

Expresionismo del orientalismo contemporáneo: el caso de los otaku en Chihuahua, México

Expressions of contemporary orientalism: The case study of otaku
in Chihuahua, Mexico



Viviana Carrillo Balderrama

Anarika Nevárez González

Resumen :

Este trabajo presenta datos construidos a partir de una investigación de campo entre los admiradores del anime y manga en la ciudad de Chihuahua, partícipes de la cultura global otaku. Dichos hallazgos se centran en uno de los rasgos característicos de los otaku no japoneses: la admiración hacia los emblemas de la cultura japonesa y la reproducción del discurso que divide al mundo en dos entidades ontológicamente diferenciadas, Oriente/Occidente. A partir de los testimonios de los informantes proponemos ver a la cultura otaku como una expresión contemporánea del orientalismo, que, si bien reproduce los estereotipos orientales, se presta siempre a la comparación con el contexto local (México) mismo que termina siendo demeritado desde la perspectiva de los otaku.

Palabras clave: otaku, orientalismo, japonismo, estereotipo, poder blando.

Abstract:

This paper presents data obtained from a field research among fans of anime and manga in Chihuahua city (México), participants of the otaku global culture. These findings focus on one feature of non-japanese otaku people: a deep admiration of the emblems of japanese culture and the reproduction of a discourse that divides the world in two ontologically differentiated entities, East/West. Based on the testimonies of otaku, we propose to understand otaku culture as

a contemporary expression of orientalism, which although it reproduces the same oriental stereotypes, is expressed with a less colonial sense and always lends to comparison with the local context (México) that ends up being demerited in otaku perspective.

Key words: otaku, orientalism, japonism, stereotype, soft power.

Introducción:

Como parte de un proceso de globalización cultural, a manera de una ola expansiva que ha alcanzado prácticamente a niños, jóvenes y adultos en todo el mundo, la cultura otaku y sus principales elementos llegaron a los jóvenes mexicanos a finales de los años ochenta y con mayor intensidad durante la década de los noventa,¹ momento durante el cual se comenzaron a formar los primeros colectivos otaku en Chihuahua y otros estados de la República, con el Distrito Federal (hoy Ciudad de México) encabezando el movimiento.

El movimiento otaku, mayormente conocido como la cultura otaku, nació en Japón y se expandió

¹ A pesar de que el anime había llegado a México en la década de 1970, incluso en Japón no se consolidaba la así llamada cultura otaku.

por todo el mundo adquiriendo características distintivas fuera del país nipón. Los otaku fuera de Japón se distinguen por ser admiradores de la animación japonesa (anime) y la historieta o cómic japonés (manga), como también de los videojuegos, la música o películas niponas. Además, muestran una gran admiración por los emblemas de la cultura japonesa, aspecto en el cual se centrará el análisis del presente trabajo.²

Los otaku presentan un gran interés por todo lo que provenga de Japón, dado que este es el país que produce la animación y la literatura que consumen. Según expresan, se ven atraídos por el fenotipo japonés, la comida japonesa, el folclore y la música nipona, así mismo afirman admirar la “manera de vivir” y la “manera de ser” de los japoneses. Para evidenciar esto, en un primer momento se describirán ejemplos breves sobre algunos de los intereses enunciados por los otaku durante la investigación de campo; posteriormente propondremos un análisis del fenómeno basado en la teoría del “Orientalismo” de Edward Said (2008) y las reflexiones más amplias de James Clifford (1995) al respecto. Así mismo, analizaremos el impacto que tiene la admiración de los otaku hacia el Japón en su valoración del contexto local, más concretamente lo que genéricamente tienen por entendido sobre la cultura y el ethos mexicano frente a un imaginario estereotípico e idílico de Japón, que muchas veces corresponde al discurso orientalista reproducido desde antaño por escritores, artistas y viajeros.

Para la lectura del presente se propone entender “cultura japonesa” según aquello que los interlocutores de esta investigación conciben como el conjunto de tradiciones, estilos de vida, hábitos, producciones culturales, creencias, gastronomía y lengua del pueblo japonés. De esta manera, con relación a la idea del orientalismo, se entenderá la cultura japonesa como un conjunto de características estereotípicas atribuidas a Japón, que, en algunas ocasiones, como se verá, son reforzadas por el mismo gobierno Japonés.

“Admiro todo lo de allá”

Al realizar cuestionarios y entrevistas buscando qué pensamientos o emociones generaba entre los otaku escuchar hablar de Japón o siquiera mencionarlo, algunos aspectos fueron resaltando; de manera emblemática un joven otaku aseguró pensar automáticamente en mujeres japonesas. Tal parece que por lo regular los otaku, tanto mujeres como hombres y sin importar su preferencia sexual, tienen cierta admiración por el fenotipo japonés, que no asiático, pues aseguran poder diferenciar por los rasgos faciales a un japonés de un coreano, un chino o un tailandés.³ Es aún más evidente en el caso de los hombres heterosexuales entre los cuales se exalta la idea de la feminidad asiática exótica y sensual, que es, históricamente uno de los grandes estereotipos atribuidos a Oriente. Para el caso de las mujeres otaku, los hombres japoneses representan una masculinidad “diferente a la de aquí”, más feminizada y frágil, y por lo tanto, más atractiva para ellas.

En este contexto, para algunas mujeres otaku tener rasgos asiáticos es una ventaja. Ya sea modificando su peinado, maquillándose a manera que los ojos parezcan más rasgados y la piel más clara, vistiéndose según alguna moda japonesa o a la usanza tradicional, se permiten acercarse al ideal de belleza japonés. “Usar el traje tradicional me hace sentir más japonesa; a mí ellas se me hacen tan bonitas, entonces trato de verme así, ojalá”, aseguró una joven vestida con un *yukata* (traje tradicional) durante un evento otaku (entrevista personal, 12 de julio de 2014). Por otra parte, la gastronomía japonesa es otro de los grandes objetos de admiración de los otaku. Para ellos consumir comida japonesa es realizar un pequeño viaje a Japón, debido a lo cual buscan los restaurantes en la ciudad de Chihuahua que sirvan la comida de la forma que ellos consideran más genuina, ya que por lo general los establecimientos que ofrecen gastronomía japonesa suelen tropicalizar los platillos para adaptarlos al paladar local. Un buen ejemplo de esto son las

² A este trabajo subyace una labor de investigación de campo llevada a cabo entre 2014 y 2016 con los diferentes colectivos Otaku de la ciudad de Chihuahua, México, dando como resultado la tesis “Los otakus del norte. Acercamiento etnográfico a los admiradores del anime y manga en la ciudad de Chihuahua”, realizada por las autoras.

³ Es común entre los mexicanos afirmar que nos cuesta trabajo distinguir rasgos fenotípicos entre habitantes de diferentes países de oriente.



Foto 1. Mujer Otaku con Yukata (Carrillo, 2014).

bolas de arroz que, según Natsuki Nenome (japonesa residente en Chihuahua), no existen en Japón (entrevista personal, 24 de octubre de 2015). Tal parece que tomaron popularidad entre los otaku de Chihuahua a partir de que fueron servidas en la Primera Convención de anime en los noventa, tomando como modelo el *onigiri* japonés y rellenándolo de mariscos, queso y verduras, haciéndose populares, ya no solo entre los colectivos otaku, sino, con el tiempo, en toda la ciudad de Chihuahua.

En el mismo sentido, entre los otaku son muy populares los *snacks* japoneses, importados directamente hacia Chihuahua por otakus que se dedican a comerciar con esto en sus espacios de ocio. Estos *snacks* que se pueden comprar en los diferentes eventos del año, son generalmente aquellos que se adquieren de las máquinas expendedoras en las calles y establecimientos de las ciudades japonesas. Según arrojaron los cuestionarios que aplicamos durante la investigación, la comida del país nipón es considerada y valorada por los Otaku en oposición a la comida mexicana que varias informantes calificaron de “grasosa”, “asquerosa” y que “engorda”, frente a la comida japonesa que es “simple” y “sin grasa”.

Además de la comida, los otaku admiran la música y a los músicos japoneses, gusto que deriva más directamente de su consumo de series de anime, que por lo general ofrecen un repertorio de canciones a lo largo de sus episodios. La música tradicional japonesa es para algunos otaku otro medio para acercarse a Japón. En una entrevista Akira nos contó: “La música tradicional me gusta mucho, me hace imaginarme los pastizales de Kyoto, los trenes y el monte Fuji” (entrevista personal, 28 de julio de 2014). De hecho, la valoración de ese Japón tradicional es muy recurrente entre los otaku. Durante la Fiesta del Tanabata,⁴ varios entrevistados afirmaron que las fiestas tradicionales japonesas son “muy bonitas”, “muy significativas”, “muy culturales”, “mágicas y preciosas”, en las que “no se modifica la tradición” o que “guardan la tradición y tienen un orden”. Según nos explicaron, para ellos las fiestas tradicionales japonesas se conservan intactas a pesar del pronunciado avance tecnológico de dicho país, o al menos es lo que imaginan o que ven reflejado en las series y películas japonesas. En contraste con esto, afirmaron durante las mismas entrevistas que en México “se pierden muchos significados y no se siguen haciendo como antes y en Japón sí”, o que en las fiestas de México “se pierde la esencia de la festividad”, o que “no tienen tanto significado como las de Japón”.

Para finalizar con los ejemplos, cabe mencionar la apreciación positiva que los otaku tienen de la manera de vivir de los japoneses dentro de Japón, uno de los temas más recurrentes entre los Otaku cuando se da la oportunidad de hablar de este país. Para muchos de los otaku la “forma de ser” de los habitantes de Japón es “admirable”, según sus calificativos. Una informante aseguró que la amabilidad y la honestidad de los japoneses, latente en lo que ve en el anime y que considera sucede en la vida real en Japón, es aquello que más admira del pueblo nipón.

Así mismo, el “orden” y la “limpieza” son conceptos que los otaku, o como en este tenor los llama-

⁴ Reinención por parte de los Otaku de Chihuahua de la festividad japonesa Tanabata o Noche de las Estrellas celebrada anualmente en Japón el séptimo día del séptimo mes del calendario unisolar japonés, que generalmente cae en julio o agosto.

ría Kaichiro Morikawa (2010), los “japonólogos”, atribuyen a la sociedad japonesa. Al hablar de la limpieza de los japoneses, suelen referirse a que nadie tira basura en las calles, o que si ven algo tirado, lo levantan y lo llevan a un contenedor; o a la manera de preparar la comida, que según afirman es “pulcra”. Tienen la idea de que todo en Japón tiene su lugar y que nadie rompe las reglas. Un entrevistado nos comentó: “En Japón todos los automovilistas manejan con orden y ellos nunca tienen accidentes.”

En consecuencia, una de las características más enunciadas y admiradas es aquella que involucra la etiqueta “sociedad avanzada” o de “primer mundo”, que en el discurso les lleva automáticamente a hacer referencia al “atraso”, pensando desde una escala evolutiva. De esta manera Japón se convierte en un ejemplo para las demás sociedades, según los otaku. En varias ocasiones nos mencionaron que Japón es un país de gente “inteligente”, factor que atribuyen al hecho de que, aseguran, todos los japoneses terminan la universidad. Al respecto Candy afirmó: “En Japón el gobierno te obliga que estudies hasta la universidad, mujeres y hombres, es por eso que todos son inteligentes porque todos terminan la universidad, aparte de que los papás pues son ricos y les pueden pagar la universidad, aquí en cambio nada de eso pasa” (entrevista personal, 11 de septiembre de 2014).

Podríamos continuar mencionando ejemplos de afirmaciones y comparaciones hechas por los otaku sobre Japón y la sociedad japonesa, como etiqueta genérica, y encontraríamos que en la mayoría de los casos México (Chihuahua por lo que conocen), se convierte en barbarie frente a un Japón estereotípico e idílico al que la mayoría quisiera viajar o incluso en el que desearían vivir. Un Japón conformado por una sociedad, economía, política y sistema moral admirables. ¿Cómo podemos entender estas aseveraciones que hacen los otaku sobre Japón y cómo explicar las antagónicas características atribuidas a Japón y a México? Para intentar dar luz sobre esta cuestión, partimos de la propuesta de Edward Said (2008) sobre el Orientalismo.

Consumiendo orientalismo

En su trabajo titulado *Orientalismo*, Edward Said (2008) habla de un modo particular de Occidente para relacionarse con Oriente. En su sentido más amplio, el orientalismo es comprendido en primer lugar como el resultado de una dicotomía que divide al mundo en

dos mitades: Oriente y Occidente, en donde Occidente ha creado un cúmulo de imágenes estereotipadas respecto a los países orientales (Oriente Medio, Oriente Extremo, aunque el análisis de Said se enfoca en el Medio). Estas características estereotípicas se han expresado desde antaño en textos literarios, sociológicos, antropológicos, filosóficos, filológicos y a través del arte. Hay que resaltar que, en el análisis de Said, el conocimiento está estrechamente ligado al poder, por lo que a lo largo del texto intenta desacreditar los estereotipos orientales y la acción de “hablar en nombre de”. Por esto, el orientalismo tiene la voluntad de conocer para comprender, controlar, manipular o en algunos casos incorporar lo que manifiestamente es un mundo diferente.

El orientalismo lo hacen los orientalistas y un orientalista es “cualquiera que enseñe, escriba sobre o investigue el Oriente” (Said, 2008, p. 20). Según Said, los orientalistas son responsables de que el orientalismo se haya convertido en “un mecanismo sistemático capaz de determinar a la larga lo que se piensa, escribe o se dice sobre Oriente” (*ibidem*, p. 21). Es decir, se trata de un mecanismo que abraza las sociedades occidentales pues el conocimiento sobre Oriente, tal como lo han expresado los orientalistas, se ha expandido a la colectividad y ha sido interiorizado, convirtiéndose en una actitud general hacia Oriente de carácter transindividual. Al respecto Said escribe: “Se puede hablar en Europa de una personalidad oriental, de un ambiente oriental, de un cuento oriental, de un despotismo oriental o de un modo de producción oriental y ser comprendido” (*ibidem*, p. 58).

Lo que intentó explicar el autor es que los orientalistas escriben, crean imágenes y discursos sobre Oriente mientras que el resto de la sociedad, que él mismo califica como occidental, consume ese orientalismo y reproduce una justificación para la dominación. Según esta realidad descrita por Said, todos los pueblos no orientales participamos del perenne imaginario construido respecto a las culturas de Oriente. En este sentido, debido a su particular interés por Japón, los otaku serían un colectivo global de consumidores y reproductores del orientalismo contemporáneo, enfocado en Asia. En el contexto actual en que los Guerreros de la Justicia Social o Social Justice Warriors de Estados Unidos patrullan las redes sociales en internet, la cultura otaku sería parte de lo que estos llaman “apropiación cultural”. Sin embargo, tal parece que su carácter de cultura juvenil o de grupo no hegemónico le ha permitido a los otaku esquivar

tales críticas, mientras que figuras públicas han sido fuertemente reprochadas por hacer uso de la estética japonesa en shows o videos musicales por suponer que ello sería una apropiación cultural ofensiva para el pueblo nipón.⁵ Sin embargo, en la actualidad Japón no representa precisamente una sociedad “oprimida” y resulta evidente que la cultura otaku es algo así como un séquito global de admiradores de Japón.

Debemos dejar en claro qué se entiende por la acción de estereotipar. El estereotipo es una acción generalizada que tiene un grupo respecto a otro, en donde el primero simplifica categorías y creencias respecto al segundo, lo cual permite hacer una lectura mucho más sencilla de la realidad de aquella sociedad ajena a la propia. Franco (2013) asegura que los estereotipos se basan generalmente en lo que “se dice de” sin más comprobación o argumentación, por lo tanto, los que vehiculan estereotipos parten del principio de que “cuando el río suena agua lleva”. De esta manera el estereotipo puede, para quienes lo emplean, corresponder a la realidad y generalmente no es una actitud malintencionada.

Como resultado de un cuestionario pudimos conocer que los otaku consideran que Oriente está conformado por Japón, China, Corea del Sur, Corea del Norte y con menos frecuencia mencionaron Vietnam y Tailandia. Como ya vimos, para el caso de nuestros interlocutores la experiencia oriental en su imaginario se centra en Japón y para algunos también en Corea del Sur, sin mencionar siquiera los países de Medio Oriente. Consideran, como ya vimos, que Japón es un país: pacífico, limpio, donde se respetan las leyes, avanzado, con gente educada e inteligente, sin discriminación, honrada y sin necesidad económica, lleno de cerezos, ordenado, superconectado y con mucha tecnología. Así también se piensa como un lugar en donde la tradición, a pesar del incremento de la tecnología y el arte contemporáneo, no se transforma. Pensar los lugares orientales como atrapados en el tiempo, estables y siempre exóticos es una de las características más evidentes del orientalismo. Al respecto Said aclara que Oriente siempre ha sido perci-



Foto 2. Representación de Orihime y Hikoboshi por otakus, protagonistas de la leyenda de la festividad tradicional japonesa Tanabata (Nevárez, 2014).

bido como una realidad ontológicamente estable, a pesar de todas las transformaciones que este, como cualquier otra sociedad, puede experimentar, y afirma que “los orientales se convierten en una esencia platónica que todo orientalista o dirigente de orientales puede estudiar y utilizar” (Said, 2008, p. 66).

Akira nos contó que “en Japón saben cómo mezclar lo moderno con lo tradicional, por ejemplo, te puedes topar un monje budista con sus gadgets y esos contrastes aquí no los ves”. Esta manera segura de hablar sobre Japón es también la expresión de un medio que todos los grupos humanos presentan para la comprensión del mundo, a saber, convertir lo poco que se sabe como parte de un todo. Said explica que “hay que recordar que todas las culturas imponen ciertas correcciones sobre la cruda realidad, transformando una suma de objetos mal delimitados en unidades de conocimiento” (2008, p.102).

La gran mayoría de los otaku de la ciudad de Chihuahua no han tenido la oportunidad de viajar a Japón y sus comentarios se basan en lo que se ve, se lee o se dice a voces sobre Japón. Según nos contaron, ellos se enteran por medio de documentales, blogs en internet de norteamericanos o españoles viviendo en Japón y sobre todo, por medio del anime, que para ellos es la representación más fiel de cómo es Japón y los japoneses.

El anime constituye para los aficionados una ventana para ver y pensar Japón. Para los otaku, Japón es aquel que se representa en las series; la vida

⁵ Por ejemplo, la gran crítica dirigida a Katy Perry por vestirse de geisha en los American Music Awards 2013 o el video musical de Avril Lavigne “Hello Kitty”.

es rápida en Tokyo porque Serena (Sailormoon, 1992)⁶ corre cada mañana sin tiempo suficiente para llegar a la preparatoria; o los sujetos son amables porque Sakura (1996) lo es; las personas son limpias porque los estudiantes de las series de anime limpian su aula de clases cada tres episodios; la policía en Japón es honesta y hace bien su trabajo porque el departamento de policía de Death Norte (2003) nunca se corrompe, y los japoneses son inteligentes porque la gran mayoría de los protagonistas de las series de anime lo son. De todos estos ejemplos hacen uso los entrevistados para ejemplificar cómo es Japón y sus habitantes. Ellos consideran al anime como la expresión más fiel de la realidad de aquel país, es por ello que con frecuencia se expresan con seguridad cuando hablan sobre las conductas, formas de vida, creencias y preferencias de “los japoneses”, esto aunado a una actitud orientalista históricamente determinada y alimentada por aquellos que se encargaron de construir un imaginario oriental para los países europeos y anglosajones, principalmente.

Japón vs México: un efecto colateral del japonismo

Como hemos visto, los otaku de Chihuahua tienen una forma en particular de hablar sobre Oriente, y Japón en particular. Sin embargo, como parte de la misma dicotomía Oriente/Occidente, casi siempre tienen algo que decir respecto a México cuando llega el momento de hablar de Japón. A continuación, se muestra una tabla comparativa resultado de un cuestionario realizado durante el periodo febrero-noviembre 2014. Solicitamos a los otaku que nos dijeran palabras que asociaran con México y palabras que asociaran con Japón. Esto se llevó a cabo con el único fin de encontrar, en el uso del lenguaje, la reducción de perspectivas frente a las dos categorías. La siguiente tabla es solo una muestra representativa del cuadro completo:

Palabra relacionada con Japón	Palabra relacionada con México
Increíble	Comida
Bonito	Bien
Excelente	Deficiente
Cultura	Comida grasosa
Cultura	Corrupción
Ilusión	Jodidos
Emocionante	Tacos
Fregón	Necesario
Super genial	Basura
El mejor lugar	Debería ser Japón
Lindo	Decadencia
Maravilloso	Aburrido
Pacífico	Discriminatorio
Es excelente	Es muy bueno
Interesante	Corrupto
Maravilloso	Violencia
Anime	Narcotráfico
Anime	Rateros
Respetuosos	Llamativo
Muy tecnológico	Violento
Tecnológico	Colorido

Tabla 1. Muestra del cuadro comparativo del cuestionario #1, 30% del total.

⁶ Esta referencia y las siguientes más próximas aluden a algunas de las series de anime más populares entre los Otaku.

En varios de los ejemplos los adjetivos atribuidos a México se convierten, implícita o explícitamente, en la antítesis del estereotipo japonés. Al mismo tiempo que describen Japón, los admiradores del manga/anime describen México y generan en algunos casos pares de oposición derivados de crear un sistema de clasificación y valoración de objetos, personas y formas de vida social. Estereotipos creados en oposición para simplificar la realidad, en ambos casos.

Frecuentemente durante las conversaciones con nuestros interlocutores, comenzar a hablar del sentido de responsabilidad japonés significa también hablar de la irresponsabilidad mexicana; de la diligencia japonesa frente a la “flojera” del mexicano; de la honradez de los japoneses ante la delincuencia en México, de la limpieza frente a la suciedad, de la amabilidad del japonés promedio en contraste con la actitud “irrespetuosa” del mexicano.

En este sentido, los Otakus no solo crean un sistema de clasificación y calificación, sino un sistema valorativo y moral donde lo propio se valora negativamente y lo externo es positivo. Esta postura no sólo se queda en una mera expresión de preferencias, ya que la sobrevaloración de Japón toma cuerpo en sus acciones, como el acto de consumir productos importados de Japón por atribuirles una calidad superior. En uno de los eventos Otaku, o Convenciones, como se suelen llamar, se realizó un “Rincón Oriental” con el fin de exponer prendas u objetos traídos o importados desde Japón por algunos Otaku de la comunidad.

Esta misma valoración positiva hacia lo ajeno, que resulta negativa ante lo propio, ocurre con un tema que resultó más delicado de tratar: la representación del incesto en Japón. Expresado en algunas mangas, animes y películas japonesas populares como *Angel Sanctuary* (1995), *Lovless* (2002) o *Boku wa imouto ni koi wo suru (Estoy enamorado de mi pequeña hermana)* (2003), es un género que tiene bastante eco entre las adolescentes Otaku de Chihuahua. Michel, cuya manga favorita es *Angel Sanctuary* nos contó lo siguiente:

Michel: Es que se enamoran entre hermanos y se gustan y es tan romántico y emocionante como lo ponen, así bien bonito.

Inv: ¿Tu pensarías en tener alguna relación romántica o sexual con tu hermano?

Michel: ¡No! Además aquí es ilegal, allá no es, ¿o sí? ¿Es ilegal en Japón? No sé, pero es tan romántico ahí (entrevista personal, 28 de julio de 2015).



Foto 3 y 3.1 . Artículos japoneses (de propietarios Otaku) que formaron parte de la exposición “Fantasía Creativa” (concurso de cosplay) en el Centro Cultural Quinta Gameros (2014).

El incesto, uno de los fuertes tabús más o menos generales a las sociedades humanas, se convierte en una historia de amor sublime cuando se lleva a cabo lejos del contexto inmediato del sujeto. Al seguir la historia dos jóvenes hermanos enamorados en Tokyo, el incesto en un Japón imaginario adquiere una valoración positiva para Michel. Sin embargo, el incesto en la localidad es ilegal e inconcebible.

En relación con esto y con todo lo anteriormente escrito, Clifford Geertz en *Los viajes de Ruth Benedict* explica este fenómeno de manera puntual cuando dice:

Lo culturalmente próximo se convierte en extraño y arbitrario, y lo culturalmente lejano se presenta como lógico y natural. Nuestras formas de vida se convierten en costumbres extrañas de un pueblo extraño, mientras los habitantes de tierras lejanas, reales o imaginarias, muestran costumbres perfectamente esperables dadas las circunstancias (Geertz, 1989, p.115).

Lo que en la proximidad es reprobable y bárbaro, en lo lejano es natural y bien fundamentado. La moral estandarizada del Otaku chihuahuense se enmaraña al ver un Japón imaginado sin trabas para representar el incesto y, por poner otro ejemplo, sin trabas para la creciente sexualización de la infancia, en la que según un informante “los japoneses lo único que hacen es hacer más tierno lo tierno, aunque lo consuman adultos, porque todos se ven atraídos por lo *kawaii*,⁷ es normal allá” mientras que aseguró que en México con los shows de talento “se pasan, por-

⁷ Japonés: Lindo/tierno.

que ponen a los niños al alcance de los adultos, hacen tierno lo adulto con los niños, puro material para los pedófilos”. En qué grado son equivalentes estos ejemplos, no es lo que nos interesa, sino ejemplificar el esfuerzo que se hace por justificar y naturalizar lo que creen que ocurre en Japón, partiendo del código moral personal y local.

A grandes rasgos, los admiradores del anime/manga, admiradores también de la “cultura japonesa” viven a razón de sus intereses, un conflicto del ethos⁸, ya que su forma de vida no corresponde al ethos este-reotípico japonés. Para ellos, la forma de vida idealizada de Japón está muy lejos de parecerse a la forma de vida de su localidad.

Sin embargo, Japón está lejos de ser un mero espectador de todo el fenómeno global que supone la cultura Otaku y la percepción que de Japón tienen los extranjeros, pues el gobierno japonés se ha encargado desde la década de los setenta de distribuir sus producciones culturales a bajo costo a la mayor cantidad de particulares internacionales, por lo que ha alimentado una estrategia que mantiene viva una de sus industrias más redituables, la del anime, el manga y los videojuegos, al mismo tiempo que se proyecta al mundo por medio de otros elementos culturales elegidos con cuidado.

Las estrategias de Japón: refuerzo del imaginario

La difusión del anime y la llamada cultura Otaku no sólo ha sido resultado de un proceso más o menos lógico derivado de los procesos de globalización cultural o provocado por el colonialismo, como algunos lo interpretarían, sino que también ha sido impulsado intencionalmente por el gobierno japonés dado que supone una de las industrias más prósperas de este país, tanto por la exportación de mercancías y venta de licencias, como por la cantidad de turismo que genera entre admiradores y *japonólogos* (Morikawa, 2010). Japón ha ejercido, desde su consolidación como Estado nación (después de la Regeneración Meiji) un “soft power” o “poder blando”, nombrado de

esta manera por Joseph S. Nye (2004). El poder blando se entiende en oposición a lo que el geopolitólogo llama “hard power” o “poder duro”. Este último se compone de una serie de estrategias de control bastante evidentes como lo son la coerción económica, la guerra y las amenazas con el fin de hacer que otras sociedades y/o gobiernos respondan de manera favorable a las necesidades de quien ejerce dicha presión, generalmente un país con recursos económicos y militares evidentes.

Sin embargo, en contraste con el poder duro, el poder blando actúa de manera indirecta, pues se basa en una especie de manipulación mediante la cual se obtienen los resultados deseados poniendo *el ejemplo*, haciendo creer a los demás estados y sociedades que las propias acciones son las correctas y las deseables. En términos de relaciones internacionales, un país puede obtener los resultados deseados en política internacional debido a que ha logrado que otros países admiren sus valores y logros y con ello, aspiren a conseguirlos de la misma manera.

Japón es uno de los ejemplos más emblemáticos del ejercicio del poder blando, y por ello uno de los países que más se ha prestado para el análisis de este fenómeno, solo después de Estados Unidos, que en su caso ejerce los dos tipos de poder. El notable desempeño de Japón a nivel económico, principalmente, aumentó su capacidad de ejercer esta forma de poder en todo el mundo. El país nipón revolucionó la nanotecnología, la electrónica y la robótica; llenó al mundo de sushi, karaokes, diseño, arquitectura y filosofía minimalista; dio carácter a la industria de los videojuegos, captó la atención de la industria de la animación y dio difusión global al anime y manga por medio de estrategias económicas internacionales. Además, por su rápido crecimiento económico y su sistema educativo, se convirtió en un ejemplo de “desarrollo” en el mundo neoliberal, así como un referente de orden social; en resumen, la sociedad “bárbara” que contentó las aspiraciones civilizatorias de los países europeos y anglosajones.

El gobierno japonés generó estrategias y programas que siguen vigentes para difundir de manera estratégica un mensaje concerniente al carácter y ventajas del pueblo japonés. Programas como: *Fundación Japón*, *Programa de intercambio y enseñanza de Japón*, *Programa de voluntarios para la cooperación en el extranjero*, *Ayuda oficial para el desarrollo* (Morales, 2012: 3), y más recientemente el programa de *Embajadores de la Cultura Pop Japonesa*, conocida como

⁸ Ethos entendido como la forma común de vida de un pueblo, su carácter, personalidad y conducta.

La Diplomacia Pop, forman parte de un conjunto de estrategias cuidadosamente elaboradas para difundir los valores y emblemas de la cultura japonesa en el resto del mundo, omitiendo o desviando la atención de otros problemas nacionales que actualmente vive Japón; ayudando al mundo entero a construir un imaginario conformado por elementos estereotípicos, mismos que se replican en el discurso de los otaku de Chihuahua.

De hecho, en contra de la imaginación de Edward Said, los japoneses han participado activamente en la reproducción de este orientalismo desde el siglo XVII con la intención de reforzar esa imagen romántica y estereotípica que los países occidentales crearon con antelación respecto a Japón. La mejor muestra se encuentra en el texto de Nitobe Inazo, *Bushidó, el alma de Japón* de 1899, en donde expone en prosa inglesa cómo la ética Samurai permea el carácter de la cultura japonesa de forma sublime y describe un ambiente japonés lleno de virtudes, mujeres dóciles y hombres honorables (Martí, 2007).

Reflexiones finales

El orientalismo existe y es solo una de las diferentes formas en las que distintos grupos humanos imaginan, describen y comprenden a los demás (Clifford, 1995, p. 309). Al entender de James Clifford, el orientalismo no es solo hegemónico y disciplinario, no es únicamente una entidad agresiva, imperialista y nada recíproca, sino que también es una manera en que Occidente se constituye a través de las construcciones ideológicas que genera sobre lo exótico; es pues una de las formas en que opera la identidad, siendo aquello que no somos lo que deseamos poseer.

Como crítica a Edward Said, Clifford asegura que no es necesario demonizar el orientalismo o incluso pensar en la cultura como una construcción que solo nos hace crear amos y esclavos, como supone actualmente el discurso de la "apropiación cultural". Además, del consumo del orientalismo no solo deriva pensar en la superioridad propia para dominar o caricaturizar a Oriente, sino como ya vimos, también para exaltarlos, imitarlos y desearlos, trabajando para algún día poder estar ahí, como en el caso de varios Otaku.

Después de todo, si la racionalidad económica, política y tecnológica gestada en Occidente ha alcanzado sobre todo a los países de Extremo Oriente como Corea del Sur, China y sobre todo Japón, vale preguntarse: ¿por qué continúa firme la dicotomía Orien-

te-Occidente si esta racionalidad occidental ya no se irradia en una forma simple de un centro geográfico o de un centro cultural discreto? Es por esto que, a este punto de la historia los conceptos dicotomizados no deberían pensarse como si estuvieran grabados en piedra.

Entre los otaku se reproduce una esencialización y reducción del otro a estereotipos, pero más que nada con fines de consumo de la otredad, demostrándonos una de las formas en las que se configura la identidad bajo ciertas condiciones de existencia. Los otaku consumen y reproducen estereotipos sobre Japón de manera activa en su cotidianidad, demostrándolo como ya vimos, en lo que dicen sobre Japón, pero también en lo que hacen, y esa es una característica particular de los otaku de Chihuahua. Para la gran mayoría de ellos y ellas, Japón se erige como la nación ideal con ciudadanos modelo, mientras México representa a los países atrasados y a los ciudadanos perfectibles. Bajo esta postura se fomenta la idea del desarrollo y el subdesarrollo como condiciones lógicas o naturales en la conformación de un país, postura que, además, nos permite comprender que ideológicamente la cultura otaku es un movimiento de jóvenes reaccionario y no una cultura juvenil contestataria o ajena a la ideología hegemónica, como habíamos estado acostumbrados a pensar las culturas de los jóvenes o los grupos juveniles en los estudios sociales.

Referencias bibliográficas

- Clifford, J. (1995). Dilemas de la cultura. Antropología, literatura y arte en la perspectiva posmoderna. España: Gedisa.
- Franco, Ti. (2012). ¿Qué papel juegan los estereotipos en el aprendizaje del español como lengua y cultura extranjera? Francia: HAL.
- Geertz, C. (1989). El antropólogo como autor. España: Paidós.
- Martí, B. (2007). Orientalismo, japonismo y occidentalismo: Nitobe Inazo y el Bushido, Boletín de la Asociación Española de Orientalistas XLIII, Universidad Autónoma de Madrid, 329-343. ISSN: 0571-3692.

Morikawa, K. (2004). Learning form Akihabara: The birth of a personapolis. s/n, 123-125. Recuperado de: <https://e-pub.uniweimar.de/opus4/files/1316/morikawa.pdf>.

Nevárez, A. y Carrillo, V. (2016). "Los Otakus del Norte. Acercamiento etnográfico al anime y manga en la ciudad de Chihuahua. ENAH – Chihuahua. Tesis de licenciatura.

Nye, J. (2004). Soft Power: The means to success in world politics. Estados Unidos: PublicAffairs.

Morales, D. (2012). Poder suave en relaciones internacionales: entre propagandistas, estrategias, críticos y escépticos. Contextualizaciones Latinoamericanas, (7), 1-16. Recuperado de: http://www.contextualizacioneslatinoamericanas.com.mx/pdf/Podersuave-enrelacionesinternacionalesentrepropagandistas,estrategas,-cr%C3%ADticosyesc%C3%A9pticos._7.pdf.

Said, E. (2008). Orientalismo. España: Alianza.