

SHINJI, SÚBETE AL MALDITO EVA Y PITÉATE A LOS MILICOS EL OTAKU COMO SUJETO POLÍTICO INESPERADO DURANTE EL ESTALLIDO SOCIAL CHILENO

Elena Migliore – Sol Nava – Tomás Riveros – Lucía Álvarez
Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Artes

Resumen

La revuelta social chilena de octubre de 2019 fue una de las movilizaciones masivas de mayor repercusión e impacto en la política latinoamericana de los últimos años. En un marco de pronunciada crisis social, institucional y política, las manifestaciones se extendieron a todo el país, clamando por un cambio, y fueron ferozmente reprimidas por el gobierno derechista de Sebastián Piñera.

En el clima de efervescencia social, las calles se poblaron de un gran número de colectivos que generaron formas novedosas de protesta pública y manifestación política. Los grupos de *otakus antifascistas* cobraron notoriedad por sus creativas formas de manifestarse, reinterpretando, resignificando y reproduciendo nuevas visualidades generadas a partir de mangas y animaciones japonesas.

Este trabajo se centra en la figura del otaku devenido en sujeto político novedoso, inesperado, creativo y activo; protagonista del choque con las fuerzas estatales junto a la masa social en las movilizaciones y revueltas; destaca por su forma de generar nuevos matices de sentido, a partir de y sobre sus consumos visuales, a través de relecturas, apropiaciones, y operaciones que relocalizan y resignifican a estos productos de la industria cultural nipona, transformados ahora en valiosos insumos políticos.

Palabras clave: cultura visual, sujeto político, otakus antifascistas, Epistemologías del Sur, memes

Antes de salir a la calle: Un sujeto político inesperado

Para intentar comprender de qué se trata este fenómeno, primero debemos establecer una identificación de los sujetos que forman parte de la denominada subcultura *otaku*: reconocer sus signos de identidad, intereses y aficiones. Debemos analizar cómo y bajo qué condiciones y mediaciones se produce la traslación de todo este conjunto de elementos culturales y patrones de consumo desde Japón al territorio latinoamericano.

El término *otaku* está directamente ligado a la cultura de masas japonesa; es empleado para referirse en concreto al sujeto consumidor, coleccionista y entusiasta de productos derivados de los cómics y la animación japonesa: videojuegos, libros, revistas, DVDs, música, figuras de acción y todo tipo de *merchandising* relacionado a esta temática. Pero en un sentido más amplio, señalan Roberto García Núñez y Dassaev García Huerta (2015), en el resto del mundo y en nuestra región la idea de *otaku* está ligada al entusiasmo por toda la cultura nipona, más allá de los cómics y animaciones, atravesando también a las tradiciones, la música, el idioma, la gastronomía, etc. Tania Lucía Cobos (2010), autora colombiana que ha estudiado a este grupo social, indica que la palabra puede tener una serie de connotaciones tanto positivas, como la afirmación de la identidad de los sujetos;

como acepciones negativas, donde la asociación entre sujeto-objeto se entiende como marcada por la obsesión y el coleccionismo desmedido, y un fanatismo despectivo.

Los mangas y el animé son productos culturales que gozan de una enorme popularidad en su país natal, teniendo una gran variedad de públicos y un amplísimo repertorio de géneros y estilos. Se trata de uno de los sectores más fuertes de la industria cultural proveniente del extremo oriente capitalista. Esta gran popularidad, fue pronunciándose gracias a la globalización de las últimas décadas del siglo XX, por lo cual estos productos se pudieron extender a varios de los países centrales de Europa, como España, Francia o Alemania, concentrando un gran mercado tanto en ese continente, como en Estados Unidos y luego en Latinoamérica. En estos países se ha generado un aumento de importación de series animadas y cómics desde hace tiempo, lo que ha servido para extender enormemente los patrones de consumo y las prácticas de la subcultura otaku a otras regiones del mundo fuera de Japón.

Pero, ¿cómo es la recepción de esta clase de producciones en nuestra región en particular? ¿Qué procesos intervienen? A este respecto pueden ser útiles los aportes de Cobos (2010), quien habla de una latinización del animé, debido a una dinámica bimodal de desterritorialización y reterritorialización de las producciones de la industria cultural nipona, en el marco de una sociedad globalizada. En este aspecto, Cobos considera la importancia que tuvieron los primeros doblajes y las traducciones de los mangas y animé (desde las versiones en inglés), donde se adopta vocabulario latinoamericano en los guiones. A esto se le suma la censura y el recorte de escenas violentas y sexuales, junto a la suavización de los diálogos y modificación de nombres. Si bien este análisis es interesante, este circuito de consumo se corresponde más con los medios y formas de las primeras generaciones de otakus latinoamericanos, donde el acceso a los productos se limitaba a pocos medios gráficos, televisivos y videográficos. En ese sentido, los nuevos medios digitales ofrecen circuitos de circulación, acceso y mediaciones con otro dinamismo (Streaming, Fansubs, Páginas web, Blogs, etc) es decir, el consumo rebasa los medios análogos. Para abordar este tema, podemos seguir las definiciones de Néstor García Canclini (2000) acerca de los procesos de hibridación situados en un mundo globalizado. Siguiendo al autor, la hibridación opera como un proceso sociocultural donde prácticas que antes se ejercían separadas, logran combinarse para dar como resultado objetos y estructuras nuevas. Desde estas puntas teóricas, podemos concebir a la hibridación en este caso como un movimiento donde los patrones de consumo y los productos nativos de una región se re-localizan; seguido de un juego cultural y social de reconstrucción y de reformulación de formas y de sentidos. Resulta crucial poder dimensionar esta reelaboración y a este juego como particular e ineludiblemente social-relacional y contextual.

Con todo esto, podemos inferir que la latinización del animé y el manga que menciona Cobos, asienta algunas de las condiciones propicias para generar una apropiación de los productos de estas industrias culturales además de la emergencia de una subcultura e identidad otaku latinoamericana. De esta manera, se inaugura un campo de generación de nuevas posibilidades de sentido: desde este nodo emergen nuevas formas de apropiación y de agenciamiento, a través de relecturas del manga y el animé japonés en claves locales y contrahegemónicas. Todos estos procesos, además se dinamizan con los nuevos circuitos y entornos de circulación de imágenes en el influjo de las redes sociales y la hiperconectividad.

Ahora bien, ¿Por qué el otaku deviene en un sujeto político inesperado? ¿Qué trama de asociaciones y conceptos opera para que afirmemos esto?

Los patrones de consumo de animación, cómics y otros productos de la industria cultural japonesa, actúan como un aglutinante que facilita la creación de grupos sociales, de lazos relacionales, espacios comunes de intercambio, comunidad, colaboración y ocio. Roberto García Núñez y Dessae García Huerta, respecto a la sociabilidad de los otakus en Latinoamérica, señalan que conforman “un conjunto de sujetos que comparten un interés y, producto de ello, se crea cierta cohesión entre quienes lo conforman. No poseen realmente

ningún objetivo [...] pero algunas veces pueden tenerlos, orientados a intereses políticos” (2015; pp 6). A pesar de este fuerte sentido de vinculación, las acepciones negativas del término otaku que asocian a estos grupos con prácticas extremas y desmedidas de consumo, fetiche y evasión de la realidad, están también muy extendidas (García Núñez y García Huerta; 2015). Podríamos indicar que esta figura del otaku alienado por su fanatismo, como un sujeto recluso, obsesivo, tribalizado en grupos cerrados, está muy asociada y extendida en Latinoamérica a posicionamientos políticos de tendencia conservadora, ultraderechista y descomprometida con la realidad social. Hay un claro estigma que se ciñe sobre ciertos colectivos con patrones de consumo en común y que se agrupan de manera tribal, como sucede con los otakus. Sin embargo, consideramos que todas las relecturas, apropiaciones, descontextualizaciones y resemantizaciones que actualmente forman parte del flujo visual y sígnico relativo al consumo de animé y manga, en particular el caso de los otakus de Chile, no podrían producirse por fuera del ámbito social-relacional y mucho menos en un marco totalmente aséptico de la particularidad regional latinoamericana y/o chilena. Hablamos de una nación severamente dañada por la imposición de modelos políticos y económicos excluyentes, conservadores, antidemocráticos y violentos; por la desigualdad social y el silenciamiento histórico de poblaciones enteras. En este escenario, los otakus ya no son (¿alguna vez lo fueron?), consumidores pasivos. Son un público dinámico que se apropia de sus consumos, los manipula, los modela, los relee, reescribe, reconstruye; en fin, se agencia y re-crea, como veremos, activando política y creativamente a estos signos, involucrándose; preparados para salir a la calle.

Podría ser esta potente vocación activa y productiva la que hace germinar nuevas formas de apropiación y relectura que traduce a las producciones industriales de la cultura nipona en valiosos insumos políticos, y el ingrediente que motoriza la activación del otaku como sujeto político participativo.

Shinji súbete al maldito EVA y pitéate¹ a los milicos

“No sabemos de dónde salió esta gente(...)
son como extraterrestres(...)”

Cecilia Morel, Primera dama Chilena
-audio privado filtrado en el marco del
estallido social 2019-

La ciudad de Tokio-3 está siendo amenazada por el ataque destructivo de seres de origen y naturaleza desconocidos. Para prevenir y resguardar a la comunidad, se recurre al uso de unidades de combate biomecánicas de dimensiones colosales: los EVA. Pero pilotear un EVA no es tarea fácil, y mucho menos es algo que pueda hacer cualquiera. Esta labor es asignada a un conjunto de adolescentes, que quizás dejen su vida en la arriesgada misión. Uno de ellos, Shinki Ikari, lo sabe y lo teme; su día a día, hasta entonces, trataba de otras cosas, en las antípodas de involucrarse en enfrentamientos coercitivos, muy diferentes a batallar en las calles por la pervivencia de la ciudad y su gente. No hay manera de salir ileso de ésta, es claramente peligroso. De pronto suenan las alarmas, se escuchan explosiones, hay edificios siendo destruidos, hay gente muriendo y heridos por miles, todo se está viniendo abajo. El tiempo se densifica y cada minuto que pasa empieza a sentirse clave. Hay que actuar. Shinji, ¿podrás?²

Como vimos anteriormente, el sentido común siempre ha cristalizado al colectivo otaku como comunidad a-política, en ocasiones como el amuchamiento de jóvenes tan absolutamente abstraídos de la realidad social de la que forman parte, que optan por

1 Expresión chilena que refiere a la acción de provocar un daño irremediable; romper, descomponer, destruir.

2 En muy resumidas palabras, la trama inicial del manga y animé *Neon Genesis Evangelion* (1995).

interesarse en proyectos racistas, incluso de ultraderecha. En uno u otro caso, siempre se los ha reunido bajo una identidad común: la de ser un consumidor. Quizás nadie contara con la participación de los otakus en el escenario de las movilizaciones y reclamos durante el estallido social chileno de 2019. Mucho menos que se organizaran como colectivo antifascista. Pero allí estaban, la violencia estatal había gatillado su anexión a la causa social y su respuesta reactiva como contrafuerza, es decir, emergiendo como vectores políticos dentro de la misma sociedad hiperconsumista y asimétrica que los había gestado como usuarios y como sujetos pasivos. Realizando una relectura situada de esos mismos productos con que los alimentaba la industria cultural (como uno de los tantos sustratos de la sociedad globalizada), los otaku salen a la calle, en la efervescencia de su subversión, haciendo del animé un insumo político, inscribiéndose en la resistencia y en la lucha popular, resignificando con esto su subjetividad colectiva e individual. Entendemos el uso pleno y creativo que hacen del imaginario y consumo del animé, insertos dentro de las semióticas y dinámicas de la protesta, en clave contra-hegemónica, en tanto que, parafraseando a Boaventura De Sousa Santos, significa una apropiación - por parte de un grupo social oprimido- de una práctica que se reescribe, se reconfigura, se refunda, se subvierte y es transformada selectiva y creativamente, para luego convertirse en herramienta para la lucha contra la dominación (2018, p.31). La decisión de salir a la calle ante una situación crítica que lo demanda, contra todo pronóstico; la transformación en agente político-social activo de un sujeto inesperado, por evadido, por desinteresado o enajenado; el solapamiento de dos mundos que nunca nadie había imaginado juntos hasta el momento. Con todo lo dicho hasta aquí, quizás “Shinji, súbete al EVA y pitéate a los milicos” sea la frase que mejor condense y sintetice esta emergencia del otaku como sujeto político, y con ésto, la transformación de sus productos de consumo en una herramienta política de denuncia y problematización, como así también en una instancia de confrontación simbólica con las fuerzas coercitivas. Si Shinji pudo, los otaku podrán [fig.1].

La lucidez y el sentido del humor con que se opera a nivel retórico en estos carteles es algo en lo que debemos reparar. Por supuesto que el humor no es nuevo en el marco de la revuelta social: aunque no sea algo que asociamos de manera directa a la semiótica de protesta callejera, la ironía y el trabajo sobre el lenguaje construyen una crítica descarnada que burla los radares de la censura, y la sublevación deviene una situación en la que también emana o estalla el humor. El ingenio, la complicidad, la caricaturización, el deslizamiento de la crítica política detrás de las formas de lo chistoso y lo fantasioso. Todos estos elementos aparecen conjugados en el juego representativo que operan las imágenes producidas por el colectivo otaku que, con ello, acaba por sumar al amplio repertorio de formas y signos vibrantes que es la práctica discursiva de la protesta en la calle, toda una nueva dimensión de elementos lingüísticos y metalingüísticos, simbólicos, de producción de sentido, nutrida por el imaginario del manga y el animé. Muchas de aquellas imágenes se convierten en una matriz de memoria histórica viva que permite la unificación de las subjetividades y la incorporación de nuevos actores en la causa, incluso trascendiendo los focos temporales y espaciales específicos del estallido chileno, como es el caso de la expansión del colectivo otaku antifascista durante las revueltas de 2020-21 en Brasil y Colombia, que pasa a integrar las demandas y exigencias de esas movilizaciones específicas situadas, sin disolverlas, con sus complementariedades y contradicciones. Consideramos todo esto en sintonía con lo que Boaventura De Sousa Santos denomina *ecología de saberes/traducción interpolítica*, al “hacer posible la inteligibilidad ampliada de los contextos de opresión y resistencia, permitiendo articulaciones más anchas y profundas entre las luchas que combinan las diversas dimensiones o tipos de dominación de diferentes maneras” (2018, p. 34). Esto versa, además, sobre la capacidad que tienen el colectivo y sus formas, de comprender y articularse a un cierto contexto histórico y sociocultural, haciendo objeto de meta-discursos y metalenguajes que, a través de medios diferentes, contribuyen a un continuo enriquecimiento y re-actualización del sentido de la

protesta y de sus relatos. Relatos que, por cierto, serán incesantemente reconfigurados a través de la masificación del fenómeno en los medios, de su circulación y popularización por redes sociales, de su dosificación y dilución en plataformas digitales mercantilizadas, de los comentarios políticos que se hacen de su lectura, etc.

Analizando el siguiente juego visual [fig.2 y 3], podemos detectar algunos de estos aspectos: En primer lugar, se vuelve absolutamente necesario traer a cuenta un concepto perteneciente al imaginario del animé, que es el de Genki-dama, quizás una de las técnicas de combate más poderosas de las que se sirve el personaje de Son Gokú en el universo *Dragon Ball*³. Se lo ha traducido como “fuerza vital”, “fuerza universal”, incluso “bola espiritual”, y lo cierto es que cada una de estas variantes recupera algo esencial de todo lo que condensa el término: la idea de una inmensa masa energética en la que aportan todos los seres orgánicos existentes, en un agenciamiento de fuerzas y espíritus. Una vez aunadas las energías, quien emplea la técnica y va formando el cúmulo en sus manos—que, dicho sea de paso, sólo puede ser alguien de corazón puro o motivado por «el bien»—re-direcciona el concentrado energético en un único y devastador ataque contra el enemigo. Un detalle más: en el proceso de recepción y acumulación de las energías, el “recolector”, que obra casi a modo de antena, se encuentra en su mayor momento de vulnerabilidad y exposición, frente a cualquier eventual ataque; sus manos y todo su ser están completamente entregados a esa tarea táctica. Con lo dicho hasta aquí, retengamos tres aspectos fundamentales: el encuentro cara a cara con un enemigo en un campo de confrontación; la profunda unión que significa el agenciamiento de fuerzas orgánicas en la articulación de un ataque defensivo contra aquel; la extremada vulnerabilidad en el momento de estar-estando-integrando las fuerzas. Y con esto, observemos:

En la primera de las imágenes (puntualmente en el afiche de un manifestante marchando junto con la comunidad otaku antifascista) observamos a Gokú sosteniendo la Genki-dama, que acarrea con ella un mensaje: “No estamos en GUERRA, estamos unidos” [fig.2]. El entramado de sentido que integran los aspectos discursivos del cartel se detecta cuando lo comprendemos como contestación a una declaración del presidente Piñera en el marco de las manifestaciones: “Estamos en guerra”, en referencia al pueblo chileno (los defensores del status quo, protectores de la tradición y adalides de la entrega y obediencia al sistema, al Estado y sus instituciones) contra los insurgentes enemigos de la patria (los manifestantes en la calle, los supuestos verdaderos responsables de la destrucción del orden social y la desestabilización). Rápidamente, en los movimientos de protesta, se recupera esta frase de otra manera, entendiéndolo que no se está en guerra, al menos no unos contra otros dentro del pueblo chileno, sino que se está unido, en el encuentro contra una fuerza mayor. Al volver sobre la idea de Genki-dama con esto en mente, nos damos cuenta de la acertadísima y creativa operación metafórica y poética que se hace en el cartel para referir al colectivo de subjetividades y comunidades que se une en la protesta y en la salida a la calle, el terreno concreto de confrontación con las fuerzas coercitivas, en lo que quizás constituye el momento de máxima vulnerabilidad, pero a la vez de máxima colaboración colectiva, de máximo poder de contra-ataque.

Como mencionamos en el detalle de la imagen, el registro fotográfico de los manifestante y su cartel se integra al terreno de protesta que se genera en una dimensión virtual, en paralelo al plano de lo concreto, y con esto constituye un doble accionar, donde tanto la presencia en la calle durante el levantamiento como el registro de éste, son importantes. La circulación de estas imágenes, además, es clave para la masificación del mensaje de denuncia y la integración de otras subjetividades en la causa. Por otro lado, es lo que permite la difusión y sociabilización de la terminología propia de la comunidad otaku, y con

3 Quizás uno de los animés más emblemáticos y populares dentro de la comunidad *otaku* latinoamericana, comenzando a transmitirse en las repetidoras televisivas durante la década del 90.

esto, la posibilidad de generar nuevas formas lingüísticas, y convocatorias originales como la del banner, "Genki-dama por la educación chilena" [fig.3].

Otaku ha usado "subterfugio". ¡Ha sido muy efectivo! ⁴

Por otro lado, en estas protestas, los manifestantes de la comunidad otaku que salen a la calle con indumentaria propia de personajes del mundo del animé, lo hacen con una función práctica: evadir los sistemas de vigilancia y reconocimiento facial (principalmente las cámaras y métodos de vigilancia remota). En suma, deberíamos no solo hablar de un fenómeno creativo que opera a nivel lingüístico, sino también a nivel impronta, en el trabajo que se pone en los atuendos con que se sale a la calle, para que sean funcionales al propósito de devenir imperceptible (Deleuze, 1991). Esto es interesante si nos ponemos a pensar en que estamos acostumbrados a concebir las micropolíticas de intervención pública de las minorías como una lógica de progresiva visibilización de los problemas y los reclamos, en el sentido de que las minorías intentan conquistar un espacio público para enunciar sus problemas, sus conflictos, etc. Pero acá pareciera darse un fenómeno "inverso": es un vector minoritario -que por otra parte se hace viral- que opta por desdibujar la individualidad de su propio colectivo y fundirlo dentro de la masa, para no ser identificados, particularizados y perseguidos por los sistemas de vigilancia. Por consiguiente, sumamos a la politización de la figura de lo otaku la del cosplayer- los "disfrazados"- debido al uso político, específico y muy práctico que hace de su vestimenta y su equipamiento, en miras de burlar la tecnología de vigilancia, aplicando lógicas de subterfugio, borrando la individualidad (¿dividualidad?) para evitar esta particularización por los sistemas de vigilancia y la eventual identificación y represión por parte de la fuerza policial. Después de todo, siguiendo al mismo autor, "no es necesaria la ciencia ficción para concebir un mecanismo de control que señale a cada instante la posición de un elemento en un lugar abierto, animal en una reserva, hombre en una empresa" (1991, p.6).

En la imagen que observamos [fig.4], el imaginario particular al que se remite es *Naruto* (2002). Hacia la derecha se pueden apreciar las caretas de los llamados "Fuerzas Especiales ANBU" (en el doblaje hispanoamericano), un grupo de ninjas de élite de cada aldea, elegidos por sus capacidades únicas e internas, sin importar edad, sexo, origen y rangos anteriores de combate. Destacamos aquí el nexa poético que puede establecerse con el llamado a la sublevación social, sin importar de dónde se venga ni quién se es y, con esto, una manera de releer la incorporación del colectivo otaku dentro del grueso social manifestante.

Las imágenes analizadas en este trabajo están emparentadas por algo más que el hecho de pertenecer al mismo tiempo y espacio particular. Todas ellas, registros fotográficos de las revueltas chilenas donde otakus despliegan pancartas, fueron recopiladas a través de las redes sociales, en hilos de twitter, en notas de diarios o revistas. Generando una galería virtual recorrible, como por ejemplo la cuenta de instagram [@otakusantificistas](#), que se encargó y continúa en la tarea de recolectar el archivo que integran estas imágenes múltiples, complejas, fotografías que se configuran como una imagen dentro de otra.

Estas producciones gráficas que incorporan tanto tipografía como ilustraciones o símbolos, se insertan en la masa movilizada con mensajes que ciertamente no podrían ser leídos en otra clave que no fuera la crítica y denunciante, pero que definitivamente exigen una competencia lingüística y cultural específica, una doble lectura para aquellos que comparten un código otaku. Solo en esa relación mensaje-espectador especializado es que la imagen se carga de sentido. Los juegos de palabras cargados de humor y referencias de la cultura nipona se entremezclan con las consignas de reclamo social, de manera coherente y sustancial, las metáforas y relatos ficcionales extraídos del animé son resignificadas en los carteles como los ejemplos analizados anteriormente demuestran.

⁴ Cita directa a una expresión proveniente del universo de videojuegos *Pokémon*.

Ahora bien, estas visualidades comparten entre sí múltiples características, más allá del juego contenido/significado antes dicho, su composición, su lógica de producción, las decisiones estilísticas que se tomaron para crearlas, la relación que generan con sus espectadores, etc. Propiedades que al ser reconocidas motorizan múltiples inquietudes: ¿Son estas imágenes, contenidas en los carteles, memes? ¿Puede un meme materializarse fuera de la virtualidad y aun así mantenerse como tal? ¿Son acaso memes analógicos, que precisaron aparecer en vivo y en directo en la protesta y, por ende, se plasmaron en cartones y papeles? Entre tantos interrogantes, una cosa es segura: no podemos limitarnos a leer estas imágenes complejas como meras manifestaciones gráficas contemporáneas. Tal como lo hacen los memes, condensan una multiplicidad de cualidades únicas y estallan una miríada de sentidos que constantemente se nutre de un imaginario de repertorios comunes y una lengua compartida; en tanto remiten a una tradición de afiches, artefactos e insumos del activismo gráfico.

La mínima unidad memeable

Proponiéndonos justificar y dotar de significado esta elección de categorizar nuestro objeto de estudio, es necesario primero definir brevemente qué es un meme y por qué es un meme. El término es acuñado en 1976 por el zoólogo y biólogo Richard Dawkins en su libro *El gen egoísta*, quien originalmente utiliza la palabra meme para referirse a un elemento que se comporta y asimila a un gen. Propone que es la unidad mínima de información cultural que es transmisible entre humanos. (Dawkins; 2017) Desde ese momento en adelante el término, respondiendo a esta actividad memética, ha ido mutando, evolucionando, transformándose y redefiniéndose. Cuando nos referimos actualmente a un meme, hablamos de una producción visual resultante de un complejo refinamiento y conceptualización de un contenido específico. Una imagen compuesta de palabras, formas o símbolos, que circula inicialmente por los medios de comunicación virtuales como foros, páginas web, aplicaciones, y sobre todo redes sociales. El mismo no puede ser dissociado de su contexto de producción, de su relación intrínseca no sólo con los elementos de los que se apropia, sino con el universo simbólico de memes construidos a través de los años. Es decir, los memes se retroalimentan y solapan unos a otros constantemente, crean redes de significados y lenguajes específicos que son compartidos por todos sus usuarios. Los sujetos pueden presentar distintos niveles de capacidades interpretativas, dependiendo de su conocimiento previo de los procedimientos y elementos que forman parte de la construcción del meme, de los temas o motivos abordados en el mismo y de las figuras retóricas empleadas.

Esta complejidad en el desarrollo del lenguaje y estética memética se ve reflejado en, por ejemplo, sitios web destinados a la clasificación, contextualización e historicidad de los memes; en plataformas donde se los analiza o se los vota como mejores o peores memes del año; incluso en análisis de casos específicos donde un meme llegó a niveles tan altos de conceptualización e iconicidad que trasciende la necesidad de anclarse a alguna figura visual reconocible⁵. La capacidad de condensación tanto conceptual, como sensible y narrativa que tienen estas unidades de cultura es una de las cualidades por la que logran incorporarse en el discurso oral cotidiano. Recurrimos oralmente, fuera de la virtualidad, a citar memes para describir una sensación, intención o situación.

Además de las similitudes en relación a las características formales y estéticas descritas, es necesario reflexionar también sobre la intención memética del despliegue de los carteles en las protestas, cuya cualidad analógica, casera e improvisada, no les revoca en lo absoluto de su potencialidad memética. El único elemento que podría a simple vista desaparecer es la capacidad de copiar y pegar, re compartir, enviar, repostear, la cual, en realidad, sí logra

5 Por ejemplo el caso del meme "Is this Loss?" explicado y resumido brevemente en:
https://www.youtube.com/watch?v=XCpDeammEBY&ab_channel=Riley19

permanecer. Lo hace de dos maneras: primeramente, se presenta una intención memética en el despliegue de los carteles en las protestas. En otras palabras, entendiendo a los otakus que llevaron estas imágenes a las marchas como sujetos inmersos, consumidores y productores dentro de las redes sociales, quizás pudiéramos reconocer en ellos una lucidez oportuna, una respuesta táctica frente a la imprevisibilidad del fenómeno que estallaba en las calles: la posibilidad de volverse virales, de llamar la atención de las cámaras y devenir contenido a reproducir y compartir, generando con esto un nuevo entramado dialéctico. No solo el meme analógico se re virtualiza en la foto que se viraliza, sino que además se crea la imagen doble, un meme compuesto, donde el registro de la pancarta y los otakus protestando junto con la misma se convierten, en la posterior introducción del registro fotográfico a la virtualidad, en un posible meme. En segundo lugar, podemos observar, en el banco de imágenes recolectadas, que efectivamente se realizó el procedimiento de *repostear analógicamente* los memes, probablemente una acción que requirió más tiempo que en la virtualidad, pero aún así se replicaron carteles dentro de las mismas protestas. Por ejemplo, el caso del cartel que le da nombre a nuestro trabajo, algunos tomaron los mismos elementos e hicieron su versión, y otros modificaron sutilmente el meme original. Igual que hubiera sucedido en un *post*. Se mantiene también el desinterés por el original, por la autoría, el meme es y pretende siempre ser una obra abierta en todo sentido. Para reproducir, para reinterpretar, para recortar, modificar, robar, guardar, solapar, hibridar, citar, compartir o censurar.

El meme como herramienta política

Es justamente al atribuirle la cualidad de memes que podemos entender el efecto sincrónico y anacrónico que tuvieron estas imágenes. Su viralización no solo funcionó para alimentar la participación otaku en las protestas y su consecuente producción de más imágenes de este estilo, sino que llevó el conflicto social chileno a espacios y entornos diversos -a muchos de los cuales, tal vez no se hubiera llegado sin la conexión con la cultura otaku-. Esta viralización y extensión temporal y territorial de imágenes propias del universo virtual propició el esparcimiento del fenómeno en otros contextos, además de impactar como elemento renovador o espectacularizante de la juventud en las calles.

Las imágenes, además, se incorporan a la virtualidad junto a otras herramientas, como por ejemplo los *hashtags*: paratextos que no solo contextualizan el archivo, sino que lo vinculan y lo relacionan con otros, generando así espacios, galerías específicas y ventanas a la acumulación colectiva de memes relativos al mismo contenido. La potencia de este entramado es trabajada, por ejemplo, por James Yekú en *El hashtag como archivo: los memes de Internet y las elecciones de Nigeria en las redes sociales* (2018). La dinámica que disponen los múltiples rincones de la web para registrar y categorizar los registros con contenido político, puede operar como una forma de circulación que escape a la censura de los medios de comunicación tradicionales. El caso estudiado en este trabajo, por ejemplo, se expande y se reproduce en Brasil durante el 2020 y el 2021 y en Colombia durante el 2021, utilizando los mismos procedimientos que describimos en este trabajo, pero en pos de los reclamos sociales de cada región.

Al ser matizadas, estas imágenes se incorporan al entramado colectivo y en constante flujo de la web; se encuentran entre sí en galerías virtuales, se mezclan con otras y se catalogan. Los registros de las protestas, recortados, superpuestos, traducidos, descontextualizados o bajo cualquier otro procedimiento pueden devenir en otros memes nuevos, que podrán seguir desdoblándose hasta el infinito. Una interpretación y reestructuración múltiple del meme original que podría terminar en dos destinos semióticos, en una pérdida completa de su origen y contenido, o en la inmortalización eterna del día en que los otakus salieron a pitearse a los milicos. La arbitrariedad de la virtualidad -por supuesto, sujeta a usos y grados de agencia de los usuarios- será la responsable de demostrar qué es lo que sucede.

El archivo colectivo infinito del meme

Retomando el hilo de las imágenes analizadas, su intención y su potencialidad, al declararlas memes analógicos y virtuales nos interesa también ir un poco más allá. Proponerlas, y proponer al meme en sí, como una nueva posibilidad o corporalidad de la memoria colectiva, del relato subjetivo individual, histórico, político, artístico, situado. Elizabeth Jelin introduce la reflexión respecto a la virtualidad proponiendo:

Vivimos en una era de coleccionistas. Registramos y guardamos todo: las fotos de infancia y los recuerdos de la abuela en el plano privado familiar, las colecciones de recortes y notas referidos a temas o períodos que nos interesan, los archivos oficiales y privados de todo tipo. Y si no los guardamos, es porque existe y crece ese archivo global que es Internet. (Jelin, 2002, pág.43)

Como hemos desarrollado hasta ahora, los memes se insertan en el inmenso archivo global hace ya varias décadas, y desde su nacimiento e incorporación en nuestro discurso se han construido alrededor de acontecimientos o situaciones humanas. Es decir, hunden sus raíces en situaciones históricas, en elementos de la vida cotidiana, en la ficción que consumimos, en dudas existenciales, en los sentimientos y pensamientos humanos; es por eso que se vuelven entendibles y reconocibles, por qué nos sirven como síntesis comunicacionales. Jelin explica que la memoria colectiva no puede entenderse como un ente separado y autónomo de los individuos, sino como una gran red de memorias compartidas, superpuestas, interaccionando, insertas en marcos sociales y relaciones de poder. Un entretejido de tradiciones y registros individuales, que dialogan con otros, en un fluir constante. También aclara que este gran entramado debe organizarse de alguna manera, en alguna estructura determinada por códigos sociales compartidos, una especie de jerarquización y categorización. Pensar en memoria o archivo también supone pensar en olvidos o espacios vacíos. No es posible acumular y recordar todo, la memoria colectiva es una colección de fragmentos y vivencias seleccionadas a través de diversas operaciones. Entonces, ¿No llevamos años registrando diariamente la existencia contemporánea humana en estas unidades mínimas de transmisión cultural? Se deben producir e insertar en la virtualidad, miles de memes diariamente, algunos narrando cuestiones sumamente personales e individuales, otras pertinentes a grupos sociales específicos, sobre cuestiones abstractas y otros sobre alguna situación actual, relevante por algún motivo. No todos los memes producidos hoy llegarán a nuestras pantallas o se incorporarán a nuestro universo simbólico; sólo algunos. Éstos mismos se inmortalizarán en la rueda infinita de memes, se hablará sobre y de ellos por años o generaciones. Habrán logrado sintetizar a la perfección un fragmento de la memoria colectiva.

Y tal vez en algún momento podamos leer la historia a través del filtro del humor, la ironía y la sensibilidad que nos ofrecen los memes, escarbando en los ficheros meméticos por día, mes y año, para encontrarnos con las efemérides del absurdo, pero a veces humano y real mundo virtual. Entendiendo que pueden devolvernos una recopilación histórica diferente, al igual que las fuentes orales descritas por Alessandro Portelli (1991) el meme no intenta cubrirse de factibilidad, fuentes o editoriales constatadas, muestra la hilacha de la subjetividad, de la imaginación, el simbolismo, lo retórico, lo no dicho. Y sin lugar a dudas nunca pretendió quedarse impreso y eterno, por el contrario, se debe a la naturaleza continua, editable y transformadora de la virtualidad.

A modo de conclusión

En este breve pero concentrado ensayo que parte de un cuerpo de imágenes recuperadas de internet, nos propusimos recorrer de manera reflexiva, entramando con la teoría propuesta, las características y cualidades del sujeto social-político otaku: su especificidad

en el territorio y contemporaneidad chilena, los posibles detrás de su participación en el estallido social y primordialmente el cómo del mismo. Deshilando, a su vez, en los procedimientos y metodologías de su participación visual y estética, encontramos una condensación de sentido, funcional no sólo a los involucrados y al pueblo chileno, sino a una extensión vasta de sujetos alrededor del mundo que se vieron movilizados e interpelados por la situación. Entre ellos, nosotros, quienes desde nuestro ejercicio de pensadores y recolectores de historia nos encontramos absorbidos por la ventana inmensa de sentido político, colectivo e histórico que se nos devela desde los retratados otakus-ninjas-derrotadores de fascistas y sus memes portables plasmados en cartulinas y cartones.

Bibliografía y Referencias

- Cobos, Tana Lucía (2010): Animación Japonesa y globalización: La latinización y la subcultura Otaku en América Latina - Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199514906046>
- Dawkins, Richard (2017). El gen egoísta extendido. Robles Suárez, Juana; Tola Alonso, José; Pacheco González, Pedro. Editorial Bruño, Madrid
- Deleuze, G. (1991) "Posdata para las sociedades de control". En: Christian Ferrer (Comp.) El lenguaje literario, Tº 2. Montevideo: Ed. Nordan.
- García Canclini, Néstor (2000) - La globalización: ¿productora de culturas híbridas?. En Actas del III Congreso Latinoamericano de la Asociación Internacional para el Estudio de la Música Popular, [en línea]. Chile. Recuperado en abril de 2010 de <http://www.hist.puc.cl/historia/iaspmla.html>
- García Núñez, Roberto y García Huerta, Dassaev (2015): Una aproximación a los estudios sobre los Otakus en Latinoamérica- Recuperado de <http://contexlatin.cucsh.udg.mx/index.php/CL/article/view/2770>
- Jelin, E. (2012) Los trabajos de memoria. Lima: Instituto de Estudios Peruanos. Selección: Cap 1 y 2.
- Portelli, A. (1991). "Lo que hace diferente a la historia oral" En: D. Schwarzstein (Comp). La historia oral. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina.
- Santos, Boaventura de Sousa (2018) "Introducción a las epistemologías del sur", en Construyendo las Epistemologías del Sur. Para un pensamiento alternativo de alternativas. Buenos Aires: CLACSO.
- Yékú, James. (2018). The Hashtag as Archive: Internet Memes and Nigeria's Social Media Election. University of Kansas.

Imágenes



Fig 1.

Registro fotográfico anónimo durante las movilizaciones de 2019.

La taza de Shinji dice “Renuncia Chadwick” en referencia al ministro elegido por Piñera para encargarse de Interior y Seguridad Pública. El hashtag inscribe este mensaje en la dimensión de la cyber-protesta, por lo que el registro y la masificación de la imagen -junto con el uso del mismo hashtag- cobran especial importancia.



Fig. 2 y 3

Registro proveniente de las redes sociales de otakus antifascistas.

Izquierda: fotografía tomada en el marco de las protestas callejeras, compartida en el feed de Instagram del colectivo (lo que constituye una doble acción de denuncia y expresión, en el campo de lo concreto, físico, y en el dominio virtual).

Derecha: Banner de evento, circulación en redes. Convocatoria a la comunidad para movilizarse por la educación.



Fig. 4

Registro fotográfico disponible en las redes del colectivo otakus antifascista. La cobertura del rostro permite evadir los sistemas de vigilancia y reconocimiento facial (principalmente las cámaras y métodos de vigilancia remota). A la politización de la figura del otaku se le suma la de la figura del cosplayer.