

SOCIOLOGIA DE LA IMAGEN

Para este capítulo, quisiera ilustrar con un ejemplo como es que en la sociología de la imagen encontramos claros elementos de utopismo y desigualdad; puesto que las imágenes son hechas para diferentes públicos y éstos generan sus opiniones en base a sus necesidades ya sean particulares o colectivas, siempre en un orden clasista y/o político-espiritual. Es por eso que para entender el significado de una imagen (y en general de cualquier hecho o fenómeno) debemos situarla en su contexto histórico, respecto al cual debemos tener en cuenta lo siguiente: “La experiencia muestra que la estructura de una sociedad en un lugar y momento dados, así como las ideologías prevalecientes, se determinan en gran parte por la manera en como dicha sociedad afronta sus necesidades de orden material.”¹ En el caso del fenómeno kogyarū, “del ideograma kô (de kôsei “nivel de escuela superior”) asociado con la palabra inglesa girl, pronunciada gyaru en japonés”², vemos como se dan tanto la democracia como la marginación social. Pero primero expliquemos de que trata dicho fenómeno.

¹ Carr. pág. 32. Aquí E. H. Carr explica el cambio (o muerte) social sufrido por las pequeñas comunidades europeas feudales económicamente autosuficientes, por el crecimiento de las ciudades y la diversificación y especialización del trabajo. “A lo largo de los siglos fueron apareciendo nuevas concepciones acerca de las relaciones sociales y las obligaciones del hombre en sociedad; al principio, estas nuevas mentalidades coexistieron con las antiguas, pero después acabaron por desalojarlas. Primero apareció la idea nueva y revolucionaria del individuo empresario que sabe hacerse rico en competencia con otros individuos proveyendo servicios útiles a la comunidad. Después se propagó la otra idea, no menos nueva y revolucionaria, de la lealtad para con la nación destinada a sustituir, por una parte, al viejo compromiso para con la comunidad local y, por otra, al viejo acatamiento de una iglesia e imperio universales” (ibidem pág. 33) Esto solo hasta la revolución industrial, que inició las insospechadas capacidades de la producción en serie y el transporte masivo de artículos. Empezó entonces la época de máxima especialización y división laboral, se rompieron las “sofocantes barreras del mercado estrictamente nacional” (ibidem) y apareció por primera vez en la historia una economía mundial única cuyo mercado y operaciones fuera verdaderamente internacional.

² Kinsella en Gomasca pág. 49

El fenómeno kogyarū.

“En la época del boom de las *lyceenes*³ a mediados de los noventa, apareció en las calles de Tokio una moda adolescente singular que concentró la atención de sociólogos, profesores y la clase política. Del campo de juegos a los patios del sabio comportamiento de los colegios, a la provocación de una prostituta en uniforme, las jóvenes japonesas juegan con su imagen, revuelven las pistas y redistribuyen los papeles”⁴ “Como los blue-jeans en Estados Unidos, el uniforme militar es un icono de la cultura japonesa contemporánea, en un principio, los soldados de la armada de tierra y marina imperial quienes encarnaban la imagen del ciudadano uniformado. Después de la guerra, en revancha, el rol fue delegado a los estudiantes⁵. El uniforme es usado después como un símbolo fundamental en esos tiempos que un antisímbolo del sistema político y educativo. Al cabo de esta última aceptación, a partir de los años noventa, el *avant-garde* artístico de la cultura *underground* se apoderó de ese traje como fue el caso de Estados Unidos, los artistas, motociclistas y hipíes se apropiaron de los jeans inclinados por su origen enfocado al trabajo. Después de la guerra, el uniforme escolar en el verano, se le veía de varias maneras y modas, estas, de acuerdo al grupo social al que se pertenecía. En los ochentas, la cultura y los estilos de vestimenta empezaron a estandarizarse. Producciones como *sera-fuku to kikanju*⁶ en 1981 (filme donde unos estudiantes organizan una banda criminal al estilo yakusa -mafia japonesa-) *Yuyake nyan nyan* (petites chattes du crepuscule) en 1985 ó *Maboroshi no futsu shojo* (la pequeña modelo es una ilusión) en 1987 fueron determinantes en el modo y tipo de conducta que seguirían las estudiantes de la época. En la misma década, esta imagen se impuso tanto en la pornografía como en la ciencia-ficción”⁷.

³ Estudiantes del liceo o escuela superior.

⁴ Ibidem pág. 45

⁵ No especifica a que bando se le atribuye tal revancha, aunque podemos deducir que fue idea de la sociedad japonesa. Poniendo en claro que la defensa de su cultura quedaba en manos de sus jóvenes.

⁶ La expresión *sera-fuku* viene de *fuku* “habito” y el anglicismo *sailor* pronunciado *sera* por los japoneses (estos anglicismos deformados son comunes dada la pobreza fonética del idioma japonés)

⁷ Ibidem pág. 46

(...) hacia finales de los ochenta, el número de hombres asistentes a las convenciones de manga amateur se incrementó y los nuevos géneros de manga amateur para chicos empezaron a crecer en importancia en la Comic Market. El género en el cual la mayoría de estos *shojo* manga para hombres caía era el denominado *Lolicom*, una abreviación de Lolita complex, una frase japonesa derivada de la referencia a la novela de Vladimir Nabokov "*Lolita*". Lolita complex es comúnmente utilizado para referirse al tema de la obsesión sexual con las pre-púberes, la cual se volvió particularmente fuerte en la cultura japonesa durante los ochentas y noventas. El manga Lolicon usualmente presenta una joven heroína "añorada" o "afeminada"⁸ con grandes ojos y un infantil, pero voluptuoso cuerpo, gustosamente vestidas en un revelador conjunto o armadura. La actitud expresada hacia el género en la mayoría del manga lolicon amateur es completamente diferente a la expresada por los fans masculinos del manga de niñas, incluyendo historias de amor gay y parodias.

Los temas del manga Lolicon, escritos por y para hombres, expresan una compleja fijación con jóvenes mujeres, o tal vez con jovencitas (*shojo*). Las pequeñas heroínas del manga Lolicon simultáneamente reflejan una preocupación por el incremento de poder y posición de las jóvenes en la sociedad, tan bien como un reactivo al deseo de ver a estas jovencitas infantilizadas, desvestidas y subordinadas. A pesar de lo inapropiado de su actitud pasada de moda, muchos jóvenes aun no han aceptado la posibilidad de un nuevo rol, abarcando mayor autonomía para la mujer, en la sociedad japonesa. Estos hombres, confundidos por su inhabilidad de relacionarse asertivamente e insubordinarse ante la joven mujer contemporánea, fantasean sobre estas inalcanzables chicas en sus mangas de chicas Lolicon para hombres.⁹

Ejemplos de este tipo son: *Dirty Pair* de Haruka Takashiho, *Silent Mobius* de Kia Asamiya, *Galaxy Fraulein Yuna*, las series de juegos de video como *KOF*, *Dead or Alive* ó *Street Fighter*, (empero, todas estas son de autores consagrados, mas no amateur, debido a que en América son poco distribuidos mangas y series en general que no pertenezcan a un "stream" comercial sólido) o las múltiples parodias de *Sailor Moon* (imagen 1) Kinsella enfatiza en otro tipo de jóvenes que encuentran en las parodias un complemento existencial:

⁸ Kinsella usa el término inglés *girlish*.

⁹ Kinsella pág. 122

Para otros jóvenes, el infantilizado objeto femenino de deseo mantiene muy cercana su cruzada para convertirse en un aspecto de su imagen personal y sentido de sexualidad. Un subgénero del manga Lolicon cuenta la historia de que debe ser descrito como la “lolitación” de los jóvenes. Este manga Lolicon presentado enteramente femenino, lindas figuras lolitescas de las cuales brota un pene para revelar su masculinidad oculta.¹⁰ (imagen 2)

A principios de los noventa, la atención de los medios se enfocó en el surgimiento de una nueva industria de sexo fundada en la imagen de “la estudiante”. Se dio la ocasión de revelar la existencia de las *Boruseraten* (*boutiques* “*Bloomer sailor*”¹¹) pequeñas revistas especialmente dirigidas a un público masculino, con la particularidad de vender



Imagen 1 Manga de tipo Lolicon, parodia de Sailor Moon. (autor desconocido)

¹⁰ Robertson, Jennifer 1998 *Tokarasuka: sexual politics and popular culture in modern Japan*, London: University of California Press. Pág. 201-204. Citado por Kinsella pág. 122

¹¹ El termino *bloomer* se refiere por contexto a las ropas que las adolescentes usan en gimnasia.

accesorios y efectos personales de las estudiantes, como pueden ser los uniformes, ropa interior, alhajas o adornos de cabello y hasta saliva en probetas.

Los sociólogos y actores culturales opinan que este movimiento de las *lycéenes* es similar al de los jóvenes de finales de los años 60s. Lo asocian a una nueva fuerza social que se opone a la homogenización y la institucionalización.

El ejemplo de las *lyceenes* nos muestra un movimiento cultural que se refleja en su imagen. Esta imagen se ha convertido en el propulsor de uno de los fenómenos culturales con mayor y más rápida distribución en los últimos años; me refiero al de los llamados Otakus.¹²



Imagen 2 Ejemplos de este caso de doujinshi, ambos parodias eróticas de series conocidas tanto en oriente como en occidente (autores desconocidos)

¹² En japonés el término Otaku se forma de dos significados principales que existían en la lengua antes de la aparición del fenómeno en si. La primera corresponde a la lectura de los caracteres japoneses utilizados para designar la vivienda, el lugar donde se vive. La segunda significación de la palabra viene de una extensión del primer sentido. Es una visión impersonal y demasiado distante que los japoneses utilizan cuando tiene necesidad de dirigirse a alguien sin desear profundizar en la relación

El surgimiento del “homo virtuens”

Uno de los motivos que captaron mi interés en el tema de la bidimensionalidad fue precisamente el de la cultura Otaku, y más específicamente el caso de los que son denominados como *nijikon*. Nijikon significa, en japonés, “complejo de dos dimensiones”, se refiere a aquellas personas que se muestran más preocupadas e interesadas por personajes o eventos que ocurren en un mundo de ficción o fantasía, que por las personas o situaciones reales.

Originalmente el termino Otaku (de origen japonés) era usado como un gentilicio para referirse a una persona de la manera que nosotros en español decimos “buenos días” o preguntamos “¿Cómo estás?” En junio de 1983, el ensayista Akio Nakamori escribió una columna para la revista *Manga burikko* (revista dedicada al manga porno, del tipo lolita complex, dirigida a un publico joven) titulada “Otaku no kenkkyu” o “estudios acerca de Otakus”, en la cual hacia un análisis de los asistentes a la convención *Komiketto*, ese mismo año. La descripción que de éstos hizo le pareció no tener relación con el estereotipo que comúnmente se tiene de los “fans” o lo que comúnmente en América se conoce como “nerds”, el tipo de personas que se espera encontrar en este tipo de eventos, así que decidió denominar a este nuevo tipo de fans con el termino Otaku.

El termino había pasado inadvertido hasta que los medios lo usaron, al referirse al caso de Tsutomu Miyazaki: A finales de la década de los ochenta, la comunidad de Hana fue sacudida por una serie de crímenes. Cuatro niñas pré-adolescentes fueron asaltadas sexualmente y mutiladas. El *New York Times* describió los crímenes como “un-japanese” (no japoneses) pero el criminal no podía ser más japonés.

El asesino convencía a sus victimas de acompañarlo a un six-mat en Saitama, entonces abusaba de ellas y asesinaba, grabado los detalles importantes en su computadora. Posteriormente mando pedazos de las victimas a sus familiares (restos de hueso y dientes) firmados con el pseudónimo Yuko Imada, que parece ser el personaje femenino favorito de una serie de animación.

Cuando la policía dio finalmente con Tsutomu Miyasaki, ellos encontraron que el joven de 27 años vivía en dos realidades. Por el día el era un aprendiz en una imprenta

local. Por la noche, vivía en la fantasía que había internalizado por ver ávidamente su colección de más de 6000 videos “slasher” y manga pornográfico.

En defensa de su cliente, el abogado de Miyasaki argumento que el video y la realidad se habían combinado. Miyasaki no podía distinguir entre la sangre real y la sangre de ficción. Para la sociedad de un país que se precia de tener una tasa de criminalidad casi de cero, un acontecimiento así desato el inicio de un frenesí, dando por resultado, en la opinión pública, la idea de que los Otakus son personas que están segadas por el *anime* y el manga y Miyasaki es uno de ellos; por ende, los Otakus son o pueden ser como Miyasaki.

Las consecuencias de estos crímenes, aparte de la difamación de todo aquel que se pudiera considerar Otaku, fueron el inicio de los estudios de esta subcultura y la reafirmación del significado de la palabra; aparte de la resignificación del movimiento social en el mundo respecto a lo que significa “el fan”.

Una de las respuestas más eficaces dada a los medios para desatanizar el concepto de Otaku, fue la de Taku Hachiro, autor de *Otaku Heaven*, que apareció en escena para limpiar la imagen negativa del Otaku. “Si el en verdad hubiera sido Otaku, no habría salido de su casa y andado por ahí en busca de sus víctimas. Esa no es una conducta Otaku”. Efectivamente, las obras (en este caso su colección de videos y manga) están abiertas a una serie virtualmente infinita de lecturas posibles, cada una de las cuales lleva a revivir la obra según una perspectiva, un gusto, una ejecución personal, que no representan los gustos de un grupo en específico. Un ejemplo serían las obras de William Shakespeare. Pueden ser interpretadas de muchas maneras, sin embargo, estas obras no fueron pensadas como un programa intencional por parte del autor, sino que parten del deseo de los diferentes interpretes, lectores o espectadores.

Pero las ideas de Taku Hachiro no se refieren a eso. El supone que la conducta global esta dirigiéndose a un mundo en el que algún día todos seremos Otakus. Gente que será más feliz con objetos que con personas.¹³

¿Es el fenómeno Otaku el signo de la antesala de una mutación de nuestra sociedad? ¿Representa la emergencia de algunos primeros casos humanos de adaptación a las nuevas tecnologías de lo virtual? Son preguntas que se formula Jean-Jacques Beineix acerca del

¹³ Para saber más del caso Miyasaki y sus consecuencias, ver: Frederik L. Schod. *Dreamland Japan. Writings on modern manga* California. Stone bridge press.

fenómeno.¹⁴ Los Otakus en su afán de rechazar a la sociedad que los engendró, dentro de su burbuja, dentro de su caparazón, ignoran las realidades del mundo, se inventan héroes en la medida de sus sueños, de sus frustraciones y de sus fantasmas. El Otaku utiliza nuestro mundo sin formar parte de él. Beineix supone que se podría leer que este fenómeno es la expresión de una inmensa enfermedad de una degeneración psicológica de la juventud de este fin de siglo, la negación de la vida social tal vez. “Aparentemente pasivo es, en efecto, la expresión de una remarcable crítica de nuestra sociedad”¹⁵

Lejos de parecerse a la caricatura que de ellos se hace en muchas ocasiones, el Otaku concretiza la emergencia de una cultura en la que el Japón es el centro. Esta ola ha sobrepasado desde hace mucho tiempo el archipiélago, el fenómeno es mundial.

Coleccionista, amateur de la tecnología, fetichista, tímido, pirata; son características que en general distinguen a aquellos que se consideran o se les considera Otakus.

Ser Otaku actualmente es una elección para muchos millones de jóvenes que no encuentran su lugar en la sociedad, no sólo en Japón, sino a nivel internacional. Así, Etienne Barral presupone:

Darwin podrá completar su árbol genealógico de la evolución humana. Después del homo sapiens tenemos el advenimiento del homo virtuens. El homo sapiens progresaba desde el descubrimiento del fuego por el conocimiento empírico. Su mundo era aquel de lo real tangible. Era el de Newton, Copernico, Descartes. A la experiencia le sucedía la fuente del saber. El homo virtuens sólo tiene que hacer, en muchas ocasiones, el agonizante y siempre redundante trabajo de tomar la siesta en el metro. Que no tiene más que ponerse en la piel de un cosmonauta, aventurero, deportivo y seductor para experimentar de manera virtual las sensaciones que esos héroes modernos viven a diario. ¿Cómo regresar entonces a su propia realidad cotidiana? El homo virtuens vive por procuración, reivindica el derecho de soñar despierto, incluso vive sus sueños. Este hombre virtual fascinado, no como Narciso por su reflejo en el agua sino por la imagen que de él mismo recibe de su pantalla de televisión o pantalla de computadora, no nacerá de una probeta sino de los circuitos integrados de una computadora multimedia.¹⁶

¹⁴ Barral E. pág. 10 en el prefacio de Jean-Jacques Beineix.

¹⁵ Ibidem pág. 11

¹⁶ Barral E. Pág. 20,21

Refugiados en su universo ficticio, exploran cada rincón sin dejar nada a lo desconocido. Su energía se basa en la satisfacción de su pasión y ellos acumulan, sin objetivo aparente, las experiencias que le permiten escapar de lo real. Tímidos, poco seguros de si mismos, descubren el amor por procuración, se enamoran de pequeñas muñequitas hechas en resina, heroínas de dibujos animados o de vedettes fabricadas sobre medida.

Si el termino ha sido tan rápidamente aceptado para designar a esta generación de jóvenes es por que contiene en una misma palabra las dos características principales del síndrome. Efectivamente a los Otakus les repugna profundizar en las relaciones personales y prefieren quedarse encerrados en su habitación donde acumulan lo que satisface su pasión.

La imagen heredada

Me he quedado largo rato observando una imagen *doujinshi* (manga amateur) de un personaje, la cual lo pone en un contexto distinto al que habitualmente está (en otras palabras, es una parodia). De momento he descubierto que en ella se muestra un aparente comunismo; a manera de una utopía ejemplar platónica, donde esta imagen, fácilmente discernible en su duplicidad, es accesible a todos y el grado de satisfacción del individuo esta en su decisión de aceptar a la imagen (imagen 3). A los ojos de otros, una especie de comunidad Marxista hecha por aquellos que piensan que el propósito de toda orientación espiritual debe estar condicionado por la creencia en dios¹⁷ “ paraíso socialista como la sede de millones de hombres sometidos a una todopoderosa burocracia estatal, que han renunciado a su libertad aunque puedan haber realizado la igualdad; estos *individuos* materialmente satisfechos han perdido su individualidad y han sido transformados en

¹⁷ “baste decir (...) esta imagen popularizada del “materialismo” de Marx –su tendencia antiespiritualista, su deseo de uniformidad y subordinación– es totalmente falsa. El fin de Marx era la emancipación espiritual del hombre, su liberación de las cadenas del determinismo económico, su restitución a su totalidad humana, el encuentro a una unidad y armonía con sus semejantes y con la naturaleza.” (Fromm pág. 15)

millones de robots y autómatas uniformados, conducidos por una pequeña *élite* de líderes mejor alimentados”¹⁸



Imagen 3 ilustración doujinshi de la serie Neon Genesis Evangelion. Por Mogudan

¹⁸ Fromm pág. 15

¿Cómo es que una imagen, no necesariamente referencial, puede llevarnos a tal conclusión? ¿Es acaso evidente que la experiencia personal (o puede que hasta social) produzca tales reacciones politizantes en el individuo?

A fin de cuentas, mientras la autoría sea la misma, todas tendrán –ya sea en esencia o en parentesco morfológico o en ideología– algo en común.

¿Es una democracia utópica el pensar en toda una compleja sociedad bidimensional donde todos reciben lo que merecen y sus individuos, a cambio, son obedientes y conformistas? ¿Una sociedad que pueda estar al alcance de todos los que tengan la sensibilidad necesaria para aceptarla, o la necesidad existencial de escapar a la realidad? (que como ya hemos visto, puede estar relacionada esta actitud con una negligencia al cambio de roles, de poder y género, en la sociedad).

Ciertamente es un hecho; cuando menos para todos aquellos que hemos estado en Disneylandia, donde al entrar nos hacemos partícipes de su sensación de hiperrealidad a la vez que hemos aceptado las reglas del juego y nos disponemos a portarnos como sus autómatas a la entrada y salida de cada atracción¹⁹. Asuka (nombre del personaje de la imagen en cuestión) es, en este sentido, totalmente socialista, y a diferencia de una utopía ejemplar, ésta tiene los elementos sociales y económicos para sostenerse en si misma; esto es para los otakus, en palabras de Etienne Barral, lo siguiente: “Para algunos, enamorados de la muñeca o de la imagen pre-fabricada de jóvenes vedettes de la canción, para otros, enganchados a los juegos de video y para otros incluso perdidos entre sus paginas de los comics; el mundo exterior no existe más que como proveedor de sus fantasmas.”²⁰

Sin embargo, esta supuesta “democracia de la imagen” trae consigo, no sólo los conflictos de ansiedad propios de la bidimensionalidad (ver pagina 14), sino que también una inestabilidad cultural. Gómez Peña, quien ha desarrollado una labor artística respecto a la identidad chicana, comentó en una ocasión.²¹

Quando empezamos a dialogar con artistas estadounidenses (sic) que trabajan con nuevas tecnologías, nos dejó perplejos el hecho de que cuando se referían al ciberespacio

¹⁹ Ejemplo dado por Eco en *La estrategia de la ilusión*, donde examina y hace una comparación de la realidad en Estados Unidos y sus “recintos” dedicados a la falsificación; tema en el que abundaremos mas tarde.

²⁰ Barral, pág. 23

²¹ Artículo publicado en la revista electrónica ZonaZero, donde G. Peña habla de las diferencias sociales y económicas entre los artistas del tercer mundo y los del primero, con respecto al uso de nuevas tecnologías.

o a la red, hablaban de un "territorio" políticamente neutral/sín raza/sín género y sin clase, el cual nos brindaba a todos un "acceso igual", y posibilidades ilimitadas de participación, interacción y pertenencia, especialmente de "pertenencia" (en una época en que nadie siente que "pertenece" a ninguna parte). Sin embargo, jamás hubo mención alguna de la soledad física y social, o del miedo al "mundo real" que impulsa a tantas personas a conectarse a la red y a aparentar que están teniendo experiencias "significativas" de comunicación o descubrimiento. Para estos artistas, la idea de intercambiar identidades en la red y de jugar el papel de otros géneros, razas o edades, sin consecuencias reales (sociales o físicas) les parecía extremadamente atractivo y liberador (y de ninguna manera, superficial o escapista).

Continúa más adelante:

Como el mundo del arte premulticultural (sic) de principios de los ochenta, el nuevo mundo del arte high-tec asumió un "centro" incuestionable, y trazó una frontera digital dramática. Y del otro lado de las vías, quedaron todos los artistas tecno-analfabetas (y sub-subvencionados), junto con la mayoría de las mujeres, los chicanos, los afro americanos y los indígenas norteamericanos. Aquellos de nosotros que vivíamos al sur de la frontera digital fuimos forzados a asumir una vez más los desagradables pero necesarios papeles de los inmigrantes indocumentados, los invasores culturales, los tecnopiratas, y los coyotes (contrabandistas) virtuales.

También nos escandalizó el etnocentrismo benevolente o discreto (que no ingenuo) que perneaba los debates en torno al arte y la tecnología digital, especialmente en California. La narrativa dominante era o el lenguaje utópico de los valores democráticos de Occidente (¡¡perdón!!) o una forma obstinada de argot anticorporativo / corporativo. La lingua franca incuestionable era por supuesto el inglés, "el lenguaje oficial de las comunicaciones internacionales"; el vocabulario teórico utilizado por los críticos estaba hiperespecializado (una mezcla de lenguaje de "software", postestructuralismo remendado y psicoanálisis) y des-politizado (la teoría poscolonial y el paradigma de la frontera eran convenientemente pasados por alto); y si los chicanos y mexicanos no participaban lo suficiente en la red, se debía exclusivamente a una falta de información o de interés (no de dinero o de tener "acceso"), o, una vez más, a que estábamos "culturalmente desadaptados". La suposición tácita era que nuestros verdaderos intereses eran las "cuestiones fundamentales, los grassroots" (y cuando digo grassroots quiero decir las calles del barrio, nuestro lugar lógico en el mundo), figurativos u orales (como si estas cuestiones no pudieran existir en el espacio virtual). En otras

palabras, debíamos permanecer pintando murales, haciendo graffiti, tramando revoluciones en ruidosos cafés, recitando poesía oral y bailando salsa o la quebradita.

¿Y es que acaso no tiene razón? A fin de cuentas, nuestra percepción de la imagen se debate y altera con nuestros propios complejos sociales y psicológicos. Con esto podemos ver que la imagen es formada por el individuo, el que a su vez es producto de su medio; así, los individuos alimentan sus imágenes en base a su medio y éste es modificado en base a las imágenes. Como ya hemos señalado antes, citando a Debray, rechazamos la idea de que las formas o imágenes puedan servir para transmitir un significado. Esto a razón de nuestra herencia religiosa, o que no decimos “<<Bendito sea su nombre>>, y no sus imágenes”²² lo divino escapa a nuestros sentidos, es algo invisible, por lo mismo que es sagrado, algo que no podemos poseer e inclusive abstraer “el colmo del ridículo: la estatua sagrada. ¿Qué decir de un dios que se rompe en pedazos, que se puede tirar a tierra? ¿Qué ser infinito puede dejarse circunscribir en un volumen?”²³ Esto no es más que una constante en forma de negación a algo que es muy propio de la naturaleza humana. Sólo debemos mirar más atrás de estos grassroots, veremos que antes de censurar y tratar (inútilmente) de destruir a la imagen, ésta ha sido el vehículo de desarrollo cultural de la humanidad.

Debemos entender el proceso que ha dado como resultado el surgimiento de la religión como el camino espiritual y ritual que nos acerca a la idea de dios o un más allá invisible ahora, sensorial más tarde.

La imagen sirve de vehículo entre el mundo imaginario y el mundo sensible “El arte surge en el hombre primitivo y en el niño, de los garrapatos y del reconocimiento accidental de signos significativos. Pero no surgiría, y éste es el punto, a menos que hubiera algún propósito en su surgimiento y desarrollo, algún deseo inconsciente que lo impulsara. El ritual se desarrolló a partir de las necesidades económicas y a partir de una creencia en la correlación efectiva de hechos separados. Pero el ritual no podía haberse desarrollado sin un sistema de signos, gestos elaborados en danzas, imágenes materializadas en símbolos plásticos. Civilización es coordinación, interacción de facultades. La prioridad en el desarrollo corresponde al instinto vital: la voluntad de vivir. Todas nuestras facultades están

²² Debray, pág. 66

²³ Ibidem

al servicio de esta necesidad imperiosa, y el arte y la magia (y más tarde la religión) fueron parte de una compleja respuesta a este impulso único”²⁴

Herbert Read nos dice:

Para reconstruir, a partir de una cuidadosa observación de la evidencia fragmentaria, el amanecer de una conciencia específicamente humana, una conciencia todavía lógica, sin noción de causalidad, pero que ya capta la sincronicidad, es decir, que es ya capaz de establecer una conexión mental entre los hechos que ocurren en lugares separados. *El establecimiento de una conexión* por irracional que sea, para nuestro sentido de razón y lógica, fue el primer paso en la civilización, la base de la primera economía mágica. Pero sólo pudo establecerse una conexión —es decir, sólo pudo hacerse visible, captarse y representarse perceptivamente— por medio de un signo, esto es, por medio de una imagen que puede separarse de la percepción inmediata y conservarse en la memoria.²⁵

De la misma manera como el hombre primitivo dio uso a su concepción de la imagen, se espera que el niño de significado a las convenciones impuestas por el lenguaje de sus padres —en un modo pictórico— convenciones contra las cuales tiene que luchar inconscientemente en busca de su propia expresión; en el niño prehistórico se espera que casi de manera inmediata establezca una correspondencia entre signo y sonido, y entre signo y significado. “El resultado es una disociación entre la percepción y la expresión. Por una parte una vida de sensaciones y sentimientos; por la otra, un sistema adquirido de pensamiento y simbolización.”²⁶ En otras palabras, el niño tiende a dibujar lo que sabe, mas no lo que ve; y lo que sabe es inexacto, incompleto y misterioso que es representado por un símbolo más que por una imagen. Así, en los principios del arte prehistórico, ya se pretendía darle la facultad anímica al objeto, al dibujo; pues éste representaba no sólo la forma física de él, sino que también estaba implícita su esencia, su movimiento. Era, dentro de su simplicidad, un arte kinético, o como Read prefiere llamarle “haptico”²⁷

²⁴ H. Read. pág. 18-19

²⁵ Ibidem pág. 17

²⁶ Ibidem pág. 20-21

²⁷ “Palabra inventada por el historiador austriaco del arte Alois Riegel, para describir tipos de arte en los que las formas se hallan dictadas por sensaciones internas más que por observación externa” Ibidem pág. 25

Para Read, las imágenes hapticas no representa un problema teórico, ya que su “modulación” de debe a un reflejo sensorial interno (con mayor o menor evidencia) mientras que las imágenes producto de una reproducción externa perceptiva requieren de una coordinación sensomotora que “sólo puede haberse desarrollado bajo una presión biológica”.²⁸ Aunque ciertos tipos de arte primitivo pueden haber estado asociados con ritos algo distintos, el deseo sería el mismo, el deseo de capturar el objeto sobre el cual habrían de ejercerse los poderes mágicos. Dentro de este deseo, la importancia que tuviese que el artista pudiera capturar la esencia, de manera que el resto de la comunidad pudiera dar por aceptado que esas formas eran, o son, las que efectivamente representan al objeto, tenía que ver también con el uso de imágenes hapticas o representaciones acordes con lo visual. Donde no hubiera emoción visual, o donde los temas fueran sólo accesorios, no habría la misma necesidad de realismo. “El profesor Hawkes, en su *Prehistoric Foundations of Europe*, nos ha prevenido contra la falacia de suponer que el desarrollo histórico del simbolismo al naturalismo es una mera degeneración. Por el contrario, “sentir la necesidad de un retrato fiel para fines mágicos es elemental en comparación con la creencia en la eficacia de un símbolo: un retrato es individual, en tanto que un símbolo es colectivo o abstracto””.²⁹

Apenas podemos concebir el desarrolló gradual, a través de miles de años de existencia humana, de la imaginación. Pero no hay duda que se desarrollo una capacidad para retener la imagen percibida, y que ella constituyó la base de una inteligencia específicamente humana³⁰. “Se estableció una correspondencia entre la eficacia de la imagen como símbolo y su vivacidad como representación de la esencia del animal: la imagen correspondía al deseo en su intensidad , en su realidad.”³¹

²⁸ Ibidem pág. 27. Read propone que este “resorte” fue producido por los peligros de la caza mayor y el hambre. Para sobrevivir, el hombre tubo que cazar y matar y su presa era fuerte y feroz. En el curso de los siglos, estas formas animales llegaron a obsesionarlo, ya que el éxito de su empresa dependía de sus habilidades de observación. La imagen, el animal, se hace esencial. Pero sólo el animal, sólo el botín objetivo.

²⁹ Ibidem pág. 32 Pero el mismo Hawkes es culpable de una curiosa falacia cuando sugiere que, en el arte, “el abandono del realismo puede equipararse con la elevación de la inteligencia humana al pensamiento abstracto.” Lo que Read llama “la herejía hegeliana” la identificación de la inteligencia humana con el razonamiento discursivo.

³⁰ Read considera que debieron ser ciertas imágenes más prioritarias, aquellas conectadas con la obtención del sustento y el sexo

³¹ Ibidem pág. 36-37

En la opinión de Read, “el arte ha seguido una clave para la supervivencia. Por mucho que se lo haya presentado bajo el disfraz de un falso idealismo y un refinamiento intelectual, sigue siendo la actividad por medio de la cual se conserva alerta nuestra sensación, viva nuestra imaginación, penetrante nuestra facultad de razonamiento.” Y supone que la imagen producto de la imaginación, pasa por un proceso abstractivo. “De lo que se trata no es de la imitación practica de un prototipo, sino del aislamiento de la forma de su función practica y el traslado de la forma vacía a un contexto muy diferente.”³² Esto mediante la abstracción.



La Comic Market (también llamada “Comiket”) fue la primera “convención” enfocada especialmente en reunir y mostrar el trabajo de los artistas doujinshi. En tiempos recientes, la gama de eventos se ha expandido a no sólo mostrar trabajo original, sino también cosas como parodias de mangas o juegos de video hasta cosplay. Alrededor de 22 mil vendedores atienden durante un período de dos días , los cuales son visitados por más de 250 mil compradores, muchos de los cuales son extranjeros.

El arte, para Read, no debe ser considerado como una actividad secundaria, instrumental, en la historia de la cultura; ya que sólo en tanto que el artista establece símbolos para representar la realidad, la mente puede tomar forma, como estructura del

³² Ibidem pág. 49

pensamiento. “El artista establece estos símbolos al cobrar conciencia de nuevos aspectos de la realidad y al representar su conciencia de estos en imágenes plásticas o poéticas.”³³

Los símbolos son articulados por los sentidos, a ellos les siguen varias formas de discurrir, formas que dependen de la adecuada “articulación” de estos símbolos “primarios”. De ahí se sigue que cualquier “extensión de la conciencia de la realidad” debe establecer primero un conjunto de imágenes sensibles. Esto se vuelve evidente en la transición de la magia a la religión.

La religión es “una propiciación o conciliación de poderes superiores al hombre que se cree dirigen o controlan el curso de la naturaleza y de la vida humana. Definida de este modo, la religión consta de dos elementos, uno teórico y uno práctico, a saber, una creencia de poderes superiores al hombre y un esfuerzo por propiciarlos o complacerlos.”³⁴ Así, la religión está en una posición antagónica con la magia y la ciencia, mientras éstas presuponen que el curso de la naturaleza es determinado, no por pasiones o caprichos de seres personales, sino por la operación de leyes inmutables, todo es resultado de consecuencias lógicas, mientras en la magia esto sólo está implícito, en la ciencia la suposición es explícita.

Se supone que la magia precedió a la religión, que “la antigua magia había sido la base misma de la religión”³⁵ Pero ¿Qué fue lo que realizó la transición? Pasar de la percepción de fenómenos aislados a la concepción de los agentes invisibles que controlan estos eventos dentro de un plano cósmico. Esto implica la aparición de una facultad metafísica. Frazer proporciona la siguiente explicación:

Con la debida cautela, sugeriría yo que un reconocimiento tardío de la falsedad y esterilidad inherente en la magia impulso al sector más reflexivo de la humanidad a buscar una teoría más verdadera de la naturaleza y un método más fructífero para explorar los recursos de ésta. Las inteligencias más agudas habrían llegado con el tiempo a darse cuenta de que las ceremonias y los encantamientos mágicos realmente no producían los resultados para los que estaban destinados, y que la mayoría de sus colegas

³³ Ibidem pág. 72

³⁴ James Frazer, *La Rama Dorada*, México, Fondo de Cultura Económica, 1956, cap. IV, pág. 76. (citado en H. Read pág. 73)

³⁵ Frazer pág. 74

creían aún que realmente producían. Este gran descubrimiento de la ineficacia de la magia debe haber provocado una revolución radical, aunque probablemente lenta, en la mente de quienes tuvieron la sagacidad de hacerla... Fue una confesión de la ignorancia y de la debilidad humanas.³⁶

Así, al primer tropiezo en su confianza, se empezó a abandonar la magia y el hombre descargó sus dudas en el regazo de poderes invisibles, de otros seres, “semejantes a él pero mucho más poderosos” que dirigieran el curso del universo y “produjeran la variada serie de acontecimientos que hasta ese momento había creído que dependían de su propia magia”. Pero ¿Por qué razones el hombre se volvió más perspicaz? Los antropólogos en general, no han dado una respuesta definitiva a este tipo de cuestiones. Encontramos intentos de solución en relación a la importancia que el arte tuvo en el rito. Gilbert Murray señala en las primitivas presentaciones, en las cuales, el hombre que llevaba a cabo el rito vestía la piel o cabeza de algún animal sagrado, piensa en los dioses egipcios representados como hombres con cabezas de animales, “Murray ve en este hombre-bestia el *tehos* original, la medicina, hechizo o poder mágico encarnado; que subsecuentemente se diferenció haciéndose la parte visible puramente humana y convirtiéndose la supuesta parte sobrenatural en lo que habríamos de llamar un dios.”³⁷ Para explicar como es que se hizo esta diferenciación, Murray, al igual que Frazer, suponía que el curandero cometía errores inevitables, pero los errores se atribuían al curandero como hombre, como hombre que ha perdido momentáneamente el contacto con el mundo sobrenatural, con el dios que habita dentro de él. Así, al dios se le considera algo separado, pero es el curandero, el danzante quien transmite las emociones de este dios.

Jane Harrison desarrolla esta teoría:

En la base del arte, como su manantial y fuerza motriz, no se halla el deseo de copiar la naturaleza o aún de mejorarla... sino más bien un impulso que comparte el arte con el rito, el deseo de externar, de exteriorizar una fuerte emoción, representando,

³⁶ Frazer pág. 83. Esta explicación es típica de la tradición racionalista dentro de la cual se movía (H. Read pág. 75)

³⁷ H. Read pág. 77

creando, haciendo o enriqueciendo el objeto o acto deseado... Este factor *emocional* común es lo que hace que el arte y el rito sean difíciles de distinguir en sus principios.³⁸

Si al principio, no se distinguía entre el arte y el rito es porque al desarrollarse juntos no se diferenciaban.

El dios surge del rito; poco a poco se separa de éste y tan pronto como adquiere su propia vida y su propio ser separados, se convierte en una primera etapa artística, en una obra de arte que existe en la mente, que se separa gradualmente aun de la acción debilitada del ritual, y que después se convierte en el modelo de la obra de arte real, la copia en piedra.

Las etapas, según esto, serían: la vida real con sus reacciones motrices, la copia ritual de la vida, con sus reacciones debilitadas, la imagen de un dios proyectada por el rito y, por último, la copia de esa imagen, la obra de arte.³⁹

Primero fue la vida real con sus reacciones motrices. Luego surgió una unidad, el *dromenon*, como lo llamaban los griegos⁴⁰, un hecho realizado. Pero, la imagen del dios no fue proyectada por el rito, el rito fue la imagen y la imagen era a la vez obra de arte y dios.

La religión fue para bien del hombre, una manera más poderosa de alcanzar sus objetivos, “primero, una creencia en los seres sobrehumanos que rigen al mundo y, segundo, la pretensión de atraer sus favores, se deduce claramente que el curso de la naturaleza es en cierta forma elástico o variable, y que podemos persuadir o inducir a los seres poderosos que lo gobiernan a desviar, para nuestro beneficio, la corriente de los hechos del cause en el que fluyen. Luego, esta elasticidad implicada o variabilidad de la naturaleza se opone directamente a los principios de la magia, así como a los de la ciencia, que presuponen que los procesos de la naturaleza son rígidos e invariables en su manera de

³⁸ citado por H. Read pág. 78

³⁹ Ibidem pág. 79

⁴⁰ “La palabra griega para rito es *dromenon* “cosa hecha“. Los griegos se habían dado cuenta de que para efectuar un rito debe hacerse algo, esto es, se debe no solo sentir algo sino expresarlo por una acción, o, para decirlo en términos psicológicos, debe no sólo recibirse un impulso, sino reaccionar a él. (H. Read pág. 223)

operar y que no pueden cambiar su curso tanto por persuasión y súplica, ni por amenazas e intimidación.”⁴¹

Ahora bien, la primera vez que el hombre hizo con sus propias manos un objeto al que podría dotar de una presencia invisible, negó él mismo la lógica científica de su mundo mágico, escapando así a “la operación de las leyes inmutables que actúan mecánicamente”⁴².

Pero el punto clave de esta cuestión, no es la encarnación de un dios, al dios podía identificársele con una imagen, un monumento. El paso decisivo fue la desencarnación, la dematerialización del dios, la creación de un espíritu y un poder con existencia real pero invisible. En otras palabras, lo que distingue a la religión de la magia es la noción de trascendencia, del ser más allá del umbral de la experiencia —cosa en la que abundaremos más tarde en el siguiente capítulo—.

Entendido esto, para formar los paradigmas de la sociedad, las imágenes debían tener formas prácticas reconocibles (razón de la sacralización de éstas) volviendo al ejemplo del principio, dentro de esta imagen que nos transmite la sensación utópica de “sociedad comunista” los modos de producción —resultado de las necesidades económicas— determinan el carácter y la actitud social. Así, con lo que hemos visto hasta ahora, sabemos que la ecuación en la que el individuo es el resultado de asociar los “puntos” de imagen (sensoriales) y medios o sociedad (perceptivas), o las relaciones que pudiera establecer entre las imágenes producto de la representación y las que se le presentan; no ocurre con valores constantes.

Eco marca la diferencia entre la **alienación-en-algo** y **alienación-de-algo**: “*Alienarse en algo* quiere decir, renunciar a uno mismo para entregarse a un poder extraño, hacerse otro en algo y, por consiguiente, no actuar ya en relación con algo, sino verse intervenido por algo que no somos nosotros, mientras que *alienarse de algo* se refiere al extrañamiento nuestro con respecto a este algo.”⁴³

“Ahora bien, no está vedado que nosotros construyamos mitologías personales en que la categoría de la alienación asuma este significado (en relación a la alienación en algo, que es lo que nos importa ahora), si bien en realidad (...) El hombre, al operar, se aliena

⁴¹ Frazer, citado por H. Read pág. 81

⁴² Ibidem.

⁴³ Ver H. Eco, *Obra abierta*, Barcelona, 1985 pág. 277-281

por el hecho de que se objetiva en una obra que acomete con su trabajo, es decir, se aliena en el mundo de las cosas y de las relaciones sociales, y se aliena por el hecho de que, al construir cosas y relaciones, lo hace según unas leyes de subsistencia y de desarrollo que el mismo debe respetar mediante su adecuación a las mismas.”⁴⁴ Cuando se objetiva, el hombre se hace cosa, se expresa en la naturaleza a través del trabajo y acomete en un mundo en el cual debe comprometerse. Pero cuando el mundo que él ha creado toma la delantera y ahora él sirve a aquellas cosas que ha creado (que pueden identificarse con los fines de otros hombres), entonces se encuentra alienado; es su obra la que le dicta que tiene que hacer, como debe sentirse y en que debe convertirse⁴⁵.

Por consiguiente, mientras que la objetivación era para Marx un proceso sustancialmente positivo e ineliminable, la alienación constituía no una situación de derecho, sino de hecho; y el hecho, que era histórico, se configuraba como superable a través de una solución histórica, esto es, el comunismo.⁴⁶

Así, el problema de la alienación no se reduce solamente a un desarrollo del espíritu, “la conciencia se aliena en el objeto y solamente reconociéndose en él, encuentra el camino de la efectualidad” El trabajo no se ve entonces como una actividad del espíritu, sino como un producto del hombre al exteriorizar sus fuerzas, es un problema de conciencia la que permite eliminar la condición de alienación con el objeto, pero es probable que carezca de lucidez necesaria para simplemente negarlo, de manera inconsciente, la solución sería matar al objeto, en un afán de control del entorno.

Entonces, regresando a la imagen con la cual partí estos argumentos, las condiciones de esta “sociedad” utópica bidimensional que propongo, son el resultado de un proceso de adecuación, de alienación con la imagen, o por la imagen. Ya sea una alienación de la imagen o en la imagen, ésta ha provocado una reacción de carácter político en el individuo. Pero ¿Cómo es que se da la adecuación entre una representación y su tema? Vale

⁴⁴ Ibidem.

⁴⁵ Ibidem.

⁴⁶ Ibidem pág. 279

la pena cuestionarse esto, ya que aunque las respuestas más lógicas y aceptables tienen un carácter a primera vista axiomático, pueden ser refutadas de manera grave. Max Black:

Algunas definiciones operativas. Cuando una pintura u otro tipo de *representación* visual, como una fotografía, es una pintura *de* algo, S, diré que F *representa a* S; y a la inversa, diré que F está en una *relación de representación* con respecto a S.⁴⁷

Black pone el ejemplo donde F muestra a Washington cruzando el río Delaware, Así, F y la travesía real del Delaware, en el año 1776, es tal que el cuadro de aquel episodio puede considerarse como más o menos fiel o inadecuado. Por contraste, considera el caso de otra pintura que muestre a Hitler cruzando el Hudson en el año 1950; caso en el cual no existe un hecho real que pueda servir de referencia ante tal imagen, pero podremos decir que existe un tema. Entonces, la escena en el Delaware pasa a considerarla la *escena original* donde, la pintura, no se limita a presentarla, sino que más bien la *retrata*. La escena del Hudson, al carecer de una escena original, se limita a *mostrar* un cierto tema.⁴⁸

De esta manera, podemos establecer la relación entre la imagen aquí presentada (imagen 3) y lo que acabamos de decir: Dado que la imagen de Asuka no es otra cosa, en principio, más que ella, sería poco asertivo decir *esta es una imagen de ella* cuando la verdad es *esta es ella* ya que se muestra a sí misma —aún no siendo producto del artista que la creó, sino de alguien más—.

Sería absurdo tratar de explicar el significado de “una imagen en general” ¿Cuál es el significado de “una imagen cualquiera”? Siendo que es posible explicar el significado de una imagen X con una pregunta con la estructura ¿Cuál es el significado de la imagen X? Lo cual sería una pregunta inútil dado que X representa a X (siendo esta la respuesta), y no con la estructura de F representa a S. Esto en consideración al tema, más no al contenido. Así, la relación X representa a X, se refiere sólo al tema; el tema X representa al tema X. He aquí lo absurdo de tratar de encontrar un tema universal a todas las imágenes, ya que

⁴⁷ M. Black, *Arte percepción y realidad*. Barcelona. 1998

⁴⁸ De ahí que retratar y mostrar se consideren casos especiales de la representación. (Ibidem pág. 129)



“Casa” de Rachel Whiteread, es un buen ejemplo de cómo un objeto se muestra, sí bien ya no por su forma original, por su esencia. Aquí, la artista ha vaciado el interior de la casa con hormigón, quedando solo el registro del espacio interior.

ellas se representan a sí mismas en la cuestión temática

No pretendo afirmar que exista una diferencia irreducible entre tema y escena original, tampoco pretendo afirmar la existencia del tema, S, como una entidad autónoma, sólo he considerado pertinente esta explicación.

También me ha parecido pertinente señalar que la imagen (imagen 3) no siendo un producto de su creador original, tiene el impacto que su tema le confiere. Esta imagen está en relación con la idea del personaje, del tema que muestra o retrata, pero esto no basta para garantizarnos que se trata del mismo personaje, o que su tema es el personaje, inclusive, no estamos ante el trabajo de ilustración original, sino ante una reproducción mecánica de un tiraje de, tal vez, miles de copias.

Black da este mismo ejemplo con una postal de la abadía de Westminster. “Ninguna descripción genética del origen de la foto, por detallada y precisa que sea, puede garantizar lógicamente su fidelidad. Supongamos que alguien inventa un nuevo tipo de papel fotosensible, una hoja que apenas expuesta, colocándola simplemente frente a la Abadía, adquiere inmediatamente y conserva el aspecto de una foto convencional. ¿Rehusaríamos definirla como una foto de la Abadía? Quizá no fuera cuestión de denominarla fotografía, pero esto no importa: seguiría probablemente siendo considerada como una representación visual de la Abadía”⁴⁹ En este caso, lo que cambia es el medio por el cual la imagen pasa de ser S=S al mundo sensible, F=S. En estos dos ejemplos (la imagen 3 y la abadía) en el

⁴⁹ Ibidem pág. 136-137

primero, el cambio de autor, que lleva la imagen de su intelección a la ilustración , en el segundo, el cambio de aparato productor que capta al objeto real, podríamos agregar que el cambio sí es significativo, por que mientras la fotografía convencional y el papel que ha imaginado Black tienen el mismo principio fotosensible y que de ambos se esperan los mismos resultados, la ilustración será producto de los deseos del artista.

Las fortalezas de la soledad.

Con lo que hemos visto, podemos suponer que la actitud de los Otakus, con respecto al tema bidimensional, consiste en “un cúmulo de experiencias, sin experiencia.” Es decir, prefieren experimentar el mundo mediante simulacros en los cuales las experiencias estén cargadas de una intensidad similar a la hiperealidad de Disney, ellos pueden saber o no que son simulacros, eso no los limita en su búsqueda. Para compensar los defectos de la naturaleza, el hombre crea la cultura que no es más que un conjunto de ilusiones a la vez individuales y colectivas; y así como en Disney, los Otakus, muy a su manera, aceptan las reglas del juego y viven en su experiencia hiperealista. Para los Otakus, es más importante la información del objeto que el objeto mismo.

En el caso nijikon, ellos prefieren acariciar a las criaturas de la galaxia píxel más que a las jóvenes de su edad, para lo cual se dedican a coleccionar los artículos que les permitan intensificar y recordar su pasión. Utilizando el título homónimo que usara Humberto Eco en la primera parte de su libro “La Estrategia de la Ilusión”, Los Otakus hacen mediante su colección, lo que hiciera Super Man con la propia:

Super Man siente, a veces, la necesidad de retirarse junta a sus recuerdos, y para ello vuela, entre inaccesibles montañas, hasta el corazón de la roca donde se yergue, defendida por una enorme puerta de acero, la Fortaleza de la Soledad.

Allí tiene superman sus robots, fidelísimas copias de sí mismo, milagros de la tecnología electrónica, que de vez en cuando envía por el mundo con el fin de realizar un justo deseo de ubicuidad. Y estos robots resultan increíbles, por que su apariencia de verdad es absoluta: no se trata de hombres mecánicos, todo ruedecitas y bip-bip, sino de

<<copias>> perfectas del ser humano, dotadas de piel, voz, movimientos y capacidad de decisión. Super Man usa también la fortaleza como museo de recuerdos: todo lo sucedido durante su vida llena de aventuras está registrado allí en copias perfectas o incluso conservado como pieza original miniaturizada, como la ciudad de Candor, superviviente de la destrucción del planeta Kriptón y que, bajo una campana de cristal, Super Man sigue haciendo vivir, en dimensiones reducidas, tamaño casita de muñecas, con sus edificios, autopistas, hombres y mujeres.⁵⁰

Los Otakus, mediante la construcción de sus fortalezas, dejan de ser miembros activos de la sociedad, así como Super Man relega sus actividades a sus copias, los Otakus prefieren comunicarse mediante sus computadoras y pseudónimos en la red, así como también, al igual que Super Man, se sienten atraídos por las copias de sus artículos como pueden ser videos o mangas –los cuales se venden claramente como copias y no artículos originales y únicos– y sus muñecas de resina que no pueden ser más que la interpretación de sus heroínas y amores platónicos. “Los Otakus sólo se sienten bien en el interior del universo virtual que se han creado. No buscan el contacto con el otro, es la generación del *walkman*, producto japonés que los caracteriza, es un vector de la intimidad mientras que simultáneamente se trata de una señal de reconocimiento social. A través de este objeto utilizado por toda la juventud podemos ver ya a que medida y hasta que punto existe en nuestras sociedades post industriales un deseo de aislamiento en el seno mismo de un espacio público, que no esta tan alejado de lo que se puede vivir con los Otaku”⁵¹

El otakunismo también implica un rechazo al sufrimiento, es una generación que no quiere poner en riesgo nada con relación al otro. El Otaku vive en la soledad de su recámara, donde gracias a la televisión, los videos y las computadoras; se permite el derecho de vivir la transgresión de los tabúes en cuanto al sexo, la muerte, el sufrimiento, la violencia, pero por relegación el mismo no arriesga nada.

“La imagen está dotada, en efecto, del poder de hacer creer y el Otaku logra sin duda hacerse creer que vive, siendo que vive por una procuración, evitando, cuidadosamente, tomar el riesgo de una relación con alguien más que podría hacerlo sufrir,

⁵⁰ *La Estrategia de la Ilusión* . Eco U. pág. 16,17

⁵¹ E. Barral pág. 28

encerrándose en un mundo próximo al autismo tecnológico, un replegarse en si mismo de modo patológico.”⁵²

En el caso de considerar a la ilusión como un posible resultado del acto de ver, no como esperanza sino como un error del entendimiento, consideremos que en la imagen de Asuka (imagen 3) o en el caso de la abadía de Westminster, la ilusión no sería, ni se pretende que sea completa. Nosotros no vemos a Asuka como si en verdad estuviera enfrente de nosotros –suponiendo que esta fuera una persona y no una ilustración, ya que como antes he afirmado ésta es, en efecto, una imagen de ella donde se representa ella misma, lo que sería S=S y no F=S que es el caso– al movernos no podremos ver diferentes ángulos de ella y si nos acercamos podremos ver los puntos de color que forman la imagen. Esta presencia de rasgos que interfieren con la percepción, si somos muy estrictos, no son un obstáculo para identificar la representación con la ilusión. “No hace falta que las ilusiones sean perfectas, y por otro lado contamos con una gran experiencia procedente de la percepción real a propósito de variaciones distorsionadas del aspecto”⁵³. En lugar de decir “F es, con algunas reservas, a causa del estado incompleto y la distorsión, como mirar S” hemos de decir algo parecido a “en general F es una representación de S, si F se asemeja a S, en función de las convenciones incorporadas en el estilo y en la técnica del artista”⁵⁴. En este punto nos podríamos preguntar cual sería la utilidad real de la referencia. Para que encontrar, en ambos casos, un sustituto humano, o viajar a conocer la abadía.

Como ya he dicho, a los Otakus les es más importante la información del objeto que el objeto en sí, donde la información del objeto ya puede sustituir al objeto en sí. De ahí su necesidad de coleccionar información y artículos de sus personajes favoritos. La consecuencia de cuando se tiene toda esta información, en el mundo del Otaku, se puede pasar crear, o recrear, al personaje, la vivencia; en base a la información obtenida, añadiendo ellos aquello que hará más grata su experiencia. En este punto la representación ha superado al objeto representado.

Este es el caso que señala Eco, el de los museos de cera, donde se nos presentan reproducciones fidedignas y en tamaño natural, de personalidades y momentos de la historia. “Cuando se ve a Tom Sawyer después de Mozart o cuando se entra en el planeta

⁵² Ibidem.

⁵³ M. Black pág. 152

⁵⁴ Ibidem pág. 153

de los simios tras haber asistido al sermón de la montaña con Jesús y los apóstoles, la distinción lógica entre mundo real y mundos posibles ha quedado definitivamente resquebrajada”⁵⁵ No es necesaria una confrontación entre lo que consideramos realidad y ficción, puesto que todo pretende ser igual a la realidad, inclusive tratándose de una realidad imaginaria. “La pregonada autenticidad no es histórica, sino visual. Todo parece verdadero; en cualquier caso es verdadero el hecho de que parezca verdadero, y damos por verdadero el objeto al que se asemeja (...) Por otra parte, la mentira no carece de justificación, ya que el criterio de semejanza jamás señala la ejecución formal sino el tema.”⁵⁶ Así, la emulación de hechos o acontecimientos y personajes, nos permite no sólo acceder a su imagen, sino que también nos previene de iniciar una búsqueda inútil de los restos que representan. Si quisiéramos conocer *la ultima cena*, podríamos acudir a una de sus múltiples reproducciones, y si en algún momento viajáramos a Milán para conocer la original derruida, es probable que ésta no nos provocara la misma emoción que sus copias, que son más “reales”, pero nada más.

Durante un taller de demostraciones ofrecido por el artista Philippe Parreno, en una escuela primaria en Nice, Francia, los alumnos pidieron que fueran las celebraciones de navidad en septiembre o nieve en verano. De esto se organizó una demostración que consistió en una especie de marcha donde los niños demandaban “no more reality”. Posteriormente, con esta idea, Parreno tomo una serie de situaciones y objetos que aparecen en ciertas películas y los mostró en exhibición, ya no como algo que se ve en la pantalla, sino como algo real, tangible. También celebre, es el caso de Ann Lee, en “No Ghost, Just a Shell”, proyecto que realizara en colaboración con el artista Pierre Huyghe, en el cual compraron, por 46,000 yens, en una compañía en Tokio, dedicada a la creación de personajes que pueden tanto aparecer en animaciones como en mangas, un personaje al que llamaron Ann Lee, el cual carecía de un trato especial, un traje, armas, poderes o actitudes especiales, razón de su bajo precio. Ann fue, entonces, el personaje perfecto para sus propósitos.. Una vez encontrado el personaje “vacío” que buscaban, y comprados sus derechos, invitaron a varios artistas a “usarla” en videos 3D. Los primeros dos episodios “Anywhere out of the world” (Parreno) y “Two minutes out of time” (Huyghe), hacen un

⁵⁵ *La Estrategia de la Ilusión* . Eco U. pág. 28

⁵⁶ *Ibidem* pág. 31,32

prólogo — dos partes de 4 minutos cada una— mientras que los demás se dedican a contar una historia donde el personaje original se desvanece con resultados inciertos, tomado consigo su “copyright”.



Arriba izquierda, “No more reality”, derecha, 180 frames de “Twin Peaks. Serie de TV dirigida por David Lynch, una señal en un parque indicando un lugar ficticio. Abajo, póster genérico, diseñado por M/M (parís) que usualmente se coloca donde se muestran los videos del personaje Ann Lee.

El rechazo a lo que consideramos realidad no es propio de esta era, ni de los japoneses, pero la intensidad del fenómeno Otaku y las circunstancias que lo han generado, además de la velocidad con la que se difunde, son de llamar la atención. La sociedad japonesa, más que cualquier otra actualmente, a dado especial énfasis a la educación, la información y el consumo, donde todo se mueve de manera rigurosa. Como mencioné en el capítulo anterior, nuestra conciencia con la imagen no es producto de los avances tecnológicos, pero la fe que en estos tenemos, nos ayuda, al igual que a los Otakus, a no dudar más de lo necesario.

Hace unos años escuché una nota por la radio, en la cual a unos niños se les había entregado anteojos para mejorar su bajo rendimiento escolar (este a causa de sus problemas de la vista), escuché a uno de ellos decir: ¡Es como ver en tercera dimensión! y a otro ¡Es como realidad virtual! Hemos de ver lo peyorativas que son estas aclaraciones. Mientras que ver en 3D es una facultad que poseemos todos los humanos (siempre y cuando tengamos nuestros dos ojos) gracias a la evolución, el decir que es como “una realidad virtual” implica una contradicción lógica.⁵⁷ Por lo virtual entendemos aquello que está “en virtud de” algo que sabemos no es real pero damos por hecho que es real; lo bidimensional supera a lo virtual, es y no es, está ahí por que lo que vemos, escuchamos, sentimos, olemos, percibimos; “es” la “sensación” real.

Estos niños, sin conocer nada de esto ni la subcultura Otaku, ya han afirmado que gracias a sus nuevos anteojos pueden ver la realidad de manera más real, a diferencia de nosotros que no hemos sido dotados de tales herramientas, y no necesitarán de conocimientos previos para desarrollar las actitudes que posiblemente los llevarán a convertirse en Otakus, o cuando menos en personas muy similares. El Otaku no necesita importar su cultura a occidente, donde la individualidad está por encima del bien de la comunidad, siendo el Otaku una persona que tiende al aislamiento y limitar sus comunidades y comunicaciones; más que querer comunicar su cultura, están dispuestos a asimilar la que se les presente. Takashi Murakami señala en el “Super Flat Manifiesto”⁵⁸ que el mundo del mañana deberá ser como es Japón hoy día; la sociedad, costumbres, arte y cultura son extremadamente bidimensionales. Esto es particularmente aparente en las artes, que esta sensibilidad ha estado flotando constantemente debajo de la superficie de la historia japonesa. Hoy esa sensibilidad está más presente en los juegos y series animadas, los cuales se han convertido en parte importante de la cultura mundial. El Japón actual es el resultado de una “occidentalización”, y el concepto de super flatness es propio de los japoneses que han sido completamente occidentalizados.

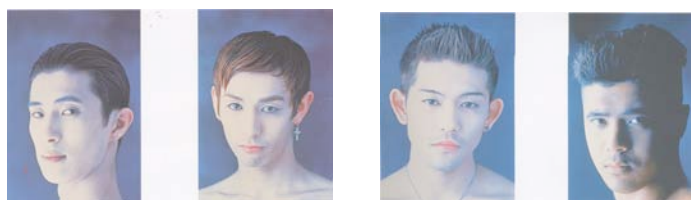
¿Acaso podemos pensar que sea coincidencia, el hecho de que las diferentes culturas del mundo, no importando su dominio de la técnica o la naturaleza, tarde o temprano lleguen a conclusiones similares?

⁵⁷ Jaron Lanier, uno de los “inventores de la R.V”, afirma que el término fue acuñado más por motivos de impacto. El Paseante 27-28. Pg 78-80. Ed Ciruela 1998.

⁵⁸ Takashi Murakami *Super Flat*. Last Gasp, Japón, 2003

Las imágenes, contrariamente a las palabras, son accesibles a todos, en todas las lenguas, sin competencia ni aprendizaje previos. “Hay todavía que acceder a las miradas interiores que rigen cada universo visible. Este acceso sólo se puede hacer con el lenguaje y las traducciones simbólicas”⁵⁹ No fue por ignorancia que el hombre generara una visión del más allá, fue por necesidad.

Aún si los Otakus no se hubieran desarrollado en su país natal, tarde o temprano hubieran aparecido en otro lugar. “La ecuación de la era visual: lo visible = lo real = lo verdadero (...) Somos la primera civilización que puede creerse autorizada por sus aparatos a *dar crédito a sus ojos*. La primera en haber establecido un rasgo de igualdad entre visibilidad, realidad y veracidad”⁶⁰ Antes, se estimaba que la imagen era aquello que nos



Takashi Murakami (1962) ha trabajado con el tema de la cultura pop japonesa desde hace más de una década. Un caso muy particular, que nos concierne, es el de “Kase Taishuu project” basado en un incidente real en el cual una popular estrella de la televisión japonesa perdió los derechos de su nombre en una disputa con su manager. Dispuesto a no perder a su estrella, el manager posteriormente presentó a otro actor como el nuevo Kase Taishuu. Murakami, inspirado por lo absurdo de este hecho, reclutó a cuatro jóvenes para ser “Kases” adicionales, los promovió y aparecieron en programas de TV y revistas, ofreciendo entrevistas. El proyecto continuó hasta que miembros de la mafia (yakusa) le “solicitaron” dejar de usar el nombre.

Una pieza que refleja la condición Otaku es su escultura “Hiropon” la cual hizo en colaboración con el escultor de modelos a escala Boome, la idea fue hacer un modelo con las características de los modelos a escala, pero en tamaño natural. Con grandes ojos de manga, dulce cara de muñeca y cabello que desafía la gravedad; estas características, además de sus enormes pechos y su falta de vello púbico, la convierten en la chica prototipo de los Otakus.

⁵⁹ Debray pág. 300, 301

⁶⁰ Debray pág. 304

impedía ver la realidad del mundo espiritual. Los Otakus, y sus hermanos Americanos y Europeos, no dudan que sus personajes de *Anime*⁶¹ efectivamente posean, cuando menos, una característica que los humaniza ¿Por qué iban a dudar de ello? Si en la misma palabra queda implícita una cualidad única de los organismos vivos, son *criaturas animadas*, se les ha conferido un alma y por tanto, pueden morir.

En la doctrina bidimensional, el aplanamiento de las relaciones que ellos y sus personajes los dejan en el mismo nivel de existencia, los personajes, tanto como ellos y el vecino, todos están al mismo nivel.

⁶¹ Palabra francesa que significa “animado”, adoptada por los japoneses para designar a sus dibujos animados.