

Otaku

El termino Otaku tiene diversos significados, muchos de ellos son malentendidos. Si nos limitamos a su significado literal, tenemos que el prefijo O otorga un valor de respeto como en castellano usted. El lexema Taku, significa casa. Por lo que la traducción sería algo así como su casa (de usted), en su sentido amplio.

Su uso en el lenguaje cotidiano es poco frecuente entre los jóvenes (en especial los menores de veinte años de edad que es una estructura formal e impersonal caída en desuso).

En cuanto a su significado cultural, esto también es muchas acepciones. Pero la mayoría parece coincidir en que Otaku es exclusivamente masculino y por lo general joven o adolescente menor de veinte años. Un entusiasta obsesivo que llega a gastar grandes cantidades de dinero en cualquier cosa relacionada con sus aficiones. Llegan a tener comportamientos obsesivos y maniáticos, perdiendo, a veces, el contacto con la realidad. Ese mundo ficticio en el que el Otaku elige vivir suele estar normalmente relacionado el mundo grafico de los *Manga* (cómic) o los *Anime* (las versiones animadas de esos comic)¹.

Las líneas argumentales de los manga tienen fuertes vínculos con la cultura Otaku. Ya que son ellos los responsables no sólo de su creación, sino por su perpetuación y la caracterización. Por ejemplo, el estudio que creó el popular Neon Génesis Evangelion, produjo un corto de animación de vídeo llamado Otaku no Video², que es un retrato y un manual para que Otaku. No sólo incluía una sección de animación, sino también parodias de entrevistas confidenciales con los Otaku.

¹ "About: Otaku," Xbox Nation Jan 2005.

Koji Hirano, "Ani-mania," Women's Wear Daily 2005.

² Otaku no Video, dir.Takeshi Mori, Gainax, 2000. Otaku no Video, dir.Takeshi Mori, Gainax, 2000.

Manga

La explicación popular del origen de la palabra Manga, *Man* significa *involuntario* y *Ga* *retrato, dibujo*. Y está relacionado con las tallas en madera del artista japonés Hokusai (1760-1849). Los personajes de sus obras se caracterizaban por parecer *dibujos caprichosos*. Desde su aparición en la dinastía Edo y después en la Meiji, el Manga se desarrolló siguiendo influencias tanto de dentro como de fuera de las fronteras de Japón. Algunas de las características de los Manga como las líneas de movimiento y bocadillos de palabra (lugar donde se escribe el texto de los personajes), pueden atribuirse a influencias occidentales.

El manga está diseñado para ser leído rápidamente, algunas estimaciones sitúan el tiempo medio de lectura en 3,75 segundos de por página. Esto se consigue por centrarse más en la imagen reduciendo incluso haciendo desaparecer los cuadros de texto. En lugar narrar, la historia fluye a marcos de acción y de técnicas más del cine, estructurándose en tomas y planos.

La rápida proliferación del Manga se debe a su precio y su facilidad para encontrarlo en las tiendas, es el perfecto objeto de consumo que se lee y se desecha. Por eso en muchos casos se asocia un estilo de vida consumista a la filosofía Otaku. Y en cierta manera es verdad ya que asocian el fanatismo por el Manga con la pasión por las últimas tecnologías (electrónica, informática, etc.). Incluso se ha visto la cultura Otaku como salvadora de la crisis económica por su estilo de consumo desmesurado.

En 2005, el gasto en Manga presentó un gasto de entre seis y siete billones de dólares en ventas, y supuso alrededor del 40% de todos los libros / revistas vendidas en Japón (cerca de los dos mil millones de unidades).

Los Otakus son considerados consumidores excesivos tanto en la disposición como en el comportamiento, que supera al de la masa de espectadores comunes. Son espectadores y lectores de una cultura de masas que pero lo plantean de una manera distinta tanto en el enfoque, como en el tiempo que dedican, la energía que gastan y en la intensidad que ponen. Pero sobre todo por el vínculo afectivo que llegan a formar con sus objetos de deseo. Y este estado de consumo excesivo hace que inevitablemente conviertan en uno de los principales símbolos del capitalismo desenfrenado y consumista.

Es imposible pensar en el Otaku sin su Manga, y en cierto modo, es imposible de imaginar sin la Manga sin Otakus que lo adoren. No se puede negar que el Otaku pertenece a su subcultura integrada en su sociedad con un enorme poder adquisitivo. Que no sólo se consume de media mucho más que el resto de ciudadanos sino que son partícipes en los mercados de consumo, incluido el mercado de los series de dibujos animados, llamado animación japonesa o Anime.

Anime

La historia del Anime, curiosamente, comienza con uno de los padres del Manga moderno, Osamu Tezuka (1928-1989). En 1940 y tras leer Shintakarajima (la Isla del Tesoro) sintió como las casi podía ver la película de lo su estaba leyendo, así introdujo la idea introducir temáticas nuevas y con una historia basada en una estética visual. Hasta entonces el tema principal era la sátira política. Tezuka, diseñó sus Manga mezclando breves textos e ilustraciones impactantes y narraciones que salían de los contextos tradicionales llegando a tocar temas religiosos como una versión de la vida de Buda. Algunos de estos Mangas fueron versionados en el formato de televisivo o Anime. En los años sesenta y setenta Tezuka creó diversas obras para las versiones animadas de televisión de sus Manga. Estos primeros Animes espoleo a la industria editorial japonesa que comenzó a plantearse el potencial mercado que se estaba abriendo. El apoyo de las cadenas televisivas independientes dio el espaldarazo necesario para que las OVA producciones de vídeo llamado OVA (animación video original) llegaran al mercado del entretenimiento. El posterior paso a la gran pantalla, en los años 90 confirmó el reconocimiento internacional a los Anime. En 1997, La película de animación La Princesa Mononoke, de Hayao Miyazaki's Hime rompió todos los récords y se convirtió en el película más vista en todo Japón. De hecho la mitad de las entradas de cine vendidas en Japón de ese año habían sido para ver películas de anime.

Con esa influencia social y económica que es innegable que el Anime y el Manga se han convertido en piezas claves de la cultura de Japón. No solo es un medio de ocio para jóvenes. Estos productos van más allá de las barreras de género y edad. Un hombre de negocios japonés en su camino al trabajo es probable que lea un Manga en el tren, y en algunos casos, es posible que lo comparta con sus hijos aunque lo normal es que lea Seinen, que es un formato para personas de mayor edad, su hijas leerá Shôjo manga, destinado a las niñas o de su hijo llamado Shônen o Mangas dirigidos a un público varón de entre 14 a 18 años³.

Una de las polémicas ha surgido a raíz de un tipo de Manga llamado Rorikon que incluyen conductas sexuales violentas y agresiones, incluso asesinatos. Y que han sido asociados a los Otaku que han realizado actos criminales.

³ Susan Napier, Anime: De Akira a la Princesa Mononoke, (New York: Palgrave, 2001).

Cultura Otaku e Hikikomori

En Japón existe la creencia de que existe una relación entre ambos fenómenos sociales. La razón es que comparten algunas tendencias, pero la forma de vida no es Hikikomori. La palabra Otaku, que coloquialmente podemos traducir por original (diferente), se refiere a una cultura popular urbana asociada relación fanática con las revistas manga, las películas anime, los videojuegos e Internet. Es cierto que pueden vivir los mundos fantásticos que estos Medios proponen pero no pierden el contacto con la realidad que les rodea, ni se aíslan del mundo para perpetuar sus fantasías.

Los Otaku se identifican con esta cultura Manga y se sienten orgullosos de pertenecer a una red social (limitada) diferenciada del resto de las personas. Cosa que no encontramos en los jóvenes Hikikomori, víctimas de una cultura excesivamente rígida y tradicional, mientras que los Otaku son una adaptación a dicha cultura.