

Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de *cómics*, *anime* y *cosplay*

Roberto García Núñez
robertgn@gmail.com
Universidad de Guadalajara, México

Dassaev García Huerta
issqander@gmail.com
Universidad de Guadalajara, México

Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad, "innovación y difusión de la tecnología". Año 3, núm. 5, septiembre 2013-febrero 2014.

Recibido: 20-08-2013

Aceptado para su publicación: 09-09-2013

Roberto García Núñez es licenciado en Sociología, egresado de la Universidad de Guadalajara y maestro en Educación de la UNIVA. Profesor de tiempo completo Titular "C" del Departamento de Sociología, División de Estudios Políticos y Sociales del CUCSH de la Universidad de Guadalajara.

Dassaev García Huerta es licenciado en Antropología, egresado del Departamento de Historia de la División de Estudios Históricos y Humanos del CUCSH y estudiante de la maestría en Comunicación Social del CUCSH de la Universidad de Guadalajara

Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de *cómics*, *anime* y *cosplay*

Roberto García Núñez
Dassaev García Huerta

Resumen

El objetivo de este trabajo es describir algunas de las manifestaciones de la cultura popular japonesa como lo son las convenciones de *cómics*, el *anime* y el *cosplay* en México. En este estudio se narran los antecedentes, surgimiento y desarrollo de estos objetos culturales venidos del lejano Oriente, tanto en Japón como en nuestro país.

La afición en torno al *anime*, *cosplay* y las convenciones de *cómics*, se ha convertido en un mercado de gran envergadura no sólo en Japón sino también en México. Estos objetos culturales extranjeros forman parte de un proceso de apropiación por parte de algunos segmentos de la población mexicana, quienes los incorporan a su bagaje cultural, no sin antes adecuarlos a su contexto.

Palabras clave

Anime, *cosplay*, convención, cómic.

Abstract

The aim of this paper is to describe some of the manifestations of Japanese popular culture, such as comic conventions, anime, and cosplay in Mexico. The background, emergence, and development of these cultural objects from the Far East, both in Japan and in our country, will be our topic in this study.

The fondness around anime, cosplay, and comic convention has become a large market, not only in Japan but also in Mexico. These foreign cultural objects are part of an appropriation process by some segments of the Mexican population, who incorporate them into their cultural baggage but not before adapt them into their context.

Keywords

Anime, cosplay, comic, conventions.

Introducción

En las grandes ciudades de nuestro país se presentan frecuentemente ciertos eventos (incluso a veces más de dos veces por año) que no pueden pasar desapercibidos. Nos referimos a las convenciones de *cómics*. Al asistir a una convención de *cómics* lo primero que llama nuestra atención es la gran cantidad de adolescentes y jóvenes que se reúnen en ella para adquirir algún producto relacionado con la cultura japonesa, en especial los dibujos animados japoneses (*anime*); y al recorrer los pasillos nos topamos continuamente con una multitud de personas disfrazadas del personaje favorito de dichas caricaturas (*cosplay*). Es por esto que la influencia que tiene la cultura japonesa en nuestra cultura occidental es mayor de lo que pensamos.

Estos objetos culturales extranjeros que han sido apropiados y reformulados por ciertos grupos de jóvenes, denotan una influencia de una cultura tan lejana como la japonesa en la mexicana. Estos mu-

chachos y muchachas han encontrado en dichos objetos una forma de invertir su tiempo que a veces llega a ser una forma de vida.

Las convenciones de cómics

Las convenciones de *cómics* son eventos dedicados, originalmente, a los fans de las historietas y ciencia ficción, pero con el paso del tiempo fueron añadiéndosele otras, tales como, la animación (caricaturas), los videojuegos, los juegos de rol, etc.

Balderrama y Pérez, (2009) apuntan que:

[...] En una convención de *anime*, manga y/o cultura japonesa, se pueden encontrar actividades para el público asistente como proyecciones de películas o capítulos de series de *anime*, juegos de mesa variados, torneos de videojuegos que incluyen una serie de consolas y pantallas, actividades en tarima como:

foros sobre música japonesa, caligrafía japonesa o sobre los actores de doblaje de las series de *anime*, talleres sobre origami, demostraciones de comida japonesa, concursos variados de karaoke, *cosplay* (que se explicarán más adelante), coreografías. Mientras transcurren las actividades es usual que el espacio esté ambientado con música en japonés o de openings y endings de *anime* (34).

Las principales convenciones a nivel mundial son la Comic-Con de San Diego en los Estados Unidos, la Comiket de Tokio, en Japón, la Angoulême International Comic Festival de Paris, Francia y la Lucca Comics and Games de Italia.

La Comic-Con de San Diego se lleva a cabo desde 1970, en diversos lugares, siendo hasta el año de 1991 que encontró su sede actual en el Centro de Convenciones de San Diego. La Comiket de Tokio se ha llevado a cabo desde el año de 1975, donde comenzó con treinta puestos y alrededor de 700 visitantes. Actualmente, en tres días del evento tiene una afluencia de medio millón de personas, que proporciona una idea del impacto, tanto social como económico, que tiene.

Convenciones de cómics en México

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

A las convenciones asiste una gran cantidad de fanáticos del *anime*, entre más prestigio tiene la convención, más gente es la que acude a ella. En estos eventos se establecen para la ocasión, locales temporales o pabellones pertenecientes a tiendas o establecimientos de distintas partes de la ciudad, para vender los productos que poseen. Se llevan a cabo distintas actividades, karaoke, concursos de dibujo, exposiciones, conciertos y, uno de los eventos principales, el

concurso de *cosplay*. En él se premia o premian al o a las personas con los disfraces mejor elaborados y con la mejor interpretación del personaje al cual representan. Los ganadores son escogidos, en la mayoría de los casos, de manera "semidemocrática" (cantidad y volumen de gritos y aplausos) por el público asistente.

Según Álvarez (2007) a inicios de los 90 se tiene el primer antecedente de una convención de *cómics*, surge así:

[...] otras tiendas más especializadas comenzaron, como una llamada Hobby no sé qué, cerca de la torre de Aereoméxico, los cuales se les ocurrió hacer una mini convención sacando sus modelos e invitando a los aficionados a participar con sus dibujos. Así varios llegamos con nuestros trabajos y los pegamos en los pasillos de la micro plaza comercial, algo bien freak y súper amateur, pero que chido (s.p.).

A principios del año de 1993, tiene lugar la primera convención de *comics*, llamada Feria de la Historieta, organizada por los estudiantes de comunicación como un festival estudiantil en la ENEP Aragón. La primera convención de *comics* "Conque" (Convención Quetzalcoatl) se llevó a cabo el 26 de julio de 1994 en el Poliforum Cultural Siqueiros del D. F. A partir de este año (1994) y debido al éxito alcanzado empiezan a darse en forma continua. Fueron ocho años de presencia hasta que en el año de 2001 cerraría sus puertas definitivamente. En noviembre del año siguiente (1995) los días 10, 11 y 12 en el hotel Flamingo's Plaza, también, de la ciudad de México se llevó a cabo la primera convención MECyF (México Ciencia Ficción y Fantasía) la cual anualmente se repetiría hasta 1998. En el año de 1999 aparece la primera convención de *cómics* y manga La Mole, la cual se llevó a cabo en las instalaciones de la Alberca Olímpica del D. F.

Lizardi (2011) nos comenta sobre esta convención:

El espacio del evento se dividía ahí en tres partes: un área de Stands inicial y otra central, una pequeña área de proyecciones y un espacio destinado para las conferencias. Lo más difícil para los asistentes era el acceso de la primera parte de la convención hacia la parte de la duela del Juan de la Barrera, que era donde se concentraban la mayor cantidad de expositores y el área de proyecciones. Lo más entretenido en los inicios de la convención fue el tradicional Bailongo, en donde participaban todas las personas que asistían en *cosplay* al evento. Era muy divertido observar en las gradas del gimnasio a personajes como Homero Simpson, Cíclope, El Gato Felix, los Street Fighters, versiones de un mismo personaje en diferentes tamaños y

anchuras bailar al ritmo de canciones como: 'Follow the leader' y algunas más, todo por el simple gusto de divertirse. Algo que caracteriza mucho a la convención es la realización de conferencias del doblaje (s.p.).

Actualmente, esta convención se realiza en la Expo Reforma CANACO en el D. F. El nuevo escenario principal con el que se cuenta, permiten que los visitantes de La Mole puedan ver la mayoría de los concursos de *cosplay*, videojuegos y karaoke.

Para el año 2001, aparece la Expo-TNT, la cual se ha realizado desde sus inicios en el Centro de Convenciones de Tlatelolco. Generalmente, se llevan a cabo dos eventos al año y uno especial en que se realiza el concurso selectivo para el World Cosplay Summit. En esta convención se realiza, cotidianamente, un concurso de dibujo para la creación de la mascota del evento, además, se tienen eventos culturales y recreativos como concursos de *cosplay*, torneos de videojuegos, torneos de TCG (*trading card games*) y concursos de karaoke, además de otras actividades en el escenario principal. Entre las últimas ediciones de la Expo-TNT (21 y 22) se han llevado a cabo, del 19 al 21 de agosto, la primera, y del 27 al 30 de octubre la segunda, ambas en el año 2011, como siempre en el Centro de Convenciones de Tlatelolco, del D.F.

Expo Comic es otra convención que surgió por parte del Instituto Mexicano de la Juventud para satisfacer, en un evento gratuito, a los seguidores del *anime* y manga. En dicho evento suelen realizarse talleres y conferencias. También es importante decir que sigue vigente, como el anteriormente descrito.

En provincia también se han realizado, frecuentemente, convenciones. Ciudades como Guadalajara, Monterrey, Veracruz, Puebla, Aguascalientes, Mérida, etc. han tenido eventos en donde asiste una gran cantidad de personas. En la ciudad de Guadalajara se han efectuado convenciones desde a mediados de los noventas. Eventos como Comictlán, Mangatrón y Expo Kimera han sido los más representativos, según el grupo Sora Manga (2002) ocurrió de la siguiente forma:

La primera convención organizada en Guadalajara fue la Comictlan, llevada a cabo en septiembre de 1996. La segunda convención fue Expo-Mono, llevada a cabo en la escuela de artes plásticas de la Universidad de Guadalajara. Más o menos por mayo de 1997. La que

le siguió fue otra Comictlan ya más establecida en septiembre de 1997. Seguida de esa estuvo la primera Mangatron en marzo de 1998 en el salón Napoli. De ahí se desplegaron varias mini exposiciones en Plaza Amistad haciéndose una como tradición cada tres o cuatro meses. Debido al éxito que tuvieron se hicieron otras similares en Plaza Carrefour Lomas. Desafortunadamente estas se cancelaron debido a un incidente con un material *hentai* por ahí (razón por la cual ahora ninguna expo se le permite vender ni mostrar *hentai*). Debido al gran éxito que estaba teniendo el manga y *anime* en Guadalajara los comerciantes de aquí intentaron hacer una expo independiente en Enrique Díaz de León, resultando un fracaso total debido a que nadie fue, cobraban muy caro y era puro expositor de Guadalajara. Trayendo como consecuencia la cancelación de esta misma. El ayuntamiento de Tlaquepaque intento hacer unas exposiciones en la Pila Seca, hasta la fecha se siguen haciendo, aunque no tiene el éxito esperado ya que solamente son como cinco expositores. Hubo dos convenciones más por las fechas del 1998 organizadas por una tienda de comics en Plaza México y Plaza Arboledas consecutivamente, estas tuvieron una aceptación más o menos favorable ya que invito a varios expositores de la ciudad de México, y Monterrey. Organizo también concurso de dibujo y trivial lo que llamo más la atención. Comictlan 98 se llevó a cabo ya como un evento más reconocido y establecido. Imponiendo ya concursos de disfraces (lo cual llamo y llama la atención hasta la fecha) y más ventas al igual que más conferencias e invitados especiales. Siguiendo a esta fue Mangatron 2 en marzo de 1999. Aquí ya empezaba a ser un poco lo mismo era igual a la Mangatron pasada pero no por esto menos popular. Siguió a esta Comictlan 2000, la cual vino a ser lo mismo de los años pasados sin aportar nada nuevo ni innovador. Llego con varios percances y problemas Animatron 2000 en mayo que vendría a ser lo mismo que Mangatron o Comictlan, solo que en diferentes lugares y con distintos nombres, según esto se quiso enfocar más a videojuegos, pero resulto ser lo mismo en su esencia. Kimera fue realizada en abril de 2000. Esta convención tuvo una muy buena aceptación a pesar de que no se le dio mucha publicidad. Fue en un lugar ya diferente. Se llevó a cabo en el centro cultural el refugio en Tlaquepaque. Tuvo muy pocos expositores, pero el lugar lo compensaba al igual

Expo Comic es otra convención que surgió por parte del Instituto Mexicano de la Juventud para satisfacer, en un evento gratuito, a los seguidores del *anime* y *manga*

que las conferencias que se impartieron y los invitados especiales que tuvo. Esta convención se caracterizó por haber hecho un concurso de disfraces diferente: este se llevó a cabo en el cineforo del Centro Cultural El Refugio, conto con jueces a la vista del público, y con muchas menciones honoríficas y los tradicionales 3 primeros lugares. En fin esta convención fue un poco más organizada aunque con un poco más de difusión habría estado mejor (s.p.).

Por lo general, los eventos o convenciones llevados a cabo en Guadalajara han organizado, dentro de los mismos, concursos de *cosplay*, de doblaje, de *magic cards*, de videojuegos, etc., venta de productos en stands como: fanzines y revistas de manga, películas y series de *anime*, CDs y DVDs de música J-Pop (música pop japonesa), figuras de plástico o resina, camisetas, pines y afiches, posters, fotografías, y un largo etcétera. Además se han dado conferencias sobre multitud de temas, proyecciones de series y/o películas, incluso han habido *rallys*.

El *anime*

El *anime* (アニメ) es una palabra de origen japonés que tiene, en Japón, actualmente el significado de caricaturas o dibujos animados y en el Occidente es el nombre que se le otorga a los dibujos animados japoneses. En un principio, entre los años 70 y 80, fue usado el término japoanimación, como una abreviatura de "Japón" y "animación"; sin embargo, a finales de 1980 el término cayó en desuso, ya que fue reemplazado por la palabra *anime* (Sullivan, 2005). La palabra *anime* se deriva de la japonización del término en inglés o francés *animation*, y, hoy en día, tiene el significado de cualquier dibujo animado o caricatura de origen japonés. Suele clasificarse en géneros, según al público que sea dirigido. Entre otros, podemos encontrar el dirigido a los niños, a las niñas, a los adolescentes, a las adolescentes, a los jóvenes, a las jóvenes y a los adultos, inclusive hay para adulto X, XX y hasta XXX.

Cobos (2009) apunta que algunos tipos son:

Shounen [dirigido a una audiencia masculina y con dosis de violencia], Shoujo (dirigido

usualmente a un público femenino adolescente, con historias de fantasía, magia, amor y aventuras y personajes masculinos feminizados en su apariencia), *Kodomo* [dirigido a niños, historias sencillas, sin carga sexual y generalmente tratan de mascotas y niños pequeños], *Mechas* [historias protagonizadas por enormes robots y tecnología avanzada. Se destaca el diseño de estas máquinas], Harem [las protagonistas son un grupo de féminas 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] (4).

Gallego (2009), completa la clasificación mencionando que:

El *Hentai*, que significa "perversión" o "transformación", es la denominación del manga y *anime* de contenido pornográfico. El tipo de dibujos, la actividad sexual y los personajes implicados pueden variar enormemente pero se someten a muy pocas restricciones al tratarse de personajes de ficción. Dentro del *Hentai* hay dos géneros principales: 1-Het: muestra interacciones heterosexuales. 2- *Yaoi* y *Yuri*. El primero muestra relaciones homosexuales masculinas y el segundo relaciones lésbicas. El *Yaoi*, abreviatura del japonés "Ya ma nashi, O chi-nashi, I mi nashi", que significa "sin nudo, sin desenlace, sin sentido o sin gracia", simplemente describe sin ningún argumento las relaciones homosexuales entre personajes masculinos. El *Seme*, personaje que desempeña el papel activo o dominante, suele ser mayor de edad y el *Uke*, que representa el papel pasivo o sumiso, frecuentemente es menor de edad. Curiosamente, aunque está dirigido a un público masculino, éste es uno de los géneros de mayor éxito entre el público femenino; las mujeres a quienes les gusta son llamadas (*fūjoshi*) "mujer podrida" y su fama duplica a la del *Yuri* tanto en Japón como en el extranjero. Este tipo de manga también suele denominarse BL, abreviatura del inglés Boy's Love, en japonés, equivalente al (*shōnen-ai*) "historias de amor entre muchachos", pero la diferencia está en que este género retrata el amor, tanto expresiones verbales como abrazos y caricias entre personajes masculinos, nunca sus relaciones sexuales, lo cual sí hace explícitamente el *Yaoi*. *Yuri*, (Lirio), es un término de la jerga japonesa para referirse al género de las relaciones amorosas entre mujeres, en manga, *anime* y otros medios. Puede centrarse tanto en los aspectos emocionales como en

los sexuales de la relación, el primero se suele llamar (*shōjo-ai*) y es el equivalente femenino del *shōnen-ai* (160-162).

A diferencia de otros dibujos animados, los atributos del *anime*, según Cobos (2009) son:

Lo más característico en el *anime* es su aspecto visual que salta a la vista con el diseño de los personajes. Ojos grandes (ovalados para expresar juventud y vivacidad y horizontales para expresar adultez y seriedad. En contados casos son pequeños o no pasan de ser puntos). Estos son muy definidos y de colores llamativos (café, rojos, verdes, azules, amarillos, grises, violetas, rosados). El coloreado combina sombras, tonos y luces para generar profundidad. El cabello es otro elemento, puede ser abundante o escaso (incluso nulo), de cualquier color posible (rojo, azul, verde, blanco, etc.), y llevar cualquier peinado. De la misma forma, el juego con luces y sombras determina su movimiento. En el caso del cuerpo este conserva la proporción humana, pueden ser delgados (no anoréxicos), o gruesos (incluso obesos), altos o bajos, incluso ser deformados (enanos, cabezas grandes cuerpos pequeños, etc.). En el caso de las mujeres suele destacarse el busto (sea por su gran dote o por la escasez del mismo). Otros elementos como la nariz y la boca suelen ser pequeños, en el caso de la boca de las mujeres estas pueden llevar un discreto color en los labios. Lo más importante en un personaje de *anime* es su rostro (que incluye también el cabello), ya que se utiliza un gran y variado conjunto de expresiones faciales que denotan el carácter y modo de ser; sus emociones, sentimientos, pensamientos (9).

Sullivan (2005) menciona que el considerado "padre del *anime* moderno" (16), Osamu Tezuka, adapta y simplifica muchos preceptos de la animación de Walt Disney para tratar de reducir el presupuesto y el número de fotogramas utilizados la producción de dibujos animados. Su objetivo era utilizarlo como una medida temporal que le permitiera producir, con su personal de animación, un episodio semanal de la historia.

Según este autor, se han perfeccionado las técnicas para dibujar la animación, presentando como características propias del *anime*:

El *Hentai*, que significa "perversión" o "transformación", es la denominación del manga y *anime* de contenido pornográfico

Los fondos que se usan en la animación permanecen estáticos, aún en escenas en los que los personajes se deslizan por la pantalla, los diálogos implican la sola animación de la boca, mientras que el resto de la pantalla permanece completamente inmóvil. Algunos aficionados sostienen que el mejor *anime* hace énfasis en el carácter del movimiento, proporcionando una ilusión de movimiento donde no lo hay. El efecto global de estas técnicas; velocidad reducida de los fotogramas, muchos planos fijos, fondos de desplazamiento, han llevado, incluso a algunos críticos a acusar al *anime* de falta de edición o de mala calidad en general (16).

El primer dibujo animado que se conoce es Katsudō Shashin, de autor desconocido, que data del año 1907. En 1910 es creada la compañía Tennenshoku Katsudō Shashin (Tenkatsu) quien en 1917 presenta en teatros el primer *anime* llamado *Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki*, de cinco minutos de duración, fue muda y en blanco y negro. Los *anime* siguientes fueron hechos por Seitaro Kitayama entre 1917 y 1918, para la compañía Nikkatsu-Mukōjima, quien produjo un total de 22 cortos animados. Ya en el año de 1927 Noburo Ofuji produjo el primer *anime* con sonido (Kujira), el cual era música, solamente. Poco tiempo después, en 1930 aparecen los primeros cortos animados con audio en japonés (Osekisho de Noburo Ofuji y Kokka Kimigayo de Yasuji Murata).

El primer *anime* a color se realizó hasta el año de 1948 por Megumi Asano (Boku no Yakyu) y la primera película *anime* a color la produjo Toei Animation en el año 1956 (Hakujaden). Osamu Tezuka en Japón realiza en el año 1961 la serie Tetsuwan-Atom, más conocido como Astroboy, que fue el primer *anime* transmitido regularmente en la televisión japonesa. Se transmitió en blanco y negro, contó con 193 episodios de 20 minutos de duración y se emitió entre los años 1963 a 1966.

En México Astroboy se convirtió en el primer *anime* transmitido por la televisión mexicana, a finales de la década de los sesentas. Después del éxito alcanzado, esta serie abre la puerta a toda una avalancha de producciones japonesas, las cuales se empiezan a transmitir en la década de los setentas a través de la televisión abierta (era la única que existía en ese tiempo) por el Canal 5 del D. F. y a partir de allí se convierten, a partir

de su éxito, en parte de la programación de nuevas cadenas televisivas que fueron apareciendo (Canal 6 y 4 de Guadalajara, canales 11 y 13 de la ciudad de México, etc.). Esta primera industria de la animación presentó un claro enfoque hacia el público infantil, y fueron estas series de dibujos animados las que marcaron a muchos niños de esta época.

Series como Astroboy, Kimba el León Blanco, Meteoro, Heidi, Marco, Remi, La abeja Maya, José Miel, Las aventuras de Gigi, etc. son las precursoras de este fenómeno. Poco tiempo después, finales de los setentas y ochentas, se agregan otras más como: Fuerza G, Maco, la Sirena Enamorada, Ángel, El Rey Arturo, Capitán Centella, Mazinger Z, Robotech (Macross), Candy Candy, Ulises 31, Voltrón, Supermagnetron, etc. Ya en los años noventa aparecen: Supercampeones, Fiebre de Fútbol, Caballeros del Zodiaco, Sailor Moon, Dragon Ball, El Duende Mágico, Cuentos de los Hermanos Green, Mikami, La Legión Japonesa, La Caza Fantasmas, etc.

En esta época es importante resaltar que muchos de estos programas eran transmitidos, gracias a que aparece un espacio en la programación televisiva enfocada a niños y adolescentes llamada "Cari-Tele" en la, recientemente privatizada Tv Azteca que antes fue Imevisión. En estas primeras dos décadas de transmisión a estas caricaturas japonesas no se les distinguía de las otras (generalmente norteamericanas) sino fue hasta los noventa que, a raíz del boom que generaron en México como en el resto de Latinoamérica, es que empezaron a sobresalir de los demás dibujos animados.

Cobos (2009) lo maneja de la siguiente forma:

El advenimiento del servicio de televisión por cable permitió en los diversos países la sintonización de canales de otros países (especialmente mexicanos) donde se transmitían las series y por primera vez al género *anime* se le reconoció como tal y se le diferenció de las otras caricaturas (13).

La transmisión de *anime* prosiguió, tanto en canales abiertos como de paga, de una manera más reciente durante la década del 2000 (incluso aparece por primera vez un canal de paga Locomotion [1999], ahora llamado Animax, dedicado exclusivamente a la trans-

misión de *anime*), con series como: El Campeón, Street Fighter, El Principito, Los Samurai Warriors, Los Robots Ninjas, Migati, Ranma ½, Las Guerreras Mágicas, Pokemon, Dragon Ball Z, Zenki, Mojacko, Samurai X, Dragon Ball GT, Digimon, Monster Rancher, Neon Genesis Evangelion, Voltrom, Sakura Card Captors, Digimon, Magical Doremi, Full Metal Alchemist, Koni-chan, Inu Yasha, etc.

Hernández (2011), nos proporciona una sucinta reseña histórica de la animación japonesa:

Japón es uno de los países que más ha trabajado con la animación. A pesar de no ser una técnica de animación, el *anime* japonés merece ser mencionado por la calidad y la cantidad de trabajos que se han producido dentro del género. La historia comienza en 1917, con la presentación en público de la película Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki (The Story of the Concierge Mukuzo Imokawa), de Oten Shimokawa. No quedan copias de la animación ni fotografías y tampoco se sabe cuál fue la técnica elegida para realizarla. Los otros dos pioneros del género son Kobayashi Shokai y Sitaro Kitayama. En 1943, los japoneses presentaron su primer largometraje animado con audio: Taro Melocotón, el guerrero divino de los mares y 15 años después, nació la productora Toei Doga con la intención de imitar lo que hacía Disney en Occidente. Mientras ellos se concentraban en el cine, Osamu Tezuka y su productora Mushi Production encontraron en la televisión el medio perfecto para crecer. La primera serie en la que trabajaron se llamó Tetsuwan Atomu. Cuando la serie llegó a Estados Unidos la nombraron Astroboy. Caricaturas como Heidi, Los Caballeros del Zodiaco, Los Supercampeones y Sailor Moon, entre muchas otras. Entre 1940 y 1955 nacerían cuatro de los grandes nombres que en la actualidad mantienen en el mejor de los estados la salud del *anime*. El más veterano es Hayao Miyazaki (1941). En 1985 fundó la compañía Studio Ghibli y, desde entonces, Miyazaki es el director. Entre sus películas más importantes, destacan: El viaje de Chihiro (2001), El Castillo Vagabundo (2004) y La princesa Mononoke (1997). También en 1941, nació Shigeyuki Hayashi, mejor conocido como Rintaro. En 2001 dirigió la película Metrópoils, la historia de un mundo compartido entre humanos y robots.

Otro es Katsuhiro Ohtomo (1951). En 1988 presentó *Akira*, una película apocalíptica. Completa la lista Mamoru Oshii (1951), que con la serie *Patlabor* y las dos películas de *Ghost in the Shell* se convirtió en uno de los directores japoneses más reconocidos por los adictos al *anime* (22).

Cosplay (コスプレ, *kosupure*)

La palabra *cosplay* viene del inglés "costume role play" es, entonces, una síncopa de esos términos, y denota a los jóvenes que interpretan un papel a través de su indumentaria, es decir, se disfrazan de sus personajes (reales o de ficción) favoritos, de un manga, *anime*, película, cómic, videojuego, libro o también de "estrellas" de la farándula (de la música y de los diversos medios de comunicación).

Actualmente, el *cosplay*, ya se puede considerar toda una tradición, ya que, aunque surgió en los eventos o convenciones de *cómics*, en la actualidad ya se ha consolidado de tal manera que, hoy en día, forma parte inherente de los eventos y, en muchos casos, se ha convertido en el evento principal. Este fenómeno surgió en los años setenta en las ferias japonesas de *cómics* que se celebran desde ese entonces en Odaiba, Tokio. Es un fenómeno que ha crecido enormemente y cada vez es más común ver a personas disfrazadas en las convenciones para participar en los concursos que estas últimas organizan.

El *cosplay* se ha popularizado y se ha convertido en una práctica cotidiana en los países que cuentan con eventos sobre el cómic, y debido al éxito, incluso ya se organizan eventos y concursos internacionales entre los que tenemos al Word Cosplay Summit, que tiene como sede Nagoya, Japón, el cual es organizado por la cadena de televisión TV- Aichi, el cual se celebra desde el año 2003. Actualmente, aparte de Japón, participan diversos países como Australia, Brasil, China, Dinamarca, Alemania, Finlandia, Francia, Italia, Corea, México, Singapur, Tailandia, España y Estados Unidos, para darnos cuenta la relevancia mundial que tiene este evento.

Por otra parte, el evento más importante que tiene lugar en América, es el Yamato Cosplay Cup, que se desarrolla en Brasil. Dos autoras brasileñas, Amaral y Duarte (2008) aclaran:

Brasil cuenta con miles de profesionales que se reúnen en eventos de *cosplay* dedicados a esta práctica, en las salas de chat, foros y comunidades virtuales. Sao Paulo, Río de Janeiro,

Curitiba, Brasilia, Fortaleza, entre otras ciudades, hacen grandes eventos celebrando concursos de quién tiene el mejor *cosplay*, la mejor fantasía y la mejor interpretación. El mejor de ellos es elegido para representar al país en el World Cosplay Summit (WCS) en Tokio, Japón. [...] Los primeros eventos con *cosplayers* en Brasil se realizaron en 1996 y 1997, en las ciudades de Sao Paulo y Curitiba. En la actualidad, los acontecimientos se han multiplicado y hay varias reuniones importantes en el país (por ejemplo, los campeonatos realizados en los encuentros *cosplayers* como Anime Friends, Yamato Cosplay Cup, Anime Dreams, o en las reuniones regionales como AnimextremePOA, AnimABC, AniMinas, AniBahia, etc.) (12).

Generalmente los *cosplayers* fabrican su propio traje, o al menos lo diseñan, planeando detalladamente las partes del mismo, los materiales y telas, el peinado, el maquillaje, los accesorios y complementos. Tratan de imitar a los personajes lo más perfectamente posible estudiando su fisonomía, así como sus rasgos y su comportamiento, estudian detalladamente la psicología del personaje a imitar, para poder llevar a cabo una escena, donde actúan, mencionando frases y teniendo actitudes como dichos personajes logrando, la mayoría de las veces, un gran parecido con ellos y pueden llegar a emplear bastante tiempo (a veces más de un año) e increíbles sumas de dinero en hacerse de su disfraz.

Amaral y Duarte (2008) apuntan que mediante el *cosplay* "los aficionados de un manga, un *anime* o juegos de rol, se apropian de las características de un personaje y se comportan como tales. No es sólo vestirse como su personaje favorito, es una característica fundamental del proceso la teatralidad del *cosplay*. Los sujetos construyen sus prendas de vestir y encarnan las actitudes y el comportamiento que muestra el carácter del personaje de la pantalla" (6).

Generalmente, los ganadores de los concursos de *cosplay* tienen una motivación extra, ya que como lo expone Lizardi (2011) "la elección de los participantes es diferente en cada uno de los países y estos viajan una semana a Japón, con todos los gastos pagados, para participar no sólo en el concurso, sino en diversos eventos relacionados con este" (s.p.).

Conclusiones

Una gran parte de las manifestaciones de la cultura popular japonesa en México son las convenciones de *cómics*, el *anime* y el *cosplay*. En las convenciones de *cómics* es el lugar favorito donde se difunden los obje-

tos culturales japoneses como el *anime*, el *cosplay* y muchos otros como el manga, los videojuegos, juegos de cartas y hasta la música y comida japonesas.

Desde a finales de los años sesenta la televisión mexicana ha transmitido *anime*, lo que ha provocado una gran devoción a este tipo de caricaturas. Las primeras convenciones de *cómics* en nuestro país se llevaron a cabo a principios de los años noventa, es decir tuvieron que pasar casi treinta años de la aparición del *anime* en México para que se desarrollara este tipo de actividad.

Por su parte el *cosplay* se ha popularizado tanto que ya no se puede pensar en convenciones de *cómics* sin estos concursos de disfraces. La afición en torno al *anime*, *cosplay* y las convenciones de *cómics*, se ha convertido en un mercado de gran envergadura no sólo en Japón sino también en México. Estos objetos culturales extranjeros forman parte de un proceso de apropiación por parte de algunos segmentos de la población mexicana, quienes los incorporan a su bagaje cultural, no sin antes adecuarlos a su contexto.

Referencias

- Amaral, A. y Duarte, R. (2008). A subcultura cosplay no orkut: comunicação e sociabilidade online e offline, en *Borelli, Freire Filho (Orgs.)*, São Paulo, Culturas juvenis no século XXI, disponible en <http://papersa-driamaral.wetpaint.com/> (Consultado junio 22, 2011).
- Balderrama Gastelú, L. y Pérez Hernáiz, C. C. (2009). *La elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno*, tesis de sociología, Caracas: Universidad Católica Andrés Bello.
- Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura Otaku en América Latina. *Revista Razón y Palabra*, No. 72, México: Tecnológico de Monterrey.
- Gallego Andrada, E. (2009). Cambios sociales en las nuevas generaciones japonesas y su repercusión en las próximas décadas. *Bulletin of the Faculty of Foreign Studies*, No.44, Tokio: Sophia University.
- Hernández Urías, F. (2011). Los dibujos no se dejan, *Día Siete*, No. 563, México, D.F.: Compañía impresora El Universal.
- Lizardi, A. (2011). Cultura, Anime y Convenciones (parte 3): La capital, México, en *World Anime*, disponible en <http://www.worldanime.tv/?p=17049> (Consultado octubre 2, 2011).
- Sullivan, J. (2005). *Anime: The Cultural Signification of the Otaku*, *Open Access Dissertations and Theses*. Paper 4658. Disponible en <http://digitalcommons.mcmaster.ca/opendissertations/4658> (Consultado agosto 12, 2011).
- Súñer Iglesias, F. J. (2003). Sitio de ciencia ficción. Disponible en: <http://www.ciencia-ficcion.com/glosario/m/manga.htm>. (Consultado octubre 20, 2011).
- Sora manga. (2002). Disponible en <http://www.reocities.com/soramanga/convenciones.htm> (Consultado septiembre 21, 2011).
- Tajada Sanz, C. (2006). El mercado español del manga: estado de la cuestión, *San Guinés Aguilar editores*, Granada: Ediciones Universidad de Granada.

¿Cómo citar?

GARCÍA NÚÑEZ, R. y García Huerta, D. (2013, Septiembre). Manifestaciones de la cultura popular del Japón en México: convenciones de cómics, anime y cosplay, en *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*. Año 3, núm. 5, septiembre 2013-febrero 2014.