

En busca de una historia. Un estudio sobre la construcción de subjetividad en el mundo del manga.

Sofía Oliverio, María Clara Hernández, María del Rosario Guzzo y María Pilar García Bossio.

Cita:

Sofía Oliverio, María Clara Hernández, María del Rosario Guzzo y María Pilar García Bossio (2015). *En busca de una historia. Un estudio sobre la construcción de subjetividad en el mundo del manga. XI Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-061/63>

En busca de una historia

Un estudio sobre la construcción de subjetividad en el mundo del *manga*

María Pilar García Bossio (FaHCE-UNLP) mapilargarciabossio@gmail.com

María del Rosario Guzzo (FaHCE-UNLP) rosarioguzzo@hotmail.com

María Clara Hernández (FaHCE-UNLP) mariaclaraher@gmail.com

Sofía Oliverio (FaHCE-UNLP) sofiaoliverio17@hotmail.com

Resumen

Partiendo de una inquietud originaria sobre el rol que juega la lectura en la construcción de la subjetividad, nos propusimos abordar como objeto de estudio al manga, historieta narrativa japonesa, y sus lectores. Este formato nos interesa, no sólo por su carácter “extranjero”, sino también por las implicancias imaginales que conlleva. Para ello comenzaremos describiendo al manga como objeto cultural y su ingreso en la Argentina. En un momento analítico estudiaremos el modo en el que los lectores se inician en esta práctica para ver luego cómo la misma es resignificada en las diferentes esferas de su vida. En este proceso destacaremos los vínculos que se construyen desde el manga, con otras actividades culturales, y los sentidos que en ellas se elaboran, en fuerte relación con lo visual. Metodológicamente abordaremos la temática desde un enfoque cualitativo, que buscará recuperar la voz de los actores a través de entrevistas en profundidad. Además se analizarán las observaciones participantes realizadas en tres convenciones de la ciudad de La Plata en los años 2013-2014 (Monster, Otani y Animateid).

Palabras claves: manga, anime, subjetividad, lectura, prácticas.

Introducción

El presente trabajo se propone indagar sobre el rol que juega la lectura de *manga* en el proceso de construcción de la subjetividad. Para ello comenzaremos describiendo al *manga* como objeto cultural y su ingreso en la Argentina.

En un momento analítico estudiaremos el modo en el que los lectores se inician en esta práctica para ver luego cómo la misma es resignificada en las diferentes esferas de su vida. En este proceso destacaremos los vínculos que se construyen en torno a estas actividades y los sentidos que en ellas se elaboran.

Metodológicamente abordaremos la temática desde un enfoque cualitativo, que buscará recuperar la voz de los actores. Para esto realizamos entrevistas en profundidad a lectores de entre 20 y 24 años. La selección de una franja etaria homogénea se justifica en tanto nos permite, recuperando sus trayectorias, observar la influencia que tuvo en ellos la masificación de este tipo de lecturas en los '90 en nuestro país¹.

Además se realizaron observaciones participantes en tres convenciones de la ciudad de La Plata en los años 2013-2014 (*Monster*, *Otani* y *Animaid*).

Historización *manga*

La palabra Manga aparece por primera vez en Japón en el año 1814, recurriendo a los ideogramas chinos *man* (involuntario) y *ga* (dibujo), sin embargo recién ingresa en el uso corriente a comienzos del siglo XX para designar, fundamentalmente, a la historieta narrativa cuya extensión varía entre 16 y 64 páginas publicadas en revistas semanales. En su forma original y en su país de origen asume el formato revistas impresas a una sola tinta, con papel de baja calidad que abarcan de diez a quince episodios de diferentes historias, con una extensión de entre 300 y 400 páginas.

En Japón son lecturas ágiles, cuyos formatos son pensados para ser descartados. Sin embargo si la historia logra tener éxito suele ser compilada en libros de tapa dura. Los *mangas* se escriben de derecha a izquierda, de arriba abajo. En sus versiones originales los dibujos son más simples y con menor cantidad de detalles que las producciones occidentales, y sus textos suelen ser escasos y menos literarios.

El *manga* parece ganarle espacio al tradicional *comic* norteamericano en los últimos años. Esto puede deberse a la llamada “muerte del superhéroe” (Papalini, 2009: 43): los relatos de acciones épicas con increíble esfuerzo y sacrificio individual, con un héroe puro e

¹ El muestreo se realizó a través de una selección por bola de nieve.

incorruptible, con una pauta de acción fija, previsible y siempre correcta se vuelven poco interesantes. En su lugar ganan las historias momentáneas, con personajes de ánimos variables e imperfectos, donde el héroe también comete errores. La emotividad y la fantasía se valorizan frente al cálculo y la no contradicción.

Siguiendo a Dorst y Fiorito (2010), quienes retoman a Papalini, el *manga* abarca todos los géneros, los gustos y los grupos de edad. De acuerdo con estos autores, su particularidad reside en que se ofrecen tramas más complicadas y profundas, donde surge un nuevo héroe que se enfrenta a distintos problemas, propios de la vida cotidiana. Sin embargo los *mangas* también suelen recuperar “lo extravagante, la fantasía elevada a lo extremo” (Papalini, 2009: 36). En palabras Lucas:

R: Sí, me di cuenta de que quizás los japoneses... son raros (risas). Y a partir de ese humor que tienen, que es un poco extraño, entonces es como que se moldeó mi... O conocí un tipo nuevo de humor que después fui a buscar. Es decir “Guau, mirá, vos pensabas que eso era bizarro. No, no, ¡esto es bizarro!” Porque es como que... Me sale la palabra en inglés, que es push. Pero es como que empujó los límites de ciertas cosas. (Entrevista Lucas)

Si bien resulta complejo realizar una categorización exhaustiva, hacia el interior del género pueden distinguirse varios subgéneros en función del público al que van dirigidos o la temática que abordan. Entre los primeros se encuentran: *Kodomo* (para niños, historias sencillas, sin carga sexual, generalmente tratan de mascotas y niños pequeños), *Shōjo* (para adolescentes mujeres, con historias de fantasía, amor y aventura), *Shonen* (para adolescentes varones, con dosis de violencia), *Seinen* (varones adultos) y *Josei* (mujeres adultas). Entre los segundos pueden diferenciarse: *Nekketsu*, *Mecha* (historias protagonizadas por enormes robots y tecnología avanzada), *Harem* (las protagonistas son un grupo de mujeres con un chico como co-protagonista), *Sentai* (las acciones se reparten entre cuatro a cinco protagonistas que trabajan en grupo), *Jidaimono* (ambientado en el Japón feudal); *Ecchi* (de corte humorístico con toques eróticos), *Hentai* (dirigido a un público adulto de ambos sexos, historias heterosexuales sexualmente explícitas y de alto contenido erótico), *Yaoi* (romance entre hombres, pueden ser o no sexualmente explícitas), *Yuri* (romance entre mujeres, pueden ser o no sexualmente explícitas), *Gore* (historias con alto contenido de violencia), entre otras (Cobos, 2010).

El *manga* en Argentina

Martínez Alonso identifica tres momentos históricos que dan cuenta de las modalidades de emisión y lectura diferenciadas del *anime* y *manga* en Argentina: un primer momento de “occidentalización”, que abarca la década del setenta y el ochenta; una segunda etapa de “masificación” a lo largo de la década de los noventa; y una última etapa, de “multiplicación” que va del dos mil en adelante. Cabe destacar que este autor considera que, mientras que el *anime* y el *manga*, como fenómeno cultural, son “populares” o de “masas” en Japón, en Occidente existen como una “sub” cultura (Martínez Alonso, 2013: 169).

En relación al primer momento de “occidentalización” se evidencia una adaptación del fenómeno cultural en términos lingüísticos, a fin de volverlos atractivos para los consumidores occidentales. En este sentido, las adaptaciones que llegaron a Latinoamérica se realizaban sobre la base de las modificaciones previas realizadas en España o Estados Unidos.

El *anime* se comercializa como caricatura para niños a la par de los dibujitos animados producidos en Estados Unidos, emitiéndose en Argentina por medio de la televisión abierta. En este contexto comienza a comercializarse *merchandising* de las series, y a gestarse un circuito *under* centrado en la circulación de material no oficial, orientado a la venta o alquiler de videos con las versiones originales de los programas. Al mismo tiempo se amplió la oferta de comiquerías, pudiendo obtenerse allí algunos tomos de *manga* (ya fuese los originales en japonés o los traducidos en España).

La segunda etapa, de “masificación” está marcada por la llegada de la televisión por cable al país. Con ello comenzaron a surgir canales para chicos (siendo el primero The Big Channel y unos años después Magic Kids) a partir de los cuales se inicia la masificación del *anime* en Argentina. Los primeros fueron *Los Caballeros del Zodiaco*, *Sailor Moon* y *Dragon Ball*, ocupando un lugar central en la programación de estos canales. Según Martínez Alonso la inserción del *anime* en canales para niños hizo que este comenzara a diferenciarse como género de los otros dibujos animados.

En esta misma época surge la revista Lazer, que da cuenta en su propuesta editorial de que muchos de estos programas eran consumidos por audiencias más heterogéneas. De esta forma intentaba poner en evidencia las modificaciones que sufría el producto en su adaptación forzada a un público para niños, como la eliminación de escenas. Además, hacía comparaciones entre las versiones originales y locales e identificaba las alteraciones producidas por la traducción.

Lazer lanzó su propia editorial, Ivrea, que pasó a convertirse en la primera comercializadora de *manga* en el país. Esta editaba *mangas* traducidos por un equipo de traductores argentinos que, basándose en el original en japonés, producían una adaptación rioplatense, algo novedoso en relación al momento anterior. (Martínez Alonso, 2013: 174) Pronto se vendían en kioscos, librerías y disquerías, con lo cual la circulación de *manga* adquirió un carácter inédito en Argentina.

En 1996 se suma el canal de animación para jóvenes y adultos *Locomotion* y, sobre el final de la década se produce el auge de los eventos para aficionados del *manga* y *anime* (un ejemplo es *Animate*).

En tercer lugar, el período de “multiplicación” está atravesado por el uso masivo de internet, que amplía las posibilidades de los usuarios para seleccionar los contenidos que desean consumir, individualizando el consumo.

En la década del 2000 se multiplican los canales en la web a través de los cuales acceder a la animación japonesa y su contraparte gráfica. En este contexto adquieren relevancia los “fansubs” equipos de aficionados que traducen y subtitulan series de manera no oficial. Lo mismo se aplica al *manga*, pero con el nombre de scanlation (scanners, traducción), que bajo el lema de “por fans, para fans”, se esfuerzan para que los productos japoneses circulen por el mercado local.

La presencia del *anime* en la pantalla chica ha ido menguando (se puede ver en la desaparición de canales como Magic Kids o Locomotion), al tiempo que se multiplican las páginas web y sitios online en los cuales se los puede descargar o ver.

El *manga* y la lectura

Partiremos, con Michele Petit (2006), de la idea de que la lectura desempeña un papel importante en la elaboración de la subjetividad de los lectores. A partir de ello entenderemos la práctica de lectura como un proceso activo mediante el cual el lector no solo recibe información sino que la resignifica, en función de su posición de sujeto, a la vez que reelabora dicha posición. Se trata entonces de una relación recíproca entre el proceso de construcción de la subjetividad y la práctica de lectura.

Al hablar de la elaboración de la subjetividad estamos haciendo referencia, de acuerdo con la perspectiva de la autora, a un proceso por medio del cual el lector crea un *espacio propio*, -separado del entorno- y un *tiempo propio* -distinto del cotidiano-. Esto permite al sujeto

recortarse a sí mismo, es decir, concebirse como distinto del mundo que lo rodea, y de ese modo le es posible posicionarse dentro del mismo.

Nos interesa poner en juego estas categorías para pensar cómo se da el proceso de construcción de subjetividad en los lectores de *manga*. Una de las formas de aprehender dicha construcción es identificando como se genera el primer contacto con este conjunto de productos culturales. En nuestras entrevistas esta primera aproximación se produce a través del consumo de *anime*. El interés por el *manga* arraiga, entonces en esas primeras experiencias. Debemos tener en cuenta que todos nuestros informantes transcurrieron su infancia en la década del noventa, siendo potencial público de los canales especializados en el momento de masificación.

Indagaremos aquí por qué se produce el interés en adentrarse en estos consumos. Una posible respuesta es que son las historias el elemento de atracción. Son estas las que logran impactar en la subjetividad de los lectores, interpelándolos de distintas maneras. Aquí se produce un primer movimiento de sujeto activo, ya que salen a la búsqueda de esas historias más allá del *anime*. Nos parece relevante destacar que ninguno de nuestros entrevistados *llega* a leer *manga* por un interés particular en el formato. Algunos de ellos aún consideran que la imagen gráfica no es lo más atractivo

Uno acostumbrado a la historieta que está con colores y un papel casi plástico más lindo que el del manga, que parece papel higiénico, es papel de diario garabateado. Entonces si las contraponés, uno totalmente pintado, dibujado hermoso, con cositas de colores, y al lado un manga casi mal dibujado y barato, me costaba al principio adaptarme a eso, a que eso era su ideal y eso es lo que ellos buscaban, que sea así. Me costó un poco más adaptarme a eso.

P: Después, ¿qué fue lo que te convenció para seguir leyendo manga?

R: Las historias, las historias del manga no tienen comparación con... Es como comparar un jueguito que tiene un buen gráfico, con un jueguito que tiene una buena historia por más que no tenga un buen gráfico. Los mangas tienen historias que son increíbles y por ahí las historietas flaquean un poco en eso. (Entrevista Ignacio)

En este fragmento podemos ver claramente que el atractivo principal del *manga* radica en sus historias². Además, nos permite diferenciarlo de otros géneros semejantes como el comic. En esta misma línea cabe destacar otra cuestión presente en las entrevistas: mientras que en el

² Debemos destacar, sin embargo, que la imagen en el *anime* da paso a un tipo particular de lectura, donde sigue habiendo una preponderancia de la imagen sobre el texto.

manga el autor (*mangaka*) es el propietario de la historia, en el comic hay una compañía que es dueña del personaje, habiendo varios autores. Esto hace que, en el caso del primero la impronta del autor se vuelva lo distintivo de la historia.³

Retomando la pregunta por el proceso de construcción de subjetividad, podemos ver el papel activo que desempeñan los lectores al momento de posicionarse, de manera diferencial, frente aquello que leen. De Certau (2000) entiende la dimensión activa del lector en un sentido análogo al que lo hace Petit. De acuerdo con este autor el sujeto no es una masa amorfa sobre la cual se imprime un mensaje sino que produce con los textos algo diferente de lo que era la intención del autor. Los separa de su origen, tiene la capacidad de permitir una pluralidad de significaciones. Y es a partir de ello que, como sostiene Petit, el sujeto elabora y reelabora su propia historia apoyándose en relatos ajenos.

Estos posicionamientos varían según sus trayectorias vitales y lectoras, sus intereses y sus expectativas. En este sentido encontramos tanto un posicionamiento de identificación con los personajes y las historias, como una elaboración de un distanciamiento crítico.

P: Y ¿vos te identificás con alguna historia?

M: Hay algunas que sí, ponele el Hikikomori en algún punto, no porque no es tan extremo, tampoco.

P: ¿Qué es el Hikikomori?

M: Son personas que se aíslan de la sociedad (...) se aíslan por miedo al rechazo. Que a ellos... son otakus (Fragmento entrevista a Mariana)

En el otro extremo Antonela (21 años) manifiesta poseer una “vista crítica” respecto del subgénero *Shōjo*, en tanto lo concibe como un reflejo del papel que se le otorga a la mujer en la cultura japonesa, generando así una crítica a dicha cultura:

P: Y con respecto a eso de que tenés una vista critica del anime, ¿en qué sentido?

A: Lo que estaba diciendo es exactamente del Shōjo. Yo tengo un pensamiento muy feminista, entonces qué sé yo, tenés 20 años y lees esas cosas... El Shōjo se plantea, la cultura japonesa en sí, te plantea que como mujer una tiene que estar sumisa, callada, que nunca vas a cobrar más que tu esposo.

(...)

³ Cuando nos referimos al comic hablamos de la historieta norteamericana, casi siempre sobre superhéroes. Evitamos aquí trazar comparaciones con la historieta en sentido clásico, en especial con la historieta argentina.

D: Claro, lo que pasa es que el género Shōjo es un reflejo muy fiel, muy fiel de la cultura japonesa. En especial con el trato a las mujeres. (Fragmento entrevista Antonela y Diana)

Aquí se pone en juego la relación con una cultura distinta a la propia. De esta forma se produce un extrañamiento en un doble sentido: “hacia afuera” en la mirada que tienen de la cultura a la que pertenece el *manga*; “hacia adentro” en tanto la mirada que ellos construyen sobre la cultura ajena se utiliza como parámetro para poner en entredicho la propia. El ponerse en contacto con una cultura distinta habilita un proceso de desnaturalización de las propias prácticas.

Yo hago un balance, que quizás la cultura japonesa con la sexualidad, con las prácticas de afecto, es como bastante más fría que la occidental si se quiere, es menos... (piensa), voy a decir una palabra que no es correcta... es menos permisivo, con más tabúes; y por eso sale todo por ese lado me parece... (Entrevista a Lucas)

Sobre la base de lo que nos dijeron nuestros entrevistados podemos trazar el siguiente recorrido típico: en un primer momento determinados rasgos del *manga* generan una representación de la cultura japonesa; esto despierta un interés que lleva a una búsqueda, por interiorizarse en otros aspectos de esta cultura; lo que permite luego una relectura que detecta el modo en que elementos de esa cultura se cuelan en las historias.

Este camino de maduración en la lectura está íntimamente ligado con un camino paralelo de maduración personal. Esto pone de manifiesto la existencia de distintas formas de leer que son propias de la etapa vital que atraviesa el sujeto. De este modo la mayoría de los entrevistados expresan cómo han ido variando sus preferencias a medida que ha proliferado su práctica de lectura. Dicha variación puede verse en la predilección por un determinado subgénero y el distanciamiento respecto de otros. Un ejemplo claro de ello, tal como expresa Antonela es el abandono del *Shōjo* por ser etiquetado como dirigido a un público infantil femenino. Puntualmente esto se explica por el tipo de historias que se cuentan: *Pero ya cuando llegás a una edad no querés leer Shōjo. Porque hay modelos de personas muy marcados (...) Es como muy... Llega un punto donde después de leer dos o tres de la misma historia ya son muy similares.* Lo que puede verse aquí son cambios en el posicionamiento de los sujetos que tienen que ver con una modificación de sus intereses y sus expectativas respecto de aquello que leen.

La lectura puede incluso lograr liberar algo “que el lector llevaba en él, de manera silenciosa” (Petit, 2006: 48), convirtiéndose en un medio para salir de una situación en que estaba “bloqueado”. Podemos ver esto como un caso extremo en Lucas, en quien la lectura de un *manga* lo llevó a plantearse una serie de preguntas que, enmarcadas en un contexto de cuestionamientos más generales, acabo por influir en la decisión de cambiar de carrera universitaria.

¿De aficionados a *otakus*?

En este proceso de construcción de la subjetividad nos interesa rescatar el concepto de fanático en tanto se convierte, para nuestros informantes, en un punto de referencia que los interpela de distintos modos. Cabe destacar que la referencia a esta categoría se hace presente de forma generalizada en nuestros entrevistados, aún en aquellos casos en que no hemos introducido la temática.

Encontramos en los lectores ciertas características que los acercan a una experiencia de fanatismo, en términos de Benzecry (2012). Este autor piensa la relación entre la persona y el consumo cultural (y en este sentido al fanatismo) a través de la metáfora del amor. Para él, el amor por algo produce una organización particular de la acción y de la individualidad. Esta organización particular puede verse en nuestros informantes en el conocimiento exhaustivo que tienen del género el cual fueron obteniendo en su propia trayectoria lectora. En este sentido pueden dar cuenta, tanto de la clasificación en subgéneros como de los circuitos de producción, distribución y consumo. Son conocedores de la cultura a la que pertenece el *manga*, sin idealizarla, pero buscando interiorizarse en ella. Podemos, entonces, ubicarlos en un momento de “amor maduro” (Benzecry, 2012: 34) dado por el apego en prácticas concretas y en un conocimiento “experto” de su objeto de amor. Este conocimiento sobre la cultura japonesa es una particularidad frente a aquellos que son nuevos en el campo.

Un ejemplo claro de esto es el modo en que utilizan el concepto de “otaku”, que se convierte para ellos en una marca que da cuenta del nivel de conocimiento y experiencia de ésta subcultura. Este concepto adquiere dos significados distintos: uno, el utilizado en Argentina, en que refiere a alguien que le interesan el *manga* y el *anime*, ya sea como aficionado o como fanático; y otro, como categoría nativa de Japón, de sentido peyorativo, donde refiere a alguien obsesionado por el *manga* y el *anime* al punto de ser considerado un “enfermo”. Nuestros entrevistados concuerdan en que en un primer momento quienes se inician en esta subcultura tienden a autodefinirse como “otakus”. No obstante, en el momento

en que comienzan a interiorizarse en ella, y adquieren conocimiento acerca del significado nativo del término, buscan distanciarse del mismo.

P: ¿Vos te autodefinís como otaku? ¿Qué significa eso para vos?

M: No, la verdad, aunque antes sí, a medida que más me adentraba dentro de lo que es la cultura japonesa menos me definía como otaku, aunque estoy muy cerca de lo que ellos definen como uno. Acá en la Argentina sí, es decir, fuera de Japón el título de otaku pierde peso, si sos alguien que pasa su día mirando anime o leyendo manga entonces "eres otaku". En Japón la palabra define literalmente al maniático, está mal visto, el 90% de la población mira anime o lee manga, incluyendo ancianos, el otaku, bien definido es el que cruza la línea de obsesión. (Entrevista Mariana)

El distanciamiento de la autoafirmación como un otaku tiene sentido para nosotras en tanto los lectores buscan escapar de la *estigmatización* que este concepto supone. Sin embargo, en este distanciamiento generan una estigmatización hacia adentro de la subcultura, dirigida a quienes ellos consideran “obsesionados” o con un nivel de fanatismo exacerbado. Lo que se puede ver aquí es que, “incluso entre fanáticos, fans “intensos” (*hardcore*) son usualmente desacreditados, mientras los fans casuales no lo son.” (Lopes, 2006: 396) En este sentido podríamos considerar que “la teoría del estigma (...) pareciera provenir más del interior de la subcultura que del exterior” (Lopes, 2006: 410). Con ello no queremos decir que no exista una estigmatización desde el exterior sino que la que se produce en torno al término otaku proviene principalmente del interior, en tanto es una categoría específica de esa subcultura, estableciéndose marginalidades dentro del propio consumo.

Hacia el exterior los propios sujetos tienden a establecer parámetros de normalidad/anormalidad a partir de los cuales se recortan a sí mismos en tanto consumidores de *manga* y *anime* como un subgrupo. Se autodefinen aludiendo a términos como "raro" y "friki". Sin embargo se muestran reticentes a realizar aquellas actividades de su fanatismo que impliquen “poner el cuerpo”, construirse a sí mismo con una determinada imagen frente a otros (Dipaola, 2010), considerándolas avergonzantes, en tanto sienten que es allí donde van a ser juzgados por el exterior. Por ejemplo, varios entrevistados manifestaron que sentirían vergüenza en disfrazarse para ir a una Convención

P: Y a las convenciones, ¿vas disfrazada?

A: No.

R: ¿Por qué?

A: Porque uno tiene un viaje de recorrido donde se cruza con otros seres humanos y no está bueno. (Entrevista Antonela)

Esta sensación de estigma será parcialmente saldada con la pertenencia a una comunidad de sentido conformada a partir de prácticas compartidas.

Más allá del *manga*: hacia una comunidad de sentidos

Como sostiene Petit, la lectura no sólo es una práctica privada sino que promueve lazos sociales. Esto no implica la constitución de un sujeto individual, aislado, sino que en el proceso de la lectura esa subjetividad se va configurando como intersubjetividad. “Leer no nos separa del mundo. Nos introduce en él de manera diferente” (57). Esto, en un contexto imaginal, donde “atravesamos imágenes que nos atraviesan y configuramos nuestro espacio-tiempo como pluralidad y devenir de imágenes” (Dipaola, 2010:11).

Siguiendo esta línea la lectura de *manga* se inserta en una red que incluye otros consumos y prácticas cercanos a ella y asociadas a la cultura japonesa. Gran parte de los lectores de *manga* ve *anime*, participa en foros de discusión, asiste a convenciones, realiza *cosplay*, escucha música japonesa, juega a videojuegos y juegos de rol. Incluso algunos a ellos llegan a estudiar japonés con el propósito de leer las versiones originales de los *mangas*, a fin de tener un acercamiento más fiel a las historias. A su vez surgen en estos espacios posibilidades laborales, como la venta de *merchandising* o la organización de convenciones. Todo esto habilita la posibilidad de entablar relaciones con otros en torno a estas prácticas. Así, Lucas (24 años) relata como en un foro de discusión sobre *manga* y *anime* estableció vínculos con otros miembros que trascendieron el espacio del foro: *quizá nos juntamos a ver series; o sí estamos en contacto constante, es gente con la que nos llevamos muy bien, yo conocí a uno de mis mejores amigos en ese lugar (...).*

Partiendo de las observaciones realizadas en las convenciones y de las entrevistas podemos plantear la hipótesis de que estos consumos se sostienen en el tiempo en tanto son compartidos. Pudimos detectar un circuito de intercambios, tanto material (en el préstamo de *mangas*) como discursivo (en el compartir opiniones sobre lo que se está leyendo), que permitiría la construcción de una comunidad de sentidos. Ésta puede darse de manera “tácita” al identificar en el otro un gusto en común, como de manera “explícita” al entablarse relaciones personales centradas en esos consumos. Los vínculos que se entablan allí pueden servir como medios para legitimar sus actividades frente a la estigmatización externa. Sin

embargo, esto no supone que hacia el interior desaparezcan las divisiones ni que se generen sentidos homogéneos.

Las comunidades de sentidos juegan un rol importante en la adquisición de conocimientos propios de esta subcultura. El “experto” se construye a través de un camino en el que se interrelacionan y retroalimentan los vínculos con otros con su trayectoria personal. Una de las fuentes de conocimiento que se menciona recurrentemente en las entrevistas es Internet, mediante páginas especializadas en la temática y foros de discusión.

Conclusión

En este trabajo nos propusimos dar cuenta de cómo la lectura de *manga* influye sobre la subjetividad de sus lectores. Para ello destacamos elementos comunes en ese proceso que van desde la forma de iniciación en la lectura a las prácticas que de ella se derivan.

Consideramos que la potencialidad que se halla presente en la lectura no se realiza de manera análoga en todos los casos. En aquellos en que la lectura resulta realmente significativa serán los que promuevan un gusto por esos tipos de lectura particular. Podemos ilustrar esto con la imagen de la formación de un delta, donde el cauce del río representa a las lecturas que un sujeto realiza durante su vida, de las cuales sólo algunas cosas van sedimentando.

En este proceso de elaboración del “sí mismo” el sujeto, a partir del amor que desarrolla (en este caso por cierta lectura), resignifica acciones del pasado, y ordena sus acciones futuras.

Aplicando esto a nuestro caso de estudio pudimos ver en forma concreta el modo en que la lectura de *manga* permea distintos aspectos de la vida de los lectores. Así esta lectura y las prácticas asociadas a ella impactan, de distintos modos, en sus espacios de ocio, de sociabilidad, y laborales.

Este trabajo nos permitió adentrarnos en un campo que nos era desconocido y poder reconocer sus aspectos principales. Queda como desafío para trabajos futuros el profundizar en las trayectorias vitales y lectoras de los sujetos a fin de poder dar cuenta, de manera más acabada, de elementos subyacentes, difíciles de captar en un primer acercamiento. Asimismo nos resultaría interesante ampliar la franja etaria para captar cómo influye la coyuntura en el momento de iniciación a la lectura de *manga*.

Bibliografía

- Benzecry, Claudio (2012). *El fanático de la ópera. Etnografía de una obsesión*. Siglo XXI, Buenos Aires.
- Cobos, Tania Lucía (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y Palabra*, 15(72) [en línea]. Disponible en: <www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf>
- De Certeau, Michel (2000). *La invención de lo cotidiano. 1 Artes de hacer*. Universidad Iberoamericana, México.
- Dipaola, Esteban (2010). La producción imaginal de lo social. *VI Jornadas de Sociología de la UNLP*. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Sociología, La Plata. [en línea] Disponible en: <http://www.aacademica.com/000-027/710.pdf>
- Dorst, Ethel y Fiorito, Viviana (2010). “Manga, anime e identificación. Convenciones como lugar de encuentro”. En IX Congreso Virtual, Facultad de Periodismo y Comunicación Social, UNLP [en línea]. Disponible en: <http://www.perio.unlp.edu.ar/seminario/IX_congreso_virtual/congreso_virtual.htm>
- Lopes, Paul (2006). Culture and Stigma: Popular Culture and the Case of Comic Books Author(s). *Sociological Forum*, 21(3), pp. 387-414.
- Martínez Alonso, Germán (2013) Tres momentos de la circulación del animé y el manga en la Argentina. *Question*, 1(39) [en línea]. Disponible en: <<http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/viewFile/1847/1638>>
- Papalini, Vanina (2006). *Animé, mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. La Crujía, Buenos Aires.
- Petit, Michèle (2006). *Lecturas: del espacio íntimo al espacio público*. FCE, México.