

// Artículos //

**La vanguardia (rancia) del *anime*:
La nociva cara del fanatismo
según *Otaku* (2015) de Paula Brecciaroli**
Diego Hernán Rosain¹

Recepción: 26 de julio de 2025 // Aprobación: 23 de noviembre de 2025

Resumen

En *Otaku* (2015) de Paula Brecciaroli asistimos a la sistematización de representaciones peyorativas y discriminatorias en torno a los fanáticos del cómic y la animación japonesa en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Si bien la obra busca criticar el fanatismo engeñucado de determinados sujetos, lo cierto es que en su devenir sólo logra reproducir y perpetuar prejuicios de por sí bastante arraigados en la comunidad. En el siguiente trabajo, exploraremos cómo el imaginario de una autora foránea al ámbito del manga y el *anime* aparece materializado en figuraciones negativas cristalizadas y altamente debatidas en redes sociales y medios informativos. Para ello, atenderemos las características personales del protagonista de la novela, su forma de vincularse con su familia, sus pares y sus intereses románticos, las descripciones que se realizan sobre los circuitos de socialización *otakus* y la relación que ellos entablan con los mundos ficcionales y virtuales que consumen.

Palabras clave: representación - imaginario - *otaku* - fanatismo - prejuicio

Abstract

In *Otaku* (2015) by Paula Brecciaroli we witness a systematic portrayal of pejorative and discriminatory representations surrounding fans of Japanese comics and animation in the Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Although the novel ostensibly aims to critique the blind fanaticism of certain individuals, it ultimately ends up reproducing and perpetuating deeply rooted prejudices within the community. This paper explores how the author's outsider perspective on the manga and anime sphere manifests in negative and reductive figurations, many of which have already been widely debated across social media platforms and news outlets. To this end, we examine the protagonist's personal traits, his relationships with family, peers, and romantic interests, as well as the narrative's depiction of otaku social circuits and their connection to the fictional and virtual worlds they consume.

Keywords: representation - imaginary - *otaku* - fanaticism - prejudice

¹ Doctor en Literatura por la Universidad de Buenos Aires. Docente de la carrera de Profesor Universitario en Letras en la Universidad Nacional de Hurlingham (UNAHUR) y becario doctoral cofinanciado del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET). E-mail: dhernan_rosain@live.com.ar

Introducción

En trabajos anteriores (Rosain, 2025) hemos demostrado la existencia de ciertos autores y textos que pueden ser catalogados bajo el aura de la escritura *otaku*. A grandes rasgos, estos escritores estructuran sus ficciones a partir de su fanatismo y cierto conocimiento en torno a saberes y prácticas relacionadas con la industria del cómic y la animación japonesas tal cual se llevan a cabo en su país de origen, o bien atravesados por su circulación, recepción e interpretación en la Argentina.

Tras la lectura de este corpus preliminar y en crecimiento, hemos notado que las narraciones en clave *otaku* tienden a adoptar dos formas: por un lado, están aquellas que asumen un tono autobiográfico a partir del cual los adultos reconfiguran experiencias de la infancia y la adolescencia para dar cuenta de la relevancia que ciertas franquicias tuvieron durante los períodos de formación de su identidad y subjetividad; por el otro, están aquellas que se exhiben como ficciones narrativas lisas y llanas (Mendoza, 2016) que, sin apelar directamente a una experiencia personal del autor, reconstruyen un contexto socio-histórico y dan cuenta del estado del campo nacional del manga y el *anime* de su época. Es en esta última vertiente que se inscribe *Otaku* (2015) de Paula Brecciaroli, la segunda novela de la autora.

En el siguiente trabajo, analizaremos las representaciones del *otakismo* que la escritora utiliza para conformar la personalidad de su protagonista a la vez que repondremos el contexto cultural en el cual tiene lugar la historia. Brecciaroli demuestra saber cómo funcionaban los circuitos de socialización *otakus* de la segunda década del siglo XXI, mas, como se verá, es muy crítica y despectiva sobre algunos sectores que integran dichos espacios, adoptando una mirada distanciada de los sujetos que desea retratar. Lejos de ofrecer una visión compleja, amplia y diversa de estos individuos, la autora emplea muchos de los prejuicios que circulan sobre los *otakus* para configurar a su protagonista, reforzando y perpetuando así estereotipos peyorativos y estigmatizantes difundidos principalmente por medios de comunicación masiva y grupos desinformados.

El eslabón perdido: del estereotipo al protagonista ficcionalizado

El protagonista de *Otaku* es Gastón, un cuarentón desempleado que vive con su padre a costa suya y en raras oportunidades lo ayuda a realizar trabajos de plomería y a tomar encargos vía telefónica. Sus pasatiempos son leer manga, ver *anime*, coleccionar figuras de sus series favoritas, pasar tiempo en internet, tomar cerveza con su amigo Claudio en centros comerciales y recorrer los puestos de Parque Rivadavia. Gusta vestir ropa de sus franquicias preferidas —particularmente *Macross* (1982) y *Robotech* (1985)—, indagar en las últimas novedades que acontecen en la industria del entretenimiento japonés y proyectar nuevos eventos a organizar en la Ciudad Autónoma de

Buenos Aires. Gastón es un adulto sedentario que descuida mucho su salud y su peso (Brecciaroli, 2015, p. 49); posee muy mal genio, así como también una mala predisposición para llevar a cabo un mínimo de responsabilidades que su hermana le exige: llevar una buena higiene, limpiar el hogar, lavar su propia ropa, cocinar, buscar un empleo o, al menos, ayudar a su padre ya mayor quien muestra signos de vejez. Ante cualquier tipo de reclamo, éste suele responder a su hermana que se ocupe de cuidar a su hija y al padre de su sobrina, a quien tilda de drogadicto y marihuanero. No se preocupa demasiado por mantener un vínculo con su madre que se fue a vivir a Córdoba tras separarse de su marido, ni tampoco de cultivar otras relaciones que no sean por interés o necesidad materiales.

Si bien la etiqueta que mayormente se usa en la novela para definir a Gastón es el término "*otaku*", cabe aclarar que éste no posee las connotaciones con las que actualmente cuenta la palabra. Para empezar, hoy en día podrían emplearse otros términos tales como los de "niño rata", que designa a jóvenes y adolescentes que pasan tiempo encerrados en sus habitaciones jugando o en internet hostigando y cuestionando por redes sociales a otros por sus gustos y formas de vida (Soto, 2020), o "*incel*", que se destina para varones que no mantienen relaciones sexuales ni vínculos amorosos no por decisión propia, sino porque no resultan atractivos ni son considerados parejas potenciales para el género opuesto (Unión Europea, 2021). Si bien la configuración de la personalidad de Gastón toma elementos de estos dos conceptos actuales, ninguno da cuenta del fanatismo y el gusto por las producciones vinculadas a la historieta y la animación niponas. Es por ello que, en el mundo que configura la novela, el término *otaku* remite necesariamente a la acepción japonesa del término que es necesario reponer en toda su complejidad.

No está claro del todo cuál es el origen de la palabra, pero nace como una de las tantas formas de referirse al pronombre de la segunda persona del singular en japonés (Santiago, 2013, pp. 414-415). El término *otaku*, más cercano a como lo conocemos hoy en día, nace en Japón a fines de la década del '70 y principios de los '80; al comienzo, era utilizado por aficionados al manga y el *anime* que reconocían a otros como un igual o semejante para, posteriormente, designar a los fanáticos y conocedores de algún tema en particular relacionado con la industria del entretenimiento nipón (pp. 416-421). Si bien el término continuó por mucho tiempo ligado a estos sujetos introspectivos, reservados y poco sociables, su significado cobró un giro mediático cuando se viralizaron los crímenes cometidos entre 1988 y 1989 por Tsutomu Miyazaki, más popularmente conocido como "el asesino *otaku*", quien secuestró y asesinó a cuatro niñas pequeñas en el transcurso de aquellos años. Cuando la policía allanó su hogar, encon-

tró una cantidad insólita de mangas y *anime*, muchos de ellos de contenido *gore* y pornográfico (pp. 425-426). Este caso, así como otros similares en distintas partes del mundo, hizo que ciertos sectores sociales y medios informativos difundieran la falsa creencia de que la historieta y la animación japonesas, por su alto grado de contenido violento y sexual, influyen negativamente en los jóvenes, convirtiéndolos en pandilleros, ladrones, exhibicionistas, violadores o asesinos. Algo similar ocurrió con los videojuegos a partir de la salida de títulos como *Mortal Kombat* (1992).

Si bien en la actualidad el término ya no carga con el estigma social y los prejuicios de fines del siglo XX y principios del XXI, no son pocos los japoneses que continúan asociando al *otakismo* y muchas de las actividades que circundan su órbita con pasatiempos improductivos y que suponen una pérdida de tiempo y recursos. El gran descenso en las cifras de natalidad que actualmente aqueja al país es adjudicado en cierta medida a estas prácticas sociales; y no deja de ser motivo de alarma para algunos sectores de la sociedad el hecho de que los gustos y el fanatismo por el manga y el *anime* impacten de forma negativa en el desarrollo sentimental y los lazos afectivos de algunos sujetos. El caso más extremo de este aspecto del *otakismo* es lo que se conoce como *hikikomori*, individuos que viven aislados en una habitación de sus casas comunicándose con el mundo exterior exclusivamente a través de dispositivos electrónicos (pp. 452-455).

En la Argentina y el resto de América Latina, el *otakismo* ha tomado matices similares a los de Japón, con similar cobertura según la agenda mediática del momento, pero con menor estigmatización social y moral (Herrera, 2017; Perillán, 2021; Álvarez Gandolfi, 2023). Empero, la discriminación hacia los *otakus* existió y continúa aconteciendo dentro y fuera de los círculos de fanáticos. A continuación, veremos cómo ciertas representaciones estereotipadas y prejuiciosas del *otaku* son reproducidas en la novela de Brecciaroli para construir a su protagonista y otros personajes.

La conjura de los *otakus*: aislamiento y discriminación entre pares y foráneos

Para Gustavo Grazioli (2016), Gastón es a *Otaku* lo que Ignatius Reilly es a *La conjura de los necios* (1980) de John Kennedy Toole. Él está cerca de ser un *hikikomori*: no sale de su casa a menos que sea en extremo necesario o se vea forzado por su padre o hermana. Aun así, no demuestra signos de padecer alguna fobia social o rechazo a vincularse con otros. Sin embargo, cuando el narrador asume una focalización interna a los pensamientos de Gastón, conocemos la opinión que los demás le merecen. Por ejemplo, él tiene la creencia recurrente de que su familia sólo le habla para molestarlo, darle órdenes o cuestionar su estilo de vida. Las únicas personas por fuera de su círculo de interés con las

que habla son su padre, madre, hermana y sobrina, o bien clientas para las que realiza trabajos de plomería esporádicos. Un tercer grupo está integrado por mujeres a las que desea conquistar o con las que fantasea; sobre ellas hablaremos en otro de los apartados.

Con respecto a los vínculos que Gastón cosecha dentro de los circuitos *otakus* que frecuenta, en su mayoría son negativos. Por un lado, se encuentra Rafael Fiumatto, nombrado coloquialmente como el Gordo Rafa, un puestero de confianza que trabaja en Parque Rivadavia; si bien es mencionado varias veces a lo largo de la novela, nunca vemos que Gastón dialogue con él –incluso lo evita en una oportunidad– y sólo lo llama por teléfono cuando intenta dar con los responsables de haber filmado el video que se transmite por los noticieros sobre el evento al que asistió una chica desaparecida. Empero, Gastón no logra dar nuevamente con él ya que se dio a la fuga con los ahorros de su pareja y el puesto permanece cerrado el resto de la historia (Brecciaroli, 2015, p. 44).

Por otro lado, un personaje con mucha recurrencia en la novela es el novio de la chica con la cual Gastón está obsesionado. Si bien nunca se nos brinda su nombre, lo reconocemos fácilmente por sus pantalones escoceses y el rol de contrincante que ocupa, no sólo como pareja del interés romántico de Gastón, sino también como defensor de los cómics de superhéroes y detractor del manga y el *anime* (p. 25). Si nos limitamos a registrar las acciones y afirmaciones que el personaje realiza, su actitud no es distinta a la de otros jóvenes adultos cuya intención no busca herir sensibilidades ni desprestigiar los gustos de otros; empero, en la mente de Gastón (e incluso en sus fantasías) sólo puede reinar un odio visceral hacia su adversario, el cual representa todo lo que él no es y aborrece (p. 26).

Otro caso de distanciamiento y desapego que Gastón siente hacia alguno de sus pares es el que demuestra sentir hacia Brian, un chico que manifiesta adoración y respeto por él. Brian ve en Gastón a un *sensei*, no sólo en el sentido de un “superior”, sino también de un maestro y experto en materia *otaku* (p. 71). Empero, Gastón lo ve con repulsión y rechaza su personalidad extrovertida, su forma de vestir y sus gustos en *anime*; es un “enfermo mental” (p. 73), según palabras suyas. Mientras que él es fanático de series clásicas destinadas a un público juvenil masculino, como es el caso de *Macross* y *Robotech* —porque “de las *Sailor Moon* en adelante [le] chupan la pija” (p. 27)—, Brian prefiere justamente series más modernas pensadas para un público adolescente femenino como este manga de Naoko Takeuchi. Si bien la sexualidad de Brian no es algo que se explore en la novela, algo de la misoginia que profesa Gastón está relacionada, además, con cierta homofobia, como veremos en el siguiente apartado.

Finalmente, a pesar de lo que pueda parecer hasta ahora, Gastón no es un misántropo ni un ermitaño. Su único amigo, compañero y confidente es Claudio, otro *otaku* que, a pesar de trabajar en un locutorio, disfrutar de otros pasatiempos ajenos al manga

y el *anime*, ser mucho más sociable que Gastón y ponerse de novio en el transcurso de la novela, comparte muchos rasgos personales con él en calidad de fanático de la industria del entretenimiento japonés. Sin embargo, Claudio no cuenta con los vicios que caracterizan a Gastón: es un muchacho educado, de mente abierta, empático y con los pies sobre la tierra. Si bien vive en la casa paterna, no se lo muestra en ningún momento como un aprovechado; aunque gusta de consumir y hablar sobre la industria cultural japonesa, no es un fanático empedernido ni se muestra enceguecido por su pasión. Incluso logra equilibrar este pasatiempo con otros, tales como la robótica (p. 25) y el modelismo a escala (pp. 27 y 56).

A pesar de ser muy parecidos, la personalidad de Claudio contrasta fuertemente con la de Gastón, sobre todo porque muchos de los pasajes cambian la focalización narrativa de uno a otro abruptamente y sin previo aviso. Claudio también es *otaku*, pero, a diferencia de lo que ocurre con Gastón, no reniega de sus pares, no echa culpas de manera indiscriminada a su entorno ni asume una actitud pedante y conflictiva. Él ejerce su *otakismo* como un rasgo más de su personalidad, en lugar de asumirlo como un factor determinante y primordial que debe atravesar todos los aspectos de su vida adulta. Incluso elige abandonar las clases de japonés en el Centro Okinawense por incompatibilidad de horarios con respecto a su grupo de robótica (p. 25). Claudio es todo lo maduro y responsable que Gastón no logra ser, así como también el único que verdaderamente se preocupa en cuidar su relación imponiendo límites sanos (p. 58) y sumándose a los proyectos demenciales de Gastón sin rechazarlos de buenas a primeras (p. 76).

Gastón demuestra tener dificultades para socializar y mantener vínculos saludables tanto con su familia como con los varones, ya sea que gusten o no del manga y el *anime*. Estas trabas e impedimentos a la hora de relacionarse tienen su contracara, además, en las formas que demuestra al entrar en contacto con el género femenino, como veremos a continuación.

No me dan bola: misoginia y sexismo hacia la(s) mujer(es) no correspondida(s)

Los problemas que Gastón tiene para relacionarse con las mujeres son puestos de manifiesto en varios momentos de la novela: se queda viendo fijo a dos chicas mientras come una hamburguesa y sólo huye cuando una de ellas le devuelve violentamente la mirada (Brecciaroli, 2015, pp. 15-16); le cede el asiento a otra en el colectivo sólo para poder mirarle el escote desde arriba mientras escucha en su discman “Closer” de Nine Inch Nails —una canción con referencias sexuales explícitas— (pp. 22-23); sufre una erección cuando la peluquera a la que le pide un cambio urgente de *look* le apoya inconscientemente sus grandes senos (pp. 31-32), para más tarde fantasear con ella (p. 35); incomoda a una joven que le encarga un trabajo de plomería (pp. 35-38); se masturba con videos pornográficos de japonesas y planea pagar un abono para consumir

material de mejor calidad (p. 53); invita a tomar una cerveza en la calle a dos chicas *rollingas* que le piden unos pesos y que terminan inventando una excusa para irse con la botella recién abierta (pp. 61-63).

Gastón no es capaz de concretar sus deseos, quedando siempre en el plano de la fantasía. En los pocos casos en que toma la iniciativa, autoboicotea dicho deseo, o bien las cosas no se dan como él espera. En su pensamiento, Gastón acaba por sentirse en situación de inferioridad con respecto al novio de la chica que le gusta, pero también se vislumbra por debajo de su padre, quien acaba por relacionarse con Carmen, una presunta clienta (pp. 45-46), y de Claudio, quien se pone de novio con Micaela, una chica que asiste al locutorio en el que trabaja (pp. 39-41). Está frustrado y reprimido, se siente impotente frente al hecho de querer estar con mujeres y esa ira contenida se desata contra las personas y los objetos de su entorno:

Justo ahora se le da por aparearse. Este boludo [Claudio] está en cualquiera, piensa. Estoy saliendo con una chica, repite en voz alta. Cliquéa Borrar. Va a la carpeta de eliminados. Desea eliminarlo definitivamente. Sí. Así no son las cosas, dice en voz alta y se mete en el baño, con la luz apagada. Se sienta sobre el inodoro. Desde ahí escucha los ronquidos de su padre. Golpea con el puño la pared. Un ruido sordo se produce contra los azulejos. No puedo confiar en nadie. Siente calor en los nudillos, pero vuelve a golpear. Al ruido seco le sigue un chasquido y el estallido del azulejo en el piso. (p. 76)

La relación de Gastón con las mujeres se condensa en dos figuras: la chica de Parque Rivadavia que le gusta y con la cual se obsesiona y la *cosplayer* que desaparece a mitad de la novela.

En el primer caso, Gastón conoce a la chica en Parque Rivadavia mientras ella buscaba *La cruzada de los niños* (1993-1994) de Neil Gaiman; cuando él le da a entender que sabía de qué se trataba y que podía encontrar el cómic en Parque Centenario, comienzan una relación de amistad. Asisten juntos a la RAN Party de 1997, un evento social *otaku* organizado por el equipo editorial del *fanzine* RAN (siglas de *Robot Argentino Nipón*) que se comercializó en kioscos de diarios y revistas entre 1994 y 1998 (Pannessi, 2023)²; hablan de manga y *anime* aunque ella no entiende mucho del tema (Brecciaroli, 2015, p. 25); y pasan tiempo en la plaza. Gastón comienza a presionarla para

² Si bien en la novela nunca se aclara, por los contactos que Gastón maneja y su círculo de influencias, es posible que él haya formado parte del comité editorial y equipo coordinador de los eventos organizados por los miembros de la revista RAN. En la última página de la novela, la autora dedica su ficción a la R.A.N. *Robot Argentino Nipón* (Brecciaroli, 2015, p. 87). Para más información sobre el impacto y la importancia del *fanzine* RAN en la circulación y difusión del manga y el *anime* en la Argentina ver Labra (2024, pp. 32-52).

que hagan más cosas juntos a pesar de que ella está de novia y de que no disfrutaban de los mismos pasatiempos:

trató de convencer a la chica del parque para que se inscribiera en el curso [de japonés]. Ella se negó varias veces y él, finalmente, ofreció pagarle la cuota. Pero ella insistió en que no. Estaba decidido a convencerla. Le llevaría el cuaderno para mostrarle que no era difícil y le fotocopió los alfabetos silábicos hiragana y katakana. En una hoja aparte, imprimió el nombre de ella. (p. 26)

La relación se vuelve sofocante cuando Gastón busca llamar más la atención de la muchacha, no siendo sincero con sus propios sentimientos, mientras que ella decide tomar distancia sanamente:

Va a ser mejor que no nos veamos más, le había dicho un día, cuando caminaban hasta la parada de su colectivo. Lo dijo cuando pasaban justo por la casa de las persianas bajas y la puerta cerrada con bollos de papel. ¿Sabés qué? Mejor sigo caminando sola. No entiendo, ¿en qué te molesto? No sé Gastón, pero nosotros somos amigos y vos no te comportás como un amigo. Decime cómo se comportan los amigos, y yo lo hago. No es algo que se explica, los amigos no se ponen celosos, no llaman a cualquier hora... respetan tu intimidad. ¿Alguna vez fui desubicado con vos? Desubicado, desubicado, no. ¿Entonces? Es que si alguna vez no quiero venir o tengo otra cosa, vos te enojás, no sé. No es normal. No sé cómo explicártelo. No me acompañes, por favor.

Él la había dejado ir. Pensó que estaría ovárica. Le dio un beso y la dejó ir. Durante los días siguientes la llamó, pero nunca estaba. Sólo hablaba con la madre, que decía que le pasaba el mensaje. Una vez atendió ella. Él le contó que quería armar un nuevo festival, que iba a volver a ser un éxito, que sin ella no podía. Pero ella le respondió que estaba muy ocupada y cortó. (p. 64)

Gastón jamás entiende qué fue lo que ocurrió entre ellos dos. A lo largo de la novela, presenta destellos de pensamiento en los que la recuerda (p. 20) o fantasea escenarios imposibles con ella (p. 52). A pesar de los años que pasaron desde su última conversación, Gastón llama por teléfono a la casa de sus padres, aunque ya sin ánimos de obtener respuesta (pp. 20-21). Finalmente, aunque no estén más en contacto, ella se convierte en el motor que moviliza sus proyectos, como el nuevo gran evento con tecnología de vanguardia que planea organizar al final de la novela.

Por otra parte, el caso de la *cosplayer* desaparecida resignifica la vida de Gastón a nivel grupal, familiar y mediático. Una mañana, Claudio lo llama para contarle que

una *cosplayer* conocida en el *fandom*, que utiliza el pseudónimo de Sanji-kun —en alusión a uno de los protagonistas del manga *One Piece* (1997) de Eiichirō Oda—, desapareció y es buscada a través de los noticieros y la radio. Si bien no es idéntico en muchos aspectos —particularmente en el triste desenlace—, el hecho en cuestión mantiene fuertes reminiscencias con el femicidio de Ángeles Rawson cometido por Jorge Mangeri, el encargado del edificio en el que vivía, la mañana del 10 de junio de 2013, meses antes de ser publicada la novela de Brecciaroli³. El crimen de la joven contó con una cobertura mediática nunca antes vista y algunas de las hipótesis que se barajaban sobre su asesinato giraban en torno a su afición al *cosplay* y su vinculación con las convenciones de manga y *anime* (Kuc, 2022, min 14:45).

En la novela, la situación podría ser anecdótica de no ser porque se transmite por televisión un video en el que la adolescente asistía por última vez a una convención de *anime* y, en la imagen que queda congelada en pantalla, puede verse nítidamente de fondo la figura de Gastón mirando de forma libidinosa a la muchacha (Brecciaroli, 2015, p. 28). A partir de ese momento, Gastón se siente expuesto; no sólo sus gustos y su afición son exhibidos en los medios, sino también su forma de comportarse y relacionarse con el sexo opuesto. Su hermana lo condena como un depravado y un sinvergüenza que no piensa en la frágil salud de su padre y lo incita a que vaya a declarar a la policía su inocencia frente a la desaparición de la joven (Brecciaroli, 2015, p. 29).

Por otra parte, sus conocidos *otakus* no pasan por alto esa desafortunada aparición mediática, por lo que aprovechan la ocasión para burlarse y mofarse de él. Es por ello que decide cambiarse de peinado para mimetizarse con la gente común y corriente (p. 32) y hacer un festival propio para desagraviar su honra manchada. Finalmente, Gastón no logra dar con los responsables de filmar el video, la *cosplayer* reaparece de un día para otro y él jamás es considerado un presunto captor o secuestrador como su hermana tanto temía; empero, todo apunta a señalar que Gastón es un acosador de menores, así como un violador y un femicida en potencia. La novela enumera los episodios suficientes como para que el lector piense esto y se haga una idea del protagonista como un misógino, resentido y sociópata sexual; sin embargo, todo queda en la cabeza del protagonista, quien, a lo sumo, se masturba viendo *anime ecchi* (p. 43), *hentai* (p. 34) o porno asiático⁴.

³ Ángeles Rawson utilizaba el *nickname* “Sanji-kun” en sus redes sociales y hacía *cosplay* de él en las convenciones a las que iba. Varios medios viralizaron diferentes imágenes en las que la víctima aparecía personificando al cocinero de *One Piece*, como se puede apreciar en la nota del diario *Clarín* del 15 de julio de 2015 titulada “Mumi, mejor promedio y fanática del anime”.

⁴ Mientras que por *ecchi* se entiende cierta cuota de erotismo y *fan service* (“servicio al fanático”, darle al lector o espectador un poco de exhibicionismo) en mangas y *anime* que no necesariamente manejan temáticas sexuales ni su objetivo es incitar al espectador (Santiago, 2013, pp. 199-206), el *hentai* es literalmente lo que se conoce como el género pornográfico ilustrado y/o animado (pp. 213-228). A veces es

Aunque del suceso con la *cosplayer* tampoco aprende nada, la idea de organizar una convención jamás antes vista prevalece en la mente de Gastón y es lo que en gran medida habilita el análisis de cómo él se relaciona con su entorno *otaku*.

Me gustan los eventos, pero odio a la gente: el problema del *fandom* y la sociabilización

A lo largo de la novela, la autora pareciera tener una mirada fuertemente cuestionadora y crítica con respecto al universo *otaku* y los sujetos que lo integran. Esto se percibe desde el epígrafe, que remite a un conocido testimonio de Hayao Miyazaki, director de Studio Ghibli y ganador del Óscar a la mejor película animada en 2003 y 2024 por *El viaje de Chihiro* (2001) y *El niño y la garza* (2023) respectivamente: “*El problema del anime es que está lleno de otakus*” (Brecciaroli, 2015, p. 9). En más de una oportunidad, Miyazaki ha declarado que sus películas no son *anime*, si bien pertenecen a la industria de la animación japonesa (Sánchez, 2020); él entiende por *anime* un estilo de animación estrechamente vinculado con el funcionamiento de la industria cultural nipona en el que la creatividad de los directores es poca o nula, que sólo funciona como un entretenimiento ocioso y evasivo suplementario del mercado del manga y que fomenta la expansión de otros ámbitos como el de la música pop y la venta de *merchandising*. En síntesis, para Miyazaki el *anime* está únicamente vinculado a la cultura de masas japonesa, mientras que sus películas son arte, como el cine convencional, el teatro, la música o la literatura (Montero Plata, 2013). Por ende, un *otaku* sería aquella persona comprometida con los ideales profesados por la industria del *anime* que, en términos de Miyazaki, no es arte, sino una mercancía vacía, superflua y chata del mercado del entretenimiento.

Sin embargo, a pesar de estas declaraciones, también hay que interpretar la intención detrás de la novela en el marco de un aprendizaje personal localizado hacia el final, en la página destinada a las dedicatorias: “*A mi papá por ser fanático de la ciencia ficción y de Star Trek, y a mi mamá por enseñarme que todo fanatismo es malo*” (Brecciaroli, 2015, p. 87). La novela, a fin de cuentas, no se promulga en contra del *anime* ni del *otakismo* particularmente, sino más bien contra los defensores acérrimos de este movimiento cultural que, además y por ocasiones, parece importado e inscripto en la realidad bonaerense a la fuerza.

La autora se encarga de configurar las convenciones de manga y *anime* como los espacios felices y seguros a los cuales asiste Gastón periódicamente. La novela casi abre con el recuerdo de la RAN Party celebrada un 18 de noviembre de 1997 en un centro cultural. Las fotos del evento reveladas por Claudio llevan a Gastón a un momento de

difícil diferenciar la línea entre uno y otro, pero en el *ecchi* los órganos sexuales –como los pezones– y genitales nunca se muestran explícitamente.

su vida en el que se sintió pleno e importante: en calidad de organizador, no sólo estuvo a cargo del diseño gráfico y la conducción, sino que además contó con la presencia de la chica de Parque Rivadavia quien lo vio en su máximo esplendor (pp. 17-19).

Sin embargo, todo ha cambiado; ahora, con cuarenta años, una nueva oleada de *otakus* invade las reuniones y Gastón resiente la brecha generacional:

Todo lleno de pendejos que se creen que se las saben todas. Imaginate que todavía tomaban la teta cuando *Freezer* iba por la tercera transformación. ¿Vos te das cuenta que nosotros teníamos que pedir los mangas a Japón? ¿Te acordás lo que era eso? Ahora estos pibes se dicen *otakus*. *Otakus* éramos nosotros. (p. 19)

Gastón pertenece a la primera generación de *otakus* de la Argentina, aquellos sujetos que, nacidos en las décadas del '70 y el '80, “vivieron una infancia signada por la llegada del animé a la televisión abierta de América Latina. En esta etapa, dichos contenidos fueron identificados como ‘dibujos animados’ y distribuidos como ‘caricaturas para niños’, a la par de las animaciones estadounidenses” (Álvarez Gandolfi, 2023, p. 267)⁵. Él es de la camada que lee manga y mira *anime* “desde Cemento” (Labra, 2024, p. 31), por lo cual no sólo tuvo más tiempo para aprender y absorber conocimientos sobre el medio, sino que experimentó en carne propia el desarrollo y la expansión de la industria. Esto lo convierte, según su sistema de creencias, en dueño de la verdad en materia de manga y *anime*, mientras que los recién iniciados serían unos neófitos.

Las críticas que Gastón emite a mansalva no sólo se dirigen hacia los nuevos *otakus* —nacidos en la década del '90 en adelante cuando el acceso a estos consumos comenzaba a ser mucho más sencillo y frecuente hasta alcanzar el grado de visibilidad y legitimación con el que cuentan ahora—, sino también a los *cosplayers*, en especial a las mujeres. El *cosplay* es una práctica muy habitual entre *otakus* y *gamers*, es decir, fanáticos de los videojuegos, en la que un sujeto encarna durante un evento el rol de uno de sus personajes favoritos, imitando sus gestos, su actitud, su carácter, su forma de hablar y ciñéndose lo más posible a su físico y su estilo de vestimenta (Santiago, 2013, pp. 461-471; García, 2018, p. 147; Álvarez Gandolfi, 2023, pp. 115-197).

Gastón considera que los varones que realizan *cosplay* son “unos negros que se quieren hacer los lindos, pero que en el colegio los cagan a trompadas” y “Tendrían que disfrazarse de simios” (Brecciaroli, 2015, p. 27); las chicas que hacen *cosplay*, por su parte, son “pendejas disfrazadas de putas” que no saben qué buscan (p. 19). Si bien algunos *cosplay* suponen una sexualización desmedida de los cuerpos que los llevan a cabo, no

⁵ Esta concepción de que el *anime* es igual a cualquier otra animación aparece tematizada en la novela en boca del padre de Gastón: “Yo qué sé, qué mirás vos y qué mira la criatura” (Brecciaroli, 2015, p. 13).

necesariamente tiene por qué ser así. Gastón sólo alude a cierta condición “erotizante” del *cosplay*, desacreditando y evadiendo cualquier otro aspecto del mismo como la elaboración de la ropa, la similitud con el *physique du rôle* o la dramatización adecuada.

Sin embargo, así como Gastón es despectivo y prejuicioso con la nueva gente que asiste a los eventos, estos jóvenes son igual de hirientes y ofensivos con él. En Parque Rivadavia, un pibe que tiene detrás comenta que “bajó una nube de alta toxicidad”, a lo que piensa que son “La avanzada de subnormales” (p. 65). En el video que se transmite en televisión sobre la chica desaparecida, puede escucharse a los que filman decir que Gastón es un “denso” y “el primer ejemplar de *otaku* argentino” (p. 28), como si de un bicho raro o un hallazgo antropológico se tratara. Gastón, que en su momento desconoció la provocación, ahora la asume como una declaración de guerra contra toda una generación que no es capaz de reconocer y respetar su trayectoria (p. 30). Esto lo motiva a realizar un festival como nunca antes nadie vivenció en la Argentina, aunque sólo percibimos que se ocupa de idear el afiche en Photoshop (p. 46) y planear un concierto holográfico en vivo (pp. 54-55, 67-68, 75-76 y 84).

Si bien la opinión que emiten los medios sobre el ámbito *otaku* no cobra relevancia en la novela, el periodista de uno de los noticieros habla de éste como “ese submundo [en el que] se mezclan jóvenes con adultos”, algo que da para pensar (p. 28), como si en ese intercambio generacional ocurriesen cosas turbias, prohibidas o ilegales. Los medios masivos de comunicación son los primeros en moldear y formar la opinión pública sobre temas que se vuelven “de actualidad” (Habermas, 1981), y en el caso del *otakismo* no fue la excepción (Álvarez Gandolfi, 2023, pp. 37-73). Esto se ve parcialmente en la afirmación de uno de los puesteros del Parque Rivadavia quien asegura que “la culpa es de los padres que ni se enteran lo que hacen los hijos. Movilizan a los noticieros, a la gendarmería y todo por una pendeja que se va con un machito a Villa Gesell” (Brecciaroli, 2015, p. 50). Una cuestión distinta fueron los debates que tuvieron lugar en revistas especializadas y otros medios gráficos que contribuyeron de igual manera a la consolidación de la opinión pública, aunque las polémicas que se dieron en aquellos espacios correspondían a otra índole más de nicho (Labra, 2024, pp. 21-98). A lo largo de la novela podemos ver cómo la autora se ciñe indiscriminadamente a una serie de presupuestos sobre el *otakismo* que circulan hasta nuestros días por periódicos, programas de televisión e internet para construir a su protagonista sin ningún tipo de distancia crítica o metarreflexión ficcional al punto de rozar los prejuicios que exhibió el naturalismo decimonónico. Según una de las posibles interpretaciones que ofrece la novela, el entorno (o mejor dicho los consumos culturales) hacen a los sujetos y Gastón es así debido a su obsesión desenfrenada por el *manganime*.

Hay una tensión, también poco explorada en la novela, entre las convenciones realizadas en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y las del Conurbano Bonaerense. Según Gastón, quien asistió a una celebrada en Bernal, son mejores que las que se realizan en la Ciudad y allí la gente es mucho más respetuosa con los pioneros del ambiente, “No como esos cachorros de capital, que se creían que el mundo del *animé* lo habían descubierto ellos” (Brecciaroli, 2015, p. 48).

Soñar despierto: fantasía y virtualidad como respuestas a una realidad no deseada

Hay un momento de la novela, fuertemente marcado por el machismo y la misoginia que la caracteriza, en el que Gastón reflexiona sobre sus necesidades carnales y su deseo de formar una pareja:

Yo tendría que buscarme una mina, piensa mientras se estira con las piernas abiertas para recibir el aire del ventilador en las bolas. Una mina buena, que se enamore bien de mí, coger y hablar de las cosas que nos gusten. Lástima que las minas de los festivales sean putitas histéricas o gordas bestiales. Antes que una gorda comiquera me compro una muñeca inflable, piensa pero rechaza la idea. Las muñecas inflables también le dan asco. (Brecciaroli, 2015, p. 54)

Frente a la imposibilidad de acceder a o concebir un amor real con una mujer de carne y hueso, Gastón imagina la posibilidad de tener una novia holográfica:

¿Cuándo van a inventar una chica virtual? Sería maravilloso poder tener una porno 3D, holográfica en casa. Y encima le podés pedir que haga lo que sea. Se pasa la lengua por los labios. Qué raro que los japoneses no lo hayan inventado. Ellos siempre en la vanguardia. Unas japonesitas chanchitas en casa. El sueño de mi vida. (p. 54)

Lo que Gastón experimenta es un fenómeno cercano a lo que se conoce como *waifuismo*, la experiencia romántico-amorosa que viven algunos *otakus* que, al no poder relacionarse con personas reales del sexo opuesto, trasladan sus sentimientos y deseos hacia un personaje femenino de manga y/o *anime*. El *waifuismo* (del inglés “*wife*”, “esposa”; y su contraparte *husbandismo* del inglés “*husband*”, “marido”) es una consecuencia y respuesta, en algunos casos extrema, a la represión sexual y la imposibilidad de conformar una pareja. Según Gerardo Ariel Del Vigo (2018), el personaje de ficción ocupa el lugar del ser amado con el cual se realizarían las mismas actividades románticas que se llevan a cabo con una persona real. Esta práctica está expresada, en parte,

en el personaje de Brian, quien primero profesa a Gastón su deseo de “encontrar un amor como *Tuxedo Mask*” (el *alter ego* de Mamoru Chiba —Darien Chiba en el doblaje latinoamericano—, enamorado de la protagonista de *Sailor Moon*), para posteriormente corregirse y aclarar que “No es cuestión de hombre o mujer. Digo un amor como el de *Tuxedo Mask*” (Brecciaroli, 2015, p. 73). A lo que Gastón sugiere que quizá pueda vivir un amor así algún día, aunque sea virtual.

Algunos videojuegos interactivos exploran este componente latente en los vínculos amorosos entre personas reales y personajes en 2D, como los pertenecientes al género *bishōjo* o *galge* o las novelas visuales en las que el jugador debe conquistar a distintos personajes para ir desbloqueando diferentes tipos de finales: malos, neutros o buenos. Sin embargo, Gastón también desprestigia este tipo de prácticas y propone ir un paso más allá del *waifuismo* practicado tradicionalmente: “Si por los menos llegaran algunos juegos nuevos de chicas virtuales. Los gamers no entienden nada. Se gastan la pija jugando al *True Love* hackeado en español” (p. 65).

Gastón se imbuje en algo similar al *waifuismo* cuando da con el video de un concierto de una *idol* virtual, una muy parecida a Minmay de *Robotech*, presuntamente Hatsune Miku. Un *idol* es un producto comercial creado por una disquera en el cual una figura que se vuelve mediática lanza una carrera como cantante en la que, además de vender discos y realizar conciertos, debe saber actuar, bailar y modelar acorde a la marca que publicita (García, 2018, p. 166). El *idol*, en su mayoría mujeres solistas o conjuntos, es una construcción compleja que abarca diferentes niveles y estratos comerciales no pudiéndose simplemente resumirse al talento vocal o el éxito musical (Herrera, 2018, pp. 114-127).

En particular, Hatsune Miku nace como un programa de sintetizador de voz desarrollado por la empresa japonesa Yamaha en 2007, al que posteriormente se sumó el diseño y la programación holográfica de Crypton Future Media; su imagen corresponde a la de una chica de dieciséis años hecha con un estilo de dibujo *anime* en 2D y 3D fácilmente reconocible. Tanto la voz como la imagen de Hatsune Miku ha ido creciendo en popularidad con el correr de los años hasta alcanzar el estatus de la primera *idol* virtual de fama internacional (Le, 2013; Álvarez Gandolfi y Del Vigo, 2016). El sueño que elucubra Gastón hacia el final de la novela es crear su propia versión de la *idol* japonesa para así ganar el reconocimiento que se merece por parte de sus pares y que la chica que le gusta vuelva a aparecer en su vida.

Aunque él no lo note, Gastón vive en un constante mundo de fantasía donde no sólo se cree importante dentro de un ámbito de nicho que apenas empieza a consolidarse, sino que además piensa que los demás deben estar a su disposición y merced, o incluso que le deben algo. Es su hermana quien, con frases clichés e hirientes, intenta

hacerlo entrar en razón: “¿Querés que vea tus dibujitos y salga como vos?” (Brecciaroli, 2015, p. 11), le pregunta irónicamente en relación con su hija; “¿Cuándo vas a dejar el mundo de la fantasía para bajar un poquitito a la realidad?” (p. 59), agrega más tarde; “Dónde tenés la cabeza. Bajá de la nave nodriza” (p. 60), ordena finalmente.

A pesar de estos reiterados llamados de atención, Gastón deja de pensar con claridad cuando se obsesiona absolutamente con la idea de crear su propia *idol*. Le asegura a Claudio que “Nada es imposible cuando se pone voluntad” (p. 67), a pesar de que no cuentan con los medios tecnológicos suficientes ni inversores para llevar a cabo el proyecto. Cualquier posibilidad de coherencia y mesura de su parte se pierde cuando se encuentra con su madre, quien ha vuelto de Córdoba para visitar a sus hijos y reconstruir el vínculo descuidado. En un discurso *new age* y *mindfulness* le asegura que:

Vos tenés que vivir tu vida, hijo. Nadie tiene que ser una piedra atada a tu pescuezo. Tenés que ser libre, como los pájaros [...]. Yo les quiero decir que lo que uno visualiza se cumple [...]. Hice un trabajo de meditación [...]. Uno se fija lo que está en su corazón, lo busca y sucede. Me tomo la libertad de darles este consejo. Ustedes, liberados de toda atadura, recíbanlo. (p. 81)

La novela cierra con Gastón respondiendo a la enseñanza de su madre como si se tratase de un mandato: medita, visualiza y proyecta el evento con su novia holográfica en el escenario y la chica que le gusta en la platea reconociendo su esfuerzo y genialidad. Finalmente, vuelve a escribirle un correo a Claudio en el que las palabras de la madre reaparecen, ahora como propias.

Conclusión

La novela de Brecciaroli está plagada de referencias a la cultura *otaku* tanto de Japón como de la Argentina. Algunas de las que no mencionamos, que son nombradas al pasar y sobre las que la narración no se detiene, corresponden a *Mi vecino Totoro* (1988) de Hayao Miyazaki (pp. 18-19), *Doraemon* (1969) de Hiroshi Fujimoto (p. 71), *Akira* (1982) de Katsuhiro Ōtomo (p. 75), *Heidi* (1974) de Isao Takahata (p. 83) y la librería OCS ubicada en Avenida Juan de Garay 2281, dedicada a importar mercadería directamente de Japón (p. 31). Si bien hay un despliegue constante de saberes y conocimientos sobre la conformación y el funcionamiento del *otakismo*, no podemos concluir que la autora haya vivenciado la recepción del manga y el *anime* como un suceso positivo.

La novela explora y expande la estigmatización hacia los *otakus* llegando a alcanzar grados de verdadero odio y marginación social sin demasiada justificación o contextualización, mucho menos con cuestionamientos o matices. Conocemos a Gastón ya adulto, pero desconocemos cómo fue su crianza y qué debió pasarle para que se convirtiera en

una persona rencorosa, resentida y frustrada. La autora coloca en el ojo de la tormenta a la industria cultural japonesa, inhabilitando el diálogo hacia otras aristas de sus personajes, estructurándolos a partir de arquetipos y clichés presentes en la sociedad.

Por un lado, la novela encarna muchos de los imaginarios sobre el ser *otaku* en el personaje de Gastón, desde una perspectiva despectiva o reproduciendo prejuicios difundidos por los medios de comunicación y grupos desinformados. Por el otro, la autora da cuenta de los modos de circulación, socialización e interacción social entre *otakus* de distintas generaciones y estratos sociales, así como con personas ajenas al ámbito del entretenimiento nipón. Además, ficcionaliza algunos de los modos de vinculación amorosa y sexual que exhiben estos sujetos, así como formas de relacionarse con sus objetos de consumo, los mundos de fantasía que configuran, los medios o soportes que utilizan y el estilo de vida que desarrollan a partir de su fanatismo.

En conclusión, la novela de Paula Brecciaroli no es una ficción escrita por una *otaku* para que la lean otros *otakus*, sino un relato que apela a distintas representaciones del *otakismo*, en su mayoría negativas, que circulan en la sociedad para estructurar su historia y reproducir discursos perniciosos y vigentes sin intenciones de abrir el debate o permitir cuestionamiento alguno. Si bien las críticas hechas por la autora apuntan hacia cualquier forma de fanatismo profesado por sujetos reales, quienes reciben la mayor parte de los ataques son los amantes de la industria del entretenimiento japonés. En definitiva, la escritora incurre en el *otakismo* por ser de los movimientos y vertientes sociales que cuentan con mayor visibilidad y cobertura actualmente, no para adherirse a éste, sino para exponer su rostro más rancio y corrompido.

Bibliografía

- Álvarez Gandolfi, F. (2023). *Otakus: por qué nos fascina tanto la cultura de masas japonesa*. Prometeo 30/10.
- Álvarez Gandolfi, F. y Del Vigo, G. A. (2016). Hatsune Miku, una idol digital: entre el otakismo y el waifuismo. *Humanidades Digitales: Construcciones locales en contextos globales. Actas del I Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales*. Buenos Aires.
- Brecciaroli, P. I. (2015). *Otaku*. Paisanita Editora.
- Del Vigo, G. A. (2018). Love of my Wife. Waifuismo, hiperrealidad y fanatismo 360. *Unidad Sociológica*, 3(11), 100-107. <https://unidadsociologica.com.ar/UnidadSociologica1111.pdf>
- Diario Clarín. (15 de julio de 2015). Mumi, mejor promedio y fanática del anime. *Clarín* (Policiales). https://www.clarin.com/policiales/angeles-rawson-jorge-mangeri-crimen-femicidio-palermo-juicio_0_S1SCzLYvXl.html?srsId=AfmBOooC5bPALmq-nj8FyQz-7byN6rnRwi7YbpJRET7JqhDKIy3wGSLC.

- Grazioli, G. (10 de mayo de 2016). Otaku de Paula Brecciaroli. *Revista Colofón*. <https://revistacolofon.com.ar/otaku-de-paula-brecciaroli/>.
- Habermas, J. (1981 [1962]). *Historia y crítica de la opinión pública. La transformación estructural de la vida pública*. Editorial Gustavo Gili.
- Herrera, J. (2017). *Otaku. Cuatro décadas de cultura popular japonesa en Chile*. Biblioteca de Chileña.
- Herrera, J. (2018). *Kawaii: Blondas, caramelos y sesos*. Biblioteca de Chileña.
- Kuc, D. (24 de julio de 2022). *Historias Innecesarias: Caso Angeles Rawson – Mangeri*. [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=A0lPXb-bEaQc&t=3s&ab_channel=HistoriasInnecesarias.
- Labra, D. (2024). *Manganimé: la saga argentina*. Tren en Movimiento.
- Le, L. K. (2013). Examining the Rise of Hatsune Miku: The First International Virtual Idol. *The UCI Undergraduate Research Journal*, 1-12. https://bpb-us-w2.wpmucdn.com/wp.ovptl.uci.edu/dist/e/3/files/2023/09/2013_01_le.pdf
- Mendoza, J. J. (2016). El Remodernismo. *Literatura Argentina y después...* [Un ensayo]. *El Matadero*, (10), 69-82. https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/89091/CONICET_Digital_Nro.3ce8dc4a-9430-498b-aef5-5fe7cae4c596_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y.
- Montero Plata, L. (2013). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Dolmen Editorial.
- Panessi, H. (22 de diciembre de 2023). “Éramos jóvenes y estábamos al pedo. Como nos salió bien, hicimos más”. *Página/12*. <https://www.pagina12.com.ar/697837-eramos-jovenes-y-estabamos-al-pedo-como-nos-salio-bien-hicim>.
- Perillán, L. (2021). *Generación animé. El surgimiento del fenómeno otaku en Chile*. Ediciones Zero.
- Rosain, D. H. (2025). Literatura en clave *manganime*: Emergencia de autorías y escrituras *otakus* en la Argentina contemporánea. *Avatares. Comunicación/Cultura*. [En prensa].
- Sánchez, V. (2 de mayo de 2020). Hayao Miyazaki y su “odio” hacia el anime y los *otakus*. *Tomatazos*. <https://www.tomatazos.com/sin-categoria/hayao-miyazaki-odio-hacia-anime-otakus/>
- Santiago, J. A. (2013). *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Comanegra.
- Soto, J. A. (18 de agosto de 2020). ¿Qué es un Niño Rata y cuándo se usa esta expresión? *Geeknetick*. <https://www.geeknetick.es/Nino-Rata/que-es-y-para-que-sirve>.
- Unión Europea. (2021). *Incels: A First Scan of the Phenomenon (in the EU) and its Relevance and Challenges for P/CVE*. Publicaciones Oficiales de la Unión Europea.