

La crítica de animación japonesa en Youtube. La construcción de un espectador fanático.

RIVERA, Pablo / Universidad de Chile - pablorivera1985@gmail.com

Tipo de trabajo: ponencia

» *Palabras claves: animé - youtuber - espectador*

» **Resumen**

La proliferación y facilidad para acceder al consumo de animé en la actualidad, mediante el ingreso a webs donde pueden encontrarse gratuitamente series y películas, ha fomentado la creación de un amplio público. Si a ello sumamos la premiación de largometrajes de animé en festivales internacionales de cine y la inclusión de producciones pertenecientes al género al catálogo de una plataforma como Netflix, podemos hablar del reconocimiento planetario de una expresión estética genuina y particular.

Frente a tal escenario, el consumo de animé se ha diversificado, pasando desde el transmedia y el consumo de un sinnúmero de merchandising, a la creación de contenidos audiovisuales por espectadores – creadores, como es el caso de múltiples personas que se abocan a dicha tarea en plataformas como Youtube o Twitch, entre otras.

En este texto nos abocaremos al análisis de un canal en particular, el de iluTV, perteneciente a Fran García Valiente, un youtuber español que suele presentar análisis y críticas a distintas producciones de animé. Lo que se busca es describir, analizar y explicar los modos de leer y apreciar las obras audiovisuales que García utiliza, para luego detallar cómo estos modos de abordar la obra se relacionan a su vez con un modo de ver que se correspondería con un tipo de espectador particular, al que denominamos, en una primera aproximación, un espectador fanático, es decir, un sujeto tal que buscaría volverse uno con la representación como si fuera posible tener una experiencia no mediada de la misma.

» **Presentación**

Los youtubers dedicados al anime han proliferado en los últimos años, de la mano con la aceptación del género en diversos círculos. Gran parte de esta apertura se debe a hechos como la premiación de largometrajes de animación japonesa en festivales internacionales (como el caso de El viaje de Chichiro, que ganó el Oscar a mejor película de animación el 2003), el acceso de la industria del entretenimiento nipona en los circuitos de distribución internacionales, y a un hecho reciente como el ingreso de distintas

obras y series del género al catálogo de Netflix. Por otra parte, la facilidad para la obtención de medios tecnológicos (como micrófonos, cámaras, computadores, etc.) y el acceso a herramientas de edición audiovisual con interfaces intuitivas y fáciles de usar, han promovido la elaboración de creaciones hechas por sus seguidores. A estos aspectos debemos sumar la facilidad para acceder a los programas de animación japonesa en distintos portales de internet, de forma gratuita (Goldenstein y Meo, 2010), además de la posibilidad de consumo por otros medios tecnológicos portables, como celulares y tablets, lo que facilita aún más el acceso a los productos audiovisuales de la animación japonesa. En este contexto, los youtubers han encontrado un público joven y creciente al cual dirigirse.

iluTV, el canal cuyos contenidos analizaremos, comenzó sus actividades hacia 2011, y es desarrollado por un joven español, Fran García Valiente (1993). Lo hemos seleccionado en buena medida porque posee un número considerable de seguidores (poco más de medio millón), además que se destaca por su mirada más analítica y descriptiva respecto a los contenidos de animación en Youtube. García se dedicaba a la edición de video, actividad que probablemente facilitó su trabajo como desarrollador de contenidos.

› ***La construcción del espectador desde el youtuber, otro espectador.***

Como hemos mencionado, analizaremos como el youtuber García, en los videos que hemos seleccionado, construye, a partir de su forma de apreciar las obras de animación japonesa (a partir de su discurso, comentarios, gestos, etc.) un modo de ver y un espectador, cuya característica principal sería el de este espectador fanático que busca volverse uno con la representación. Cabría reparar que el youtuber en buena medida, es un espectador que se supone especializado, que, en un juego de espejos, ha tomado la palabra para decir lo que quien lo observa podría o querría decir, a partir del hecho de observar un mismo fenómeno.

Existiría entonces, una comparación entre el youtuber y su espectador. Una relación desde las categorías sensibles (en otras palabras y haciendo un comentario arriesgado, es como si el youtuber dijera a su espectador: “tú que sientes como yo lo hago”). Por otro lado, el hecho de que la comunicación entre el youtuber y su espectador se realice por medios telemáticos supone un territorio en común, que vendría a ser el acto de compartir la experiencia de ver animé, es decir, de ser espectadores, pero con la paradoja aparente de no compartir el tiempo ni el espacio. El youtuber supone que su espectador ya ha visto, o verá, si sigue sus recomendaciones, las obras, los animés que recomienda. Por otro lado, esta relación a su vez presupone, aunque sea tácitamente, un cuerpo, como soporte de la experiencia. Volveremos a ello en un momento.

Las formas que tiene García al momento de comentar, describir y/o criticar las obras son en su mayoría, de una simplicidad pasmosa. Predominan las frases hechas y los comentarios testimoniales. Podríamos hablar de un tipo de discurso basado en la descripción y una mirada impresionista, en la cual, (en los casos en los que le gusta mucho un animé) hay una admiración por la obra a un grado tal que desaparece la distancia crítica. Al punto que incluso pierde sus propias categorías:

“Respecto a la animación (...) la conocéis mejor que nadie porque la habéis visto decenas de veces en Shingeki no kyojin¹, y han sido esas escenas que no podías dejar de mirar; fuerza, velocidad, detalle, ritmo, adrenalina, todos esos sentimientos (sic) se alteran cuando Imai² está al mando”

García se deja llevar por su propio relato, incluso teniendo a su disposición otras informaciones, como las relativas a los estudios de animación y el conocimiento respecto a directores y animadores, lo que lo podría llevar a una mirada reflexiva, centrada en los procedimientos que conforman la representación. Pero tal reflexión no ocurre, y si ocurre, es muy breve.

A partir de ello es que señalamos, no sin dudas y no sin matices, que el espectador fanático busca volverse uno con su objeto de deseo. El análisis que se hace desde esa perspectiva, desde el youtuber, busca entonces, volverse uno con la representación como si fuera posible tener una experiencia no mediada de la misma.

De esta forma de relacionarse con la obra se desprenden a su vez, formas de apreciación de la representación. Encontramos que la mirada se centra en lo “novedoso” de las historias, en su complejidad o rareza, en desmedro de los procedimientos reflexivos o el despliegue visual que no sea necesariamente narrativo. La historia, la trama, se sobrepone a los procedimientos narrativos, a las formas audiovisuales de producción de la representación, los cuales serían detalles o accidentes.

Regresando al tema del cuerpo, este se vuelve un lugar de identificación entre García y sus espectadores. Es común que las expresiones que usa se refieran a una relación entre sensibilidad y cuerpo, por ejemplo: “(tal animé) hace que me explote la cabeza” o “hace que se os caiga la mandíbula al suelo”. A la vez, el cuerpo de los personajes es también objeto de goce, con algunas referencias a cierto sadismo gratuito: “Es que tengo muchas ganas de ver como se revientan la cabeza”, “quiero que se peguen puño a puño sin camiseta...”. En relación a ello –puede parecer contradictorio –, pese a que García este separado de sus interlocutores, reafirma al cuerpo como soporte de las sensaciones, como depositario y aparato sensible capaz de recibir estos estímulos visuales y generar una respuesta. A la vez realiza constantes referencias a sus otros videos –aquellos que ha realizado en el pasado, los que realizará, los que están en sus otros canales, los de sus transmisiones en plataformas como Twitch –; lo que da cuenta que tanto García como el espectador comparten la fluidez de estar en varios lugares/pantallas al mismo tiempo, bien sea como un

¹ Shingeki no kyojin es una serie de animé emitida a partir de 2013.

² Se refiere a Imafumi Imai, un animador.

cuerpo representado por medios telemáticos, o como espectadores que asisten a una emisión de contenidos³.

Ahora bien, García, en su relato intimista, construye un espacio hogareño (transmite desde su habitación, rodeado de mangas y figuritas de personajes de animé), invitando a los demás a ver su intimidad. Acoge a sus espectadores con esa transparencia. Con su micrófono en primer plano, parece un locutor de radio. Como un soberano, su trono es aquella silla de oficina en la que se mece. En ese sentido ¿no podemos pensar también en la representación que de sí mismo hace García?

García bien puede parecer para sus espectadores como una especie de hermano mayor, una figura amigable y segura para muchos adolescentes. En un mundo complejo y caótico, contemplar a alguien como García, que se dedica a ser un espectador de animé –y le pagan por ello –, en un entorno que parece seguro, rodeado de elementos de consumo como libros de manga, discos, videojuegos y juguetes, puede parecer extremadamente atractivo para un adolescente. En ese sentido hay que pensar en lo miserable que ha de ser la experiencia de ser joven en algunas de nuestras sociedades "occidentales", en las cuales los jóvenes encuentran resguardo y elementos identitarios en series de animación extranjeras, con las que parecieran no tener una vinculación cultural, pero que, en su rareza y especificidad, dan respuesta a sus preguntas.

› **A modo de cierre**

Para concluir, hago una breve mención a lo que podríamos llamar el pensamiento anti-animé. Un ejemplo reciente fue lo ocurrido con el presidente argentino, Alberto Fernández, cuando poco después de ser elegido, en un foro en la Universidad 3 de febrero, afirmó que

“El animé japonés inyectó la lógica de la violencia y las disputas en los dibujos animados, y la vida de las pandillas, no tengo ninguna duda, tiene mucho que ver con la cultura subyacente que había en esos dibujos” (Serial UNTREF, 2019)

Atreviéndome a diferir con el presidente, lo peligroso del animé, más allá de lo que menciona –que resulta de difícil comprobación⁴ –, ha quedado demostrado en su cercanía con corrientes conservadoras, con formas de discriminación y sumisión de la figura femenina, por ejemplo, o en sus puntos de encuentro con discursos de odio, o bien en la exacerbación y representación acrítica del pasado fascista

³ Cabría añadir la constante mención a eventos pasados y futuros, como convenciones o eventos de lanzamiento o conmemoraciones ligados al animé y al manga, en los que García se reúne con sus seguidores. En otras palabras, los medios telemáticos no conducen necesariamente al encierro y aislamiento de los espectadores, sino que están al servicio de eventos de cuerpo presente que García suele realizar.

⁴ Sin embargo, cabe aclarar que es probable que Fernández, al vincular las pandillas y el animé, se refiera, a bandas criminales como los “Sayayines” en Bogotá, Colombia, que toman su nombre de una raza de guerreros de la conocida serie Dragon Ball.

nipón (Muñoz, 2017). También en el caso de los youtubers, se corre el riesgo de ser conducido a canales de emisión de contenidos cuestionables, (Weill, 2018) gracias al capricho de las recomendaciones del algoritmo.

Bibliografía

- Dubatti, J. (2020), Espectadores: acción, liminalidad, historia. En Revista Conjunto núm. 191, pp.12-22.
- Fischer, M. y Taub, A., (2018), Youtube ayudó al surgimiento de la derecha y la radicalización en Brasil, The New York Times. Recuperado de: <https://www.nytimes.com/es/2019/08/14/espanol/america-latina/brasil-bolsonaro-youtube.html> (Consulta: 13/07/2020)
- Goldenstein, B. y Meo, A. (2010), Representación de la sociedad actual en la animación japonesa, recuperado de : https://www.academia.edu/7848775/Goldenstein_B%C3%A1rbara_and_Meo_Analia_Lorena_2010_._Representaci%C3%B3n_de_la_sociedad_actual_desde_la_animaci%C3%B3n_japonesa._I_Congreso_Internacional_Vi%C3%B1etas_Serias._FCS-UBA_ (consulta: 15/07/2020)
- iLuTV, (2020), Me equivoqué con este animé, Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=l2NVUbevA_4, (consulta: 15/07/2020)
- iLuTV, (2020), 7 animadores japoneses increíbles, Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=wxr0E2LGYE4>, (consulta: 13/07/2020)
- iLuTV, (2020), Que voy a ver yo este temporada (verano 2020), <https://www.youtube.com/watch?v=7gDSBQEXtD4>, (consulta: 13/07/2020)
- iLuTV, (2020), Final (de momento) de la 4ta temporada de Haikyuu!, recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=t7ehwhqxnzc>, (consulta: 13/07/2020)
- Muñoz, J. (2017), El lado oscuro de la cultura otaku: el "revival" nacional fascista japonés, recuperado de: <http://libertimento.com.mx/main/el-lado-oscuro-de-la-cultura-otaku-el-revival-nacional-fascista-japones/> (Consulta: 13/07/2020)
- Roose, K., (2019), The making of a Youtube radical, The New York Times. Recuperado de: <https://www.nytimes.com/interactive/2019/06/08/technology/youtube-radical.html> (Consulta: 13/07/2020)
- Señal UNTREF, (2019), José "Pepe" Mujica en la UNTREF: Cultura, política y capitalismo tardío, recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=9g6XIH-0aFI>, (consulta: 13/07/2020)
- Weill, K. (2018), How youtube built a radicalization machine for the alt-right. The Dayly Beast. Recuperado de: <https://www.thedailybeast.com/how-youtube-pulled-these-men-down-a-vortex-of-far-right-hate> (Consulta: 13/07/2020)