mediáticas atentas hacia “el entorno íntimo” de la joven Ángeles Rawson constituyeron una de las primeras líneas de sospecha en la cual se sostuvo que había que investigar.

de un estigma en un emblema” (Reguillo Cruz, 2000, p. 80), pero también como ejemplo del “poder de los discursos en su omnipresencia, difractado por todas partes y [con] brechas que las fuerzas homeostáticas tratan de colmar en forma permanente (Angenot, 2010, p. 51).

Asimismo, la memoria en torno de los mecanismos de patologización también jugó un papel preponderante en la comunidad cuando algunos productores comenzaron a convocar a *cosplayers* para realizarles entrevistas en piso y poner en escena “la voz de los *otakus*”. Según la periodista Catalina Ballestrini (AM) manifestó a una *cosplayer* participante del grupo de Facebook de Jigoku Producciones analizado, el objetivo era que pudieran explicar el mundo del cual “Mumi” era fan para “mostrarle a Doña Rosa⁸ 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 al 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,

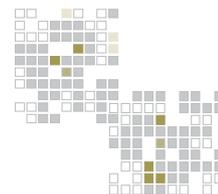
porque ya lo hemos visto,] quieren hacer un show donde se acusa al ambiente *cosplay otaku* de ser un culto donde las chicas pueden terminar mal... [R]epudiamos este intento macabro de los medios morbosos y les pedimos que expresen un firme rechazo a los intentos de lucrar con este trágico hecho y denigrando y humillando nuestros gustos y gente [...] [post de G. C.].

Estas reacciones comunitarias también dan cuenta de la lucha entre el flujo discursivo de los grandes medios –cercano a la generación adulta– y el flujo discursivo de las redes sociales –cercano a la generación juvenil– que empezaron a circular en paralelo tras el asesinato de Ángeles Rawson. Aquí debemos señalar que dicha puja fue explicitada solamente por los integrantes de la comunidad *otaku*, como resultado de su “toma de conciencia” respecto de las representaciones mediáticas estigmatizantes con las que usualmente sus integrantes eran puestos en escena. 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 estrategias anteriores de representación de los *otakus/cosplayers*, que tienden a presentarlos como imágenes “vistosas” cuya palabra poco o nada importa, puesto que el marco ya los ha encasillado.

4. A modo de cierre

Como aquí se ha planteado, la mayoría de los medios refiere a la cultura fan de los jóvenes *otakus* usándola como dato de color que alimenta una lógica sensacionalista –debido

⁸ “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.



al “exotismo” de sus componentes visuales— y se vale de mecanismos de estereotipación. Las representaciones mediáticas dominantes sobre los *otakus*, además de reducir la compleja diversidad de estos fans solamente a la práctica del *cosplay*, oscilan entre ponerlos en escena como algo “peligroso” o como algo “inofensivo”, prefigurando sujetos “obsesivos” o “infantiles”.

En este sentido, suelen hacer foco en la “irracionalidad” de los fans (Jensen, 1992) o a menudo los presentan como personas con meros *hobbies*. Estas representaciones estigmatizantes que los medios ponen en escena están en concordancia con una mirada “adulta” que produce discursos sociales sustentados “(...) en la idea de que los jóvenes están desorientados, perdidos, no pueden comprometerse con nada, que nada les interesa y, entonces, hay que marcarles el camino” (Saintout, 2006, p. 18), por lo que no pueden contemplar al *fandom* como un ambiente cultural que los jóvenes producen sobre la base de los objetos de la cultura de masas y cuyas prácticas tienen sus propias lógicas y juegan un rol en procesos sociales más amplios, como los de diferenciación generacional.

Aun cuando se podrían señalar diversos matices en las actitudes manifestadas, es posible afirmar que la reacción mayoritaria dentro de la comunidad responde a la activación de la memoria en torno de las representaciones mediáticas que estigmatizaron a los *otakus/cosplayers* en el pasado. En consecuencia, estos fans del *manga* y el *anime* estuvieron de acuerdo en no responder las convocatorias de los medios para evitar ser ridiculizados, por más que desde

cierto prejuicio podría pensarse que dada su estética fuertemente visual los *cosplayers* deberían estar predispuestos y deseosos de aparecer en la televisión para mostrarse y difundir sus prácticas socioculturales.

Dichas anteriores apariciones parecen haberles dejado la “enseñanza” de 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. Así, solo en el seno de sus comunidades juveniles parecen haberse sentido lo suficientemente protegidos como para expresar libremente sus disensos con los grandes medios, donde predomina una perspectiva generacional adulta.

En conclusión, el “Caso Ángeles” ha presentado características únicas para el análisis interdiscursivo de la relación entre los fans y los medios informativos, pues ha permitido la reconstrucción de tres momentos diferentes del mismo fenómeno: las representaciones de los *otakus/cosplayers* previas al crimen; el intento de los programas sensacionalistas de culpabilizarlos por el hecho y sumar un sesgo mucho más oscuro a las anteriores insinuaciones sobre sus supuestas prácticas “ridículas” o “infantiles”; y el rechazo de los *otakus/cosplayers* a ser representados por temor a no poder evitar esta estrategia mediática de patologización sobre un universo simbólico que sienten como “alternativo” al dominante y compuesto por valores generacionales opuestos a los principios tradicionales de los adultos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

ANGENOT, Marc. *El discurso social*. Los límites históricos de lo pensable y lo decible. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores, 2010.

BORDA, Libertad. ¿Qué es un fan? Un análisis interdiscursivo del fan como figura del imaginario social. In: *Segundo Congreso de Facultades de Comunicación Social y Periodismo*. Lomas de Zamora: Facultad de Cien-

- cias Sociales de la Universidad Nacional de Lomas de Zamora, sep, 2000.
- BORDA, Libertad. *Bettymaniacos, luzmarianas y mompirris*. El fanatismo en los foros de telenovelas latinoamericanas. Tesis (Doctorado en Ciencias Sociales) – Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2012.
- CHAVES, Mariana. Juventud negada y negativizada: representaciones y formaciones discursivas vigentes en la Argentina contemporánea. *Última década*, Valparaíso, n.23, p.9-32, dic., 2005.
- CORALIS, Patrícia Baptista. “*Nunca te vi, sempre te amei*”. Uma análise antropológica da idolatria a Madonna em um fã-clube virtual. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2004.
- CORREIA LOURENÇO, André Luiz. *Otakus*. Construção e representação de si entre aficionados de cultura pop nipônica. Tese (Doctorado em Antropología Social) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.
- GROPPO, Luiz Antônio. *O rock e a formação do mercado de consumo cultural juvenil*: a participação da música pop-rock na transformação da juventude em mercado consumidor de produtos culturais, destacando o caso do Brasil e os anos 80. Dissertação (Mestrado em Sociologia) – Universidade Estadual de Campinas, São Paulo, 1996.
- GUBER, Rosana. *El salvaje metropolitano*. 3ª reimp. Buenos Aires: Paidós, 2009.
- HINE, Christine. *Etnografía virtual*. 2ª ed. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya, 2004.
- ITO, Mizuko; OKABE, Daisuke; TSUJI, Izumi. *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. New Haven y Londres: Yale University Press, 2012.
- JENKINS, Henry. *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. Londres y Nueva York: Routledge, 1992.
- _____. *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós, 2008.
- JENSEN, Joli. Fandom As Pathology: The Consequences of Characterization. In:
- LEWIS, Lisa (ed.). *The Adoring Audience Fan culture and popular media*. Londres y Nueva York: Routledge, 1992. p. 9-29.
- REGUILLO CRUZ, Rossana. *Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto*. Bogotá: Norma, 2000.
- ROBIN, Régine; ANGENOT, Marc. La inscripción del discurso social en el texto literario. In: MALCUZYNSKI, Marie-Pierrette (ed.). *Sociocríticas. Prácticas textuales. Cultura de fronteras*. Amsterdam: Rodopi, 1991. p. 51-79.
- SAINTOUT, Florencia. *Jóvenes: el futuro llegó hace rato. Comunicación y estudios culturales latinoamericanos*. La Plata: Ediciones de Periodismo y Comunicación, 2006.
- TAYLOR, Steven; BOGDAN, Robert. *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós, 1992.

Recibido: 25/08/2014
 Aceito: 13/11/2014

