

# De circuitos y consumos juveniles: algunas reflexiones sobre los mundos del animé en Córdoba

## Tema investigado

La investigación describió el proceso de configuración de los mundos del animé en Córdoba, a través de la exploración de las formas de circulación y consumo de mercancías de la cultura pop japonesa como el animé (animación japonesa) y el manga (historietas japonesas) en la ciudad, en un período que se extendió desde fines de los '90 al año 2010. Para enmarcar teóricamente el trabajo recurrí principalmente al concepto de "mundos del arte", definido por Becker (2008) como redes cooperativas de personas cuya interacción regular permite la producción del trabajo artístico y la existencia de esas redes en tanto tales. En ese sentido, los mundos cuya trayectoria describí se asociaron al desarrollo en la Córdoba de fines de los '90 de un *fandom*, es decir, un conjunto de fans o aficionados conocidos en general como *otakus*, que tenían en común el consumo de mercancías culturales específicas tales como el manga y el animé. Si bien esta cultura de fans se inscribía en un marco global o translocal, me ocupé de describir su desarrollo en el plano local, aunque teniendo como horizonte una articulación permanente entre las distintas dimensiones de análisis del fenómeno.

El estudio realizado se sustentó en la apuesta epistemológica que sostiene que el consumo produce sentido e implica una apropiación activa y creativa de la oferta cultural (De Certeau, [1980] 2000; García Canclini, 1995; Douglas e Isherwood, [1979] 1990). Al respecto, una de las

---

\* Becaria CIN, período 2011, dirigida por la Dra. Miriam Eugenia Villa y co-dirigida por la Dra. María Gabriela Lugones.

hipótesis propuestas enunciaba que la apropiación grupal de los bienes simbólicos no sólo ponía en escena los gustos y las aficiones por mercancías culturales particulares, sino que también hacía y construía espacios de sociabilidad (Blázquez, 2009), posibilitando la articulación de un circuito comercial y un circuito de reuniones y eventos donde dicho consumo cultural era celebrado y compartido. A su vez, tales prácticas hacían a los fans, esto es, permitían una construcción identitaria individual y grupal a partir de las mismas, en la cual la idea de juventud aparecía fuertemente implicada.

Abordé el circuito de los eventos organizados por los fans que integraban los mundos del animé a partir del concepto de "performance", tal como lo define Schechner (2000), es decir, en tanto conducta restaurada o práctica realizada por segunda vez. Se trata de procesos de repetición que instalan la paradoja de que cada repetición es distinta de las otras, en tanto la copia nunca es idéntica a lo que imita. Así, propuse que dichos eventos podían ser pensados tanto como una experiencia estética –una representación propiamente dicha que se orientaba al entretenimiento–, como una *transformance*, una experiencia ritual capaz de transformar a los sujetos a partir de la conformación de identidades y sociabilidades asociadas al consumo de los productos culturales que se consideraban propios de la cultura de los fans del animé. La "magia social" (Bourdieu, 2008) producida por (y en) las actividades y celebraciones de los mundos del animé, cambiaba y daba forma al mismo tiempo a los sujetos y a los mundos de los que participaban, al establecer sus características principales y construir vínculos que eran tanto comerciales como afectivos.

La metodología elegida para el abordaje del objeto empírico combinó la etnografía en distintos eventos y reuniones de animé, como así también la realización de entrevistas en profundidad a jóvenes que participaron de estos mundos, y de entrevistas estructuradas a dueños y empleados de locales comerciales. Al mismo tiempo, realicé un relevamiento de noticias en distintos periódicos y consulté las revistas de manga y animé *Lazer*, lo que permitió corroborar y/o corregir los datos brindados por los entrevistados.

## **Resultados alcanzados**

A lo largo de la realización del plan de trabajo, se logró reconstruir de manera descriptiva la configuración de los mundos del animé en la ciudad de Córdoba desde finales de los años „90 hasta fines del año 2010. En ese sentido, se focalizó el proceso de conformación de un circuito comercial, atendiendo a los relatos de sus dueños sobre cómo lograron llevar adelante sus proyectos y a sus trayectorias previas, las cuales fueron resaltadas en los casos que resultaron más significativos.

Las entrevistas estructuradas permitieron reconocer diferentes etapas en dicho proceso de conformación. La primera se extiende desde 1997 hasta 2002, año en que dos de los tres negocios del ramo que se habían instalado en el centro de la ciudad se vieron obligados a cambiar de rubro o a cerrar, a causa de la crisis económica de 2001 que imposibilitó la importación de productos en condiciones ventajosas para los vendedores. Una segunda etapa abarca el período 2002-2004, en el que sólo uno de los locales comerciales consiguió permanecer vigente. La tercera etapa, que se inició en el año 2005 y se extendió hasta el año 2010, implicó un florecimiento de locales comerciales que apuntaban específicamente al consumo de productos de la cultura pop japonesa (cintas de video de animación japonesa, manga, videojuegos, figuras de colección, accesorios).

De manera paralela a la historia de la circulación material de estas mercancías, se logró reconstruir la historia de las formas de sociabilidad que se observan actualmente, y que tuvieron como punto de inicio el contacto con el animé desde la infancia, la posterior búsqueda de personas con quienes relacionarse y compartir esos gustos en común, y la organización de grupos de estructura más fija, con espacios de reunión determinados virtuales –foros en internet– y presenciales. En el caso analizado, un espacio verde ubicado en el centro, el Paseo Sobremonte, fue elegido como lugar de encuentro durante los sábados a la tarde, y al momento de finalización del trabajo todavía ocupaba un lugar central en las narrativas de los sujetos. La asistencia a dichas reuniones funcionaba como un medio de socialización y también indicaba el crecimiento del grupo, volviendo visible la entrada de nuevos miembros y la salida de “los más grandes”, es decir, los de mayor edad. La programación de ciclos de cine y la planificación de eventos se articuló con este espacio de reunión, llevándose a cabo principalmente durante los sábados.

El análisis de las fiestas de animé y las performances estético-corporales que tenían lugar en éstas, permitió identificar patrones de cooperación que se caracterizaron por la participación creciente de dueños de locales comerciales junto con organizadores, generalmente miembros de los grupos de aficionados. Se buscó detectar la configuración de los mundos del animé en la convergencia de estas trayectorias, con el fin de problematizar la relación entre consumo cultural y sociabilidades juveniles en las condiciones actuales de producción cultural en la ciudad de Córdoba.

En este sentido, la labor realizada da sustento a la hipótesis inicial que postulaba que el consumo produce sentido e identidades, pero también mundos, es decir, redes de relaciones y patrones de cooperación cuya presencia y reiteración dieron forma a las interacciones sociales con las que me encontré al hacer trabajo de campo. En el caso particular pesquisado, dichas redes atravesaron la ciudad y se detectaron en la celebración de fiestas y reuniones, la creación de foros y sitios en

internet, la publicación de fanzines y la organización de ciclos de cine. En tales instancias participaban activamente los dueños y empleados de los locales comerciales ubicados en la zona céntrica, que proveían las mercancías en torno de las cuales estos mundos se montaban.

Otra de las hipótesis que fueron confirmadas era la que afirmaba que el crecimiento de los mundos del animé estaba vinculado a la realización de eventos. Estos fueron abordados como performances (Schechner, 2000) ya que constituían procesos de repetición que ponían a los sujetos y a los mundos del animé en escena, a la vez que los hacían. Junto a los eventos propiamente dichos, que incluyeron fiestas y convenciones, es decir, fiestas con *stands* de venta de productos y un horario extendido con numerosas actividades, se encontraban también los ciclos de cine y las reuniones en el Paseo Sobremonte como instancias significativas que en su reiteración contribuyeron a la construcción de esta configuración social. Sin embargo, los eventos de animé ocupaban un lugar central en las narrativas de los entrevistados, operando como formas de experiencia social que emergían cuando dicho consumo se volvía apropiación compartida y que, a su vez, dieron forma y sancionaron modos de apropiación característicos.

## **Publicaciones, presentaciones a congresos**

Durante el período de beca concluí la carrera de Licenciatura en Historia, rindiendo mi Trabajo Final bajo la orientación del Dr. Gustavo Blázquez. La pesquisa realizada y los datos producidos permitieron adquirir mayor densidad teórica en torno de las áreas de antropología urbana y antropología del consumo, lo que se plasmó en la producción de artículos y ponencias. En ese sentido, en 2011 presenté un trabajo titulado "Animé en proyección: ciclos de animación japonesa en la ciudad de Córdoba", en el VII Encuentro Interdisciplinario de Ciencias Sociales y Humanas, que se publicó en actas<sup>1</sup>.

En 2011 participé también en las Jornadas Patagónicas de estudios sociales sobre Internet y tecnologías de la comunicación, que tuvieron lugar en Comodoro Rivadavia, exponiendo en coautoría con Luciana Quintero Ortíz un artículo que llevó por nombre "Ídolos virtuales, cyborgs y espectáculo: Hatsune Miku, el primer sonido del futuro"<sup>2</sup>. Unos años más tarde, dicho artículo fue publicado como capítulo del libro *Habitar la red. Comunicación, cultura y educación en entornos tecnológicos enriquecidos*<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> Ponencia disponible en: <<http://www.ffyh.unc.edu.ar/ciffyh/vii-encuentro-interdisciplinario-de-ciencias-sociales-y-humanas/wp-content/uploads/2011/08/ponencia-diaz-eje-5.pdf>>. Última consulta: 20 de junio de 2015.

<sup>2</sup> La ponencia fue publicada en las actas de las jornadas en formato CD-ROM. Bianchi, Marta Pilar y Sandoval, Luis Ricardo (eds.), Jornadas Patagónicas de estudios sociales sobre Internet y tecnologías de la comunicación, 1a ed., Comodoro Rivadavia, Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco, 2011. ISBN 978-950-763-111-5.

<sup>3</sup> Díaz, María Cecilia y Quintero Ortíz, Luciana: "Ídolos virtuales, cyborgs y espectáculo: Hatsune Miku, el primer sonido del futuro", en Bianchi, Marta Pilar y Sandoval, Luis Ricardo (Eds.): *Habitar la red. Comunicación, cultura y*

En 2012 la reelaboración de uno de los capítulos se materializó en la ponencia ““Es como una familia”: Relacionalidad y dinámicas de pertenencia entre fans del animé en Córdoba, Argentina.”, presentado en el Seminario dos Alunos do PPGAS (5, 6 y 7 de diciembre de 2012). Ya en 2013, fruto de nuevas lecturas, expuse en la X RAM el paper “Hecho por fans, para fans: Emociones, trayectorias y emprendimientos en un circuito de eventos”, en el que abordé de manera más detallada las carreras de quienes producían y vendían objetos en los eventos de animé<sup>4</sup>. Finalmente, publiqué un resumen de mi Trabajo Final en la Revista *Síntesis* de la SeICyT-FFyH (UNC) bajo el título de “Hacer y recorrer el circuito: mundos del animé y comiquerías en Córdoba”<sup>5</sup>.

### **Dificultades que se presentaron en la investigación**

El proyecto inicialmente planteaba como uno de sus propósitos la realización de una etnografía en el circuito comercial y de eventos vinculado al animé en Córdoba, como también complementar la información obtenida a partir de una etnografía virtual. Esto implicaba la elección de un foro en particular con el objetivo de hacer una etnografía del mismo, distinguir los tópicos interesantes para los usuarios y examinar las trayectorias individuales y presentaciones de sí de los sujetos. Sin embargo, tal idea inicial se vio obstaculizada por el estudio de la escena local, por lo cual se decidió aplazar su abordaje para instancias posteriores. No se descarta un futuro estudio de las dinámicas que se desarrollan en la escena virtual, principalmente en Facebook, y sus conexiones con las reuniones realizadas en plazas y eventos.

### **Influencia de la beca en la inserción en un equipo y en el desarrollo de experiencia de investigación**

En el período de la beca me desempeñé como ayudante alumna de los Proyectos de Investigación “Poéticas de las nuevas tecnologías: estéticas en el continuum real-virtual” dirigido por la Lic. Mónica Jacobo y “Subjetividades Contemporáneas: Cuerpos, erotismos y performances”, dirigido por el Dr. Gustavo Blázquez y co-dirigido por la Dra. María Gabriela Lugones. Como resultado de mi participación activa en esos espacios, en la actualidad formo

---

educación en entornos tecnológicos enriquecidos. Comodoro Rivadavia: Universidad de la Patagonia – EDUPA, 2014.

<sup>4</sup> Díaz, María Cecilia y Quintero Ortiz, Luciana: “Ídolos virtuales, cyborgs y espectáculo: Hatsune Miku, el primer sonido del futuro”, en Bianchi, Marta Pilar y Sandoval, Luis Ricardo (Eds.): *Habitar la red. Comunicación, cultura y educación en entornos tecnológicos enriquecidos*. Comodoro Rivadavia: Universidad de la Patagonia – EDUPA, 2014.

<sup>5</sup> Díaz, María Cecilia: “Hecho por fans, para fans: Emociones, trayectorias y emprendimientos en un circuito de eventos”. Reunión de Antropología del Mercosur, 10, 11 y 12 de julio de 2013, Universidad Nacional de Córdoba.

parte del Proyecto de Investigación A: "Poéticas Posdigitales: Arte, videojuegos y redes sociales en la construcción de subjetividades", a cargo de la Lic. Mónica Jacobo. También integro el Programa de Investigación "Subjetividades y Sujeciones Contemporáneas", que se encuentra bajo la dirección del Dr. Gustavo Blázquez y la co-dirección de la Dra. María Gabriela Lugones.

En ese marco, ayudé en la organización de las Primeras Jornadas de Estudios de la Performance, que se llevaron a cabo en Córdoba durante los días 3 y 4 de abril de 2012. Durante la segunda edición de las Jornadas (9 y 10 de octubre de 2014), colaboré en calidad de organizadora y coordinadora de dos ejes temáticos: "Performance, literatura y cultura masiva" y "Pensar en performance".

Participé, además, de dos presentaciones llevadas a cabo por el Equipo "Subjetividades Contemporáneas: cuerpos, erotismos y performances", durante el año 2013, con el objetivo de socializar nuestras producciones: la primera, en las III Jornadas de Estudios Interdisciplinarios sobre Cuerpo(s), Subjetividad(es) y Conflicto(s) (25 y 26 de abril de 2013) y la segunda en el Coloquio Juventudes Contemporáneas (22 y 23 de octubre de 2013).

El trabajo de investigación desarrollado me permitió adquirir conocimientos y competencias en la etnografía como oficio, a partir de lo cual me incliné por hacer un posgrado en antropología.

## **Bibliografía**

- BECKER, Howard S. ([1982] 2008) *Los mundos del arte. Sociología del trabajo artístico*. Bernal: Universidad Nacional de Quilmes.
- BLÁZQUEZ, Gustavo (2009) *Músicos, mujeres y algo para tomar. Los mundos de los cuartetos de Córdoba*. Córdoba: Ediciones Recovecos.
- BOURDIEU, Pierre (2003) "La "juventud" sólo es una palabra", en *Cuestiones de Sociología*. Madrid: Ediciones Istmo.
- (2008) *¿Qué significa hablar? Economía de los intercambios lingüísticos*. Madrid: Ed. Akal.
- DE CERTEAU, Michel ([1980] 2000) *La invención de lo cotidiano 1. Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana.
- DOUGLAS, Mary e ISHERWOOD, Baron ([1979] 1990) *El mundo de los bienes. Hacia una antropología del consumo*. México: Grijalbo.
- GARCÍA CANCLINI, Néstor (1995) *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de*

*laglobalización*. México: Grijalbo.

SCHECHNER, Richard (2000) *Performance. Teoría y prácticas interculturales*. Buenos Aires:  
Libros delRojas.