

Instituciones *Otakus* en Guadalajara

Dassaev García Huerta*

Resumen

Al asistir a una convención de cómics lo primero que llama la atención es la gran cantidad de jóvenes que se reúnen en ella para adquirir algún producto relacionado con las historietas y dibujos animados japoneses, a ellos les llaman *otakus* y son aficionados al *manga*, *anime*, *cosplay* y otras manifestaciones culturales populares japonesas. Este trabajo describe y analiza, desde un punto de vista social algunas instituciones formales e informales que agrupan a los *otakus* en Guadalajara, entre ellas se pueden resaltar las convenciones de cómics, el *cosplay*, los cafés *maids*, los *fanzines*, los *fansubs* y los *fandubs*.

El *otaku* tapatío

La palabra *otaku* se utiliza para designar, específicamente, a los aficionados del *anime* o animación japonesa, independientemente si su afición sea un *hobbie* o una obsesión. Sin embargo, a diferencia de Japón, los *otakus* en el resto del mundo, incluyendo Guadalajara, extienden su afición más allá del *manga* (historietas japonesas) y el

*Licenciado en antropología por la Universidad de Guadalajara dassaev@mail.com

anime (dibujos animados nipones), adentrándose en la cultura japonesa misma; interesándose en su gastronomía, historia, idioma, costumbres, música, entre otras cosas. Además, mientras que en Japón son considerados como antisociales y reclusos, su contraparte occidental es bastante sociable, buscan a aquellos que comparten sus gustos y forman una verdadera comunidad.

Al igual que en Japón, en Guadalajara el término *otaku* no está concretamente definido y cada persona puede tener una visión diferente de lo que es un *otaku* y qué convierte a alguien en uno, pero son dos las concepciones principales que se tienen de ellos en la ciudad de Guadalajara. La primera, y la más común entre la gente, es la que dice que un *otaku* es alguien que ve y/o lee *manga-anime*, es decir, la pura afición o gusto por los cómics o las series animadas japonesas es lo que convierte a alguien en *otaku*. La segunda, y la más popular entre los fanáticos y aficionados del *manga-anime*, describe al *otaku* como una persona a la que no sólo le gustan estos elementos culturales, sino que también le gustan los videojuegos, la música japonesa, compra mercancía relacionada con el *manga-anime*, le gusta hacer *cosplay* y se interesa por la cultura japonesa en general.

No todos los aficionados al *manga-anime* son o se consideran *otakus*, y muchas veces no les agrada que les digan así, debido principalmente a las connotaciones negativas que encierra el término. Muchos son sólo eso, aficionados, gente a la que le agrada ese estilo de animación, ya sea por la historia, la temática o lo artístico; cosa que realmente no difiere mucho del gusto por otro tipo de series televisivas (infantil, policiacas, misterio, terror, etcétera); pero que

generalmente no sienten la misma afición hacia los demás elementos que caracterizan al *otaku* (interés por la cultura japonesa).

Hay personas, entre los mismos aficionados, que consideran que para ser un *otaku* su fanatismo debe encontrarse a un mayor nivel, casi obsesivo, con un mayor conocimiento sobre la cultura japonesa y el *manga-anime*. Para ser un verdadero *otaku* se tiene que ser como cualquier otra persona que le interesa un *hobbie*, dedicarle varias horas del día a la afición, adquirir artículos relacionados con él, buscar lugares en donde se puedan conseguir o intercambiar cosas relacionadas y sobre todo manejar grandes cantidades de información pertinente y actual sobre el *manga-anime*.

Para otros, un *otaku* es una persona rara o antisocial que pone sus necesidades después de lo que es el *anime* y consideran un insulto ser llamado como tal. Este tipo de aficionados no se definen como *otakus*, pero aun así comparten esa pasión.

Los que son sólo aficionados suelen limitarse, en su mayoría, a lo anterior; pero también hay algunos a quienes les gusta hacer *cosplay*, y a veces se hacen llamar *cosplayers*; a otros les gusta la música japonesa y/o coreana y forman grupos de baile (grupos de *J-Music*¹ o *K-Music*²). Todo esto se encuentra relacionado y pertenece a la cultura *otaku* tapatía, pero aún así, no se definen como tales. En Guadalajara existe otro término, además de *otaku*, para designar a los aficionados del *manga-anime*: “friki”³.

1. J-Music (*Japanese music*). Nombre genérico de las producciones musicales hechas en Japón por japoneses.

2. K-Music (*Korean music*). Nombre genérico de las producciones musicales coreanas.

3. El término “friki” también es utilizado como un adjetivo para denotar fanatismo.

Al igual que el mismo concepto de *otaku*, “friki” también es difícil de conceptualizar. Para algunas personas, “friki” (adaptación de la palabra inglesa “*freak*”, que significa “fenómeno”) tiene el mismo significado que *otaku*, en cuanto se es un fanático u obseso, pero en el caso de “friki”, este fanatismo se limita a temas como: el *manga-anime*, cómics, ciencia-ficción, informática, videojuegos, fantasía, entre otros similares que se encuentran relacionados con la cultura popular.

El término “friki” se utiliza generalmente para designar a los fanáticos del *manga-anime*. Es incluso usado por los mismos miembros de esta subcultura al grado de definirse como tales, como “frikis”. Sin embargo, advierten una diferencia entre este concepto y el de *otaku*, pues para ellos no son la misma cosa.

La diferencia entre ambas connotaciones radica en lo siguiente:

- Un *otaku*, además de ser fanático al *manga* y/o al *anime*, muestra un interés profundo por la cultura japonesa, el *cosplay*, la música oriental, etcétera.
- Un “friki”, por otro lado, es alguien con un nivel de fanatismo menor, para quien ver *anime* o leer *manga* es un *hobbie*. Éste no posee la misma pasión que el *otaku* por el *manga-anime* y los demás elementos que lo caracterizan.

Esta es la concepción más común de “friki”, y así como hay personas a las que les gusta más llamarse *otakus*, en ocasiones hasta el grado de sentirse orgulloso por ello, algunos sólo prefieren considerarse “frikis”. Algunas de las instituciones sociales *otakus* más representativas son: las convenciones de *manga-anime*, los cafés *maid*, los *fanzines*, el *fansub* y *fanduby* el *cosplay*.

Las convenciones de *anime*

Es el nombre que reciben los eventos dedicados a los aficionados y/o fanáticos, no sólo al *manga-anime*, sino también a la ciencia ficción y los cómics. Originalmente estas convenciones estaban enfocadas a los fans de los cómics y la ciencia ficción, pero con el paso del tiempo se fueron añadiendo otros géneros como los videojuegos, TCG (*trading cardgames*⁴), actores del doblaje de voz, etc.

Las principales convenciones a nivel mundial son la Comic-Con de San Diego en los Estados Unidos (se realiza desde 1970), la Comiket de Tokio, en Japón (se lleva a cabo desde 1975), la Angoulême International Comic Festival de París, Francia (se efectúa desde 1974), y la Lucca Comics and Games, en Lucca, Italia (se desarrolla desde 1966).

A las convenciones asiste una gran cantidad de fanáticos del *anime*, entre más prestigio tiene la convención, más gente es la que acude a ella. En estos eventos se establecen para la ocasión, locales temporales o pabellones pertenecientes a tiendas o establecimientos de distintas partes de la ciudad, para vender los productos que poseen.

Se llevan a cabo distintas actividades, karaoke, concursos de dibujo, exposiciones, conciertos y, uno de los eventos principales, el concurso de *cosplay*. En él se premia o premian al o a las personas con los disfraces mejor elaborados y con la mejor interpretación del personaje al cual representan. Los ganadores son escogidos, en la mayoría de los casos, de manera “semidemocrática” (cantidad y volumen de gritos y aplausos) por el público asistente.

4. Juegos de cartas intercambiables. También son llamados CCG (collectible card game), juegos de cartas coleccionables. Son juegos de cartas de estrategia como Yu-Gi-Oh, Magic: The Gathering, Mitos y Leyendas, entre otros.

Las convenciones de *anime* (eventos enfocados con una gran presencia del género del *manga-anime*) son reuniones o eventos que, generalmente, tienen como objetivo la promoción del *anime* y del *manga* y la cultura japonesa en general. Tienen una gran variedad de actividades como exposiciones, proyecciones, concursos, conferencias y otros eventos, además no faltan los *stands* o puestos comerciales donde se venden infinidad de mercancías relacionadas con el *manga-anime*. Se pueden encontrar desde llaveros, hasta mochilas y morrales, pasando por figuras de resina o plástico, peluches, playeras, botones o pines y un extensísimo etcétera.

Balderrama y Pérez apuntan que en una convención enfocada principalmente al *manga-anime* y/o a la cultura japonesa se pueden encontrar:

Actividades para el público asistente como proyecciones de películas o capítulos de series de *anime*, juegos de mesa variados, torneos de videojuegos que incluyen una serie de consolas y pantallas, actividades en tarima como: foros sobre música japonesa, caligrafía japonesa o sobre los actores de doblaje de las series de *anime*, talleres sobre origami, demostraciones de comida japonesa, concursos variados de karaoke, *cosplay*, coreografías. Mientras transcurren las actividades es usual que el espacio esté ambientado con música en japonés o de *openings* y *endings*⁵ de *anime* (Balderrama y Pérez, 2009, p. 34).

La primera convención oficial de cómics en México fue la Conque (Convención Quetzalcóatl) se llevó a cabo el 26 de julio de 1994 en el Poliforum Cultural Siqueiros del Distrito Federal. A partir de ese año y debido al éxito alcanzado, empezó a darse en forma continua

5. Los *openings* y *endings* son las canciones que acompañan el inicio y el final de las series de *anime*.

cada año. Este evento lograría ocho años consecutivos de presencia en el medio hasta que cerró sus puertas en 2001.

El año siguiente, se llevó a cabo otro evento similar en el hotel Flamingo's Plaza (también en el D. F.) recibió el nombre de MECyF (México Ciencia Ficción y Fantasía). Este evento se realizó durante cinco años consecutivos, cerrando en el año de 1998.

Al año siguiente de la desaparición del MECyF(1999) aparece otra convención de cómics y *manga* llamada La Mole. Lizardi nos comenta sobre esta convención:



El espacio del evento se dividía ahí en tres partes: un área de Stands inicial y otra central, una pequeña área de proyecciones y un espacio destinado para las conferencias. Lo más difícil para los asistentes era el acceso de la primera parte de la convención hacia la parte de la duela del Juan de la Barrera, que era donde se concentraban la mayor cantidad de expositores y el área de proyecciones. (Lizardi, 2011, s.p.).

Actualmente, esta convención continúa realizándose en la Expo Reforma CANACO en el D.F.

Para el año 2001, surgiría la Expo-TNT, la cual se ha realizado desde sus inicios en el Centro de Convenciones de Tlatelolco. Hay dos eventos al año y uno más, especial, en el que se realiza el concurso selectivo para el WorldCosplay Summit.

También se han realizado y continúan realizándose, convenciones en las ciudades grandes de la república como Guadalajara, Monterrey, Veracruz, Puebla, Aguascalientes, Mérida, etcétera.

En la ciudad de Guadalajara se han efectuado convenciones desde mediados de los noventa. La primera convención organizada en Guadalajara fue la Comictlán, la cual se llevó a cabo en septiembre de 1996. El segundo evento fue Expo-Mono, realizada en la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad de Guadalajara alrededor del mes de mayo de 1997. La que le siguió fue, de nueva cuenta, otra Comictlán, también en 1997. Después estuvo la primera Mangatron, en marzo de 1998 en el salón Nápoli. De ahí se desplegaron varias mini exposiciones en Plaza Amistad haciéndose una, como tradición, cada tres o cuatro meses.

Debido al gran éxito que estaba teniendo el *manga-anime* en Guadalajara los comerciantes de la ciudad intentaron hacer una expo independiente, resultando un fracaso total, pues no asistió nadie debido a que la entrada era muy cara y se presentaron solo expositores de Guadalajara; trayendo como consecuencia la cancelación de la misma.

En 1998, Comictlán se convirtió en un evento más reconocido y establecido. Implantando ya concursos de disfraces (lo cual llamó y sigue llamando la atención hasta la fecha) y más mercancías, conferencias e invitados especiales, a ésta le siguió la segunda edición de Mangatron, en marzo de 1999.

En mayo del 2000 llegó con varios imprevistos Animatron, la cual quiso enfocarse más a los videojuegos, pero resultó ser lo mismo que Mangatron y Comictlán, en esencia.

Expo Kimera fue realizada en abril de 2000 con una muy buena aceptación, a pesar de que no se le dio mucha publicidad y se realizó en el Centro Cultural El Refugio en Tlaquepaque, Jalisco. Tuvo muy pocos expositores, pero era compensado por la locación al igual que las conferencias que se impartieron, los invitados especiales que tuvieron y el concurso de disfraces realizado en el cineforo de dicho centro.

Una de las convenciones más famosas de Guadalajara es la Concomics Tour. No sólo se presenta en Guadalajara, sino también en otras ciudades como Puerto Vallarta, Acapulco, Morelia y Aguascalientes. La Concomics no es sólo un evento para los fanáticos jóvenes. También se ofrece un espacio a gente de mayor edad, a los padres que llevan a sus hijos. Concomics ha contado con invitados de la saga de Star Wars. Tuvieron la presencia de Dave Prowse (DarthVader), Jeremy Bulloch (Boba Fett) y Peter Mayhew (Chewbacca); así como actores de doblaje de series de televisión de los años setenta y ochenta del siglo pasado.

Este evento posee otras dos versiones: Concomics Artist y Concomics Music. La primera consiste en un pabellón donde se invita a expertos o profesionales del medio, de los cómics y del diseño gráfico para presentar su trabajo y relatar sus experiencias. Tienen un foro para aquellos a los que les gusta el cómic y les gusta dibujar. También se invita a algunas universidades para que den a conocer las carreras de animación, de 3D y de diseño gráfico; donde hablan de la experiencia que ellos pueden ofrecer por medio de pabellones o *stands*.

Concomics Music es en esencia un concierto. Tiene un foro para las bandas y los solistas. También tienen un espacio para el *K-Pop* y el *J-Pop* en el que muchos grupos de chicos y chicas se reúnen

para ensayar coreografías, presentarlas al público y concursar por un premio a la mejor coreografía de baile.

En esta versión de la Concomics invitan a personajes del ámbito musical que los acompañan durante todo el tour. Bandas de varias partes de la república, compositores, cantantes de doblaje, no sólo del medio del *anime* sino también de películas de Disney y otros.

Por lo general, en los eventos o convenciones llevados a cabo en Guadalajara se organizan, dentro de los mismos: concursos de *cosplay*, de doblaje, de cartas, de videojuegos, etcétera; venta de productos en *stands* como *fanzines* y revistas de *manga*, películas y series de *anime*, CD y DVD de música japonesa, figuras de plástico o resina, camisetas, pines y afiches, posters, fotografías, entre otras cosas. Además dan conferencias sobre una multitud de temas, proyecciones de series y/o películas y presentaciones de bandas musicales, cantantes y coreografías de baile.

Los aficionados que asisten a las convenciones suelen hacerlo por una gran cantidad de razones relacionadas con las actividades y shows que se llevan a cabo en ellas, así como por los stands y la mercancía que le pueden ofrecer, así como para encontrarse con los amigos que no suelen ver mucho por una u otra razón, y aprovechan el evento para reunirse.

Después de tantos años, los organizadores de las convenciones ya saben perfectamente lo que los aficionados y fanáticos del *manga-anime* buscan en estos eventos, que es aquello que disfrutan y les gusta hacer. Es por esto que los fans y los *otakus* siguen asistiendo a ellos, aunque por supuesto cada persona prefiere unas convenciones sobre otras y asiste únicamente a sus favoritas. Pero también hay quienes no se pierden ninguna de las convenciones

que se realizan tanto en Guadalajara como en los demás municipios de la Zona Metropolitana.

Cosplay

La palabra *cosplay* viene del inglés *costumeplay*, y es el nombre que se le da al disfraz de algún personaje (real o inspirado) de un *manga*, *anime*, película, libro, cómic o videojuego e intentar interpretarlo en la medida de lo posible.

Según una de las versiones más difundida sobre el origen del *cosplay*, éste surge a partir de la primera Worldcon de Nueva York en 1939, cuando dos personas, de entre 185 asistentes, aparecieron en los primeros trajes de *sci-fi* (ciencia ficción). Uno como un piloto estelar y su acompañante de un personaje de la película *Cosas que vienen*. Ambos fueron creados a partir de los elementos imaginativos de escritores y fans, dándole al evento un matiz totalmente nuevo y original además de llamativo. El éxito de los trajes en ese año provocó que algunos otros asistieran con sus propias creaciones en la siguiente entrega de la convención.

Muchísimas décadas después, el fanatismo del disfraz ha venido a representar a un gran sector de la audiencia recurrente. Artistas, autores y fanáticos por centenares, se presentan usando disfraces.

Durante muchos años este fanatismo por disfrazarse fue encasillado como propio de las convenciones de ciencia ficción y fantasía, principalmente en Norteamérica.

Nobuyuki Takahashi acuñó el término *cosplay* como una contracción de las palabras del idioma inglés *costume* y *play* (juego de dis-

fraces). Inspirado en la mascarada de la Worldcon realizada en 1984 en Los Ángeles, California. Escribió reseñas sobre la convención en las revistas japonesas dedicadas al género de la ciencia ficción, lo cual provocó que despegara el movimiento japonés del *cosplay*.

La idea se arraigó en la mente de los lectores japoneses quienes la adaptaron a su modo, vistiéndose, en un primer lugar, de sus personajes favoritos de *anime* y *manga*; para posteriormente incluir en su repertorio de disfraces los géneros del cómic, *sci-fi*, películas y videojuegos.

Al *cosplay* se le diferencia de otro tipo de disfraces en que en el *cosplay*, el disfraz está enfocado a personajes preexistentes y la persona que porta el traje, además de haber cuidado los pormenores de los accesorios, trata de actuar, en una especie de representación teatral, como el héroe, villano o lo que sea que haya escogido con la mayor exactitud posible.

En la actualidad, el *cosplay* se ha consolidado de tal manera que forma parte inherente de las convenciones y, en muchos casos, se ha convertido en el evento principal. Es un fenómeno que ha crecido enormemente y cada vez es más común ver en las convenciones a personas disfrazadas.

Este fenómeno se ha popularizado a tal grado que se organizan eventos exclusivos, ya sin haber convención de cómic de por medio.

El *cosplay* se ha convertido en una práctica cotidiana en los países que cuentan con eventos sobre el cómic, el *anime*, la ciencia-ficción y los videojuegos, y debido al éxito, se organizan eventos y concursos internacionales, entre los que se encuentran, por ejemplo el Word Cosplay Summit, que tiene como sede Nagoya, Japón, el cual es organizado por la cadena de televisión TV-Aichi, y se celebra desde el año

2003. Actualmente, aparte de Japón, participan diversos países como Australia, Brasil, China, Dinamarca, Alemania, Finlandia, Francia, Italia, Corea, México, Singapur, Tailandia, España y Estados Unidos, para dar cuenta de la relevancia mundial que tiene este evento. Por otra parte, el evento más importante que tiene lugar en América, es el YamatoCosplay Cup, que se desarrolla en Brasil.

Brasil cuenta con miles de profesionales que se reúnen en eventos de cosplay dedicados a esta práctica, en las salas de chat, foros y comunidades virtuales. Sao Paulo, Río de Janeiro, Curitiba, Brasilia, Fortaleza, entre otras ciudades, hacen grandes eventos celebrando concursos de quién tiene el mejor cosplay, la mejor fantasía y la mejor interpretación. El mejor de ellos es elegido para representar al país en el WorldCosplay Summit (WCS) en Japón (Amaral y Duarte, 2008, p.12).

Aquellos que realizan la práctica del *cosplay* son conocidos como *cosplayers*. No todos los aficionados del *manga-anime* hacen *cosplay*, aunque uno de los requisitos para ser considerado un *otaku* es la realización de esta práctica. Sin embargo hay quienes afirman que el hacer *cosplay* no los convierte en uno necesariamente.

Generalmente los *cosplayers* fabrican su propio traje, o al menos lo diseñan, planeando detalladamente las partes del mismo, los materiales y telas, el peinado, el maquillaje, los accesorios y complementos. Tratan de imitar a los personajes lo más perfectamente posible estudiando su fisonomía, así como sus rasgos y comportamiento para poder llevar a cabo una escena, donde actúan, mencionando frases y teniendo actitudes como dichos personajes; logrando, dependiendo de la calidad del *cosplay*, un gran parecido con ellos.

Pueden llegar a emplear bastante tiempo, esfuerzo e increíbles sumas de dinero en la elaboración de su disfraz. Dependiendo de lo detallado del disfraz, los materiales o la mano de obra, el precio puede variar desde pocos pesos hasta más de \$3,000.

Los fanáticos y aficionados del *manga-anime* pueden fabricar su propio disfraz o mandarlo a hacer con alguna costurera o sastre, existiendo, incluso, personas que se dedican a la fabricación de *cosplays*.

También pueden realizarlo con una combinación de las anteriores en la que pueden hacer partes ellos mismos, incluyendo accesorios y las partes que no pueden hacer o si les resultan muy difíciles, las mandan a hacer por encargo o inclusive pueden comprar prendas o accesorios ya hechos.

Sin embargo, hay fanáticos del *cosplay* que consideran que un verdadero *cosplayer* es aquel que realiza su propio disfraz y no lo manda elaborar con alguien más.

Uno de los elementos principales de los *cosplays* es la peluca; ya que muchos de los personajes del *manga-anime* y los videojuegos poseen estilos y colores variados. En ocasiones, la peluca es el elemento más caro del *cosplay*, pues su precio puede variar de \$200 a \$800 pesos. También compiten con el precio de las pelucas, los lentes de contacto con diseños especiales, pues también los ojos de los personajes en el *manga-anime* pueden tener colores y diseños muy llamativos.

Muchos *cosplayers* tratan de economizar en su disfraz en la medida de lo posible, pues incluso elaborarlo uno mismo puede seguir siendo caro. Un gran *cosplay* no se basa únicamente en lo detallado del atuendo. Muchas veces también es importante que el *cosplayer* tenga un parecido físico con el personaje que interpreta. Quienes

hacen *cosplay* no se disfrazan únicamente para ganar concursos de disfraces y mostrar su capacidad en la elaboración de éstos. También lo hacen por gusto o diversión. Consideran que es divertido fingir ser otro y emular la personalidad y características de los personajes del *manga-anime*.

Las razones por la que los *cosplayers* escogen al personaje del que se van a disfrazar, varían tanto como las que tienen para hacer *cosplay*. La mayoría lo escogen con base en el atuendo del personaje, es decir, seleccionan el personaje porque les llama la atención y les gusta su vestimenta.

El *cosplay* es considerado generalmente como una afición más dentro del universo cultural *otaku*. Sin embargo, existen los casos en los que éste puede ser considerado como un estilo de vida para ciertas personas.

Cafés *maids*

Los cafés *maids* o cafés de sirvientas, son restaurantes temáticos donde las meseras van elegantemente vestidas con trajes de servidumbre francesa, están estrechamente relacionados con el *anime* y por ello son frecuentados por miembros de la cultura *otaku* japonesa.

Existen dos cafés *maid* en Guadalajara. El primero responde al nombre de Shiroitsuki Cosplay Café; y el segundo se conoce como TanoshiiNeko. Ambos espacios son una especie de combinación entre una fuente de sodas, cafetería y restaurante, enfocados en la temática del *manga-anime* y la cultura japonesa y dirigido especialmente a los fanáticos de los mismos.

El Shiroitsuki es un establecimiento hecho “por fans para fans”, se erigió teniendo en mente los elementos de la clientela a la que estaban enfocados, es decir, fans del *manga-anime* y la cultura japonesa.

El local está inspirado en los *maid* café japoneses, pero a diferencia de éstos, el *cosplay* café (café de *cosplay*) tiene tanto hombres como mujeres atendiendo con distintos tipos de *cosplays*, no sólo el traje de sirvienta o *maid*.

Este café posee, además, días dedicados a un determinado *anime*, *manga*, videojuego, película, etcétera, generalmente una vez al mes. La decoración, (los disfraces del *staff* y a veces de la clientela) y las actividades corren de acuerdo a ello.

El menú de este establecimiento fue diseñado para atraer la atención de los miembros de la cultura *otaku* utilizando nombres que hacen alusión a series animadas japonesas y algunos de sus personajes, como es el caso de las malteadas Mokona y Rozen Maiden o la Panacota Sebastian, así como platillos japoneses que se han vuelto muy populares debido a su aparición en los *animes* y que suelen ser la comida predilecta de alguno de sus personajes principales.

Entre las bebidas que venden hay: cafés, *lattes*, refrescos, calpico y una gran variedad de malteadas (creaciones originales de los miembros del *staff* del café); venden platillos japoneses como sushi, ramen, takoyaki, onigiri, pan de curry, etcétera; y postres como pasteles, *pays* y panacotas. También cuentan con una pequeña tienda de recuerdos donde venden artículos como figuras, pines, peluches, etcétera, que en su mayoría son manualidades creadas por gente de la misma ciudad con la intención de apoyar proyectos personales de la cafetería.

Este establecimiento está dividido en cinco secciones o áreas ambientadas y/o equipadas con elementos que son del agrado de la clientela *otaku*.

Está el área de *anime*, la cual cuenta con un televisor donde se proyectan, además de episodios de las series de *anime*, películas y videos musicales de *J-Pop*, *K-Pop* y *AMV's*⁶ (Anime Music Video). La segunda es el área *gamer* o de videojuegos la cual cuenta con dos televisores donde los clientes pueden llevar sus consolas de videojuegos para conectarlas y jugar con ellas en el café.

Posee también una sección con una biblioteca de *manga*; una repisa con varios títulos de estos cómics japoneses, así como una colección de *fanzines* y revistas para que los clientes puedan leerlos en el local de forma gratuita. Las revistas pueden tomarse y leerse, pero para poder leer los *manga* se debe entregar una credencial en prenda, la cual regresan a los clientes al devolverlo.

La cuarta área no cuenta con una actividad específica pero está ambientada con el tema del *cosplay*. Las paredes se encuentran decoradas con fotografías de *cosplayers* y accesorios que fueron usados en *cosplays*, como espadas.

La última sección es la más grande del Shiroitsuki Cosplay Café, y la primera que uno pisa al entrar a este establecimiento. Cuenta con un escenario donde los clientes pueden subir a cantar con el karaoke y se realizan otras actividades como los concursos de *cosplay* entre los asistentes a los eventos del café. También tiene una pan-

6. Son videos musicales que consisten en varias escenas de una o más series o películas de anime ambientadas para una canción en particular. En su mayoría son videos de música que no han sido lanzados oficialmente por los músicos, si no que han sido composiciones creadas por fans, tomando escenas de las series y sincronizándolas con la canción.

talla donde proyectan películas, AMV's, incluso videos humorísticos que pueden escoger tanto los miembros del *staff* como los clientes.

La segunda cafetería, el Tanoshii Neko es esencialmente lo mismo, tiene casi los mismos espacios. Tiene su sección dedicada a la proyección de series de *anime*, de AMV's y videos musicales de *J-Pop* y *K-Pop*, un área de videojuegos, un área de karaoke y un espacio donde los fanáticos del *K-Pop* pueden ensayar sus coreografías. Sin embargo, la diferencia principal con respecto del Shiroitsuki es que el TanoshiiNeko tiene una mayor variedad de platillos japoneses.

Fanzines

Los *fanzines* son publicaciones no profesionales temáticas (de un fenómeno cultural particular), en este caso de *manga-anime* y la cultura otaku, hechas por y para aficionados (fans). *Fanzine* es una contracción de las palabras en inglés fan's magazine (revista de fanáticos). Como su nombre lo indica, son revistas hechas por fans y para fans. En estas producciones se habla de todo lo relacionado con el universo *otaku*, y que interesa al fanático del *manga-anime* y la cultura japonesa, como por ejemplo, las reseñas y críticas de series de *anime*, información sobre nuevas series que salieron al aire en Japón, artículos sobre este país y su cultura (gastronomía, lugares turísticos y de interés, etcétera). Versan sobre grupos musicales y cantantes japoneses en boga, sobre *cosplay* y convenciones (tanto a nivel local, como internacional), entre otras cosas.

Las editoriales mexicanas comenzaron a interesarse en los productos venidos de Oriente cuando se percataron del gran éxito que tenían en las series japonesas en la TV. Es en la década de los noven-

ta cuando empiezan a surgir revistas y fanzines especializados en el *manga-anime* y la cultura *otaku*.

Según Álvarez (2007), el primer *fanzine* mexicano, *Anime: Figuras en Movimiento*, surge así:

En estos tiempos otras tiendas más especializadas comenzaron como una llamada Hobby no sé qué, cerca de la torre de Aeroméxico, los cuales se les ocurrió hacer una mini convención sacando sus modelos e invitando a los aficionados a participar con sus dibujos. Así varios llegamos con nuestros trabajos y los pegamos en los pasillos de la micro plaza comercial, algo bien freak y súper amateur, pero qué chido. La gente pasaba extrañaba y veía nuestras madres, a veces volteaba la cabeza y en otras ocasiones sonreía. Platicando entre nosotros mi padre dijo, oigan tienen mucho talento por qué no hacen un comic o revista o algo. Así Enrique Morineau y otros chavos al puro estilo Otaku de Gainax tuvimos la convicción de realizar una revista. Enrique y yo comenzamos a buscar gente para formar la revista y a base de telefonemas y recomendaciones nos contactamos con Rolando Cedillo, Octavio Valdés, Andrés Cantú, José Signoret (esposo de Alma Bouchot, fundadora de Plan B), Fernando y Doris. Hicimos muchas juntas pero seguíamos con el problema de ¿Cómo nosotros, chavos de 15 a 17 años, podíamos juntar el dinero para hacer una revista? Desilusionados seguimos buscando formas de sacar dinero; así buscando más gente que nos ayudara conocimos a Adaliza Zárate, Gaby Maya y Valente Espinoza, asiduos compradores de la tienda La Casa de la Caricatura ubicada cerca del metro Etiopía en la colonia Narvarte, Ciudad de México; el dueño se llamaba David. Este era nuestro rincón de juntas y pláticas eternas del anime. Así comenzó a tener forma esta revista (Álvarez, 2007, s.p.).

Por problemas entre los editores de la revista *Anime: Figuras en Movimiento* se disolvió y de la escisión de los dueños se formaron dos *fanzines*: *Animanga* y *Domo*.

En 1994 la editorial Dos Cuervos lanzó a la venta *Animanga* que no sólo informaba de las novedades del mercado, sino que cubría el campo con análisis del *manga* y *anime*, reseñas de nuevas series, biografías y trabajo creativo propio (historias originales escritas y dibujadas por las editoras). Otros temas tratados se relacionaron con la situación del entretenimiento japonés en México (industria del doblaje, novedades en televisión nacional y presencia de las tiendas locales, entre otras).

La revista *Domo* comenzó en 1994 y hasta el 2001 se publicó mensualmente con la idea de informar al respecto de la animación japonesa que llegaba a México. Esta publicación se distribuía a nivel nacional pero en tiendas de cómics, exclusivamente. Contenía artículos sobre las series del momento, en los que incluso se anticipaba lo que ocurriría en algún episodio, a veces con lujo de detalles (lo que a algunos fans no les agradaba); también contenía reseñas de series que no pisarían el suelo mexicano, así como temas variados como costumbres y modas de Japón, además de tecnología. Esta revista llegó a tener, a finales de la década de los noventa, su propia página de Internet y su foro de discusión.

La primera historieta de estilo japonés hecha totalmente en México, *Los Supercampeones del fútbol*, basado en el *anime* del mismo nombre, fue publicada por Editorial Toukan.

El furor que provocó esta publicación fue la causa de que la editorial decidiera lanzar otro producto con similar estilo, donde se daría espacio a jóvenes creadores y así surgió *Toukan Manga*. Esta revista no tuvo gran éxito, con excepción de la historia de I. Doll, que trataba de una joven cantante perseguida por demonios.

En el año 1997 Edito Poster editó *Tetsuko: La Chica de Acero*, el primer *manga* mexicano. Un cómic de acción, romance, artes marciales y poderes fantásticos el cual se publicó en blanco y negro para tener la esencia del *manga* japonés, lográndose publicar de forma completa en 45 fascículos.

Zúñiga (1999, s. p.) señala que

Sesenta por ciento del trabajo de Tetsuko es de autor, siendo uno de los pocos cómics de este estilo que mantienen una publicación periódica. Las principales razones porque Edito Poster le diera la oportunidad a un joven dibujante y su primer trabajo profesional, fue el gran mercado que podía abarcar (hombres, mujeres y niños, todos de clase media y baja), además de los costos de publicación reducidos considerablemente por ser blanco y negro, y las temáticas manejadas en Tetsuko: acción, romance y aventura.

En la revista Tetsuko, en 1997 empezó a publicarse una sección llamada *Conexión Manga*. Pero ésta se independiza, y en octubre de 1999 inicia formalmente sus publicaciones.

Conexión Manga, ahora editada por Vanguardia Editores, se volvió una revista de tiraje quincenal y en septiembre se convirtió en la primera revista con la temática de *manga-anime* en alcanzar las 200 publicaciones consecutivas.

En la actualidad, *Conexión Manga* es una de las principales revistas sobre *manga-anime* y cultura *otaku* en México. Su contenido cuenta con secciones en las que se dan reseñas de diversas series de anime, así como de series que acaban de ser lanzadas; con lanzamientos, reseñas y comentarios sobre títulos de *manga*; artículos sobre Japón y su cultura; información acerca de los cantantes y ban-

das de música japonesa; artículos relacionados con el mundo de los videojuegos (lanzamientos, reseñas, críticas, etcétera).

En algunos números pueden tener secciones o artículos que hablan sobre personajes importantes de la producción del *manga-anime*; publicaciones de ilustraciones enviadas por los lectores; un espacio donde enseñan técnicas de dibujo del estilo *manga-anime*; crónicas de las convenciones y otros eventos relacionados con el *manga-anime*, cómics y videojuegos, junto con una galería de fotografías del evento y las personas que asistieron, particularmente, invitados especiales y *cosplayers*.

Fansub y fandub

Fansub es una síncopa de las palabras *fansubtitled* (subtitulado de fans o subtitulado por fans). Se refiere a aquellos videos, películas o series de televisión que son traducidas, editadas y distribuidas por y para aficionados, desde su lengua original (japonés, para el caso del *manga* y *anime*), y normalmente sin autorización del autor de la obra o de los propietarios de los derechos de autor.

Por extensión se suele aplicar este término al *fansub* del *manga* y la animación japonesa ya que precisamente son la rama con mayor difusión. Algunos aficionados con conocimientos del idioma japonés comenzaron a producir copias de los *manga* y las series de *anime* con subtítulaje hecho por ellos, y de esta forma cubrir las necesidades de aquellos que no entienden el idioma original.

Las personas que realizan este tipo de subtítulaje reciben el nombre de *fansuber* y su labor de subtítulaje es gratuita. Los *fansubers*

de *manga-anime* siguen, en la medida de lo posible, ciertas reglas implícitas, por ejemplo, el detener toda distribución del material una vez que una compañía ha adquirido los derechos de comercialización de un producto y evitar competir directamente con el producto oficial.

Debido a que una de las motivaciones principales del *fansub* es la de promover el producto, una vez que una compañía adquiere la licencia en su país, se pierde esa justificación y ya no se debe continuar con la labor de traducción y subtítulo, ya que se violarían directamente los derechos de autor.

El *fandub* es el nombre que se da al material audiovisual de películas, series de televisión o canciones al que se le ha realizado un doblaje no profesional, cambiando el idioma original por el propio. *Fandub* es una contracción de la frase en inglés *fandubbed* (doblaje de aficionados o doblado por aficionados), y también es conocido en la lengua española como “fandoblaje”.

Las personas que realizan esta tarea de doblaje son conocidas como *fandubbers*, y también, al igual que los *fansubbers*, lo hacen de manera gratuita. Ellos traducen, adaptan e interpretan el material audiovisual; aunque puede haber quienes nada más traducen, otros que los adaptan y luego, otros que sólo interpretan.

El *fandub* no es exclusivo del género del *manga-anime* o de la cultura japonesa y es aplicado generalmente a temas musicales. En la Ciudad de México y Guadalajara, el *fandub* consiste principalmente en el doblaje de canciones.

“Yo estudié primero japonés, porque me gustaba la cultura japonesa y luego después que empecé a agarrar las canciones [...] de los endings. Me

INVESTIGACIÓN

gustaron las canciones y me la viví más bien investigando de los grupos y de las canciones; muy independientemente de las caricaturas [...] De repente tuve una presentación; yo, en mi caso, de por qué me hice fanduber, fue porque tuve una presentación en mi escuela de música. Yo llegué con mi profesor cantando canciones de anime, yo era chica karaoke, o sea, me presentaba en los karaokes de las convenciones. Y mi profesor me dijo; vamos a cantar frente a público, no “friki”. Y pensé; cómo les voy a presentar las canciones así. Y se me ocurrió; por qué no las hago en español. De hecho las hice en español y hasta después me enteré que existía el fandub y ya fue de ¡Ah, soy fanduber! Y me gustó, porque le das tu toque original, la canción es mas original porque la letra en español es tuya. Haces la canción más tuya y me gustó y ahí me quedé y seguí haciendo más canciones” (García Huerta, 2011).

No todos los trabajos de *fandub* tienen que ver con la música de los *animes*, es decir, de las canciones que aparecen en los *openings* y *endings*. Los *fandubers* también hacen doblaje de canciones de otros artistas que no tienen relación con el *manga-anime*.

El *fanduber* mexicano adapta canciones del japonés al español y la mayoría de los fanáticos prefieren la versión original por lo que critican mucho el trabajo de los *fandubers*. Esta es una de las razones por las que la mayoría de los *fandubers* son “de clóset”, no lo mencionan, y prefieren subir en línea sus proyectos de doblaje (generalmente sólo el audio) a cantarlos en público en los karaokes de las convenciones de *manga-anime* y/o en concursos.

La mayoría de los *fandubers* no son músicos profesionales o expertos en el idioma japonés. El medio del *anime* también cuenta con profesionales del doblaje en México. Muchas series de animación japonesa han sido dobladas al español y han salido al aire por televisión abierta y por cable.

Varios actores de doblaje y cantantes que interpretaron las adaptaciones al español de los *openings* y *endings* de las series que se transmitieron por TV, se convirtieron en una especie de celebridades dentro del medio *otaku* mexicano. Estos actores y cantantes se ganaron el respeto y la admiración de muchos de los fanáticos del *manga-anime*, al ser quienes les dieron voz a los personajes de los *animes* más vistos por la audiencia de la televisión mexicana.

Tanto los cantantes como los actores de doblaje son invitados regulares en los eventos de *manga-anime*, *sci-fi*, cómics y videojuegos. En ellos dan conferencias y pláticas sobre su trabajo, imparten cursos sobre doblaje, cantan para el público las canciones que interpretaron y firman autógrafos para sus fans.

Canciones como *Chala head chala* de la serie *Dragon Ball Z* se acostumbran cantar en los karaokes y son tocadas en las convenciones. Otras canciones de los *animes*, *Digimon*, *Sakura Card Captors*, *Ranma½*, etcétera son de las preferidas de los aficionados mexicanos del *manga-anime*.

Muchas de las versiones latinas de las canciones de estos *animes* son favoritos eternos, en especial por aquellos que pertenecen a la generación que creció con estas series.

Bibliografía

ÁLVAREZ REYNAL, R. (2007), *La historia de las revistas de anime en México Parte I. Revista Exxotic manga*, recuperado de Internet el 19 de octubre de 2011 de: <http://exxoticmanga.blogspot.com/2007/01/la-historia-de-las-revistas-de-anime-en.html>

INVESTIGACIÓN

AMARAL, A. y DUARTE, R. (2008), A subcultura cosplay no orkut: comunicação esociabilidade online e offline, en S.Borelli, J.Freire Filho (Orgs.),São Paulo, *Culturas juvenis no século XXI*, recuperado de Internet el 11 de septiembre de 2011 de: <http://papersadriamaral.wetpaint.com/>

BALDERRAMA GASTELÚ, L. y PÉREZ HERNÁIZ, C. (2009), *La elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno, tesis de sociología*, Caracas, Universidad Católica Andrés Bello, recuperado de internet el 30 de agosto de 2011 de: <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAR5086.pdf>

GARCÍA HUERTA, D. (2011), *Entrevista a Oliver (fanduber)*, el 29 de septiembre de 2011.

LIZARDI, A. (2011), *Cultura, Anime y Convenciones* (parte 3): La capital, México, *World Anime*, recuperado el 2 de octubre de 2011 de: <http://www.worldanime.tv/?p=17049>

ZÚÑIGA, A. (1999), *Manga en México*, recuperado de Internet el 10 de octubre de 2011 de: <http://www.oocities.org/vicm3.geo/mangaen-mexico.html>