

Manga, anime: a subjective artistic expression to the Otaku¹

David Parada Morales ²

¹ Artículo resultado de la tesis de grado: Representaciones sociales en relación al fenómeno manga-anime en jóvenes bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku (Parada & Uribe, 2010).

² Psicólogo miembro del semillero de investigación: Psicoanálisis y Sociedad. Facultad de Psicología de la Fundación Universitaria Los Libertadores. Correspondencia: amorypaz87@hotmail.com. Bogotá - Colombia.

Manga - anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku

Recibido: abril 29 de 2011
Revisado: mayo 9 de 2012
Aprobado: marzo 7 de 2012

ABSTACT

Now days the East share proper elements of its culture with West that is reflected in new forms of understanding the subjective reality. In the present article is exposed to the manga-anime as artistic expression in its relationship with the person called Otaku and subjectivity and culture from contributions of psychoanalysis. The findings point to the Otaku as a banner of the encounter between East and West. Its significant taste found in the identification with some characters manga - anime that mobilized as subject and carry it to create a discourse

Key words: Japan, Colombia, anime, manga, subjective, culture, Otaku.

RESUMEN

En la actualidad Oriente comparte elementos propios de su saber cultural con Occidente que se reflejan en nuevas formas de subjetivar la realidad. En el presente artículo se expone al manga anime como expresión artística en su relación con la persona denominada Otaku y se desarrolla el concepto de subjetividad y cultural desde los aportes del Psicoanálisis. Las conclusiones apuntan al Otaku como un estandarte del encuentro entre Occidente y Oriente. Su gusto por los dibujos animados japoneses construye un lazo social partiendo de significantes encontrados en su identificación con algunos personajes manga-anime que lo movilizan como sujeto y lo llevan crear un discurso que busca ser escuchado.

Palabras clave: Japón, Colombia, anime, manga, subjetividad, cultura, Otaku.

Introducción

Internet ha permitido derribar las fronteras físicas entre los países, con lo cual es posible obtener información o conocer el mundo a tan solo un click. Por lo mismo, es capaz de crear nuevas formas de relacionarse con los otros en una “realidad virtual”, que cada vez parece hacerse más tangible debido a su capacidad para expresar una subjetividad.

El manga, que es la historieta japonesa, y el anime que son los dibujos animados creados en Japón, han logrado ser más asequibles al mundo occidental gracias al flujo de información por la red, permitiendo una forma de conocer y apreciar esta expresión artística. Para algunos se constituye en una forma de encontrar sentimientos, valores e identificaciones en un personaje animado que les habla directamente a su mundo interno, o si se quiere a su psiquismo.

¿Qué es lo que se revela del encuentro del sujeto con el arte contemporáneo en la subjetividad?, es una pregunta que puede ir siendo contestada en la relación que el Otaku establece con el manga y el anime: una expresión del arte japonés.

Un preámbulo puede ser Hikari, una joven de 19 años que concibe un anime que vio desde su infancia como: “la serie con la que uno llega a este mundo, es la que te marca a tí de por vida, la mía es Digimon y lo sigo diciendo aquí y ahora, ¿Por qué? (...) porque sí, por algo mi Nick es Hikari, y es uno de los personajes principales de la serie y Hikari significa luz en Japonés, literalmente; yo me lo puse porque ese personaje marcó mucho mi vida aparte de todo el contexto de la serie, ahí están todos los valores que usted tiene que aprender para considerarse persona, le piden a usted valor, amistad, sinceridad, lealtad, esperanza, entonces todo eso como que le dice a usted siga, siga adelante a pesar de los problemas, a pesar de los obstáculos siga, eso

es lo que construye a una persona”¹. Parece ser que algo se concierne dentro de este sujeto al que la cultura llama Otaku.

El manga-anime y su portavoz el Otaku

¿Qué es un Otaku?

Como pronombre personal en el alfabeto Hiragana traduce “Tú” (おたく); es utilizada como un modismo respetuoso para dirigirse a otro individuo en Japón. Su aparición en el escenario del manga anime viene a darse hacia los años 80 con personas cosplayer² (Parada & Uribe, 2010) que dieron a conocer la importancia de las series animadas en Japón, situación que cómo se verá fue extrapolada a Occidente. Es frecuente encontrar conexiones entre el Otaku y la tecnología: videojuegos, computadoras y demás elementos tecnológicos; aunque en este artículo se abordará únicamente la relación Otaku-manga-anime.

Son muchas las historias que giran alrededor de esta cultura, subcultura o tribu urbana, su designación como Otaku por ejemplo nace a raíz del uso permanente de esta palabra para dirigirse al otro durante las convenciones de manga anime en Japón, asociándolo con el nerd³ (Parada & Uribe, p. 2010), debido a su personalidad tímida y retraída.

1 Nota de campo hallada en la tesis de grado “Representaciones sociales en relación al fenómeno manga anime en jóvenes bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku” (Parada & Uribe, 2010).

2 Fans de historietas y series animadas japonesas que se disfrazan de sus personajes.

3 Persona que dedica gran parte de su vida al estudio y la lectura, dejando de lado su vida social.

Varias noticias cambiaron la forma de ver al Otaku como nerd, una de ellas se da durante los años 80 un hombre de 25 años, Tsutomu Miyazaki, asesinó, violó, comió y jugó con los cuerpos de 4 niñas entre los 4 y 7 años. Al ser arrestado adjudicó sus actos al “hombre rata”, un personaje de comic; decía sentirse en un sueño y debido a ello su abogado apeló diciendo que sufría una esquizofrenia probablemente influenciada por el material pornográfico que contenía en su casa, en su mayoría anime de tipo Hentai⁴ (Collado, 2005).

En el diario La Nación del año 2008 se lee que en Akihabara zona comercial de Tokio y lugar predilecto del Otaku por su gran oferta de manga y anime ocurrió un asesinato en masa que dejó siete víctimas: “el asesino decía sentirse adicto a su celular y creía que una novia quizás lo hubiera evitado”⁵. Para un país como Japón, preocupado por su tranquilidad y el anhelo de estar en armonía, está noticia tuvo ondas repercusiones a tal punto que su sociedad opta por la pena de muerte para casos parecidos.

El Otaku es investido entonces por la figura de asesino y “anormal” dentro de la sociedad japonesa, causando preocupación en estas personas al ser encasillados dentro de esta categoría. Se adiciona además el término Hikikomori (Gallego, 2009), que hace referencia a jóvenes japoneses que de repente deciden perder todo contacto social y se resguardan en la soledad de su cuarto para mantener contacto solamente con videojuegos y series animadas. Aunque relacionados con el Otaku, el Hikikomori no asiste a las convenciones manga-anime o actividades grupales, como si lo hace éste.

4 Tipo de manga anime donde se hacen explícitas las relaciones sexuales, es catalogado como pornografía.

5 Diario La Nación: «Un hombre mató a siete personas en Tokio». Consultado el 8 de junio de 2008 en: <http://www.lanacion.com.ar/1019587-un-hombre-mato-a-siete-personas-en-tokio>

Con la llegada de Taro Aso como Ministro de Relaciones Exteriores a Japón (Rodríguez, 2010), y su declaración como un Otaku, comienza a concebirse a estos sujetos más allá de su “anormalidad”, tanto así que este ministro incluyó proyectos en los cuales nombraba al anime y el manga como embajadores culturales de Japón.

Para el caso Latinoamericano y más precisamente el colombiano, la influencia de este embajador cultural puede hallarse hacia los años 70, cuando las cadenas de televisión iniciaron la transmisión de anime tipo *Kodomo*⁶. El Otaku colombiano se hace notar a través de los medios de comunicación y redes sociales; las primeras noticias en las que aparece esta denominación en Bogotá surgen durante el 2007, haciéndose visibles a través de blogs, Facebook y eventos realizados en la ciudad (Mejía, 2008).

Esta forma de aparecer en el ámbito social hace que el Otaku occidental y el oriental tengan similitudes y diferencias, la más notable es: la visión que sobre el fenómeno se dio en cada polo; en Japón como una patología causada por el acto de ver o leer anime o manga y en Latinoamérica como un lazo social construido a partir de un gusto. De acuerdo con Parada y Uribe (2010), en Bogotá estos jóvenes se han dado a la tarea de crear espacios donde dibujan manga, ven anime, construyen cosplay con sus personajes favoritos e incluso realizan eventos en pro de alguna causa social en casas culturales de la ciudad de Bogotá. Una definición de Otaku teniendo en cuenta lo anterior puede ser: Sujeto fanático del anime y el manga que logra identificarse con sus personajes y articular contenidos de ello a su vida cotidiana. Puede comprenderse como un sujeto que habla de un discurso mediado por la cultura japonesa, valiéndose de su interés por ello y su construcción de realidad.

6 Palabra que significa en japonés “niño” utilizada para clasificar las historias de anime o manga dirigidas a niños.

Una forma de hacer arte con el manga-anime



Figura 1. Templo budista Kōzan-ji de Kioto, siglo VII a.c. Rollos Chōjūgiga que relatan historias sobre la cultura del Japón de esa época

Fuente: <http://www.viajeajapon.com/imagenes/Manga/vaj-manga3.jpg>

El arte japonés ha plasmado una herencia milenaria de sus costumbres y visión de mundo en la pintura. Al igual que la escritura, la pintura fue influenciada por China y particularmente por el Budismo Zen, por medio de esta doctrina llegaron a Japón los *Chōjūgiga* o “rollos animales” que relataban las costumbres y el pensamiento budista que empezaba a vivirse en el siglo VII A.C. (Sedeño, 2002).



Figura 2. Kasushiko Hokusai, entre 1826 y 1833. La gran Ola de Kanagawa, Ukyo-e o estampas del mundo flotante
Fuente: <http://spideronthefloor.com/jordan/images/Wave%20Images/Hires%20Wave.jpg>

Los ukiyo-e que traduce “*estampas del mundo flotante*”, surgieron en el periodo Edo; buscaban a través de su técnica plasmar lo que sucedía en Edo capital de Japón entre 1600 y 1800. El mundo flotante que se plasmaba era el del poder centralizado, por esa razón en muchas ocasiones el periodo en que se vivía daba el nombre a la capital de Japón. Se dibujaban las costumbres, los paisajes y la sexualidad. Son estos los abuelos del manga-anime, de quienes nacería Katsushiko Hokusai (1760-1849); xilógrafo que apartándose de la forma convencional de pintar crearía su propio estilo llamado manga (漫画) o “*dibujo informal*” (Almazán & Barles, 2003).

El ingreso de occidente en Japón formalizó el manga tal y como se le conoce en la actualidad. El comic europeo aportó formas de comercialización como el encuadernado del dibujo en papel económico. Se empieza a leer manga en Japón y su mayor expositor será Osamu Tezuka (1928-1989), creador de Astro Boy en 1952, personaje que por demás alude a la reconstrucción tras las bombas nucleares de Hiroshima y Nagasaki.

Este personaje es animado y su internacionalización hará que surja la industria del anime. Del tiempo de Tezuka para acá se han creado series de bastante consecución como *Sailor Moon*, *Candy Candy*, *Caballeros del Zodiaco*, *Dragon Ball* y *Naruto*, y se ha dado la oportunidad de exponer ideas no tan comerciales, en series como *Evangelion*, *Mushi-shi*, *Paranoia agent*, o películas de tipo biográfico como *Spring and Chaos*. Al respecto se dice de los mangakas⁷:

(...) Parece ser que en los últimos tiempos algunos directores han decidido hacer uso del anime como medio de expresión artística a través del cual poder mostrar su disgusto con la sociedad, algo que sin duda servirá para una futura aceptación de la animación entre un público más adulto. (Barrionuevo, Belcaguy & Farro, 2002, p.7).

⁷ Término que designa al dibujante y creador de la historia de manga y anime.

Gracias a esto la narrativa del anime y el manga empieza a tomarse aspectos de la vida cultural, siendo representados en series e historias capaces de dar cuenta de una subjetividad de la sociedad japonesa. Los contenidos que allí se pueden encontrar para algunos psicoanalistas resultan ser deseos narcisistas y edípicos que no se ocultan, permitiendo tramitar en algunos jóvenes la angustia de hacer evidente tales deseos (Barrionuevo et al, 2002).



Figura 2. Estudios Gainax, 1995. Capítulo 26:
Escena final de la serie anime Evangelion
Fuente: <http://image.gxzone.com/images/9/e/9e632f72cb5.jpg>

Bogarín (2008), encuentra en estos contenidos un *Pastiche*⁸ que reúne elementos propios del arte, con la finalidad de generar conductas coleccionistas a través de los medios de comunicación masiva.

Más allá de la posible teorización de los contenidos del anime y su efecto conductual, lo que se puede encontrar en estas series japonesas son preguntas por el sujeto, sobre todo el que pone en cuestión su existencia. *Evangelion*, una serie que relata la batalla del hombre contra Dios, hacia la parte final de su último capítulo hace que el protagonista sea interpelado por otros personajes con diálogos como:

- La verdad puede cambiar, depende de la evolución de nuestra concepción del mundo, ¡es muy frágil!
- La verdad personal es tan frágil que muchos la ignoran para buscar verdades más profundas.

Al igual que los libros algunos mangas y animes se vuelven populares, con lo cual se dispara la venta de sus utensilios. Es quizás esto el origen de la conducta coleccionista como dirá Bogarin (2008), planteando una paradoja: ¿El manga y anime son artículos de consumo o una expresión artística?

Partiendo de su historia, su origen, sus contenidos y la carga cultural que llevan implícito el manga y el anime, es posible hablar de una expresión artística que se construye con lo que el mangaka ve de su época y de su mundo como sujeto.

Es cierto que hay una industria del manga y el anime, pero resulta distinto hablar de sus contenidos y su relación con el Otaku que hacerlo sobre su industrialización y comercio. Algunos jóvenes Otaku terminan siendo mangakas, dando a conocer sus historias al mundo (objetivo que es difícil lograr para algunos). Como se indicó, algunas series de anime cuestionan el orden establecido por las sociedades, lo cual las ubica como formas de expresión innovadoras que permiten elaborar, a su vez, nuevas formas de entender la realidad y la subjetividad contemporánea, labor de la que elocuentemente se ha encargado el arte.

Algunos aportes del psicoanálisis

La cultura

Para Cros (2002) la cultura es definida como: “Espacio ideológico cuya función objetiva consiste en enraizar una colectividad en la conciencia de su propia identidad” (p. 11), siendo la identidad transmisible en la cultura del pasado a lo actual. En ese sentido la cultura: arte, ciencia, política, etcétera; se hacen presentes en el sujeto.

⁸ Es un recurso artístico en literatura, pintura y otras expresiones artísticas que reúne varios estilos para dar la impresión de una nueva creación.

“El deseo es el deseo del Otro”⁹ (Lacan, 1962), y viene a configurarse en esa constitución subjetiva del Yo especular, que gracias a la cultura empezará a dejar marcas en la historia que construye el sujeto. En 1930 Freud publica “*El malestar en la cultura*”, texto en el que expone las tesis que conciben a la cultura como aquella que ilusoriamente aleja al hombre de su agresividad y autodestrucción, antecede al sujeto y lo pone en sintonía con ciertos complejos de los cuales emerge el síntoma.

Para Lacan la experiencia es material indispensable dentro del psicoanálisis, encontrar comentarios como los de Winnicott sobre la cultura contribuye a la ubicación del sujeto y el Otro en ese marco:

Al utilizar el vocablo cultura pienso en la tradición heredada. Pienso en algo que está contenido en el acervo común de la humanidad, a lo cual pueden contribuir los individuos y los grupos de personas y que todos podemos usar si tenemos algún lugar en que poner lo que encontremos (Winnicott, 1971, p. 84).

Un encuentro del sujeto con eso extraño para él, que lo antecede y que da el canon a seguir; un encuentro con la tecnología, con la guerra, con la locura, con todo aquello que tiene el horizonte de la subjetividad. Pero tal encuentro solo es posible entre el sujeto y el significante¹⁰, aquello que le permite simbolizar al sujeto su realidad:

No solo porque podemos definir al límite como las marcas del camino o los mojones que nos ayudan a no perdernos, sino, más bien porque la o las primeras marcas de la vida resultan determinantes para nuestra constitución como sujetos y todas las futuras formas

de relación con los otros y con el mundo. Es más, hasta tal punto son fundamentales dichas marcas que sin ellas nuestra existencia corre riesgos y podemos afirmar, hoy, que son precisamente esas marcas las que nos constituyen como un sujeto deseante, único, diferente. (Cedrón, 2000, p. 11).

La cultura nos pregunta qué sujetos queremos ser, las respuestas son variadas y dependen de esas marcas que el lenguaje deja, “Apoderarse de la lengua es un hecho cultural aunque, por otra parte, cada niño se introduzca en la palabra de acuerdo con su acto de aprehensión propio” (Pommier, 1996, p. 120). La cultura y el sujeto juegan constantemente a reinventarse y en ese juego surgen formas nuevas de concebirse en la cultura, una expresión de ello radica en el interés del Otaku latinoamericano hacia la cultura japonesa, implícita en la mayoría del manga y anime.

El Otaku encajado dentro una tribu urbana y nacido de la cultura japonesa (Mejía, 2008), ha creado una historia de su relación con el manga y el anime, esta expresión artística que deviene de una construcción de la imagen y que se vincula con el surgimiento de la escritura japonesa. Pommier (1996) explica que para los japoneses el uso del ideograma chino resultó ser una simbolización de la tradición oral que lo antecedió, es decir, la imagen fue puesta en palabras y sigue manteniéndose como imagen. Lo interesante entonces es cómo el sujeto recoge pedazos de su cultura para construir su historia.

El síntoma y el lazo social

La cultura japonesa es la fuente primordial del manga y el anime, los objetos que identifican al Otaku. De allí que algo de ese enamoramiento cultural se combine con lo propio del Otaku colombiano y resulte en síntoma social de la cultura (Parada & Uribe, 2010).

El síntoma como cuerpo extraño en la subjetividad, ha estado presente en la historia y ha ido

⁹ Concepto utilizado por Lacan para designar la cultura y su operación en la vida psíquica.

¹⁰ Término lacaniano derivado de la lingüística. En psicoanálisis predomina sobre el significado debido a que es este el que puede llegar a constituir al sujeto.

desplazándose para dar paso a otra forma de verle: las brujas durante la inquisición lo portaron, en algún momento los homosexuales y aún el travesti aparece en el manual diagnóstico DSM IV-TR como un trastorno de la identidad sexual.

Puede hacerse lectura del síntoma desde lo clínico como desde lo social, siendo este último el desplazamiento del primero, así por ejemplo la revolución francesa es resultado del desencuentro de miles de malestares personales contra el sistema. Recordemos que el psicoanálisis descubre que el síntoma dice algo (Saldias & Lora, 2006), pues es un mensaje dirigido al Otro que se va organizando como malestar sea en la cultura o en el sujeto.

El Otaku como sujeto que genera un síntoma en lo social, dice algo con lo que expresa, por ello se organiza en grupos, crea espacios para que se entienda el por qué de su pasión, sin embargo, su particularidad sigue siendo el origen de tal organización.

Al respecto Lacan dice que el lazo social se produce en la aparición de un discurso, en su seminario 17 hará hincapié en la producción de los cuatro discursos así:

(...) Hay estructuras, -no podríamos designarlas de otro modo- para caracterizar lo que es posible extraer de este “en forma de”, sobre el cual el año pasado me permití poner el acento en un empleo en particular, el que pasa por la relación fundamental, aquella que yo defino como de un significante a otro significante (...) He aquí la relación fundamental, esa que designo como aquella de donde resulta la emergencia de esto que llamamos el sujeto (...). (Lacan, 1969, p. 2).

El lazo social es eso que mueve a lo imposible, a la aparición de grupos, sectas, tribus; que en calidad de malestar en la cultura incorporan el síntoma particular en un grupo que los identifica. La adolescencia como pasaje al acto permite estos encuentros, para algunos del orden de lo efímero:

También es cierto que los adolescentes de hoy tienen sus propios ritos, sus rituales modernos -o pos modernos, como se prefiera-. Pero se trata a diferencia de los rituales antiguos, de ritos que están desconectados de la historia, de la tradición y de alguna suerte de genealogía (Mitre, 2009, p. 4).

Al Otaku esta suerte no aparece acompañarlo, considerando que a diferencia de otras “tribus urbanas”, como los Candys (Ospina, 2004), sigue apareciendo en la cultura con una historia que contar sobre su “tribu urbana” y los orígenes vinculados al manga y el anime. Series como *Otaku no video*, *Chaos Head* y *Genshiken* dan cuenta de ello.

El Otaku en su particularidad busca ser reconocido por el Otro y sus pares, encontrándose con un colectivo de individuos que comparten al manga-anime como objeto artístico, dando paso al lazo social y la posibilidad de construir un discurso, capaz de articular un sentido a sus ideas, sentimientos y formas de relacionarse con el mundo.

La subjetividad

Es un concepto tan polémico como el de objetividad, se vincula para el presente artículo a la construcción de Otaku: denominación que da el nombre a un sujeto en lo social. Freud se alejó del concepto de objetividad que la ciencia propone, intentando dar paso al Psicoanálisis como una forma diferente de escuchar al sujeto, por ello sus trabajos siempre versaron sobre cuestiones no objetivas, más bien subjetivas, del orden de lo desconocido, de lo inconsciente; no en vano algunas de sus obras “*La interpretación de los sueños*”, “*El malestar en la cultura*”, “*Tótem y tabú*”; con las cuales se empieza a esbozar lo referente al sujeto del inconsciente que aparece en análisis.

Los casos clínicos de Freud: *el caso Dora*, *el pequeño Hans*, *el hombre de los lobos*, *el hombre de las ratas*, siempre dieron cuenta de la constitución

subjetiva como eje central de lo “anormal” y “normal”. La fantasía, la sexualidad infantil, la construcción particular de realidad, son elementos que Freud va descubriendo como formadores de un Yo y de una subjetividad de la experiencia humana. Algunos psicólogos (Vigostsky, 1932), contemporáneos a Freud, destacaban la importancia de indagar aquellos procesos no objetivables, como la imaginación y el acto creativo, siempre quedando como duda qué los hace emerger.

Este trabajo sobre la subjetividad propuesto por Freud, conlleva a plantearse la pregunta acerca de la dinámica por la cual se constituye. Los aportes del psicoanálisis freudiano han estado vinculados a la historización de la vida psíquica; ubicando su génesis en la infancia, en ese primer momento de la vida donde se conoce el juego, la mentira, la fantasía y donde Freud (1905) descubre la sexualidad infantil y sus destinos.

Con Lacan, dos teorizaciones son fundamentales para hablar de la subjetividad: el estadio del espejo y el sujeto. ¿Cómo y cuando se dan? La primera es el resultado del encuentro con la imago en aquel espejo que compone un yo (je). Dirá Lacan:

¿Qué es el estadio del espejo? Es el momento en que el niño reconoce su propia imagen. Pero el estadio del espejo no se limita de ningún modo a connotar un fenómeno que se presenta en el desarrollo del niño. Ilustra el carácter conflictivo de la relación dual. Todo lo que el niño capta al quedar cautivo de su propia imagen es precisamente la distancia que hay entre sus tensiones internas, mencionadas en aquel informe, y la identificación con dicha imagen (Lacan, 1956, p. 5).

Es la imagen frente al espejo en la que el bebé mira su cuerpo completo por vez primera, momento crucial para ese sujeto que está empezando a identificarse con el mundo que le rodea:

(...) Este desarrollo es vivido como una dialéctica temporal que proyecta decisivamente en historia la forma-

ción del individuo: el estadio del espejo es un drama cuyo empuje interno precipita de la insuficiencia a la anticipación; y que para el sujeto, presa de la ilusión de la identificación espacial, maquina las fantasías que se sucederán desde su imagen fragmentada del cuerpo hasta una forma que llamaremos ortopédica de su totalidad- y a la armadura por fin asumida de una identidad enajenante, que va a marcar con su estructura rígida todo su desarrollo mental (...) (Lacan, 1971, p. 35).

Lo que el bebé posee antes de ingresar al lenguaje y al Edipo como organizadores del sujeto del inconsciente, es su cuerpo fragmentado en tanto no reconoce el nombre que tiene cada parte, siendo la función del espejo el balcón por el cual iniciar esta tarea que el Otro le pide hacer.

Anudando este desarrollo teórico al segundo concepto muy utilizado en Lacan: sujeto; el Yo formador y señor de todo proceso psíquico, se convierte en algo extraño y a su vez frágil, por lo cual la constitución subjetiva no solo es propia del “soy yo” sino del “se dice que soy yo”, es el Otro a través de sus formas (madre, padre, familia) quien va a constituir un sujeto.

Concluyendo este apartado: La subjetividad es aquello que nos acompaña durante toda la vida, y es por demás inherente a la existencia personal y social del hombre, se articula de forma particular en cada sujeto, que solo deviene tras su historia de vida y las marcas que el Otro ha dejado en él.

De la Identificación al rasgo unario

Si el sujeto es presa de la imagen en ese paso por el estadio del espejo, lo seguirá siendo de cuanta imagen se le presente. Para Freud (1921), la identificación “es la forma más originaria de ligazón afectiva con un objeto” (p. 20).

Llegar a esa *forma originaria* solo es posible tras la práctica analítica y el paso por el análisis, sin embargo toda identificación no cesa de escribirse y es allí donde tropieza la identificación con la cultura, no siendo posible hablar de una

unidad identificadora que a manera de dato cuantitativo nos dé un patrón sobre como los sujetos se identifican en las colectividades. Es imposible debido a que Lacan (1962) en su búsqueda por determinar a qué es lo que el sujeto se prende para identificarse, evidencia que tras toda identificación hay un trazo o rasgo unario, que estructura al sujeto y le da un lugar particular desde el cual hacerse escuchar por el Otro.

Puede entenderse una apuesta por la constitución subjetiva desde el Psicoanálisis: de la identificación de la imago al Yo (je), al lenguaje y luego al rasgo unario, equivalente para el psicoanálisis al nombre (Dor, 1994); “no hay identidad sin diferencia” dice Santos (2009, p. 91); es la diferencia la que permite el paso de lo imaginario a lo simbólico, de la identificación a la diferencia, es el nombre del cual se apropia el que va dar un lugar al sujeto.

¿Qué encuentra el Otaku en el manga y el anime?

Palabras, escenas y relatos prestados para su vida

Para entender cómo puede surgir una dinámica subjetiva entre el Otaku y el manga-anime, se utilizan datos¹¹ fragmentarios de algunos casos sobre jóvenes que van más allá del mero gusto por el anime y lo convierten en parte de su vida.

Hikari, que se hace llamar así porque la palabra en japonés significa luz y es el nombre de un personaje anime, es una adolescente de 19 años que conoció el anime y el manga a través de *sailor moon*, *sakura* y otras series anime clasificadas como shōjo¹²; con el transcurso del tiempo fue

volviéndose fanática de estas series y comenzó a notar que su idioma y formas de actuar por parte de los personajes eran un poco diferentes a su país y cultura.

Su serie favorita *Digimon*, enuncia, la formó como persona, pues en la serie japonesa los protagonistas deben encontrar ciertos objetos que indican un valor a potenciar en ellos. Luego conoció el entramado que había detrás de toda esta expresión artística y decidió sumergirse en ella para volver su gusto un estilo de vida. Hikari conoce a fondo el surgimiento de la palabra Otaku e incluso se denomina como tal, argumentando que son una cultura, que no puede quedarse en el mero consumismo y que debe generar cambios de pensamiento; a esto añade que es estudiante de una universidad pública y que le es imposible alejarse de lo social. Menciona además otras series en las que se han identificado con algunos personajes y de los cuales quiere hacer cosplay.

Con esta declaración por parte de Hikari, puede decirse que la función del anime y el manga sobre su constitución subjetiva es clara, al marcar como “debe ser” una persona educada con valores, a través de las identificaciones con los personajes animados instaura una racionalización de su vida anímica, le concede a su objeto manga-anime el valor de significante¹³, racionalización definida como:

(...) conjunto de maniobras inconscientes, adaptativas y defensivas, destinadas a justificar y a encontrar conceptualizaciones para impulsos, tendencias y fantasías, dinámicamente inaceptables para las agencias censoras conscientes e inconscientes, o correspondientes a vivencias tempranas que requieren ligarse a expresiones simbólicas (...) (Báez, 2007, p. 64).

Otro joven con una historia de vida distinta, recluido desde temprana edad en un hospital psiquiátrico, es llamado por sus compañeros de

11 Información tomada de la tesis de grado: Representaciones sociales en relación al fenómeno manga - anime en jóvenes bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku (Parada & Uribe, 2010).

12 Palabra japonesa que traduce “muchacha” y que designa las historias anime y manga dirigidas para mujeres.

13 Puede entenderse como la inscripción de algo que puede tener muchos sentidos para el sujeto.

hospital como *Naruto*, debido a que todas las tardes en el cubículo masculino se apodera del televisor para ver *Naruto* y *Caballeros del Zodiaco*. *Naruto* comenta con sus compañeros los capítulos e incluso termina organizando un cine foro en el que analiza y cuestiona las series.

Este paciente bajo un diagnóstico de psicosis, llega a identificarse con *Pegaso*, un caballero del zodiaco que tiene como virtud según *Naruto* “*que nunca se rinde y siempre encuentra una solución*”. *Naruto* es golpeado fuertemente de niño por parte de su madre, que posteriormente lo lleva al psiquiátrico bajo el pretexto de un comportamiento catatónico, al que *Naruto* describe como “*Me pregunto algo y me surgen más preguntas y más preguntas que me elevan*”.

A diferencia de *Hikari*, *Naruto* no conoce la denominación Otaku, pero tiene claro que algo moviliza en él el manga-anime, puesto que curiosamente cuando dedicaba tiempo al cine foro o ver *Naruto* y *Caballeros del zodiaco*, nunca mostró un estado catatónico, por el contrario terminaba contando aspectos curiosos de la serie anime.

Naruto enmarcado en un contexto psiquiátrico, del cual recibe múltiples tratamientos, acoge el cine foro como otro tratamiento con el cual darse una palabra y hablar de lo que piensa de su vida como paciente psicótico.

Podría decirse que con *Naruto* el síntoma es tratado por medio del manga y anime, sin embargo cómo se indicó el síntoma dice algo en lo clínico y lo social; en lo clínico como lo pone en evidencia Lacan con el caso Joyce en su Seminario 23 “*El sintoma*”, algo que va mas allá de una relación con una expresión artística. ¿Y entonces que es lo que conecta a *Naruto* con esa expresión artística, que lo determina frente a sus compañeros? El anime y el manga lo conectan con el hablar y se despierta con la marca significativa de *Naruto*.

Esa frase, historia o forma de actuar del personaje que lo identifica y le permite entrar en conversación con otros, hacer un lazo social a través de un cine-foro.

Para finalizar, la joven *Akito Agito*, diagnosticada como *afectivo bipolar*, se refugia en el anime y el manga porque en esta expresión artística encuentra personajes que son de doble personalidad. Esto provoca que Akito haga cosplay exclusivamente de estos personajes, dándole un valor metonímico a su rótulo diagnóstico para hacer lazo social con personas que comparten su gusto y que cómo ella creen una virtud tener “*la capacidad de guardar dos personalidades en una sola*”.

Akito Agito al no asumir su rol diagnóstico y construir con él más bien una forma que hable de su sentir como sujeto Otaku, obtiene un rótulo que ella escoge de un discurso mediado por el manga y el anime, donde los personajes tanto en su estética como en su personalidad desvarían, nunca se muestran como únicos. Una forma de hacerse escuchar, dándose por demás un lugar en ese encuentro con la sociedad.

Los tres casos remiten indiscutiblemente al estadio del espejo, bajo las particularidades de la estructura psíquica, esa imagen que se recrea con la imago del infante y que desembocará en un mirar, mirarse y ser mirado, lo cual atado a la inscripción del lenguaje en ese cuerpo sin palabras, constituirá un sujeto que identifica en el otro, para el caso del Otaku en un objeto artístico, su deseo particular: “*formarse como persona*”, “*solucionar problemas*”, “*hacer algo con un diagnóstico*”.

Los encuentros culturales tienen su particularidad como se expone en los casos y en esa medida lo que la cultura fábrica a diario va repercutir siempre en el sujeto deseante: el Otro cultural fabrica significantes y dice qué hacer con ellos, pero es el sujeto quien los configura y los representa sosteniéndose de su vida como tragicomedia. A pesar de que

el manga-anime para algunos sea un “producto” japonés y de masas, para el Otaku colombiano es un encuentro con algo de su particularidad que va a operar como “variante de”, en tanto *Hikari*, *Naruto* y *Akito* se preguntan por su existir a través de ello. Dor (1994) nos recuerda “En consecuencia, profundizar en el estudio de la identificación debería permitir la comprensión más explícita de la estructuración compleja de la relación que ordena la conjunción del sujeto con el *significante* y su objeto” (p. 62). Una dinámica subjetiva que se advierte en el sujeto Otaku.

El discurso del Otaku busca ser escuchado

El objeto artístico propio de quien lo crea, es apropiado por el contemplador en un efecto de identificación. Báez (2007) lo ubica como un mecanismo de defensa con el cual hacer propio algo del otro. Con el Otaku este fenómeno es aun más claro, la imagen del manga-anime reactiva ese proceso de identificación primario, el estadio del espejo.

Lo interesante es que no se queda en la imagen sino que tiene un valor simbólico para el Otaku, es decir le permite hablar de los avatares de la cultura que lo rodea, por lo cual no es raro encontrar -sobre todo en Japón- que el Otaku pase a ser mangaka, creando sus propias historias, destacando lo que él cree es el mundo y de paso dándole un lugar a su subjetividad.

Los estudios *Gainax* para el año 1991 crearon dos ovas¹⁴ llamadas *Otaku No Video* y *More Otaku No Video* (Parada & Uribe, 2010). Esta serie que habla del Otaku en Japón, fue acompañada por un opening¹⁵ del cual resalta su letra considerada en algunos foros como el himno Otaku.

14 Historias complementarias de algunas series anime organizadas en lo que se conoce como original video animation (OVA), o animación original en video.

15 Música que inaugura una serie anime, por lo general rock japonés acompañado de imágenes de la serie.

Tatakae Otaking¹⁶

Una sola sombra se desliza en la oscuridad: Otaku, un oscuro símbolo que aparece en nuestra actualidad y que de manera inadvertida se va apoderando de la sensibilidad de las personas ¡y nadie puede escapar de este destino!...

*Camino solo entre la oscuridad por un páramo sin fin
La esperanza en un mundo mejor me impulsa a continuar
yo tan solamente creo en una pasión feroz
que es más ardiente que el infierno y los latidos de mi corazón
Nadie podrá detener...*

*Tal vez un día yo, lograré alcanzar, la certeza del amor
yo tendré todo lo que este mundo me pueda ofrecer.*

*Lo que nos une es nuestra amistad... ese lazo irrompible...
Nadie me podrá parar
Me mantendré siempre en pie
Y lucharé, y lucharé y lucharé y lucharé
Seré el otaking.*

*Abandonar lo que busque una vez para echarme a caminar
creyendo que hay un futuro mejor, mi sueño apostaré,
mi camiseta sudada es la medalla mejor
las lágrimas nunca detengas, tus emociones no reprimas
repite mi corazón.*

*Atravesare esta época y luego renaceré,
el momento de ser llamado Otaku está por venir
Ateoraré con seguridad recuerdos de mi juventud.*

*Nadie me podrá parar
Me mantendré siempre en pie
Y lucharé, y lucharé y lucharé y lucharé
Seré el otaking.*

*En la eternidad jamás cambiaré mi gran determinación
No mirar atrás es el primer pretexto de un Otaku
por eso deje y hasta abandoné lo que la vida me dio,
mi meta el mundo es, ser alguien mucho mejor
Y lucharé, y lucharé y lucharé y lucharé
Seré el otaking.*

16 Traducción del opening de Otaku no video. Encontrado en: <http://www.youtube.com/watch?v=FgBKRIKI6Wc>

Este es una traducción hecha por Otakus latinoamericanos. Apropiarse de la cultura, reunirse con personas de los mismos gustos en una ciudad como Bogotá y hablar de los contenidos del manga-anime o hacer actividades al aire libre, denotan ese interés del Otaku por corresponderse con su himno. Aun más interesante resulta el hecho de encontrar cierta relación entre manga-anime y salud mental, hecho que por demás como se vio con el caso *Naruto* genera otros tipos de encuentros entre el síntoma y lo que hace el Otaku con él.

La revisión del término Otaku evidencia que el origen japonés es de tipo patológico y por ende el Otaku allí es censurado, siendo una palabra dirigida a personas “raras” o “anormales”, hasta no generar una imagen que los identifique como algo diferente, es decir la imagen de Taro Aso y del Otaku latinoamericano.

El manga y anime puede considerarse un objeto artístico que habla de subjetividades desde una mirada cultural japonesa, haciendo presente la dicotomía constante entre el pensamiento Oriental y Occidental, al que ahora puede ponerse cara a cara en la internet, poniendo

sobre la mesa un encuentro entre estas dos miradas culturales que se van anudando al sujeto contemporáneo, planteándole nuevas formas de acceder al Otro social y haciendo emerger sujetos con nuevas visiones sobre su mundo.

Hay dinámica subjetiva con el manga y el anime, que intriga y envuelve al sujeto en historias que hablan de él, desde las cuales el significante se mueve entre lo externo e interno, entre el ver y el subjetivar.

Este aporte del arte a la vida anímica que parece no solo beneficiar al artista, hace que quien lo contempla reactive procesos psíquicos en la decisión de incluir en su cadena significante aquello que hizo eco en la subjetividad. El manga-anime con el que el Otaku hace vínculo resulta de una conexión subjetiva con sus contenidos, algo se revela como metáfora del sujeto en las historias que el manga y el anime crea, para algunos quizás sea su valor estético y la primacía de la imagen, para otros su valor simbólico en el que se transmite algo de otra cultura que toma forma de síntoma y le permite proponer un discurso sostenido en la posibilidad de un lazo social desde la cultura.

Referencias

- Almazán, D., & Barles, E. (2003). *Las colecciones del arte extremo oriental*. Zaragoza.
- Barrionuevo, J., Belçaguy, M., & Farro, A. (2002). Adolescencia, sexualidad y muerte en los dibujos animados japoneses [Versión electrónica], en *Temas de Adolescencia*. Publicaciones, Facultad de Psicología, UBA.
- Báez, J. (2007). *Escritos psicodinámicos. Mecanismos de defensa*. Edición Grupos. Bogotá, Colombia.
- Bogarin, J. (2008). El sustrato teórico del fenómeno Otaku. *Revista Observaciones filosóficas*. Recuperado el 20 de julio de 2011 en: <http://www.observacionesfilosoficas.net/elsustratoteorico.html>
- Collado, J. R. (2005). *La tendencia a la bidimensionalidad en la sociedad y en el arte*. (Tesis Licenciatura. Artes Plásticas). Departamento de Artes Plásticas y Teatro, Escuela de Artes y Humanidades, Universidad de las Américas Puebla.
- Cros, E. (2002). *El sujeto cultural: sociocrítica y psicoanálisis. De Émilie Benveniste a Jacques Lacan*. Fondo Editorial Universitario EAFIT. Medellín.
- Cedrón, S. (2000). Construcción de la subjetividad. Espejos rotos. Los límites y las marcas de la infancia. La educación en los primeros años. Buenos Aires.
- Dor, J. (1994). *Introducción a la lectura de Lacan, la estructura del sujeto. El estatuto del sujeto y la función del rasgo unario*. Editorial Gedisa. Barcelona.
- Real Academia de la Lengua Española. (2011). Definición de “Cultura”. En: <http://www.rae.es/rae.html>
- Freud, S. (1900). *La interpretación de los sueños*. Madrid: Alianza editorial.
- Freud, S. (1905). *Tres ensayos sobre teoría sexual*. Madrid: Alianza editorial.
- Freud, S. (1905). *Fragmento de análisis de un caso de histeria (Dora)*. Obras completas. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Freud, S. (1909). *Análisis de la fobia de un niño de cinco años*. Obras completas. Madrid: Biblioteca Nueva.

- Freud, S. (1909). *A propósito de un caso de neurosis obsesiva*. Obras completas. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Freud, S. (1911). *Sobre un caso de paranoia descrito autobiográficamente*. Obras completas. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Freud, S. (1913). *Tótem y tabú*. Madrid: Alianza editorial.
- Freud, S. (1918). *De la historia de una neurosis infantil*. Obras completas. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Freud, S. (1921). *Psicología de las masas y análisis del yo*. Obras completas. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Freud, S. (1930). *El malestar en la cultura*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Gallego, E. (2009). Cambios sociales en las nuevas generaciones japonesas y su repercusión en las próximas décadas. *Bulletin of the faculty of foreign studies, sophia university, No. 44*.
- Grupo Musical Charm, (Productor). (1991). *Tatakae Otaking*. "VIDEO". Lugar de origen: España.
- Lacan, J. (1956). *Seminario 4. La relación de objeto*. Clase 1. Introducción. Obras completas. Psikolibro.
- Lacan, J. (1962). *Seminario 10. La angustia*. La angustia, signo del deseo. Buenos Aires: Paidós.
- Lacan, J. (1969). *Seminario 17 "El reverso del Psicoanálisis"*. Clase 1 la producción de los cuatro discursos. Recuperado el: 25 de abril de 2010 en: <http://es.scribd.com/doc/7000957/LACAN-Seminario-17-Clase1-Produccion-de-Los-Cuatro-DiscuPDF>
- Lacan, J. (1971). *Escritos 1. El estadio del espejo como formador de la función del yo (je) tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Lacan, J. (1975). *Seminario 23 "El sintoma"*. Clase 1 *El síntoma y el padre*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- La Nación. (2008). «Un hombre mató a siete personas en Tokio». Consultado el 8 de junio de 2008. En: <http://www.lanacion.com.ar/>

- Mejía, Á. C. (2008). Jóvenes bogotanos exploran la cultura japonesa del 'Otaku'. El Tiempo recuperado el 15 de julio de 2010 en: <http://www.eltiempo.com>
- Mitre, J. (2009). Adolescencia y lazo social. Trabajo presentado en las I Jornadas de ex-residentes de Psicología y Psiquiatría. La Plata.
- Ospina, M. (2004). Agopes urbanos. Una mirada sobre el vínculo entre música electrónica y communitas en la ciudad de Bogotá. Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. Redalyc. Bogotá.
- Parada, D., & Uribe, S. (2010). *Representaciones sociales en relación al fenómeno manga - anime en jóvenes bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku*. Tesis de grado para optar al título de Psicólogo. Bogotá, Colombia. Fundación Universitaria Los Libertadores. Facultad de Psicología.
- Pommier, G. (1996). *Nacimiento y renacimiento de la escritura*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Vigotsky, L. (1932). Obras escogidas tomo II. La imaginación y su desarrollo en la edad infantil. Machado Libros.
- Rodríguez, J. (2010). Biografía de Taro Aso. Centro de estudios y documentación internacionales de Barcelona. Recuperado el 14 de julio de 2010 en: www.cidab.org/es/documentacion/biofracias-lideres/asia/Japón/Taro-aso
- Saldias, P., & Lora, M. (2006). Síntoma conversivo en la histeria. *Revista Ajayu No. IV*. Bolivia.
- Santos, L. (2009). *Masculino y femenino en la intersección entre el psicoanálisis y los estudios de género*. Segunda parte. Identidad y diferencia. El rasgo unario. Universidad Nacional de Colombia. Bogotá.
- Sedeño, A. (2002). Cine japonés: Tradición y condicionantes creativos actuales. Una revisión histórica. Publicado en la revista *Historia y Comunicación Social, Vol. 1*.
- Winnicott, D. (1971). *Realidad y juego. La ubicación de la experiencia cultural*. Barcelona.