



Tipo de documento: Tesina de Grado de Ciencias de la Comunicación

Título del documento: Se juega como se vive : consumos, identidades y sexualidades en el animé deportivo

Autores (en el caso de tesis y directores):

Carla Agustina Fernández Novoa

Noelia Lorena Ortmann

Federico Álvarez Gandolfi, tutor

Datos de edición (fecha, editorial, lugar,

fecha de defensa para el caso de tesis): 2023

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.
Para más información consulte: <http://repositorio.sociales.uba.ar/>

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)



La imagen se puede sacar de aca: https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR





SE JUEGA COMO SE VIVE

consumos, identidades
y sexualidades en el
animé deportivo

ESCRITO POR :

Carla Agustina
Fernández Novoa;
Noelia Ortmann

**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN SOCIAL**



TESINA DE GRADO

**“Se juega como se vive”: consumos, identidades y
sexualidades en el anime deportivo**

Carla Agustina Fernández Novoa

38.636.084

carlafernandeznovoa@gmail.com

Noelia Lorena Ortmann

36.080.218

ortmannoelia@gmail.com

Tutor: Federico Álvarez Gandolfi

Índice

INTRODUCCIÓN.....	2
I. Enunciación del Tema	2
I.I. Objetivos y preguntas de investigación.....	4
Objetivo General	4
Objetivos Específicos	4
Preguntas de Investigación	5
II. Contextualizando el anime.....	5
III. Estado de la cuestión y perspectiva teórico-metodológica	7
III.I. Construcción del corpus analítico	12
IV. Plan de la obra	14
CAPÍTULO 1 : Súper Campeones y Haikyuu: una pasión sin límites.....	16
1.1. El espíritu deportivo: un medio para la historia.....	16
1.2. Masculinidades y feminidades: presencias, ausencias y fisuras.....	30
1.3. Drama de una pasión: el animé, el deporte y el melodrama.....	41
1.4. A modo de cierre	49
CAPÍTULO 2 : La mirada fan: el imaginario colectivo y su relación con la industria cultural.....	50
2.1. ¿Fans con perspectiva de género?.....	50
2.2. Jugadores innatos, deportistas en desarrollo	67
2.3. No es ser dramático, es ser realista: lecturas sobre melodrama	84
2.4. A modo de cierre	93
CAPÍTULO 3 : El consumo es poder	95
3.1. Construir, destruir y volver a construir	95
3.2. Compañeros en la pasión: las relaciones al interior de las comunidades fans.....	118
3.3. A modo de cierre	125
CONCLUSIONES.....	127

INTRODUCCIÓN

I. Enunciación del Tema

Esta tesina tiene como objetivo indagar los sentidos y representaciones que producen los fans de dos animés [animaciones japonesas] que han impactado profundamente¹ en nuestro país, dentro de contextos temporales diferentes: *Súper Campeones* y *Haikyuu*.

En cuanto a *Súper Campeones*, cuyo nombre original es *Captain Tsubasa*, cabe destacar que se trata de una serie de animé basado en el manga [historieta japonesa] escrito e ilustrado por Yoichi Takahashi en 1981. Esta primera adaptación animada se emitió entre 1983 y 1986 en Japón, por TV Tokyo, y su llegada a Argentina ocurrió en 1992 transmitida en canales como Magic Kids, El Trece, Telefe y TyC Sports. Siendo que esta primera adaptación fue la que causó furor y fanatismo a nivel mundial, va a ser aquella en la cual vamos a enfocar nuestro análisis, pero destacaremos su continua emisión en la actualidad dentro de canales como Cartoon Network y DeporTV. Cuenta con 128 capítulos doblados al español que cubren desde la infancia hasta la adolescencia de los protagonistas teniendo como tema central el fútbol y todo lo que gira a su alrededor: las competencias, los entrenamientos, la amistad y rivalidad entre grupos, la pasión por el club y el deporte en sí mismo.

En cuanto a *Haikyuu*, se trata de un manga creado en 2012 por Haruichi Furudate, cuya adaptación al animé comenzó a transmitirse desde 2014 y todavía se encuentra en emisión. De momento cuenta con 86 capítulos divididos en cuatro temporadas; cinco

¹ *Súper Campeones* se publica de forma bimestral en Argentina de la mano de la editorial IVREA. Siguiendo las estadísticas propuestas por MyAnimeList, comunidad virtual de catalogación, reseñas y puntuación de animé y manga, la serie de 1983 cuenta con una puntuación de 7,34 y el animé ha sido visto en su totalidad por 60,177 usuarios. Los grupos de Facebook que compondrán nuestro análisis, *Súper Campeones* (547,5 mil miembros), *Captain Tsubasa Dream Team: Argentina* (1,3 mil miembros) y *Súper Campeones 2021 Latinoamérica* (242,6 mil miembros) muestran el nivel de llegada que han tenido en el país y la consagración de un fandom amplio y presente. También su importancia es destacable con la existencia de páginas dedicadas a la serie como lo son *Súper Campeones Argentina*, que cuenta con más de 2 mil seguidores y *Me gusta*, hasta las páginas más diversas que van desde los 111 hasta los 300 mil *Me gusta*. Por su parte, *Haikyuu* comenzó a publicarse en mayo del 2021 por IVREA, tras una larga exigencia por parte del fandom argentino. Este animé emite de forma mensual y, siguiendo las estadísticas difundidas por MyAnimeList, solamente basándonos en la primera temporada, el animé cuenta con un rating de 8,45 y ha sido vista de forma completa por 1,267,597 de usuarios. A diferencia de *Súper Campeones*, no cuenta con emisión televisiva en el país, pero puede verse de forma oficial en CrunchyRoll, el sitio de streaming para animé. Los grupos que se tomarán para el análisis, *Haikyuu Latinoamérica Fans 2.0* (14,5 mil miembros) y *Fans de Haikyuu !!* (125 mil miembros) son una clara muestra de su relevancia dentro de nuestro territorio. Además, páginas como *Haikyuu fanpage Argentina-Oficial*, con unos 2.150 mil *Me gusta* y seguidores, también sirven como prueba de su impacto.

OVAS², cuatro películas y una quinta temporada que se estrenará próximamente. Este animé deportivo narra las aventuras y el crecimiento de Shoyo Hinata –un estudiante de 16 años al comienzo de la serie– dentro del ambiente del voleibol masculino. Hinata busca convertirse en un excelente jugador de voleibol a pesar de los problemas que le implican querer dedicarse a este deporte siendo una persona de estatura baja. La serie abarca su camino desde la secundaria hasta su futura carrera como jugador profesional, mostrándonos tanto su desarrollo como el de sus compañeros de equipo.

A partir de estas dos animaciones japonesas, de amplia popularidad en Argentina, en principio reconstruiremos las representaciones que producen las series en torno de aspectos como el género, el deporte y la identidad, para luego realizar un análisis contrastivo de las lecturas que sus fans hacen sobre los discursos que dichos animés ponen en circulación. La investigación tratará de comprender cómo y por qué estas dos series lograron construir una base de fans tan fuerte en nuestro país, identificando sus vínculos narrativos con tramas melodramáticas y con un subtexto LGBTQI+ que apunta a un público más diverso en términos de disidencias sexo-genéricas.

El interés por esta temática en particular también refiere a cómo figuras consagradas del deporte han mencionado o visto alguna de estas dos series: especialmente es nombrada *Súper Campeones* por futbolistas reconocidos, como es el caso del Kun Agüero utilizando tobilleras con la imagen de Oliver Atom (Tsubasa Ōzora)³ o Andrés Iniesta emocionado por inaugurar una estación en Tokio dedicada a la serie⁴.

Por otra parte, animés como *Haikyuu* han revivido el amor por los animés de deporte, conocidos como spokon, y se han popularizado a tal punto que jugadores de voleibol amateur y profesionales hacen reacciones a los mismos en Youtube, siendo un ejemplo de esto Sam Bricio, la voleibolista mexicana profesional, explicando las jugadas dentro de la serie⁵ o, teniendo en cuenta el final de la serie en el manga, han penetrado en nuestra realidad al tener un personaje jugando en un equipo real de Argentina y consiguiendo que ese equipo, no solo nombre este hecho, sino que hasta lo abraza

² OVA, cuya sigla es Original Video Animation, son producciones animadas destinadas para su consumo en video físico. Se tratan de animés o episodios de animé exclusivos para Blu-ray y DVD.

³ Nota disponible en: <https://rpp.pe/futbol/mas-futbol/sergio-aguero-y-sus-curiosas-canilleras-de-los-supercampeones-noticia-679276>

⁴ Nota disponible en: <https://www.infobae.com/america/deportes/2019/03/04/andres-iniesta-inaugura-una-estacion-en-tokio-dedicada-a-supercampeones/>

⁵ Contenido disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=J6SBtr4RfzI&list=PLBaGZOGgzdLZ0uzvLGxGvpf_vV3jAkKVw&index=47&ab_channel=BuzzFeedLATAM

generando ediciones o una remera especial para el personaje de la serie⁶. Oikawa Tohru, quien se presenta desde el comienzo de la serie como uno de los personajes más fuertes e importantes con los que se cruza Shoyo Hinata, aparece al final del manga como un jugador oficial del UPCN San Juan Vóley Club en Argentina. La noticia fue recibida no solo con mucha alegría por los fans, sino, como mencionamos, también fue abrazada por la cuenta oficial y los jugadores pertenecientes al equipo real argentino por medio de ediciones, vídeos e incluso la creación de una remera dedicada al querido personaje.

A su vez, son series que, por lo que hemos apreciado, han ayudado en aumentar el interés en el deporte. Esto se evidenció actualmente con la cantidad de memes, fanarts e imágenes de reacciones utilizadas por fans de *Haikyu* a la hora de apoyar a la Selección Argentina en los Juegos Olímpicos de Japón 2020, o con la edición especial de una camiseta para la selección japonesa en el mundial de Rusia 2018 inspirada en *Súper Campeones*⁷ y creación de la pelota oficial utilizada en los Juegos Olímpicos con un diseño llevado a cabo por Yoichi Takahashi conmemorando a ese animé⁸.

I.I. Objetivos y preguntas de investigación

El presente trabajo de investigación cuenta con una serie de objetivos y preguntas planteadas que buscarán ser contestadas por medio de un análisis tanto de textos mediáticos como de entrevistas personales.

Objetivo General

Contribuir a la comprensión de los motivos de la popularidad de las animaciones japonesas en Argentina, así como a las formas de construcción de identidades a partir de sus consumos.

Objetivos Específicos

-Reconstruir los discursos hegemónicos que circulan alrededor del género y el deporte en las series a analizar.

⁶ Nota disponible en: <https://sea.mashable.com/culture/11731/this-manga-character-is-now-an-actual-member-of-the-argentina-volleyball-team>

⁷ Nota disponible en: https://www.clarin.com/deportes/mundial-2018/viral-camiseta-japon-homenaje-supercampeones_0_S1EPZqmoG.html

⁸ Nota disponible en: <https://www.eluniverso.com/deportes/2020/06/20/nota/7879041/juegos-olimpicos-balon-oficial-supercampeones/>

- Identificar los sentidos que los fans construyen sobre dichas animaciones a partir de sus prácticas de apropiación tanto en el ámbito digital como en instancias presenciales de su cotidianeidad.
- Analizar los vínculos entre las representaciones que ponen en escena *Súper Campeones* y *Haikyuuu*, contrastándolas de modo contextualizado con las lecturas que sus fans producen en torno de ellas.
- Dar cuenta de las configuraciones identitarias y comunitarias que se establecen entre los fans de tales animés a partir de sus consumos, reponiendo tanto las negociaciones como las tensiones que las atraviesan.

Preguntas de Investigación

- 1) ¿Cuáles son los sentidos que atraviesan ambas series dentro de sus respectivos contextos históricos?
- 2) ¿Por qué estas dos series tuvieron tanta incidencia en Argentina y generaron un conjunto de fans diversos?
- 3) ¿De qué modos los fans producen significaciones en torno de sus consumos de las mencionadas animaciones japonesas?
- 4) ¿Qué tipos de identidades pueden construir mediante las prácticas que desarrollan a partir de tales consumos?
- 5) ¿Qué tipos de masculinidades y feminidades se construyen tanto narrativa como estéticamente en ambos animés y como contrastan con las que se prefiguran en el imaginario de sus fans?

II. Contextualizando el anime

Es importante destacar cómo el consumo de los objetos de la cultura de masas de Japón, como el animé y el manga, no es un fenómeno nuevo o producto de la actualidad, sino que se trata de una subcultura que lleva varias décadas circulando en Argentina (Álvarez Gandolfi, 2014). La llegada del animé al país se ubica hacia mediados de los setenta y durante la década del ochenta, con la transmisión en televisión de las primeras series niponas dobladas al español en países como México, Perú, Argentina y Chile. Dentro de las primeras series pueden ubicarse *Astroboy*, *Meteoro*, *Kimba: el León Blanco*, *Candy Candy*, *Robotech*, *Mazinger Z* y *Heidi*, emitidas estas dos últimas en 1981 y 1982 por televisión abierta: Canal 9 y la TV Pública –ATC–, respectivamente.

Como observa Álvarez Gandolfi, durante este periodo los programas se transmitieron a la par de los dibujos animados producidos en los Estados Unidos y bajo la etiqueta de caricaturas para niños, por lo que el término anime era desconocido y no se realizaba una separación ni diferenciación con otro tipo de caricaturas. La década del '90, por su parte, puede considerarse como el boom en Latinoamérica por medio de la transmisión de series como *Los Caballeros del Zodíaco*, *Ranma 1/2*, *Dragon Ball*, *Supercampeones*, *Sailor Moon* y *Las Guerreras Mágicas*.

A su vez, la aparición del servicio de televisión por cable ayudó a que se sintonizaran canales de diversos países donde se transmitían las series, generando el reconocimiento del animé y su diferenciación de otras caricaturas. Este crecimiento de la televisión por cable se vio acompañado de un contexto de medidas desfavorables para la industria mediática argentina, en donde puede apreciarse el ingreso irrestricto de capitales privados en la lucha por un lugar en las grillas de programación. Es así como surgieron los canales The Big Channel/Magic Kids, de la productora nacional Pramer, Cartoon Network, de la productora estadounidense Turner Broadcasting System, Fox Kids, de los estudios Saban Entertainment, y Locomotion/Animax, de la compañía Hearst Corporation, contruidos para un nicho particular y dedicados a la emisión de series animadas extranjeras dirigidas a un público infantil/juvenil.

En conjunto con esta masificación de la llamada época dorada del animé, surgen también producciones propias basadas en estos objetos culturales, como por ejemplo *El Club del Animé*, en conjunto con la distribución de merchandising y hasta revistas como la mítica Lazer, publicada por la editorial nacional Ivrea y creada por Leandro Oberto, con artículos especializados en todo lo relacionado a la cultura japonesa, centrada especialmente en el animé y el manga. Estas series japonesas también llegaron a ser transmitidas en televisión abierta, como la primera versión de Dragón Ball por ATC bajo el nombre de *Zero y el Dragón*; pero consideramos que el surgimiento de canales dedicados a este tipo de productos, como Magic Kids, dieron el pie a que el anime circule y se reconozca de la manera que lo hace hoy en día.

Es en este momento que comienzan a consolidarse las comiquerías en tanto espacios de venta de cómics, manga y merchandising, generalmente importado. Sumado a estos espacios de compra y venta de productos “oficiales”, se había gestado años atrás un “circuito under” en los ámbitos urbanos (Martínez Alonso, 2013: 175), donde se dio lugar a la difusión de material no oficial. Actualmente, y como veremos durante nuestro análisis, las redes de circulación de productos originales y no originales coexisten, y los

aficionados evalúan qué tipo de producto adquirir dependiendo de su situación económica o deseo por apoyar a la franquicia deseada. Cabe destacar que, en relación a este ámbito, la televisión jugó un papel primordial al utilizar sus espacios como un ámbito para publicitar productos relacionados con las series y películas. En programas como el nombrado *El Club del Animé*, el conductor, además de reseñar sobre las versiones de animaciones japonesas en distintos idiomas o recomendar mangas, también sugería comprar los mismos en tiendas como Camelot.

Es también durante esta década que surge el auge de eventos para aficionados de la animación y las historietas, organizadas por las comiquerías, en donde se incluyen stands con productos relacionados a franquicias de cómics y manga/anime y se organizan torneos de Trading Card Games (TCG) como también competencias de videojuegos. Estos eventos, como el conocido Anímate o Fantabaires, se convertirían en espacios de interacción, intercambio y consumo para los fanáticos, y la asistencia a los mismos cobra importancia dentro de la cultura fan.

La crisis socioeconómica atravesada en el 2001, llevó al cierre y declinación en la circulación del anime acompañado con la desaparición de los canales de cable dedicados a este tipo de productos importados como The Big Channel/Magic Kids, Fox Kids y Locomotion/Animax, a la disminución de transmisión de animes por parte de Cartoon Network y el cese de la revista Lazer. Sin embargo, a lo largo de la década del 2000 se multiplicaron las páginas web a través de las cuales pueden consumirse tanto las series de animación japonesa y también mangas, donde se destaca el trabajo del fansub, aficionados encargados en traducir y subtitular series de forma no oficial.

Actualmente, en conjunto con la existencia de estas páginas “piratas”, pueden encontrarse animes en servicios de streaming como Netflix o incluso acceder a servicios pagos y oficiales dedicados únicamente a la transmisión de este tipo de productos, como Crunchyroll. Incluso hoy las transmisiones de series animadas japonesas han vuelto a formar parte de la televisión por medio de espacios patrocinados por Crunchyroll dentro de Cartoon Network, o hasta en canales como DeporTV con su difusión de la nueva versión de *Súper Campeones*.

III. Estado de la cuestión y perspectiva teórico-metodológica

Esta tesis se inscribe en el marco de los estudios sobre fans [*fan studies*], cuyos interrogantes a su vez se relacionan con las preguntas más amplias de los estudios

culturales en torno de las identidades y las comunidades que se vinculan con los consumos mediáticos.

Entendiendo la noción de discurso social de Marc Angenot (2010) como aquel conjunto de lo decible dentro de una sociedad dada compuesta por una serie de reglas que organizan lo aceptable, analizaremos las representaciones alrededor del género y del deporte puestas en circulación tanto en *Súper Campeones* como en *Haikyuu*, rastreando sus vínculos con intereses sociales y los núcleos de sentido o las dominancias interdiscursivas que contribuyen a la reproducción de la hegemonía.

Nuestro estudio de la dimensión textual de las mencionadas series, a su vez, partirá del concepto de “colonización a la inversa” (Cobos, 2010) teniendo en cuenta el impacto de culturas extranjeras en la conformación de identidades culturales locales en Argentina. En este sentido, entendemos que el animé y el manga, productos culturales provenientes de Japón, forman parte del proceso de desterritorialización–reterritorialización influyendo en el surgimiento de una comunidad de fans, (auto)denominados “otakus”, que consumen un producto híbrido debido a la latinoamericanización a la que se ven sometidos tales productos.

Asimismo, si bien con esta disección del discurso social daremos cuenta de los sentidos que discurren en materia de géneros y sexualidades, nuestro análisis tomará distancia respecto de la mirada dominante sobre la relación entre las industrias culturales y las audiencias femeninas, es decir, evitar concebirlas puramente como víctimas y acríticas de las representaciones massmediáticas. Tomando la apropiación que hacen Carolina Justo Von Lurzer y Carolina Spataro (2015) de las referencias críticas de Stuart Hall (1984) a la concepción de los públicos como si estuvieran compuestos por “tontos culturales”, atenderemos a las reapropiaciones y resignificaciones de los textos que los fans hacen de las mencionadas animaciones japonesas, sin por ello olvidar el poder de implantación cultural que tienen los medios de comunicación.

Para atender a tales reapropiaciones y resignificaciones, partiremos de la noción de uso o prácticas de desvío definidas por Michel De Certeau (1980) como aquellas operaciones realizadas al fabricar de forma cotidiana imágenes diversas, teniendo como materia prima productos impuestos por el orden económico imperante. Esto nos permitirá observar que los fans de dichas series son, al igual que todo receptor, personas activas con capacidad de acción ante aquellas representaciones dadas por una producción racionalizada, por lo que a su vez podremos reconstruir sus artes del hacer dentro de espacios que les son ajenos. Por ejemplo, interpretaremos que estas tácticas son parte de

una caza furtiva que los fans realizan a través de prácticas como la fanfiction⁹, el fanart¹⁰, los AMVs¹¹, el shipping¹² y el cosplay¹³, entre otras, textualidades creadas por los fans donde se expresan relaciones homoeróticas entre los protagonistas de las animaciones japonesas referidas o se desarrollan con mayor profundidad sus personajes secundarios.

Dentro del marco del doble movimiento de contención y de resistencia propuesto por Hall (1984) en sus planteos sobre lo popular, podemos insertar el concepto de identidad propuesto por el mismo como un tipo de construcción que implica tanto alianzas y negociaciones como tensiones y contradicciones propias de las influencias recíprocas que signan la dialéctica de la cultura como un campo de batalla entre posiciones dominantes y dominadas. En efecto, Hall afirma que “las identidades se construyen dentro del discurso y no fuera de él, debemos considerarlas producidas en ámbitos históricos e institucionales específicos en el interior de formaciones y prácticas discursivas específicas, mediante estrategias enunciativas específicas” (1996: 18).

Respecto del fenómeno del consumo fan, como bien postula Libertad Borda (2015), el fanatismo se ha convertido en un fondo de recursos que integra prácticas, actitudes, expectativas y modos de relación y comunicación, disponibles para la configuración de identidades tanto colectivas como individuales. La identidad, tal como la concibe Hall, es un proceso que está en constante cambio, que aparece de forma fragmentaria y que siempre se encuentra transformándose. Esto implica que dentro de una comunidad de fans hay ciertos roles y estatus que pueden ir ascendiendo o no dentro de esta estructura, produciendo sentidos identitarios a partir de sus prácticas e interacciones

⁹ La *fanfiction* se trata de una ficción creada por fans y para fans, la cual toma un texto original o persona famosa como punto de partida. Los autores, quienes por lo general forman parte de una comunidad o fandom, generan contenido a partir de una ficción existente en cualquier medio, utilizando para ello los motivos, personajes e historias de la obra original.

¹⁰ Un *fan art* es un concepto proveniente del inglés comúnmente usado para denominar aquellas obras de arte, principalmente visuales, que están basadas en personajes, épocas, vestuarios u otros que el artista toma de universos previamente creados por un tercero.

¹¹ Un Anime Music Video (video musical de anime, más conocido por el acrónimo AMV) es un video musical realizado generalmente con temática de animé. La principal característica de los AMV es que están compuestos de escenas de una o más series o películas de anime acompañadas por una canción que busca sincronizarse con el ritmo de esta última. Debido a su carácter multimedia y a que son realizados de forma informal por fanáticos del anime, el mayor medio de difusión de los AMV es el Internet a través de sitios web como AnimeMusicVideos.org y Youtube.

¹² *Shipping* es un término anglosajón que deriva de la palabra *relationship* (relación) y que define en general la implicación emocional e intelectual de los seguidores de una obra de ficción en un romance entre dos o más personajes de esta. Aunque técnicamente el término es aplicable a cualquier implicación de este tipo, se refiere básicamente a varias dinámicas sociales propias de Internet, y rara vez se utiliza fuera de este contexto.

¹³ El *cosplay*, contracción de *costume play* (interpretar disfrazado),¹ es una actividad representativa, donde los participantes, también llamados cosplayers, usan disfraces, accesorios y trajes que representan un personaje específico o una idea.

dentro de estos grupos distintivos. Además, en estas estructuras de poder, las identidades son más un producto de la marcación de la diferencia y la exclusión, es decir, se construyen a través de la diferencia con el otro. Es importante entender en este punto, y dentro de la comunidad fan, cómo juega esto en relación con diferentes cuestiones a pensar tales como quién sabe más de la serie, quién conoce más a los personajes, quién tiene más productos oficiales, y quién produce contenido también para la comunidad.

En lo que hace a la relación de la identidad con el fútbol, Pablo Alabarces (2014) advierte que no debe interpretarse que el fútbol “refleja” una identidad, sino que pone en escena un relato particular de ella, fuertemente vinculado con las narrativas del Estado-nación y de los territorios locales como los barrios. Como en todos los grandes rituales, religiosos o seculares, las comunidades tribales o nacionales muestran en el fútbol lo que quieren mostrar de sí mismas ante la mirada de los otros, pero también ante la propia mirada de la comunidad, que de ese modo se reconoce y, a veces, se celebra. Pero como la identidad es un relato y no una esencia, nuevamente, lo que se pone en escena no es lo que una comunidad es, sino lo que imagina que es, así como lo que no es y también lo que sueña, desea, y quiere que las demás comunidades piensen que es. Estos planteos nos serán útiles para analizar cómo opera dentro de *Súper Campeones* la representación que involucra a la conformación de los equipos, sus hinchadas y los favoritismos por un jugador o por otro, así como los significados que se producen entre los fans.

En efecto, esta investigación busca destacar la importancia de un estudio de campo sobre las prácticas fan. Tomamos, por ello, como base la serie de descripciones realizadas por Henry Jenkins (2013 [1992]) para conceptualizar a los fans como parte de una comunidad alternativa con un modo de recepción que combina proximidad emocional con distancia crítica. Esta distancia les permite a los consumidores alejarse de lo netamente plasmado en el texto que reciben por parte de la industria y, a partir de allí construir metatextos. Por ejemplo, en el caso de Haikyuu ponen en circulación de doujinshis¹⁴ de carácter yaoi (relaciones homosexuales) entre los personajes principales de su obra. En el caso de Súper Campeones, puede evidenciarse la circulación de múltiples ediciones y fanarts que colocan a los personajes principales en interacción con jugadores de fútbol reconocidos y consagrados o los muestran en estadios o con camisetas

¹⁴ Los *dōjinshi* (同人誌?) son mangas autopublicados. Se trata normalmente de *fanzines* de *manga*. El término viene de *dōjin* (同人?) o “la misma persona” y *shi* (誌?), signo que significa “revista” o “distribución”, refiriéndose así a que la misma persona que lo publica es la misma que realiza la revista y no una empresa.

de los equipos de los cuales el fan es hincha. A su vez, es importante destacar que en ambos fandoms predominan mucho la distribución y creación de memes en torno a la serie, como un punto en común que las atraviesa y, además, presenta rasgos propios de la idiosincrasia argentina.

A esto se le suma que el fanatismo constituye la base para el activismo consumidor, es decir, los fans se sienten consumidores con derechos sobre los productos/textos que los convocan y, gracias a eso, emprenden acciones diversas de reclamos hacia la industria. Esto ocurre también en el caso de *Súper Campeones* con reclamos sobre cómo se representan a los equipos de fútbol de ciertos países y como, en cambio, muestran al equipo japonés. En el fandom de *Haikyuu*, este activismo también está presente como en las demandas a IVREA, la famosa editorial de mangas en Argentina, para que apuesten por traer esta historia a nuestro país y reclamando por importancia y éxito ante la negativa de la editorial por reconocer la existencia de un fandom fuerte dispuesto a comprar estos productos.

Por último, tomaremos las ideas de John Fiske (1992) respecto de la productividad de los fans, la cual divide en tres categorías: semiótica, enunciativa y textual. La productividad semiótica refiere a la producción de sentido que realizan todas las audiencias, y que en los casos que analizaremos remite a cuestiones como la legitimación y valoración que hacen los fans de *Haikyuu* de su propia sexualidad o los diferentes significados que los fans de *Súper Campeones* le dan al fútbol. Esto se convierte en productividad enunciativa cuando tales sentidos se comparten entre sus pares, como ocurre frecuentemente en los grupos de Facebook y en las cuentas de Twitter que tomaremos como parte de la investigación. Y finalmente nos centraremos en la productividad textual, es decir, la producción de textos para su circulación en la comunidad de iguales. Estos pueden ser fanfics, fanarts, AMVs, o incluso críticas que formarán parte del fandom y generarán un rédito de prestigio y reconocimiento con una circulación limitada a las propias comunidades.

Por otra parte, en cuanto a la metodología, el presente trabajo utilizará técnicas propias tanto del análisis del discurso como de la etnografía. Siguiendo la línea de Juan Báez y Pérez de Tudela (2007) atenderemos a lo dicho en los discursos que ponen a circular las animaciones japonesas referidas y a los recursos de comunicación que emplean para decirlo. Respecto de las herramientas etnográficas, realizaremos observaciones y entrevistas en profundidad a los fans de dichas series, de distintos

géneros, edades y niveles socioeconómicos, en grupos de Facebook y en cuentas de Twitter.

Para finalizar, aplicaremos la propuesta de alternancia que elaboran Claude Grignon y Jean-Claude Passeron (1989) respecto a una articulación que equilibre la teoría de legitimidad cultural, aquella que estudia a las culturas subalternas desde el parámetro de la cultura dominante entendiendo su imposición como absoluta, con la posición relativista, que acepta la capacidad de las culturas subalternas de producir su propio universo simbólico, sin olvidar las relaciones de dominación en las que se insertan las prácticas culturales de los sectores subalternos.

Esta clave interpretativa de lectura centrada en la ambivalencia nos permitirá interpretar los sentidos en que, al mismo tiempo los fans de *Haikyuu* y *Súper Campeones* aceptan algunos de los mensajes transmitidos por dichas series mientras que generan sus propios significados por fuera de lo propiamente divulgado por las industrias culturales.

III.I. Construcción del corpus analítico

Ya que nuestro análisis tiene como foco el estudio en la generación de identidades y la construcción de sentidos realizados por los fans en torno de dos series de animé deportivas, tomamos en cuenta la observación de las interacciones en línea dentro de los grupos de Facebook correspondientes a cada fandom. Los grupos cerrados y administrados por los mismo fans que utilizamos dentro de esta tesis fueron “Fans de Haikyuu!!”, con 140 mil miembros, “Haikyuu!! Latinoamérica”, con 10 mil miembros, “Haikyuu! Fandom tercermundista”, con 103 miembros, “Super Campeones” con 669 mil miembros, “Los Super Campeones” con 133 mil miembros, “Super Campeones de corazón”, con 59 mil miembros, y “Captain Tsubasa Dream Team: Argentina”, con 1,5 mil miembros. La selección de dichos grupos dependió de su vinculación con el fandom argentino, de su relevancia en cuanto a cantidad de miembros e interacción dentro de los grupos y de su remisión durante nuestras entrevistas.

Un factor clave a destacar es que la mayoría de estos grupos poseen una serie de encuestas que deben completarse a fin de ser autorizados a entrar a dicha colectividad. En general las preguntas suelen ser en torno a cuestiones claves de la serie. Sumado a esto, cada grupo tiene sus propias reglas específicas que, de no cumplirse, pueden llevar desde la eliminación de un posteo a ser retirado de la agrupación en cuestión. Todos estos elementos son sostenidos e ideados por un staff, compuesto también por fans, que a su vez también fomentan la interacción entre fans dentro de estos espacios.

En lo que refiere al apartado digital, también sumamos las conversaciones e intercambios desarrollados dentro de la red social Twitter. Esta elección se sustentó en el hecho de que, principalmente en lo que refiere al fandom de *Haikyuu*, gran parte de sus fans parecen tener presencia dentro de esta red social, incluso más que en el interior de los grupos de Facebook. Esto lo podemos corroborar por medio de nuestras entrevistas, ya que muchos de los entrevistados son incluso usuarios de la red, dedicados a hablar de anime pero focalizados más que nada en *Haikyuu* o *Súper Campeones*. A su vez, también notamos que esta preferencia por Twitter, que se halla más que nada en el fandom de *Haikyuu*, se debe a que suelen ser personas más jóvenes que ya no están familiarizados, ni buscan estarlo, con las estructuras de relación que implican los grupos de Facebook ya que suelen percibir a este como un lugar para personas de mayor edad.

Dentro de Twitter podemos encontrar las llamadas cuentas fandoms, es decir, usuarios individuales o usuarios grupales (una cuenta manejada por varias personas) que se centran en generar contenido y producir conversaciones en torno a una serie en particular. Estas cuentas suelen producir hilos (una serie de tweets/posteos conectados por una misma persona) sobre temáticas producidas por las series o ideadas por los fans mismos por medio del fan talk, es decir, estos significados distribuidos y generados por los mismos fans acerca de los animes en cuestión. También se pueden hallar, al igual que en los grupos de Facebook, la circulación de productos fans que van desde AUs (historias en un formato más corto y que no tiene necesidad de narración) escritos dentro de la misma plataforma, o juegos de rol por medio de cuentas que parodian y escenifican ser un determinado personaje de la serie; hasta la divulgación de fanarts, fanfics y amvs.

Por último, este enfoque se complementó con la realización de entrevistas cualitativas en profundidad a fanáticos de *Haikyuu* y *Súper Campeones*. Parte de nuestros entrevistados surgieron de las redes sociales (Facebook, Twitter e Instagram) y muchos de ellos nos pusieron en contacto con amigos suyos y al mismo tiempo fans de alguno de los dos animes analizados. Se entrevistaron alrededor de 15 personas, de edades y sexos diversos a fin de generar un estudio lo más completo e integrador posible, los cuales afrontaron una serie de 20 preguntas cada uno. El fin de estas entrevistas fue el de poder abordar la forma individual en que cada fan construye una representación identitaria y configura sentidos propios alrededor del anime, como también tener una perspectiva más cercana sobre el funcionamiento de los fandoms, de los espacios donde los sujetos interactúan socialmente.

IV. Plan de la obra

El estudio realizado se organiza en torno de tres capítulos. El Capítulo 1 apunta a dar cuenta del discurso social presente en las series de *Haikyuu* y *Súper Campeones*, para lo cual se relevarán las representaciones mediáticas sobre los ejes de géneros, deportes y melodrama, presentes en ambos animes.

A partir de dicho análisis, el Capítulo 2 se propone contemplar las disidencias con las lecturas efectuadas por los fans en relación con tales ejes, dando cuenta de que dentro de la recepción misma se empiezan a dar los elementos claves para la construcción de identidades y comunidades. Durante este estudio, podrán verse las aceptaciones o transformaciones con el mensaje que las series buscan transmitir, a su vez que se evidenciará la diferencia entre la recepción por parte de los fans de cada serie en particular. Para ello, se emplearán no solo entrevistas realizadas a admiradores de estos animes, sino que también se hará uso de capturas de redes sociales en donde estas comunidades fans interactúan: Facebook, Twitter e Instagram.

Por último, el Capítulo 3 actúa como una especie de conexión entre lo exployado en el Capítulo 2 y la propuesta de mensaje que las series introducen y analizamos en el Capítulo 1. Buscaremos mostrar la íntima relación entre la cultura de masas y la popular, evidenciando las diferentes prácticas productivas desarrolladas a partir de los usos que los fans realizan de los objetos sociales que son los animés en cuestión. Esto permitirá ver que las relaciones sociales de dominación propias de la cultura de masas, no son inquebrantables, que hay resistencias y concesiones con respecto a las propuestas de la industria cultural y, a su vez, se desarrollará una cultura de fans sobre la base de una producción ajena como la propia de la cultura de masas.

Al mismo tiempo, los procesos identificatorios que empezaron a mostrarse en el capítulo anterior, podrán comprobarse y demostrarse a partir de las interacciones y sentidos de pertenencia que se generan dentro de los fandoms, en donde observaremos que, al mismo tiempo, cada comunidad se caracterizará por reglas implícitas, verdades establecidas y relaciones producidas que variarán entre sí.

Dentro de estos grupos, además, se desplegarán diferentes mecanismos de diferenciación a fin de ocupar un puesto de mayor legitimidad y poder dentro de estas comunidades de interacción. Estas formas tendrán similitudes con aquellas presentes dentro de la cultura oficial, con algunas diferencias particulares a fin de acumular capital dentro de la esfera social de los fans.

Finalmente, se plantearán algunas consideraciones finales que sintetizarán los hallazgos generados en este trabajo con el fin de dar una respuesta cerca a las preguntas planteadas en el comienzo de esta tesina y a fin de reflexionar sobre cómo la expansión del consumo de animé deportivo en los sectores populares argentinos evidencian una ampliación en cuanto a la base de fans que computan estas series, integrando un público femenino antes excluido o silenciado dentro de este tipo de géneros presentes en las series de animación japonesas y que, dentro de esta masificación, las series planteadas para el análisis serán productoras de dos de las comunidades de fans más grandes alrededor del género del spokon. Se meditará, por último, sobre la introducción de dinámicas de género y sexualidad dentro de las prácticas fans, de la configuración de una pasión colectiva y movilizadora con sus similitudes al ámbito deportivo real y del desarrollo de un mercado no oficial que reproduce las interpretaciones consumidas y aceptadas por el fandom. En este sentido, se exhibirán algunas líneas de investigación posibles para profundizar el estudio y conocimiento sobre las interacciones, identidades y productos populares que se relacionan con el género deportivo del animé.

CAPÍTULO 1

Súper Campeones y Haikyuu: una pasión sin límites

1.1. El espíritu deportivo: un medio para la historia

Como se anticipó en la Introducción, uno de nuestros objetivos es reconstruir las representaciones que *Súper Campeones* y *Haikyuu* ponen a circular en torno de dos núcleos principales: el género y el deporte. Antes de comenzar con el análisis, presentamos una descripción de la trama de ambos animés. *Súper Campeones*, o *Captain Tsubasa*, es un animé y manga escrito por Yoichi Takahashi, que tiene como tema central el fútbol masculino. Relata la historia de Oliver Atom (Tsubasa Ozora) y sus amigos, desde su infancia hasta su formación como profesionales en la liga japonesa. La trama se centra en la relación que Oliver tiene con sus amigos, rivales y oponentes; sus entrenamientos, las competencias y numerosos partidos caracterizados por su espectacularidad e imposibilidad a la hora de replicar en la vida real. Esto puede observarse en la exhibición de jugadas caricaturescas como las que presentan los personajes de los hermanos Korioto (Tachibana), los gemelos mediocampistas que juegan en el equipo del Hanazawa FC, quienes realizan piruetas en conjunto y se elevan por los aires para poder realizar un gol que es imposible de predecir y parar. Al mismo tiempo, este tipo de técnicas siempre vienen acompañadas con un nombre que permite destacar a cada personaje, teniendo por ejemplo estos hermanos la habilidad de realizar el “Tiro mellizo”.

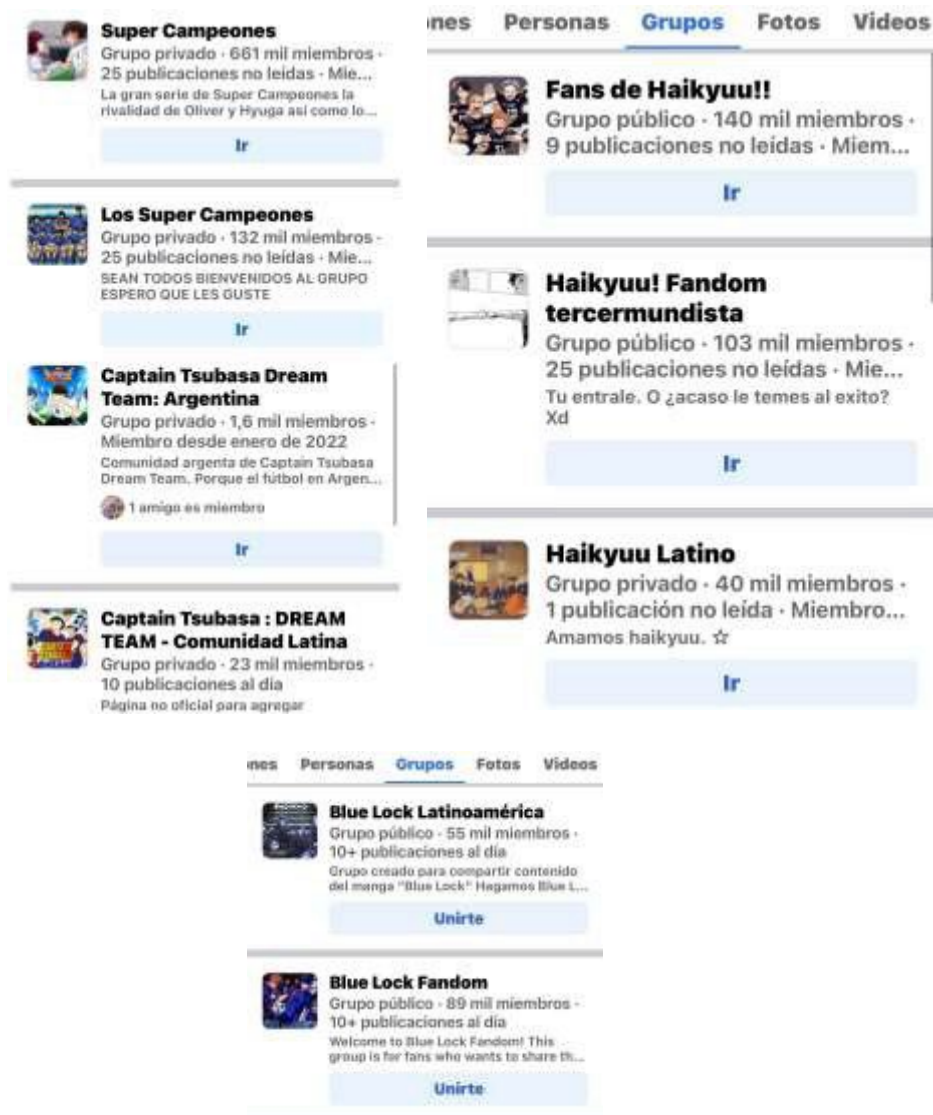
El animé de *Súper Campeones*, como se lo conoció en Latinoamérica, fue originalmente emitido entre 1983 y 1986 y transmitido por TV Tokyo a manos de Isamu Imakake, mientras que en nuestro país llegó a ser televisado en 1992 por medio de canales como Magic Kids, El Trece, Telefe, TyC Sports, Cartoon Network y DeporTV. Esta primera adaptación, en la cual enfocaremos nuestro análisis, cuenta con 128 capítulos. Sin embargo, recordamos que la serie tiene más animés dentro de la franquicia, teniendo una totalidad de catorce OVAS, cuatro películas y cuatro series en total, siendo la más actual la del 2018.

Por su parte, *Haikyuu* es un manga y animé creado por Haruichi Furudate cuya serie comenzó a transmitirse en 2014 y, si bien su historieta finalizó en el 2020, su adaptación animada todavía continúa en emisión. Cuenta la historia de Hinata Shoyo, un

estudiante que ama el voleibol y que se apasionó con dicho deporte tras ver un partido del equipo Karasuno junto a un jugador de su misma compleción, es decir, de baja estatura.

La trama exhibe los entrenamientos de Hinata y sus compañeros dentro del mundo del vóley masculino, enfocándose en detallar lo divertido y emocionante de los partidos, así como el trabajo en equipo que hay detrás de cada jugada. El animé cuenta con cuatro temporadas –tres de 26 capítulos y una de 10–, dos películas y cinco OVAS. Nos centraremos en la serie animada, pero retomaremos un poco el final del manga y su importancia, ya que, como veremos, la inclusión de uno de los personajes más populares y queridos de la serie dentro de un equipo real y conocido en Argentina –como UPCN vóley– llevó a que la serie apareciera referenciada en medios nacionales, fuera nombrada por el mismo club y, además, captará a futuros fanáticos.

La decisión de analizar estas dos series en particular se encuentra fundamentada en el hecho de que, con respecto a otros *spokons*, es decir, animés centrados en exhibir las complejidades y vivencias en torno de los deportes, tanto *Haikyu* como *Súper Campeones* poseen una de las comunidades fans más grandes dentro de nuestro país en detrimento de otras series del mismo género. Esto puede apreciarse en el hecho de que no solo son animés que han cautivados al público otaku, a aquellas personas ya acostumbradas a consumir este tipo de entretenimiento, sino que han escalado al punto de ser nombradas y apreciadas por jugadores profesionales dentro del campo, hecho que nombraremos más adelante, pero que puede verse en el uso de merchandising de la serie por parte de figuras públicas como el Kun Agüero (*Las Curiosas Canilleras Del "Kun" Agüero*, 2013) o la utilización de peluches de *Haikyu* en miembros de la Selección Nacional de vóley (Animé Argentina, 2022). Además, en lo que es a la actividad online de los fandoms, puede apreciarse la existencia de diversos grupos centrados en estas series, en donde la cantidad de miembros va desde los 661 mil hasta 40 mil miembros cuando, series similares como *Blue Lock*, únicamente cuentan con dos grupos en el cuál se obtiene como máximo un número de 89 mil miembros como puede verse en las imágenes a continuación.



Imágenes 1, 2 y 3. Capturas que exhiben el número de integrantes dentro de los fandoms nacionales y latinoamericanos de *Súper Campeones*, *Haikyuu* y *Blue Lock*, evidenciando la superioridad numérica de los dos primeros en relación con el último.

Otro hecho a destacar es que, dentro de Argentina, tanto *Súper Campeones* como *Haikyuu* son de las pocas series de este género que poseen una licencia debido a que, en palabras de la editorial Ivrea, este tipo de historias no tienen un buen mercado en nuestro país. Sin embargo, sus mangas son de los pocos que son distribuidos para el consumo de forma oficial. De hecho, y retomando lo dicho por Ivrea, la editorial terminó licenciando *Haikyuu* tras años de debates y enfrentamientos con los fans dado que la editorial consideraba que no iba a vender bien, ante lo que el propio Leandro Oberto, director general de Ivrea, profesó su arrepentimiento al admitir en un vivo de YouTube que tendrían que haber comprado los derechos de *Haikyuu* mucho antes (Ritchie, 2021, 6, 4, 00:27:29).

De los pocos mangas que pertenecen a este grupo reducido de licencias se encuentran *Slam Dunk*, *Real*, *Blue Lock* y *Hungry Hearts*. Este último, de hecho, se trata de otra historia de fútbol, más moderna, producida por el mismo creador de *Súper Campeones*, Yōichi Takahashi.



Imagen 4. Captura de Facebook que muestra una de las respuestas de Ivrea sobre su negativa, en su momento, para traer más spokons al país. Estos hechos fueron luego disculpados a la hora de reconocer que, dentro de este tipo de género de difícil venta en el país, *Haikyuu* es de los pocos a los que les va bien.

Los capítulos de *Súper Campeones* y de *Haiykuu* que citaremos como ejemplo ilustran a nuestro entender el discurso social que sus representaciones estructuran alrededor del género y del deporte, temáticas centrales de ambos títulos. Como dice Angenot (2010, 23):

hablar de discurso social es abordar los discursos como hechos sociales y, a partir de allí, como hechos históricos. También es ver, en aquello que se escribe y se dice en una sociedad, hechos que ‘funcionan independientemente’ de los usos que cada individuo les atribuye, que existen ‘fuera de las conciencias individuales’ y que tienen una ‘potencia’ en virtud de la cual se imponen.

El primer capítulo de ambas historias presenta diferentes formas de relatar la pasión por el deporte y la conexión de sus practicantes con este. En lo que refiere a *Súper Campeones*, comienza con Oliver (Tsubasa) visualizando a su yo del futuro, compitiendo con distintos oponentes en la cancha y convirtiéndose en campeón. Estas imágenes son

acompañadas de la voz del narrador que nos dice lo siguiente: “Esta es la historia de Oliver, un niño como tú que tenía una enorme afición por el fútbol y soñaba con ser el número uno”. Acto seguido, se ve a Oliver mirando un poster de los campeones de la Copa del Mundo del 82 y diciendo que él va a ser lo mismo algún día.

Desde el primer momento la serie busca hacer hincapié en el fanatismo del espectador e interpelarlo por medio de una promesa de un futuro similar al de su protagonista, si se siguen sus mismos pasos. De esta forma conecta con un imaginario o sistema de representaciones que mediáticamente connota un ideal deportivo según el cual cualquiera puede tener la posibilidad de llegar al estrellato y alcanzar sus metas. El fútbol, al ser ese lugar donde se puede evidenciar la relación de la cultura popular con la de masas, construye una serie de mitos a su alrededor como el de, en este caso, el héroe que nace para jugar a la pelota (Alabarces, 2014).

El capítulo continúa con Oliver que pasa de vivir en la ciudad de Tokio a mudarse a Shizuoka, lugar en dónde terminará jugando para el Nankatsu SC/Niupi y encontrándose con unos chicos que van al colegio rival, San Francis (Shutetsu). Tras esto, encuentra un campo de fútbol y ve a ambos equipos peleando por utilizar la cancha. Allí conoce a Bruce Harper (Ishizaki Ryo) y Benji Price (Genzō Wakabayashi): este último desafía a los capitanes de todos los otros clubes deportivos a anotarle un gol si quieren usar el campo para sus prácticas. Si bien ninguno lo logra, Oliver le envía un mensaje, escrito sobre una pelota, retándolo a jugar contra él. Acto seguido, patea el balón desde una amplia distancia que termina ingresando en la casa de Benji, lo que termina impactando a todos los que lo rodean por su habilidad con la pelota. Cabe destacar que, a partir de este encuentro, se nos da a conocer que Benji es un niño adinerado, que vive en una de las mejores casas del pueblo, y que es el líder del equipo del San Francis, un colegio privado a diferencia del Niupi.

Alabarces señala que “la centralidad de la figura del héroe deportivo, es, en el fútbol, decisiva” (2014, 113). Al analizar la identidad dentro del fútbol argentino, este autor toma principalmente a Maradona como figura excluyente del relato patriótico de este deporte en Argentina durante dos décadas, principalmente por dos rasgos decisivos: por un lado, su condición de articulador del viejo relato nacional-popular y plebeyo del peronismo, contemporáneamente con el declive político de ese peronismo; y, por otro lado, su salida de la escena deportiva, que cambió radicalmente la posibilidad del relato del héroe deportivo nacional-popular, dado que era imposible repetirlo tanto contextualmente como deportivamente, porque era un jugador excepcional.

Podríamos asociar el concepto del rasgo plebeyo de Maradona con Oliver, por su posición socioeconómica desigual e inferior con respecto a su oponente en la serie. Aunque, a diferencia de Maradona, Oliver se presenta más como un héroe reducido a ser un personaje carismático, bueno y amigable, en contraposición a cómo se presenta Benji, quien por su parte se muestra, en un principio, como un personaje caprichoso, altanero y villanesco, casi queriendo demostrar al comienzo de la serie que tanto su habilidad como su dinero le permiten actuar de forma más soberbia que otros.

Otro personaje a destacar es el de Steve Hyuga (Kojiro Hyuga), quien aparece en la serie durante el torneo nacional de las primarias, posicionándose como delantero del Meiwa FC y constituyéndose como el principal rival de Oliver y Benji durante este arco narrativo. Steve, quien muestra como un jugador competitivo, violento y orgulloso, se presenta como la építome del “pibe de barrio” ya que, a diferencia de otros personajes, es el que proviene de una familia más pobre, cuya condición económica ha quedado ha quedado casi en la ruina debido a que, tras la accidentada muerte de su padre, sus ingresos escasearon y lo llevaron a tener que buscar empleos a temprana edad con el objetivo de mantener a su familia y ayudar a su madre. Es por ello que él juega al fútbol no solo porque le gusta y por la promesa realizada con su padre para dedicarse a ello, sino para generar un sustento económico estable para su familia, generando que adquiriera un carácter más fuerte y rudo debido a sus ideales por ayudar siempre a “los suyos”.

Hay que mencionar que en el personaje principal de la serie, es decir, en Oliver, también se deposita la esperanza de la nación, en relación justamente con el fútbol. Esto puede observarse en varios capítulos donde los narradores profesan su entusiasmo por la existencia de un jugador tan talentoso y dotado como él ya que, en sus propios términos, podría ser el futuro de Japón, sacando adelante a la Selección Nacional que no ha podido ganar nunca un mundial, mencionándose incluso como, para el momento en que la serie se estaba transmitiendo, Japón está en un nivel futbolístico bajo ya que no pasa de cuartos de final en campeonatos internacionales. La figura del héroe tanto en Maradona como en Oliver puede ser sostenida por esta idea de que serán los encargados de darle felicidad y alegría al pueblo cuando traigan la Copa del Mundo, cuando el país gane un Mundial.

En *Haikyuu*, en cambio, esta concepción del héroe plebeyo no está presente de forma tan marcada como en el caso de Oliver y Steve, aunque sí es cierto que Hinata, su protagonista, y el equipo del que forma parte exhiben la típica narración del camino del héroe, mostrando sus fracasos y sus triunfos, sus orígenes y sus avances. Un ejemplo de esto se ve a través de la primera temporada, en donde el Karasuno, y principalmente

Hinata al ser el más inexperto, llevan a cabo una serie de prácticas a fin de prepararse para el campeonato intercolegial. Durante este largo proceso, puede observarse las dificultades de conformar un equipo con integrantes nuevos y novatos, no solo en un sentido atlético, sino también en la creación de estrategias y conexiones favorables entre los jugadores, encontrando en su camino aliados como Keishin Ukai, nieto del antiguo entrenador del equipo que se ofrece a entrenar al Karasuno; y también hallando adversarios como el equipo del Aoba Johsai y Oikawa, quien reconoce en Hinata un potencial rival. Sin embargo, si bien el equipo protagonista exhibe sus esfuerzos y concreta ciertas victorias, no sale triunfador durante el campeonato cuando Hinata no logra salvar la pelota devuelta por el equipo rival y, por tanto, no pasan a las competencias nacionales, generando que el reto se renueve y que Hinata vuelva a comenzar su entrenamiento con el fin de superarse y cumplir su meta de llevar el equipo al torneo nacional y salir triunfantes, comenzado así arcos como el del campamento de verano ideado para fortalecer las técnicas de Hinata.

Además, el resto de las figuras pertenecientes a otros grupos, también muestran, en menor medida, sus entrenamientos e ideales por los cuales jugar. Por ejemplo, Ushijima, estudiante de tercer año, perteneciente a la escuela Shiratorizawa, comenzó a jugar al vóley con la idea de convertirse en un jugador profesional como lo fue su padre. Es por ello que busca siempre estar dentro de un equipo fuerte, como también se lo muestra como alguien serio y exigente consigo mismo y con sus pares. Por su parte, Kenma, colocador del colegio Nekoma, estudiante de segundo año de secundaria, es un personaje que comenzó a jugar vóley de pequeño para acompañar a Kuroo, su amigo de la infancia. Kenma siempre fue una persona tímida y cerrada a la que le cuesta socializar, concentrándose únicamente en los videojuegos ya que no siente interés por los deportes. Sin embargo, continúa jugando no solo para hacer compañía a su amigo, sino porque no le gusta perder y quiere continuar con la intención de consagrarse ganar como lo hace cada vez que completa un videojuego. Su meta no es convertirse en jugador profesional como Ushijima –y, de hecho, al final del manga no lo hace–, sino que se conoce que trabaja como streamer de juegos de video.

Pero no podríamos establecer un paralelismo con la figura de Maradona, mucho menos con esta idea de ser la esperanza del pueblo ya que, si bien se hace mucho hincapié en personajes individuales como Hinata, no se los presenta de tal forma que sin ellos sea imposible alcanzar esa felicidad que genera el ganar, sino que se hace mucho más énfasis en la necesidad de construir un buen trabajo grupal en donde todos ofrezcan lo esencial

para alcanzar el triunfo por lo que la cuestión ilusión recae, en todo caso, sobre el grupo y no sobre el individuo aislado.

Por otra parte, la rivalidad entre equipos de diferentes escuelas, pueden representar la escenificación de un “nosotros” y los “otros” a partir de una lógica dicotómica y excluyente. Por medio de la exhibición de dos grupos rivales, con características tan marcadas, el espectador construye su propia identidad al posicionarse como hincha de uno o del otro como ocurre en los mismos partidos de fútbol en la vida real.

En el segundo capítulo de *Súper Campeones*, Benji acepta “pelear” contra Oliver, pero lo reta a jugar solo contra todo su equipo. Mientras está jugando, Roberto Sedinho (Roberto Hongo), exjugador de fútbol de Brasil, lo observa y profesa que Oliver “tiene un talento innato, eso que había estado buscando hace tiempo”. Roberto se mete en el juego y, tras esto, Oliver logra hacerle un gol a Benji aunque este se lastima. Finalizado el encuentro, Benji los deja usar el campo, pero solo para que se preparen para jugar un partido en el torneo de los colegios y definan por fin quién es el mejor. Oliver, por esto, decide cambiarse al Niupi y Roberto se convierte en el entrenador del equipo y el suyo personal comenzando una serie de entrenamientos y partidos amistosos para prepararse para el encuentro contra el San Francis.

En cuanto a *Haikyu*, comienza con Hinata viendo un partido de voleibol por accidente, e inspirándose para querer convertirse en un gran jugador dentro de ese deporte. Hinata se encuentra con que su colegio no tiene un equipo de vóley masculino, por lo que termina practicando solo y, con suerte, convocando un grupo de compañeros para participar en una competencia. Aquí, demostrando la importancia del trabajo en equipo, Hinata pierde porque, si bien tiene un talento por pulir, no solo le falta experiencia sino también un equipo que esté sincronizado y vaya a la par con él.

Durante este campeonato interescolar, el cual Hinata pierde rápidamente con su equipo improvisado, es en donde conoce a Kageyama quien, si bien tiene un equipo con el cual ha entrenado con mayor profesionalismo y tiempo, como también ha trabajado sus jugadas y estrategias, se diferencia de Hinata en el hecho de que, aun teniendo sus habilidades más pulidas, estas se ven afectadas debido a que actúa por su propia cuenta, no tiene en cuenta que está jugando un deporte en equipo y, por tanto, busca que todos hagan lo que él demanda. Esto termina haciendo que sea dejado de lado y llamado a salir del partido. Tiempo más tarde, ambos chicos se reencuentran en la escuela secundaria queriendo formar parte del mismo equipo: el Karasuno. De allí el capítulo 2 y 3 se enfoca en que estos dos personajes, en principio rivales, aprendan a jugar juntos y sacar lo mejor

de las habilidades de cada uno. Todo esto es acompañado de secuencias de explicaciones de las técnicas, reglas y de un partido por ganar para poder ser parte del Karasuno.

Algo importante a destacar, tanto de *Haikyuu* como de *Súper Campeones*, es que ambos protagonistas se insertan en un equipo que está venido a menos, que todavía le falta pulirse y entrenar. En el caso de *Súper Campeones* es mucho más exagerado ya que el único jugador que destaca y hace sacar al equipo del Niupi adelante, es Oliver; mientras que *Haikyuu* muestra más el trabajo en equipo sin perder de vista el talento de los nuevos jugadores como Hinata y Kageyama. Esto permite generar una épica del héroe deportivo, similar a como describe Alabarces a la figura de Maradona, en el sentido del relato de origen, los flujos y reflujos de sus ascensos y caídas, pero más que nada por su esperanza para una nación. En *Súper Campeones*, por ejemplo, se menciona claramente en los capítulos que Japón no gana un mundial ni participa del mismo hace años, por lo que Oliver y otros personajes como él vienen a ocupar la “posibilidad de una nación exitosa”.

Con *Haikyuu* también ocurre lo mismo, colocando el título de “generación monstruosa” a los jóvenes promesas del voleibol reunidos en la obra de Furudate, título que se le otorga incluso hoy en día a la selección nipona real al ingresar por primera vez a finales en la VNL (Volleyball Nations League) y además llevar a Japón a los octavos de final de los Juegos Olímpicos. La diferencia es, como marcamos antes, que esta esperanza se coloca, en todo caso, sobre el grupo seleccionado y no en una única figura, en una estrella como lo es Oliver, Steve u otras figuras de *Super Campeones*.

Lo que sí comparten ambas series es que muestran lo que Alabarces percibe en Maradona, “un creador de lo imposible”. “Diego mostraba el límite del lenguaje: sencillamente, cuando jugaba, decía que no había límite para él. Que podía hacer lo que se propusiera aunque no estuviera en la regla —por ahí está ese significado de «sregoletezza»—: fuera de la regla, en el múltiple sentido del que hace lo imposible o del que viola la convención” (2021, 8). Eso es lo que hacen tanto Oliver como Hinata; Oliver con sus jugadas impresionantes e imposibles de realizar y Hinata aprendiendo rápidamente a superar las adversidades y brindar un gran partido para todos los espectadores.

Como menciona Alabarces (2014, 103), las relaciones entre fútbol y nación son una alternativa posible a la hora de preguntarnos por cuestiones de identidad. No se trata de esencias o cuestiones inscriptas en la sangre y los genes, sino que estamos hablando de discursos, de relatos sobre una nación y su relación con un deporte. Se habla de las relaciones entre el fútbol y los relatos de identidad nacional, especialmente los que

circulan en la cultura de masas. El fútbol inventa las identidades: no las refleja, porque no es un espejo y esta identidad siempre se está reconstruyendo, nunca permanece inalterada. Como la identidad es un relato y no una esencia, lo que se pone en escena no es lo que una comunidad es, sino lo que imagina que es, y también lo que no es, y también lo que sueña y también lo que desea, y también lo que quiere que los otros piensen que es.

Tanto en *Haikyuu* como en *Súper Campeones* creemos que esta definición de identidad es adecuada para entender los argumentos clave dentro de ambas series, ya que la creación de los personajes está muy asociada a las relaciones que construyen en torno del vóley y del fútbol, respectivamente. En el caso de *Súper Campeones*, Oliver es la figura principal, él es el alma del equipo, para sus amigos y compañeros y ante los demás se muestra como esa persona líder, fuerte y diferente, con un talento particular para jugar a la pelota. El compañerismo, la rivalidad, el fracaso, la victoria y el ganar y perder se asocian todo el tiempo con la manera en que el personaje principal interactúa con los demás. Todo esto se crea justamente, como sostiene Alabarces, a través del fútbol.

Por el lado de *Haikyuu*, a diferencia de *Súper Campeones* donde tenemos como figura central a Oliver, la serie permite vislumbrar a varios personajes, en donde cada uno de ellos ocupa un rol primordial. De esta forma, las identidades se inventan en cada historia particular: Hinata se muestra como el alma del equipo, la figura carismática y en crecimiento constante; Kageyama, en cambio, aparece como la mente dentro del grupo, como el más analítico y serio; Daichi, capitán del Karasuno, se coloca como el líder, quien pone orden dentro del equipo, ocupa la posición de wing spiker, es decir, rematador. Se lo muestra como una persona amable y sociable, pero cuando se pone serio o se enfada, da mucho miedo; suele ser respetado por todos. Es responsable, serio, generoso y paciente. Durante el periodo en el que el entrenador Ikkei Ukai fue hospitalizado tuvo que actuar como coach.

Cada integrante del equipo tiene un rasgo particular que lo caracteriza y que se profundiza por medio del deporte, creciendo con su práctica. Al mismo tiempo, dentro de cada serie, pero en especial en *Haikyuu*, los personajes crean una identidad a partir del equipo que deciden apoyar por medio de la exhibición del aliento, de las hinchadas y cánticos en la cancha. Así puede verse cómo quienes apoyan a un determinado equipo, como el Karasuno en *Haikyuu*, visten de una determinada manera y hasta cantan distinto que la hinchada del equipo rival del Shiratorizawa, que demuestra otros sentidos y valores que transmiten frente a las bancas durante los partidos.

El Karasuno, además de tener el negro y naranja como colores representativos, es asociado con un animal en particular: el cuervo. El Shiratorizawa, que viste el blanco y violeta y se asocia con la figura del águila, cuenta con una hinchada que termina mostrándose más relacionada con el estereotipo occidental debido a su abundancia y caracteres excesivos, mientras que la del Karasuno tiene rasgos más similares y propios del tradicionalismo japonés debido a las ropas e instrumentos exhibidos que son propios de esta nación. En *Súper Campeones*, si bien la hinchada hace su aparición y cumple un rol importante, no tienen tantos elementos diferenciales con las de otros equipos ya que, en general, quienes van a apoyar usan únicamente sus uniformes escolares o vestimentas cotidianas y no tienen cantos muy destacables más allá del típico apoyo al equipo predilecto que permite al espectador poder distinguir a quien está alentando cada personaje en particular.

Queremos remarcar, por lo tanto, otro momento importante en ambas series: la figura de la hinchada y su vínculo con el fútbol y el vóley. En *Súper Campeones* damos cuenta de una presencia constante de hinchas a lo largo de los capítulos, donde está muy presente la mujer como “la animadora principal” en los partidos que juega Oliver: su nombre es Patty (Sanae), quien será el principal interés romántico de Oliver a lo largo de la franquicia. Pero, además de Patty puede evidenciarse que, dentro de la hinchada, siempre hay una división de mujeres fanáticas de algún jugador en específico como lo es el caso del capítulo 30 en donde se visibiliza a un conjunto de chicas alentando a Andy (Jun), la estrella de la escuela Musashi quien sufre de una enfermedad del corazón pero es sumamente talentoso en la cancha; por ser el típico estereotipo de chico popular, lindo y que juega a la pelota. Esto ocurre con otros jugadores como Richard (Ken), arquero que se encuentra al mismo nivel que Benji, perteneciente al equipo Meiwa y compañero de Steve Hyuga; como también sucede, claramente, con el protagonista Oliver.

Dichas secuencias nos permiten ver cómo la mirada sobre el deporte, en especial el fútbol, ha sido construida desde el punto de vista de los hombres. Estas gramáticas de producción, intensifican la figura de la mujer concebida desde el punto de vista massmediático, que corresponde al orden dominante, construyéndose desde las reglas y valores del otro limitadas al consumo espectacular.

Desde el punto de vista icónico, el análisis de las imágenes de mujeres en los estadios mundialistas permite dar cuenta de la mirada masculina que opera sobre la mujer y que produce dos tipos de imágenes: o la representable y tradicional mujer doméstica (madre, esposa, hija) o la menos representable —

pero eficaz en términos del imaginario masculino sobre el otro— mujer sensual (Binello *et al.*, 2005, 37).

Las mujeres hinchas, que son las más destacables en *Súper Campeones*, siempre aparecen como una especie de porristas que se sienten atraídas por el talento y aspecto de los protagonistas, o, en caso contrario, se presentan como miembros de la familia, pero siempre se encuentran dentro de este terreno. El único caso que puede resultar diferente es el de Patty, que si bien la misma serie la cataloga como porrista, se asemeja más a la líder de una barra debido a su vestimenta varonil ya que está acompañada de puros chicos. Fuera de esta excepción, las mujeres se encuentran recluidas, no solo respecto del ámbito doméstico y privado, sino también reducidas a la condición de meras consumidoras del espectáculo deportivo como parte de la audiencia. Su participación como conocedoras del deporte y como practicantes del mismo es prácticamente nula, a excepción de nombrarlas como jugadoras de deportes predominantemente asociados a las chicas. Esto entra en relación con la conexión del discurso deportivo con los desarrollos teóricos formulados desde la medicina como la anatomía descriptiva, la fisiología del ejercicio, la antropometría y demás que impactan y han impactado los modos de pensar y actuar sobre los cuerpos sexuados y han llevado a la clasificación entre deporte femenino y masculino, por lo que, siguiendo esta línea, una mujer interesada deportivamente en el fútbol, no pareciera tener sentido a menos que tenga otro tipo de motivos como el factor de querer tener una relación romántica con algún jugador.

“La institución deportiva, así como la escolar y otras instituciones fundamentales en nuestras sociedades, han moldeado y siguen moldeando las masculinidades y las feminidades plausibles, aceptables, normales” (Scarnatto, 2017, 8). En este sentido *Super Campeones* contribuye a reproducir órdenes ya generalizados, siguiendo una norma heteronormativa que solo termina discriminando e invisibilizando los posibles otros roles que podrían configurar esos cuerpos femeninos, relegados al rol tradicional de la mujer: el de admirar al ídolo deportivo y aspirar, como mucho, a emparejarse con él.

Si nos adentramos en *Haikyuu*, la presencia de la hinchada muestra rasgos diferentes a lo que vemos en *Súper Campeones*. ¿Por qué decimos esto? Específicamente en el capítulo 8 de la tercera temporada y en los capítulos 13 y 14 de la cuarta temporada, se le da un lugar importante al aliento de los fanáticos, mostrando la presión para el conjunto del Karasuno por parte de los seguidores del equipo Inarizaki: en un momento la hinchada rival comienza a abuchear para presionar a los personajes en sus jugadas.

Aquí nos parece pertinente citar a Javier Sebastián Bundio (2018, 197), ya que este autor, tomando a Signer, sostiene que:

aquello que los hinchas conocen como aliento constituye una performance cultural de índole agonística, que se desenvuelve mediante un duelo verbal y una práctica corporal que buscan poner en escena una imagen idealizada del propio grupo, injuriar y burlar al grupo rival e intervenir mediante la arenga en el desarrollo del partido. Mediante esta performance, los hinchas son capaces de escenificar moralidades y, de esta manera, reafirmar identidades sociales (Archetti, 1985). Las representaciones que se exhiben en el aliento se construyen mediante una lógica excluyente y polar. La selección de los rasgos de las imágenes del “nosotros” y de los “otros” está guiada por orientaciones valorativas que siguen el principio de la polarización simbólica. De esta manera, el otro es siempre representado como una alteridad radical ubicada en el polo negativo de todas las escalas morales que son relevantes para los hinchas.

Esto se relaciona también con el momento del capítulo 8 de la temporada 3, en donde la hinchada del Karasuno “pelea” con la del Shiratorizawa a ver quién alienta más y más fuerte, tratando de exhibir quién es el mejor, quien tiene más “aguante”. Alabarces (2014) llama a este fenómeno “ética del aguante”, porque está organizada como un sistema básicamente moral. Para este autor, lo que define la posición del aguante es “la capacidad para el combate” (160). El aguante denomina la posibilidad de “plantarse” y “no correr”: no se limita a otras expresiones corporales tales como acompañar al equipo en viajes o cantar durante horas. Además, sostiene que el aguante se inscribe en el cuerpo.

El antagonismo entre las dos hinchadas muestra una uniformidad que diluye las diferencias individuales a favor de una homogeneidad grupal, exagerando los aspectos que las distinguen del otro bando. “La selección de los rasgos de las imágenes del ‘nosotros’ y de los ‘otros’ está guiada por orientaciones valorativas que siguen el principio de la polarización simbólica” (Bundio, 2018, 198). Estos rasgos se ven icónicamente por medio de los colores representativos de los equipos y/o los estilos musicales distintos a la hora de cantar, a su vez también el tamaño de las hinchadas hace a su peso y a la distinción con el otro, como una manera de expresar apoyo. Mientras que la del Karasuno, asociada socialmente con el animal del cuervo, viste sus colores representativos –naranja y negro–, la del el Shiratorizawa utiliza el blanco y violenta para diferenciarse, siendo relacionada con la figura del águila. A su vez, la hinchada del Karasuno utiliza instrumentos más asociados al folklore japonés como lo son el taiko, tambores que suelen tocarse con banquetas llamadas bachi, acompañados de vestimentas tradicionalmente nacionales como el obi y el kimono. Por su parte, el Shiratorizawa posee en su hinchada porristas

más asociadas a los cánones occidentales, vistiendo polleras y pompones, acompañadas por bandas con trompetas y tambores.

Una muestra más de esto es durante el capítulo 14 de la cuarta temporada, donde se busca demostrar la importancia del aliento a los equipos por medio de los abucheos como también por los sonidos realizados por la hinchada del Inarizaki con la intención de poner nerviosos y marcar el ritmo de los jugadores del Karasuno. Por su parte, la hinchada del equipo protagonista se termina defendiendo utilizando tambores para tapar los gritos de la hinchada contraria y alentar a sus jugadores predilectos.

Otro rasgo de suma relevancia en la serie es cómo se representa, como hemos visto, el trabajo en equipo. Esto prevalece en gran medida en ambos animés pero en aquel en donde se hace mayor hincapié en esto es en *Haikyuu*, donde desde un primer comienzo se muestra que no se puede jugar pensando de forma individual. Por ejemplo, cuando Kageyama en el primer capítulo se queda solo por querer llevar todo el equipo a sus hombros, al punto que es mandado al banco por no poder conectar con sus compañeros. En cambio, en *Súper Campeones*, si bien verbalmente se continúa diciendo que son “once jugadores” los que se encuentran compitiendo, la verdad es que siempre suelen ser uno o dos jugadores los que terminan destacando y llevando adelante los partidos, y cuando no están, el espectador sabe que no van a ganar o no presta demasiada atención. *Haikyuu*, por su parte, busca darle un papel y un trasfondo a todos sus jugadores, que el lector pueda reconocer las posiciones en el juego y entender la importancia de cada uno en un partido pero que, además, propicie la identificación del espectador con uno o varios personajes en particular, evitando que, dentro de cada equipo, pasen figuras desapercibidas.

Para ejemplificar lo que mencionamos anteriormente, nos pareció interesante citar esta frase que aparece al principio de uno de los episodios de *Haikyuu*: “El jugador de vóleybol no es un solista, sino un miembro de una orquesta. Cuando el jugador comienza a pensar ‘soy especial’, ese jugador está acabado”.

A su vez, ambas series cuentan con explicaciones sobre el funcionamiento de ambos deportes, sobre técnicas, reglas y posicionamientos. Como en *Súper Campeones* cuando explican el offside en el capítulo 32 o el uso de la tarjeta amarilla en los capítulos 115 y 116. Sin embargo, en el caso de *Haikyuu* las explicaciones son más claras y extensas, así como también se encuentran más presentes a lo largo de la serie. Desde el capítulo 1 y 2 explicando la importancia de la posición del armador o el capítulo 20 de la última temporada explicando el sistema de rotación de vóley a una espectadora no frecuente del deporte.

1.2. Masculinidades y feminidades: presencias, ausencias y fisuras

Como venimos anticipando, un aspecto importante a analizar en ambas series corresponde al rol de las mujeres dentro de la historia: si bien los dos animés se enfocan en equipos masculinos, por lo que la aparición y relevancia de cada personaje femenino no es equiparable a la de los hombres, dicho rol cobra importancia para nuestro estudio sobre los sentidos que discurren en estas obras.

Con respecto a *Súper Campeones* podemos evidenciar que casi todo personaje femenino que aparece viene a cumplir un rol tradicionalmente hegemónico, resumiéndose en ser madres, tener intereses amorosos o hacer preguntas sobre el funcionamiento del deporte con el fin de explicar las reglas al espectador. En esta serie, podría decirse que el personaje femenino más importante es Patty (Sanae), quien aparece en el primer capítulo como una niña interesada en el equipo deportivo de su colegio, actuando como animadora, pero al poco tiempo se coloca como el interés amoroso de Oliver, enamorada de él al ver su talento al jugar. Desde su niñez hasta adolescencia se muestra cómo siempre ha estado pendiente por el protagonista, teniendo momentos de celos al ver a otras chicas alentar por él en la cancha o siguiéndolo a todos sus entrenamientos; esto llega al punto que, al final de la obra, terminan casándose.

Patty además muestra un cambio en su personalidad al pasar a la secundaria: deja de ser una niña escandalosa, asociada a cánones más masculinos para pasar a convertirse en una mujer más refinada, paciente y, principalmente, femenina hecho nombrado por los mismos jugadores ya que no se la ve gritando o mandando a otros como lo solía hacer, sino que se la observa como una persona más callada y reservada, y encargándose de otras tareas como la de realizar almuerzos para personajes como Oliver, todo esto acompañado de un vestuario completamente distinto al de la primera parte. Durante su infancia, se la puede contemplar con un atuendo idéntico al que utilizan los chicos al asistir a clases, mientras que en su salto a secundaria termina utilizando, no solo la falda y camisas propias del uniforme escolar femenino, sino también vestidos y polleras dentro de la vida cotidiana. Este cambio es incluso nombrado y admirado por los jugadores del Niupi.

Siguiendo a Robles Bastida (2011, 4), quien habla de las comunidades otaku y su relación con los personajes femeninos, “la más grande parodia posmoderna que la comunidad herética otaku ha llevado a cabo, es la dirigida contra la mujer normal-dominada. Y es que desde su aparición, esta particular subcultura posmoderna ha expuesto y celebrado con espectacular excesividad, el rol como objeto e instrumento – tanto sexual como económico y político- que el discurso normal dominante atribuye a la

mujer”. No solo el personaje de Patty, sino otros como Mary (Yayoi) que aparece primero como interesada en Oliver para pasar a figurar como la enamorada y seguidora de Andy; la madre de Oliver, que además de cumplir su rol de cuidadora y ama de casa, solo se la muestra en la cancha para demostrar su ignorancia sobre el fútbol en general y ser objeto de explicaciones de personajes masculinos; o actores menores como Tony, una chica descrita por Tom, compañero y amigo de Oliver. Esta última aparece en un principio como únicamente interesada en el fútbol, siendo la animadora y manager del equipo local, sin embargo, a último momento se da a entender que siente un interés amoroso por Tom y nunca más se vuelve a saber de ella.

Estas cuestiones presentan personajes que no escapan de ser definidas a partir de una mirada masculina, e incluso se refuerzan en el doblaje latino con frases como: “El fútbol es un juego para hombres, no para mujercitas” dicho frecuentemente por Steve (Kojiro), uno de los principales rivales de Oliver, para defender y destacar su forma violenta y “varonil” de jugar al fútbol. O dichos como el del capítulo 56, en donde una niña dice que quiere jugar al fútbol pero le contestan: “Sos niña, no podes estar en el equipo”, y le señalan una foto de Patty para decirle que al menos puede ser porrista, que ese es su lugar. Como establece Bastida, desde su aparición, la comunidad herética de aficionados al animé comenzó a arrancar a las mujeres participantes en el mundo de la vida cotidiana su máscara de libertad. Bajo ella descubrió un rostro aún sujeto a la dominación de los hombres viriles, y es a partir de esta noción que aparece la llamada sexualidad 2D al interior de la comunidad otaku en donde nos encontramos con la celebración de este tipo de constructos que se ven enfrentados a una serie de parodias y discordancias al mismo tiempo.

Esta celebración de la mujer normal-dominada, como describe Bastida (2011, 6), muestra que “la dominación masculina que los otakus varones celebran y parodian a un mismo tiempo tiene poco que ver con un pasado desaparecido. Existe en el aquí-ahora, transformando a las mujeres en objetos, en “símbolos cuyo sentido se constituye al margen de ellas y cuya función es contribuir a la perpetuación o al aumento del capital simbólico poseído por los hombres”. Dentro de la sexualidad 2D, por tanto, la mirada masculina pone el foco en las mujeres dentro del animé, reproduciendo una serie de estereotipos ligados a ellas al mismo tiempo que los ridiculizan al punto de generar un enfrentamiento con este tipo de imposiciones. Mediante una serie de ejemplos basados en dos géneros del animé como lo son el hentai y aquel ligado a las llamadas “novias mágicas”, Bastida nos exhibe la existencia de una comunidad herética que pone el foco

en una serie de representaciones en torno a la mujer y a su rol como dominadas, poniendo el acento en sus características más tradicionales y ligadas con las instrucciones difundidas socialmente para con ellas.

Sin embargo, resalta este carácter herético en el sentido de que, en ambos géneros, si bien es claramente observable la existencia de mujeres tradicionalmente bellas que cumplen con los estereotipos e ideales establecidos para con ellas, también se observan grietas en las tramas donde pueden vislumbrarse una serie de movimientos que parecieran escapar a este tipo de órdenes mostrando críticas a sistemas como el matrimonio, a la existencia de hombres viriles al conformarlos como villanos y seres oscuros, o incluso conectando con su lado más sentimental por medio de la proyección del deseo masculino de tener una relación romántico afectiva que les permita crecer y ser acompañado.

Este tipo de personajes, como los presentados a lo largo de la serie, reforzarían el ideal patriarcal sobre las mujeres al no permitirles existir por fuera de una mirada varonil, del rol de esposa-novia-ama de casa, pero, a su vez, este tipo de accionar negador de la libertad femenina, suele ser contradicho por los hombres heréticos que participan del mismo colocando en tela de juicio la legitimidad de este constructo social al dar cuenta de lo ridículo de su arbitrariedad. Estas contradicciones se ven dentro de la serie en el mismo personaje de Patty que, si bien reproduce el rol tradicional de la mujer en los ámbitos y acciones anteriormente mencionadas, también se destacan disidencias como el hecho de que, durante toda su infancia y primera parte de la historia, se muestra como una persona varonil, ruda y audaz por su forma particular de vestir relegada usualmente al género masculino, como también sus accionarles menos refinados tales como los gritos y zarandeos a los chicos con los que se relaciona, teniendo casi nula relación de amistad con mujeres. Estas características permiten que el personaje se distinga de otras mujeres como también de los elementos que quieren establecer socialmente sobre las mujeres, y, que además tenga un espacio propio dentro de la trama ya que termina siendo la chica más nombrada y ubicada de forma recurrente dentro de la historia, a diferencia de otros personajes del mismo género. Además, a diferencia de otras mujeres dentro de *Súper Campeones*, Patty empieza demostrando ser una apasionada del fútbol ya que concurría a ver los partidos desde antes de conocer a Oliver y pasar a enfocarse en apoyarlo por su admiración y enamoramiento.

Dentro de estas negociaciones, también encontramos una primordial y es el hecho de que Patty, si bien aparece como una especie de porrista, sus actos y acompañantes hacen que se la distinga más como la cabecilla de una barra. Esto se debe a que Patty se

encarga de movilizar al grupo de hombres que concurren a los partidos del Niupi para alentar al equipo. Los integrantes de este grupo tienen mucho respeto por ella y cumplen sus indicaciones al pie de la letra. Si bien Patty se desliga, al pasar a la secundaria, del rol de capitana de la barra, también continúa teniendo un papel primordial dentro del equipo ya que se ubica como una de las managers del Niupi, por lo que posee un rol destacable dentro de la trama y del funcionamiento del club. Aunque la serie muestra y enfatiza, en ciertos aspectos y personajes, esta exclusión que se realiza a la mujer dentro de un ámbito deportivo tan hegemonícamente masculino como el fútbol, presentándolas como porristas, amas de casa, o potenciales parejas, también es necesario aclarar que, siguiendo el estudio realizado por Bastida, se produce una parodia del amor 2D dentro de este animé ya que la violencia simbólica a la que se sometería a la mujer queda subvertida por medio de una serie de contradicciones que no son coincidentes con la imagen establecida y propuesta culturalmente de una mujer tradicional y dominada.

Siguiendo esta idea herética que puede presentarse en la serie por medio de negociaciones con el ideal establecido y difundido institucionalmente sobre las mujeres, entra el personaje secundario de Kaori Matsumoto que, si bien tiene un papel muy menor, es una de las mujeres más poderosas dentro de la historia ya que es la representante del colegio Toho y encargada en buscar nuevos talentos para el mismo. Es decir, Kaori asume el rol de definir qué jugador es el más destacado y entrenado a fin de conseguir una beca, accionar usualmente relegado a los hombres en especial dentro de un ámbito tan masculino como supone ser el fútbol. Estos dos personajes, por tanto, muestran cualidades en donde, si bien son claramente visibles los elementos propios de la mujer normal - dominada, también se enfrentan con una serie de elementos modernos e igualitarios para con el género masculino al colocarlas en posiciones de poder en entornos usualmente dirigidos por hombres.

Patty, que es el personaje femenino principal y, de hecho, el más importante dentro de la historia debido a la reducida cantidad de personas de su mismo género, aunque posee elementos que reproducen estereotipos patriarcales como la mayoría de sus compañeras dentro de la historia, también goza de una serie de características destacables que hacen a su personaje y que entran en conflicto con los indicadores institucionalmente dados para el rol de la mujer idealmente tradicional, dando pie a otro tipo de elementos que no se reducen en ser puramente hegemónicos.

En contrapartida, *Haikyu* muestra algo más novedoso e igualitario a nuestro parecer. Los personajes femeninos que aparecen con más relevancia, tienen aunque sea un mínimo trasfondo que no las reduce a su rol romántico o paterno. El ejemplo más claro de esto es Kiyoko, manager del equipo principal, el Karasuno. A diferencia de gran parte de los personajes de *Super Campeones*, Kiyoko no muestra interés en el deporte por estar enamorada o siguiendo a un jugador, sino que es una exatleta que por una lesión no puede seguir jugando pero se interesa en aprender y ayudar al equipo de vóley.

Si bien los personajes masculinos como Tanaka, jugador lateral del Karasuno, tienen un interés romántico o se ven atraídos por ella, lo que destacamos como clave es que Kiyoko, aunque al final termina casándose con Tanaka, nunca está rendida a sus pies ni entra como manager al equipo con el fin de seguirlo a él u otro personaje masculino, ni tampoco lo apoya únicamente por estar enamorada; todo lo contrario, comienza a tomar estas tareas ya que no puede participar más de actividades deportivas y se empieza a interesar en este deporte y en el equipo en general, no exhibiendo un interés romántico por ninguno de los participantes, sino por la pasión propia que posee para con este juego. Es más, Kiyoko se muestra inalcanzable no solo por ser representada como una mujer bella, sino porque no pareciera tener un apego por ningún hombre en particular, siendo incluso algo fría. Incluso también muestra cómo ayuda a quien va a ser la siguiente manager del equipo, Yachi, otro personaje que tiene su propia historia a pesar de ser, al igual que Kiyoko, de tipo secundario.

Al mismo tiempo, Yachi aparece como alguien que se ofrece a ser la próxima ayudante del Karasuno aun sin conocer nada sobre vóley al inspirarse por la pasión que muestran los jugadores del equipo, y no por estar siguiendo a un chico en particular sino que inclusive se muestra cómo su timidez suele ser acompañada de un miedo constante a cualquier tipo de acercamiento que tienen los jugadores masculinos para con ella, es más, se siente más cómoda con Kiyoko que con los hombres de la serie. Yachi tiene también su propia pasión: el diseño. Este se va plasmando en la creación de afiches para promocionar los partidos del equipo y, en el futuro, esto mismo se concreta mostrando que se dedica a la publicidad. Otros personajes son las hermanas de los jugadores como Tanaka: Saeko, quien va siempre a animar a su hermano y sus amigos y sirve, muchas veces, para explicar las reglas y jugadas del deporte al conocerlas más íntimamente. A su vez, también se presentan jugadoras participando de torneos al igual que lo hace el Karasuno y, muchas veces se las ven superando desafíos más complejos y difíciles que los que han atravesados los protagonistas de la historia.

Ambas chicas, aunque menores, tienen un rol importante en el grupo y la historia. Yachi, por ejemplo, juega un papel primordial en conseguir los fondos necesarios para que el Karasuno pueda ir al campamento de entrenamiento en Tokio por medio de los posters creados por ella misma para recaudar dinero. También, tanto Kiyoko como Yachi investigan a los equipos rivales para poder darles información al Karasuno sobre cómo armar estrategias de juego, como ocurre con el Shiratorizawa. Estas representaciones, por tanto, exhiben una menor cantidad de rasgos idealistas, tradicionales y hegemónicos para con las mujeres al permitirles tener sus propias historias y objetivos por fuera de la mirada masculina, escapando de la celebración de la mujer normal-dominada como también no siendo íntegramente partícipes de la parodia de la comunidad otaku ya que no exponen una subyugación tal como la que ocurre en otros animés del mismo género, que pueda ser alterada. Por el contrario, se manifiestan personajes de diversos caracteres y con distintas intenciones, dando una mirada más abarcativa y diversa sobre las mujeres al no delegarlas a un único rol o meta, por lo que las mínimas grietas que pueden mostrarse son aquellas relacionadas con la de una visión más patriarcal. Es decir, los personajes femeninos en *Haikyuu* poseen características más amplias y libres que las que se relegan a las mujeres tradicionales y dominadas pero, y siguiendo a Bastida, cuando hay quiebres estos suelen ser los de pequeñas manifestaciones patriarcales, tales como el recalcamiento constante de la belleza de Kiyoko.

Por otro lado, es importante destacar el papel de la masculinidad y su relación con la actividad física, hecho que se vislumbra de diferentes formas en las series seleccionadas. “Se entiende que la masculinidad es una construcción discursiva de género, esto es, una [...] repetición estilizada del cuerpo, un conjunto de actos repetidos en un marco estrictamente regulador que se perpetúa a lo largo del tiempo para producir la apariencia de estabilidad” (Butler, 2002, 33). Estos marcos reguladores podrían ser la escuela, la familia, el grupo de iguales, los medios de comunicación o el deporte de élite (Vidiella *et al.*, 2010, 95). El deporte es, por tanto, un aparato que lleva a la construcción de una identidad masculina por medio de la socialización que se lleva a cabo y, siguiendo esta idea, podemos ver dos formas de masculinidad tanto en *Haikyuu* como en *Súper Campeones*.

Súper Campeones hace un énfasis en la virilidad, la violencia en sus jugadas y las relaciones entre “rivales” principalmente, las cuales siempre suelen comenzar de forma agresiva a diferencia de los diferentes tipos de intercambios que pueden observarse en *Haikyuu* durante diversos partidos.

Un claro ejemplo de esto es Steve, que juega y se relaciona de forma agresiva con sus pares y destaca que esta es la forma adecuada, la manera en la que un hombre debe comportarse. Al mismo tiempo, y siguiendo esta idea, hay un solo momento en toda la serie en donde Oliver y sus amigos lloran por perder un partido y esto se destaca como algo malo, casi como una pérdida de hombría, premiando así los cuerpos fuertes y resistentes. “La construcción no sólo se realiza en el tiempo, sino que es en sí misma un proceso temporal que opera a través de la reiteración de normas” (Butler, 2002, 29).

En *Haikyuu* se desarrolla una escena similar, donde los protagonistas del Karasuno lloran por haber quedado fuera del torneo, pero, a diferencia de lo que ocurre en *Súper Campeones*, esto se muestra como algo natural y comprensible, permitiéndonos un momento de mayor sensibilidad y, por tanto, asociado menos a la idea hegemónica de masculinidad. No se hace hincapié tanto en la violencia del juego, sino tal vez en la potencia de las jugadas para valorizarlas y dar cuenta de su espectacularidad, pero más que nada, se recalca mucho el tema del compañerismo y el trabajo en equipo, cosa que en *Súper Campeones*, muchas veces, parece quedar en el olvido a fin de construir un personaje extremada y fantasiosamente fuerte dentro de cada equipo, es decir, se concentra más en la individualidad de la estrellas proponiendo la idea del hombre fuerte y solitario que no necesita ayuda. Por ejemplo, en el caso de una lesión, hecho típico en todo deporte, dentro de lo que es *Haikyuu*, se suele tratar con más realismo y profesionalidad, más allá del tono dramático propio de la serie. En cambio, dentro de *Súper Campeones*, las lesiones que presentan los protagonistas como Oliver, suelen mostrarse, no solo a efecto de tragedia, sino con el fin de demostrar la fortaleza del personaje ya que, si bien se le aconseja no seguir jugando debido a la seriedad de sus heridas, el protagonista elige continuar debido no solo al honor del equipo, sino también al enfrentamiento individual que posee con su rival, en este caso, con Steve, con la intención de demostrar quién es mejor jugador.

“La institución deportiva, así como la escolar y otras instituciones fundamentales en nuestras sociedades, han moldeado y siguen moldeando las masculinidades y las feminidades plausibles, aceptables, normales” (Scarnatto, 2017, 8). Esta “plausibilidad”, “aceptabilidad” o “normalidad” la encontramos en varios momentos de *Súper Campeones*. La serie transmite un ideal hegemónico vinculado a la división entre lo que significa ser “masculino” y lo que significa ser “femenino”, y con esto entendemos la forma de mostrar los cuerpos, sus expresiones –quiénes son los más fuertes, usualmente siendo estos los que emplean más fuerza y agresividad, y quiénes son los más débiles,

usualmente siendo estos los que se muestran más sensibles y emocionales– y los roles que ocupan hombres y mujeres dentro de la trama. Por ejemplo, en *Súper Campeones*, la mujer “alentando” a los chicos que están jugando a la pelota, siendo ese su único fin en una gran cantidad de capítulos, y los chicos mostrando su lado fuerte y varonil en cada partido de fútbol que disputan, donde apreciamos que las rivalidades entre equipos es una manera de que cada uno demuestre su valentía y su coraje.

Al detenernos en la apariencia física de los cuerpos y cómo se muestran en cada una de las series encontramos ciertas diferencias. *Súper Campeones* y *Haikyuu* presentan, además, cuerpos fuertes, entrenados, pero en el caso de *Haikyuu* su estilo de dibujo se asemeja más a un diseño bishonen –androgino– lo cual propicia también que se alejen un poco del estereotipo de masculinidad y heterosexualidad. *Super Campeones* muestran cuerpos más varoniles, grandes, que se identifican con el ideal masculino establecido socialmente, como lo son rasgos físicos más exagerados en la demostración de figuras musculosas y atributos duros y marcados en los rostros, más similares a los que muestran los deportistas reales. *Haikyuu*, con un estilo más bishonen, presenta personajes masculinos con gestos gráciles, delicadeza en la fisonomía y contextura corporal, arquetipo vinculado más tradicionalmente a las formas típicas presentes en los mangas y animés para mujeres.

Sin embargo, algo a tener en consideración es que ambas series hacen poco hincapié en la sexualidad de sus personajes. Si bien *Súper Campeones* coloca personajes femeninos para cumplir el rol de interés amoroso, en consonancia con una “normalidad heterosexual”, aun cuando los protagonistas masculinos terminan en una relación con estas mujeres muestran poco o casi nulo interés por ellas, dado que se focalizan únicamente en los partidos y en su relación con otros jugadores, la cual suele siempre estar basada en el juego o en bromas con respecto a las admiradoras que suele tener cada uno. De hecho, podría afirmarse que las únicas relaciones que poseen una cierta profundidad y continuidad, son las que se dan entre los jugadores masculinos.

Con *Haikyuu* es aún más claro ya que si bien se destaca la heterosexualidad de algunos personajes, rasgo definitorio de la masculinidad normativa, por sus diálogos con algunas integrantes femeninas de la serie, estos momentos suelen ser pocos y en general suponen un momento de alivio cómico. Estas suelen ser las interacciones entre Tanaka, Nishinoya y Kiyoko, en donde, por ejemplo, estos dos primeros se encargan de “proteger” a su manager con el fin de que ningún miembro de otro equipo se acerque a ella con intención de conquistarla, aun cuando estos nunca tuvieron o presentaron una oportunidad

de concretar una relación de ese estilo con ella. O momentos como cuando Kiyoko toma de las manos a Sugawara, colocador y miembro de tercer año del Karasuno, a fin de calmar sus nervios y este se sonroja gritando que es muy pronto para que se casen, siendo luego alejado de ella por sus compañeros acompañado, a su vez, de la negativa de rotunda de Kiyoko con respecto a un interés romántico por él. Todo esto es acompañado de gestos y diseños cómicos, que escapan a las características propias que exhiben los rostros de forma general a lo largo de la mayor parte de la historia, y que buscan distender y hacer reír al espectador, a fin de que este reconozca que se tratan de situaciones más bien paródicas y de humor, que reflejan más una amistad y, en todo caso, no un progreso.

En cambio, se desarrollan más las relaciones con compañeros que implican momentos más dramáticos y similares a lo que corresponde más con una relación de noviazgo que únicamente de amistad, como lo son las discusiones entre Kageyama y Hinata o la química y entendimiento entre Bokuto y Akashi, integrantes del equipo Fukurodani, los cuales se manifiestan como un dúo inseparable que se preocupan y conocen a la perfección teniendo escenas como las de Bokuto triste o frustrado siendo reconfortado por Akashi, el cual les da indicaciones al equipo de qué hacer o decirle para sacarlo de esos momentos. Otro momento cargado de emotividad y que muestra los fuertes lazos creados entre los hombres de la suerte es el de Oikawa llorando junto con sus compañeros de equipo mientras les agradece por los tres años de actividad juntos, ya que muchos incluido él, se gradúan tras la derrota con el Karasuno que los dejó fuera del torneo nacional. Este rasgo de acentuación en los vínculos masculinos será íntimamente relevante a la hora de comprender las lecturas que los fans hacen con respecto a estas interacciones.

Es importante, entonces, mencionar que, en relación con la reproducción de la masculinidad, si bien *Súper Campeones* tiene elementos presentes más claros en este aspecto, también, y al igual que en la esfera de género, tiene contracciones que dan pie a una serie de lecturas más diversas. Como se mencionó, el personaje de Steve tiene accionares coincidentes con las intenciones de la institución deportiva, profesando ideales hegemonícamente masculinos. Sin embargo, nos encontramos con otros personajes que entran en disidencia con el de Steve como lo son el mismo Oliver o Andy, mediocampista del colegio Alemán (Musashi FC), que poseen aspectos que escapan al rol masculino que el fútbol busca exponer, siendo personajes que se los ha visto llorando en pantalla por amigos, partidos perdidos e incluso preocupados por sus respectivas parejas. Su forma de jugar, además, es mucho menos violenta que la que presenta Steve, es más, es por eso

mismo que este último los cataloga como “niñas” y, aun así, no cambian nunca su forma de ser.

Sumado a esto, se puede observar que las relaciones entre los jugadores, que son más elaboradas y desarrolladas que las que estos tienen con sus intereses amorosos, tienden a ser sumamente sentimentales. Si bien nombramos que, durante toda la serie, hay una única escena donde el equipo llora en conjunto para luego ser reprendidos al respecto, es sumamente relevante que esta situación, aun así, tiene lugar dentro de la serie, mostrando una cara que las instituciones deportivas buscarían censurar. Pero además de eso, se presentan escenas en donde el equipo se sacrifica, no solo para que algún miembro pueda cumplir su sueño como es el caso de Oliver de ganar para poder ir a Brasil en donde los jugadores continuamente se apoyan entre sí y buscan mejorar con la intención explícita de hacerlo principalmente por el capitán del equipo, sino que también tienen momento de pura emotividad como la despedida de Tom, compañero temporal de Oliver dentro del Niuppi con el cuál formaron una relación muy íntima como también un duo imparable en lo deportivo, en donde se ve como todos sus compañeros firman una pelota y buscan encontrarlo para poder despedirlo aun cuando este estaba por irse sin decir una palabra, culminando con varios de ellos corriendo tras el micro y pateando el recuerdo en forma de pelota para que siempre lo tenga presente.

Centrándonos en lo que venimos desarrollando en relación a lo que sostiene Bastida al decir que “el animé da lugar a la configuración herética en términos de sexo-género”, y en las discusiones que se plantean dentro del feminismo donde en los textos solo hay reproducción de roles hegemónicos, nos pareció interesante citar los planteos de Ariana Budasoff (2020). La autora dialoga con diferentes posturas dentro del feminismo y en la misma masculinidad que son provocadas por Maradona. Una mirada crítica donde circulan los contenidos con sentidos dominantes pero también hay lugar para sentidos alternativos, como sucede en los animés. Las periodistas Nadia Fink, Lisbeth Montaña y Camila Parodi decidieron escribir una nota titulada ¿Por qué queremos tanto al Diego si somos feministas? para el portal Marcha. En primer lugar, las autoras señalan que el feminismo para ellas es “mucho más que una causa por la lucha de derechos específicos. (...) Es un modo de mirar, amar, disfrutar y habitar nuestras vidas. Y nuestras vidas no son más que permanentes contradicciones”.

Fink sostiene que su sentimiento por Maradona no le genera contradicción sí piensa que era un hijo sano del patriarcado, y que sus violencias responden a lo que se genera en torno al fútbol masculino profesional en conjunto con el uso del cuerpo de las

mujeres y el abuso de poder que causa ser un ídolo reconocido. En correspondencia con esto, toma en cuenta el día de su muerte en donde, con las calles colapsadas, se vio a muchos hombres llorando: allí también hay una contradicción dentro de ese patriarcado, dentro de ese machismo que representaba Maradona aparece una sensibilidad, y para el feminismo es una buena oportunidad el hecho de ver a esos hombres tristes, desolados, llorando por su ídolo.

Esta emotividad rebosante está presente también en *Haikyuu* y *Súper Campeones* pero, y siguiendo nuestro análisis, nos parece aún más destacable el hecho de que estos sentimientos estén presentes dentro del animé futbolístico ya que, como bien nombramos, es el que más coincidencias tiene con la norma impuesta y difundida por la institución deportiva, sin mencionar que, dentro de lo que refiere al deporte, el fútbol es el que se presenta como el formador de masculinidades predilecto. En *Súper Campeones*, por tanto, tenemos escenas de una marcada violencia viril como las protagonizadas por Steve en donde, por ejemplo, realiza jugadas con el fin claro de lesionar a algún jugador rival como fue el caso del partido contra el Niupi en el cuál envió un pelotazo intencionado hacia el arquero. Al mismo tiempo, estas imágenes se entrecruzan con momentos cargados de sentimentalismo y afectividad, como la búsqueda de Andy, jugador de colegio Alemán (Musashi FC) con problemas en el corazón, que desaparece tras perder el partido con el Niuppi. Allí, los jugadores rivales comienzan a buscarlo para finalmente encontrarlo en la cancha, en la cual se vislumbrará como los chicos lo acompañarán y apoyarán a lo largo de su operación y como, con fines simbólicos de soporte y consuelo, juegan un último partido todos juntos. Por supuesto, y como veníamos analizando, *Haikyuu* también cuenta con escenas similares que, a diferencia de *Súper Campeones*, ocurren de forma más frecuente: desde llorar por no poder participar en algún partido importante cuando el equipo está perdiendo, como es el caso de Hinata con su fiebre durante la final del torneo; hasta deprimirse por tener una pelea con un compañero de equipo como es el caso del enfrentamiento entre Hinata y Kageyama en el cual el primero se muestra desanimado al decirle a Yachi que pensó que había encontrado un compañero pero se encontró con la negativa de Kageyama de armar para él ya que no estaba mejorando como jugador. Esta pelea es luego resuelta dentro de la cancha por medio de felicitaciones y elogios entre ellos, profesados tímidamente.

“Porque no poder tener empatía con ese sentir popular me parece que es muy complejo para poder mirar políticamente el mundo. Ojalá se atreva la gente que critica desde ese lugar tan correcto a mirar el mundo con los ojos contradictorios de las mayorías

populares y de la gente común. Me parece que es una buena oportunidad, ojalá no la desaprovechemos por pararnos en un pedestal que no existe”, sostiene Fink y continúa: “El Diego y su fútbol siempre apuntaron hacia el sur. Desde su nacimiento estuvo marcado con esta estrella y siempre supo bien de dónde vino y hacia dónde quería apuntar: salió del barro y nunca olvidó su origen, la conciencia de clase la forjó en los lugares donde perfeccionó su arte con la pelota y con los más olvidados convirtió al fútbol en el escenario para hacer visible lo invisible”. Allí, aunque pareciera haber una contradicción con respecto al 10, Malvina Silba dijo que “no le genera contradicciones ser feminista y maradoniana” y apunta, al igual que Fink, a que “lo que hay que tratar de entender es que él también [Maradona] era producto de esta cultura machista en la que nos criamos la mayoría de quienes tenemos de 20 para arriba y que en todo caso hay que tratar de romper un poco eso. Y romper un poco eso significa también crear un feminismo que sea inclusivo, popular, diverso, que sea abierto al pueblo, que incluya a las mujeres que más padecen”.

1.3. Drama de una pasión: el animé, el deporte y el melodrama

Estas series, a su vez, se caracterizan por presentar similitudes con la activación de lo que en América Latina funciona como una matriz cultural melodramática. Cabe recordar que el melodrama es el molde más ajustado de ver y sentir que atraviesa gran parte de las producciones culturales en la región y nos permite observar el proceso de inversión de sentido de todo fenómeno masivo siendo que este está gestado desde los dispositivos de enunciación de lo popular, de fusión de memoria narrativa y gestual de las tradiciones populares, atravesado por un proceso de homogeneización y estilización (Martín-Barbero, 1983).

Si bien *Candy Candy* y *Heidi*, series que han sido transmitidas en el país y que son ampliamente conocidas y consumidas, son más claras en su relación con la estructura melodramática, ya que se tratan de series dirigidas a un público principalmente femenino, en donde se observa de forma simple el drama del reconocimiento que encarnan las protagonistas, similar a los que pueden observar en las telenovelas más exageradas y sentimentales. En ambas obras, el acento se pone en los rasgos más emotivos posibles, centradas en elementos románticos y familiares, desplegando una serie de enredos en donde los personajes sufren y padecen a lo largo de la historia pero en donde siempre se llega a un final feliz. *Súper Campeones* y *Haikyuu* no escapan tampoco a la utilización de

elementos clave como, en este caso, la presentación de la virtud, estructuras familiares, enfrentamientos morales, cuestiones de clase, el drama de reconocimiento.

Como explica María Victoria Bourdieu (2020), el melodrama clásico incluye en su despliegue una moraleja que se desprende en general de fidelidades primordiales, de saberes socialmente contruidos; en cambio el melodrama contemporáneo no siempre insertará estas premisas. Asimismo, en el melodrama clásico, “varias de sus piezas tienen características reaccionarias, como la aceptación del estado de las cosas, la estructura patriarcal del poder, el castigo del vicio, el triunfo de la virtud” (Salinas, 2014, 37) y, especialmente, la consolidación de los roles que la sociedad le otorga a cada persona conforme sus características de sexo, género, etnia y/o clase social, esquemas que podemos ver que se replican más en *Súper Campeones* debido a su escenificación no solo estereotipos de género como hemos visto, sino también de ideas preconcebidas sobre cómo son o deben ser las personas pertenecientes a una clase más pudiente —como lo es Benj, mostrándose primeramente como un engreído que lo puede tener todo— y las clases más pobres, como a la que pertenece Steve quien, si bien es violento, también es una persona muy familiar y trabajadora.

Para lograr esas identificaciones, el melodrama propone la construcción de unos y otros, ya que hombres y mujeres incorporamos, por nuestra pertenencia a una sociedad y comunidad organizada, diferentes propuestas identificatorias que realizan las producciones de ficción sobre personas en la vida real. Para poder realizar esta integración, se hace necesario la construcción de un(a) y otro(a) de quien diferenciarnos. En el caso del melodrama clásico asociamos estas premisas con el desglose de los personajes tanto en *Súper Campeones* como en *Haikyuu*, con quiénes son los líderes principales y cómo se diferencian de los demás dentro de la serie según sus características.

Oliver y Hinata Shoyo se muestran como los fuertes, buenos, capaces, perseverantes y en ellos se depositan los sueños de lograr llegar alto y esforzarse para conseguir lo que uno tanto anhela. Estos rasgos, no solo permiten que podamos o no identificarnos con ellos, sino también les asignan un rol a cumplir y funcionan como espejo de los papeles conformados en sociedad para este tipo de deportistas. Son, en términos amplios y siguiendo el lineamiento melodramático, los depositarios de la virtud.

“El melodrama clásico se conforma a partir de estereotipos que reúnen características relevantes de aquellos cuatro sentimientos a los que apela en su origen a través de la empatía o rechazo, personificados en el héroe y el traidor” (Bourdieu, 2020, 110). Estas figuras son las del traidor, quien deberá producir el “miedo”, es la

personificación del mal y se encargará de amenazar o enfrentar a la víctima que, por su parte, será la fuente de todo entendimiento y afecto por parte del público, el cual buscará que está siempre salga vencedora. Con el mandato impuesto, el héroe debe asumir el rol de justiciero o protector, mientras que el “bobo” representa la presencia de lo cómico, factor clave de la condición popular de la matriz. Este personaje aparece con el fin de ser un alivio, una forma de relajar las tensiones en los momentos difíciles de la historia, además de permitir unir a los personajes y mejorar los vínculos entre ellos, en especial aquellos referentes a la amistad con el héroe. La figura del héroe –Oliver– y la del traidor –Benji/Steve– está representada en *Súper Campeones* justamente mediante dichos personajes. En el caso de las figuras cómicas, asumimos que sus compañeros de equipo y hasta las mujeres que alientan cumplen en cierta forma ese rol de lo divertido en la serie: un ejemplo claro es el personaje de Bruce, que aparece para descontracturar aquellos momentos de mayor dramatismo.

Este último jugador, amigo íntimo de Oliver, se muestra como un sujeto que tiene poco talento deportivo pero que está lleno de pasión, siempre se lo muestra peleando con su madre ya que escapa a sus tareas para poder entrenar, o siendo objeto de burla de sus compañeros debido a errores icónicos dentro de la historia como su gol en contra durante el torneo de los colegios de primaria o la atajada que realizó recibiendo un pelotazo en la cara, a fin de impedir que los empaten.

En el caso de *Haikyuu*, aunque es más difícil de señalar de forma simple como ocurre con *Super Campeones*, también se presentan estas distinciones donde la figura del héroe es claramente Hinata y la del traidor o villano Kageyama, Oikawa y/o Ushijima en diferentes instancias, y se presentan diversos personajes que comparten el papel del “bobo”, como por ejemplo Tanaka, quien en la mayoría de sus interacciones busca reducir los momentos de tensión haciendo bromas que permiten también unir al equipo durante los situaciones difíciles. Sin embargo, nos gustaría aclarar que se bien hay una clara distinción entre los héroes de la historia –integrantes del Karasuno– y los “villanos” –integrantes de los equipos rivales–, estos últimos nunca se presentan como la maldad escenificada como lo hace el melodrama tradicional, sino que, como hemos visto, por medio de la exhibición de las historias individuales y las relaciones posteriores a los partidos, los personajes permiten ver no solo sus rasgos negativos sino apreciarlos por completo como figuras más tridimensionales que luego pueden emprender amistades e integrar grupos juntos. En *Haikyuu* esto puede verse en personajes como Tendo, estudiante de tercer año del Shiratorizawa y bloqueador dentro del equipo, es presentado

como un fuerte antagonista durante el enfrentamiento del Karasuno contra esta escuela debido a su destreza pero, principalmente, a sus burlas y altanería frente a sus rivales. A medida que avanzamos en la serie, por otra parte, podemos conocer el pasado de Tendo entendiendo que muchos de sus comportamientos se deben a que, durante su infancia, era blanco de burlas de sus compañeros e incluso no le permitían jugar vóley hasta que logró entrar al Shiratorizawa y conocer a Washijo, entrenador del equipo.

El ejemplo más claro dentro de *Súper Campeones*, es el de Steve Hyuga que, como se comentó anteriormente, se presenta como uno de los mayores antagonistas para Oliver, enfrentando su forma de jugar al fútbol con una más ruda y violenta. Sin embargo, a lo largo de la historia, se nos permite conocer aquellas circunstancias que han llegado a formar el carácter de Steve como lo son la muerte de su padre y la pobreza de su familia que lo llevan a una desesperación por consagrar su futuro deportivo a fin de ayudar a su familia y quitarles un peso de encima. Además, en *Súper Campeones* pasa un poco esto también ya que, como vimos, en el caso de Benji, este comienza como el principal antagonista, pero luego se convierte en un compañero querido para Oliver, con el cual incluso juegan juntos. Algo que sí es diferente a *Haikyuu* y que nos gustaría señalar, es que pareciera que la serie se vuelve sobre sí misma, y cuando los equipos se enfrentan nuevamente, esta amistad es prácticamente perdida por completo, cayendo nuevamente en los clichés y estereotipos de la matriz.

Por su parte, dentro de lo que es el melodrama, estas series se podrían identificar con el formato de las telenovelas siguiendo a Nora Mazzioti (1993) que “sostiene que la telenovela es un género intertextual en el que se mezclan la trama intrincada del melodrama, la fragmentación que genera suspenso del folletín, el estilo naturalista de la novela realista y la influencia del radioteatro” (161). Además, un rasgo sumamente importante es la apelación a la emoción propia del melodrama que, con este formato, permite la construcción imaginaria de deseos, aspiraciones e intereses de las audiencias, al mismo tiempo que los regula.

La emoción y el dramatismo están presentes a lo largo de estas series, de formas fácilmente identificables, no sólo por el uso del llanto como en ocurre en *Haikyuu*, sino por cómo se construyen las relaciones entre los personajes y el deporte, la demostración de sus sueños y pasiones, de la musicalización, de las historias de fondo de cada personaje que nos lleva a conocerlos mejor y entender sus accionares que son a fin a los valores que buscan transmitir y a través de los que viven su propia forma de jugar, como por ejemplo Hinata que, a pesar de perder o no ser tomado en cuenta para realizar prácticas en equipo

como ocurre en la cuarta temporada, nunca se da por vencido y sigue jugando con positivadas; o el caso de Steve en *Súper Campeones*, justificando su forma agresiva de jugar debido a la desesperación por conseguir una beca que le permita construir su carrera y a futuro mantener a su familia. Este amor despilfarrado con respecto al deporte dentro de la trama de estas series, genera en el espectador que se sienta identificado, motivado y que accione en torno a estos ideales, como veremos en mayor profundidad en el próximo capítulo.

“La manifestación desmesurada de las emociones se repite a lo largo de la historia y pueden identificarse a través de las expresiones con las que los actores componen y desarrollan sus personajes. Eric Bentley (1977) explica que sobresalen los gestos o rasgos que representan la moral de cada personaje, logrando que el espectador sienta la identificación o reconocimiento del rol de cada uno de ellos” (Borda, 2016, 4).

Dentro del melodrama podemos encontrar diferentes dimensiones, una de ellas es la retórica: su análisis es imprescindible para abarcar el acto de significación del discurso, implica abordar todos los mecanismos utilizados, a partir de una combinación de rasgos del orden figural. Esto es aquellas operaciones metafóricas, metonímicas, la construcción arquetípica de personajes, sus formas de decir, su vestimenta. En las series, estas herramientas las apreciamos en las maneras en que los personajes siempre están con ropa deportiva, que hacen al contexto del clima futbolero y del vóley. A su vez, son personajes que entran dentro de arquetipos fácilmente reconocibles, como el entusiasta y positivo –Hinata y Oliver–, el serio y calculador –Kageyama, Tsukishima, Benji–, el gracioso –Bruce y Tanaka–, el menos deportista –Arthur y Kenma–.

Respecto del clivaje clasista, cabe retomar los planteos de Libertad Borda (2016, 2): “Estas narrativas televisivas ponen en escena conflictos de clase. Se trata aquí de entrever cómo se conjugan las invariantes del género con un verosímil social que va corriendo sus límites”. Tales problemáticas se hacen presentes en *Súper Campeones* con la dinámica del pobre contra el rico, siendo Benji el adinerado y Oliver o Steve el humilde. Y si bien en *Haikyuu* este enfrentamiento no está presentado como tal, si se hace énfasis en el nivel económico de equipos rivales, como el Shiratorizawa, en contraste con el del equipo protagonista, es decir, el Karasuno. La diferencia con el melodrama clásico es que allí no importaba la oposición de pobre contra rico, sino de bueno contra malo. Esto demuestra que, tanto en *Haikyuu* como en *Súper Campeones* se hacen uso de diferentes elementos propios del melodrama más tradicional hasta el más posmoderno.

A su vez, es importante mencionar la existencia del drama de reconocimiento, esquema importante dentro del melodrama clásico. Los equipos, tanto de Oliver como de Hinata, son menospreciados y burlados al comienzo de las series; en el caso del Nankatsu/Niuppi (*Súper Campeones*) nunca se representó como con un buen arsenal, mientras que en el caso del Karasuno sí había tenido la fama de ser un buen equipo para pasar a perder su relevancia y éxito. Los jugadores de ambos se esfuerzan y luchan a lo largo de las tramas para pasar a construirse y ser reconocidos como los poseedores de la virtud, hecho que ocurre con personajes individuales también por medio de los juegos que ganan y las técnicas que adquieren. Oliver y Hinata son vistos, con sus diferencias y justa medida, como talentosos, y son percibidos como la llegada de grandes jugadores potenciales para ayudar a reconstruir la reputación de las escuelas, ya que ellos escenifican la virtud.

Los “villanos” de momento van turnándose: en *Súper Campeones*, se comienza con Benji siendo el principal rival de Oliver y el Niuppi, para pasar a conformar una amistad tras el reconocimiento de la virtud del protagonista. Lo mismo ocurre, en diferente medida, con Steve/Kojiro, que pasa a aceptar la habilidad de Oliver tanto como su derrota ante él. Con *Haikyuu* la rivalidad de Hinata y Kageyama que se presenta en el primer capítulo, permanece durante la serie pero se va transformando en un entendimiento y distinción de la virtud del otro, de la capacidad y potencialidad de cada uno. Lo mismo ocurre con los rivales de turno, creando su propia versión del ritual de vislumbramiento de la virtud por medio de la catarsis trágica, en este caso identificada como la derrota en la cancha. Es decir, cuando el protagonista sale triunfante de un partido, ocurre, como es en el caso de *Súper Campeones* que el rival reconoce el talento y destreza del jugador vencedor, como pasa con Benji y Steve cuando son derrotados por Oliver, al cual felicitan y denominan como un gran deportista y contrincante. Todo este proceso se da tras una serie de enfrentamientos dramatizados en la cancha.

Asimismo, se emplean flashbacks que nos hacen conocer las historias de los personajes, sus atributos, sus deseos y esperanzas como también su pasión y esfuerzo dentro del deporte, generando personajes más dinámicos, ricos y vislumbrando su propia esencia y posibilidad de haber sido los héroes en otro tipo de historias. Y en un plano más relegado, pero presente casi como mandamiento, aparece el romance dentro de la historia con el personaje de Patty/Sanae, principalmente, impuesta como la enamorada de Oliver en *Súper Campeones*. En este caso, los obstáculos propios del melodrama se presentarían por medio del propio deporte, que termina uniendo pero a veces separando a estos actores:

Oliver se concentra mucho en el fútbol sin mirar lo que tiene alrededor, y Patty siempre se presenta como alguien que lo sigue a todas partes pero que tiene poco reconocimiento por parte de Oliver, al menos hasta la llegada del final feliz. En el lado de *Haikyuu*, el romance es casi inexistente, pero tiene presencia y es recordado en el final del manga con el casamiento de Tanaka y Kiyoko.

María Victoria Bourdieu nos habla de cómo “todos los discursos y/o textos construyen un verosímil de género, como construcción cultural histórica que habilita a quien lo disfrute a definir la pertenencia de género: drama, comedia, tragedia” (2020, 118). La verosimilitud de género da lugar a motivos recurrentes, que son reconocidos y aceptados: motivos que son reconocibles dentro de un texto y sirven para generar comprensión en la audiencia en relación a revelar el género al que pertenecen y las temáticas que se exponen. Esta dimensión temática está a fin de permitir unir el tema y el texto creado, aportando los cimientos para poder distinguir el tema en sí. “Pero los textos también contienen otras señales que habilitan a otra verosimilitud, que tiene relación con los social: aquella correspondencia que nos invita a creer que una historia tiene rasgos que la relacionan con una posibilidad de existencia de sus personajes, escenarios, acontecimientos, circunstancias que (a juicio de las audiencias) son factibles en la ‘vida real’” (119). Esto es, la adecuación del texto en análisis al verosímil social.

Esta última característica que mencionamos la encontramos en diversas situaciones y temáticas tratadas dentro de ambas series, por ejemplo cuando se presentan cuestiones como el bullying, la pérdida de algún familiar, el abandono de algún padre, la situación de pobreza familiar y trabajo infantil. Esos momentos son representados como vividos con dramatismo, tensión, angustia, tanto propios del género ficcional como de jugadores “verdaderos”, transmitiendo estas emociones a los espectadores, que las toman y las sienten como reales. Un ejemplo de esto sería la historia de Andy Johnson de *Súper Campeones*, criado por su padre y abandonado por su madre, la cual forma otra familia. También, en *Haikyuu*, se presenta con Yamaguchi, quien muestra haber sido víctima de bullying durante su infancia, proceso mediante el cual conoce a su mejor amigo Tsukishima. Estos temas forman parte de la realidad de los consumidores de estos contenidos, al mismo tiempo que integran una agencia de situaciones sociales relevantes en la coyuntura actual con el fin de educar, identificar y captar audiencias.

Por último, nos parece relevante hacer hincapié en un concepto que, no solo concebimos como conectado con la matriz melodramática, sino que también da cuenta del efecto que las series generan en el proceso de recepción, el cual abordaremos en el

capítulo siguiente. Se trata de la noción de realismo emocional, propuesta por Ien Ang (1989) en su análisis sobre los fans de la serie televisiva Dallas para dar respuesta a por qué ciertos fans de la telenovela la describen como “realista”, advirtiendo que hay dos tipos de lecturas: una denotativa y otra connotativa. La denotativa sería a un nivel literal, lineal del texto, como lo es el reconocimiento por parte de los consumidores de la falta de realismo en las jugadas llevadas a cabo en *Súper Campeones*, dando a entender su carácter imposible. Sin embargo, también hay otro tipo de lectura, la connotativa en la asociación con ciertos elementos del texto en donde, por medio de esta mirada, se profesan sentimientos de realismo con el texto.

“Del flujo heterogéneo de signos con los que los espectadores se enfrentan cuando miran la serie de televisión, captan solo ciertas cosas; solo encuentran ciertos elementos de todo el texto relevantes, llamativos, placenteros. En otras palabras, un texto nunca se lee en su totalidad; durante la lectura siempre se está produciendo un proceso de selección” (Ang, 1989, 42. Traducción propia). Los fans, seleccionan elementos del texto base que les permiten concebirlo como realista. Estos aspectos extraídos por los fans a fin de justificar el realismo de la serie son aquellos que, ante sus ojos, ven como posibles de ocurrir en sus propias vidas, pero, aún más importante, el proceso que llevan a cabo los fans es el de tomar, en su lectura connotativa, el simbolismo que discurre en las situaciones y vivencias mostradas por las series. Es decir, a los problemas y circunstancias que viven los personajes, se les atribuye características meramente emocionales.

Aquello que los fans reconocen como real dentro de las series, no es, en sí, lo que ofrece conocimiento sobre el mundo sino, más bien, aquellos elementos que generan una experiencia subjetiva del mundo, que les permite conectar con el mismo a un nivel emocional. Un ejemplo de esto sería en *Haikyuu* cuando Daichi se lesiona y se tiene que ir del partido contra el Aoba Josai. Son acciones que ocurren dentro de un deporte, en este caso, el vóley, pero, además son escenificadas de tal forma que nos lo creemos como real y nos sentimos identificados debido al carácter emotivo y dramático que las enmarcan. Otro aspecto podría tener que ver con lo que es la vida de cada personaje en particular, por ejemplo, Steve queriendo ser el mejor jugador de fútbol para ganar una beca y dinero suficiente para mantener a su familia que está en una mala condición, hecho que ocurre con jugadores reales que luego llegan a ser profesionales y que sensibilizan a la audiencia, generando empatía con los personajes.

Como bien establece Ien: “El realismo de Dallas, por lo tanto, no se produce sino la construcción de la realidad psicológica, y no está relacionado con su ajuste (ilusorio) a

una realidad (social) perceptible externamente” (Ang, 1989, 47. Traducción propia). Los personajes, con los cuales los fans se identifican, son vistos como propios de la vida real ya que generan un efecto subjetivo de emotividad en donde permiten que los espectadores se relacionen y empaticen con ellos y, por lo tanto, lo categoricen como realista.

1.4. A modo de cierre

En conclusión, en este primer capítulo nos basamos en analizar las representaciones alrededor del género y del deporte puestas en circulación tanto en *Súper Campeones* como en *Haikyuu*. Para ello, describimos en profundidad cada uno de los animés, realizando una pequeña introducción a sus tramas para pasar a realizar ocuparnos de sus rasgos que entendemos como más relevantes. Concebimos que ambas series destacan en tres apartados: el deportivo, el melodramático y el de cuestiones de género. Así nos decidimos a mostrar el vínculo que presentan con los deportes que escenifican – el vóley y el fútbol–, y cómo puede trazarse un paralelismo con su carácter identitario, basándonos en la presentación de rasgos propios de las hinchadas y del trabajo en equipo.

También dimos cuenta de la relación de estas historias con la figura de la mujer dentro de ellas, ya que, aunque son narraciones centradas en deportes dentro de la categoría masculina, ambas presentan personajes femeninos que son abordados de formas muy diferentes. Mostramos la conexión que estas figuras tienen con el rol hegemónicamente establecido en las sociedades y con la figura de la mujer normal-dominada, reconociendo un avance en el desarrollo femenino dentro de *Haikyuu* y una configuración más tradicional por parte de *Súper Campeones* aunque, también reconocimos la presencia de negociaciones que entran en conflicto con el ideal propulsado socialmente para la mujer, vislumbrando elementos de empoderamiento como de marginalización. A su vez, dimos cuenta del papel de la masculinidad y su íntima relación con la actividad deportiva, que supone una herramienta para la generación y fijación de lo que socialmente se promulga como masculino.

En último lugar, buscamos establecer el vínculo de las series con la matriz cultural melodramática, ya que, en ambos casos, se distinguen elementos propios de esta estructura como lo son la presentación de la virtud, el drama del reconocimiento, los personajes arquetípicos y la existencia de conflictos de clase. A su vez, dimos cuenta de cómo estos animés también responden a un verosímil social y se adecúan a las temáticas más relevantes, socialmente hablando, aquellas que permiten generar tanto una enseñanza como un efecto identitario en los consumidores, como se profundizará a continuación.

CAPÍTULO 2

La mirada fan: el imaginario colectivo y su relación con la industria cultural

2.1. ¿Fans con perspectiva de género?

En esta segunda parte profundizaremos en los tres ejes que entendemos como fundamentales en el análisis de la significación que atraviesa tanto a *Súper Campeones* como a *Haikyuu*: deporte, género, melodrama. Para ello, sumaremos la mirada que los fanáticos tienen sobre los dos animés, basándonos en quince entrevistas realizadas a distintos seguidores de diferentes géneros y edades y en observaciones de las interacciones que los fans de ambas series mantienen en diversos grupos de Facebook.

Con respecto al rol de género dentro de la serie, podemos observar publicaciones e interacciones en las que los fans debaten y expresan sus opiniones sobre cómo esta dimensión es representada en las mencionadas animaciones.



Imágenes 5 y 6. La imagen 5 se trata de un posteo en Twitter que da lugar a la importancia de Yachi dentro de *Haikyuu*. Su papel no pasa desapercibido, como también se señala en la imagen 6. Es un personaje que enriquece la historia y que tiene un papel importante en la serie.

El usuario @kiyoomigorero da cuenta de una de las dimensiones analizadas en el capítulo anterior: el papel de la mujer dentro de *Haikyuu* no queda reducido a algo meramente decorativo, sino que se presenta rodeado por una historia, un desarrollo y una personalidad que no se limita a estar emparejada con los protagonistas de la serie. La recepción de estas imágenes parece coincidir con el texto de origen y hasta los fans se encargan de nutrirlas de mayor valor. La identidad social de la mujer normal-dominada que describe Robles Bastida (2011) no se hace partícipe en el imaginario de los fans, que distinguen del texto un personaje femenino fuerte, desarrollado y con carácter. Así, dentro del fandom estudiado, la dominación masculina otaku se encuentra en descenso frente a discursos de revalorización a los personajes femeninos como Yachi.

La sexualización de los personajes 2D es mencionada incluso por los propios fanáticos cuando revalorizan el trabajo de Furudate para con el diseño de los personajes femeninos en el manga. Sin embargo, esto no escapa a las críticas hacia la propia narrativa de la serie, porque si bien se celebra y reconoce el trabajo sobre la representación de las mujeres en esta animación comparada con animés similares y del mismo género como lo son, por ejemplo, *The Prince of Tennis* y *Diamond no Ace* en donde sus principales personajes femeninos tienen como única característica e intervención el enamorarse y ser fans del protagonista; o *Free!* donde las mujeres que se presentan y son relevantes terminan siendo familiares de los deportistas y solo se encuentran allí a fin de apoyarlos; también los mismos fans discuten y señalan momentos en donde la serie pareciera contradecirse o no cumplir con sus expectativas.

Esto ocurre, por ejemplo, con el personaje de Kiyoko que, como se marcó anteriormente, es una figura relevante dentro de la trama, la cual presenta una historia propia, con metas y deseos que escapan a lo establecido hegemonícamente hablando. El problema ocurre cuando, como señala @weissclau en respuesta a @gintoswan, Kiyoko es presentada como la mujer perfecta con la que todo personaje masculino quiere estar. Este aspecto es visiblemente cierto durante la serie: tanto es así que podría decirse que Kigoyo presenta rasgos propios de estos personajes utilizados como proyección de deseos por parte del otaku masculino. Pero, por otra parte, creemos que es necesario destacar que, si bien los mismos fans reconocen esta falla e incluso la recalcan como parte de una estructura típica en animés de este estilo, también es importante mostrar que no se ajusta del todo a la noción de mujer normal-dominada, ya que no cumple ni con todas las expectativas masculinas ni tampoco está limitada a ser un objeto sexual y romántico carente de historia. @Kiyoomigorero justamente habla sobre esta cuestión al decir que no

se trata de reducir al personaje solamente a su aspecto físico, sino que tuvo y tiene otras cualidades a lo largo de la historia.



Imágenes 7, 8, 9 y 10. Capturas de la red social Twitter en donde puede vislumbrarse a los fans de *Haikyuu* la satisfacción de encontrar personajes femeninos como Kiyoko y Yachi e, incluso como se observa en la imagen 1, reclamando que este tipo de narrativas deberían ser más admiradas y no pasadas por alto por otros fans. A su vez, la imagen 9 muestra las críticas que, aun así, reciben estos personajes cuando los fans se percatan de las grietas dominantes.

Por su parte, en el caso de *Súper Campeones*, son pocos los fanáticos que se cuestionan el papel que tienen los personajes femeninos dentro de la serie. Es más, pareciera verse que muchos de los consumidores aprecian la existencia de mujeres que se desviven por él/los protagonistas y cuyo accionar se limita a acompañar y alentar únicamente a los mismos, sin tener una historia propia por fuera de su relación con el género masculino. Este tipo de personajes, si son más adecuados a lo que Robles Bastida (2011) reconoce como la mujer normal-dominada dentro del mundo del animé y los otakus masculinos, en donde se percibe una hipersexualización de la imagen de la mujer-objeto en conjugación con su mera existencia como un producto de placer visual. “Era fútbol masculino, y la mujer claramente tenía un rol de soporte, apoyo. Pero aun así, las compañías femeninas tienen cierta centralidad en el lado de las emociones”, dice Martín, 42 años, fan de *Capitán Tsubasa*.

Estas mujeres 2D son entendidas y queridas en la recepción por ser similar a aquellas presentes en el subgénero de “novia mágica”, en donde se narra una relación romántica pero no sexual entre una figura masculina poco viril y una mujer hermosa y de actitud tradicional. “El subgénero de animé de las “novias mágicas” supone un espacio óptimo de proyección para los otakus masculinos. Constituye una completa puesta de cabeza del poder de la mirada masculina. El mundo al que da paso nada tiene que ver con el de la vida cotidiana. En su interior, los seguidores de la animación japonesa pueden experimentar el amor de una mujer normal-dominada a la que poco parece importarles el reducido capital simbólico que poseen o la mirada dominante de los poderosos” (Robles Bastida, 2011, 5). Esta proyección masculina por parte de los fans, puede verse en comentarios presentes dentro de los grupos de interacción pero, como bien señala Bastida, esta atracción está sustentada en el hecho de que estos personajes femeninos poseen también cualidades que, aun dentro de la norma, escapan de la misma como bien señalamos en el primer capítulo. Las mujeres como Patty se presentan como tradicionales pero también, como personajes bastante poderosos que se encuentran incluso a la par de los protagonistas.

Tanto en el género de las llamadas novias mágicas como dentro de *Súper Campeones*, los fans, mayoritariamente hombres, se insertan en los cuerpos de los jugadores que son recipientes del amor de estos personajes 2D en el sentido de que celebran a sus enamoradas por buscar ellos mismos ese tipo de vínculos en su vida cotidiana. Es por esto que puede verse, también, que lo que más parece gustarles a los seguidores heréticos de la serie es el apoyo incondicional de las mujeres para con los

chicos, que son presentados siempre como personas buenas que muchas veces están allí para protegerlos, como bien menciona un miembro del grupo de fans al mencionar la preocupación de las chicas por las lesiones de nuestro protagonista.

Dentro de este interés que los fans establecen con las mujeres ficcionales, liberando a las féminas de carne y hueso de la mirada masculina, podemos reconocer que en el apartado de la recepción los seguidores del animé consumen y aceptan a los personajes femeninos presentados durante la historia, no solo por sus características coincidentes con la mujer tradicional y dominada, sino por una búsqueda personal, por una representación de sus propios deseos donde pueden conectarse con su lado más sentimental y tierno a través de la presentación de mujeres enamoradas y compañeras sentimentales de un hombre común y bueno como ellos mismos, que se muestran, por tanto, como las mujeres soñadas en términos afectivos principalmente. El receptor, por tanto, acepta este tipo de mujeres 2D, no solo por su rol tradicional sino que, además, pueden apreciarse ciertas grietas dentro de esta simpatía por parte del fandom masculino en donde se reitera que su gusto está sustentado en el deseo de poder conseguir una pareja similar a la de los protagonistas en términos afectivos, de apoyo constante a sus sueños, que los incentiven y ayuden a cumplir sus metas o mejorar como personas.

También creemos que existe una relación entre las contradicciones que Bastida termina planteando en su texto y lo que plantea Sue Wise (2006): la autora sostiene que fueron los hombres los que proclamaron a Elvis como su dios de la masculinidad, fueron los hombres los que se sintieron traicionados cuando las chicas dejaron de gritar, fueron ellos los que atribuyeron a este héroe fálico significancia cultural mundial. Se desconoce lo que pensaban y siguen pensando las mujeres sencillamente porque nadie se interesó en preguntar o siquiera pensar que esa opinión era de valor. Esta versión de Elvis está tan generalizada y aceptada que es difícil cuestionar sin conocimiento de primera mano acerca de lo que “realmente” pasó. Prácticamente, es la única versión difundida que existe. Pero aquí encontramos otra contradicción interesante de analizar en cuanto al discurso de una fanática de Elvis que justamente va más allá de la reproducción de masculinidad y sexualidad. “Debo de haber tenido once o doce años cuando Elvis se transformó en una preocupación y hobby de tiempo completo. Para ese entonces ya estaba yo en condiciones de buscar todas las cosas Elvis. Ahorraba dinero para comprar sus discos, ver sus películas, comprar las revistas de fans y pegar posters en las paredes de mi dormitorio. (...) Elvis adoptó la forma de un hobby solitario, una cosa privada entre “él” y yo. Si pasaba largas horas sola en mi dormitorio (compartido) pegando fotos en mi

álbum, estaba bien porque estaba dedicada a mi “hobby””. Allí encontramos ese otro sentido, ese ritual que encontró en su relación con Elvis, ese “ritual” construido por ella, donde claramente lejos está de sexualizarlo, sino todo lo contrario. Sus significados hacia y para con él son otros muy distintos al “Dios de la masculinidad” que representa para la mayoría y por ello mismo tampoco es una contradicción ser feminista y fanática de Elvis al mismo tiempo. Obviamente que tuvo dudas y sentimientos encontrados, se preguntaba cómo podía gustarle alguien que era la representación del machismo, la parte central del plan patriarcal, ya que “Elvis” consistía en un fenómeno social y una imagen personal que denigraba a las mujeres elevando al héroe macho a alturas sin precedentes. Con su muerte, recordó aquellos sentimientos que había intentado olvidar y se dio cuenta que, mientras escuchaba los discos y exploraba los recortes y fotos, esos recuerdos nada tenían que ver con el sexo, ni siquiera con el romance. Los sobrecogedores sentimientos y recuerdos eran de calidez y afecto por un amigo querido. Eso era lo que provocaba su ídolo en ella.

Tenemos el Elvis como dios masculino y el Elvis como osito de peluche. Allí es donde Wise apunta su crítica al feminismo al decir que “las feministas han adoptado la versión de Elvis del dios de la masculinidad porque simplemente no ha habido otra disponible para todos aquellos que no pasaron por la clase de experiencias por las que yo pasé. Sin embargo, me parece paradójico que las feministas, yo incluida, hayan aceptado estas ideas machistas acerca de la música rock sin molestarse en preguntar cómo vivieron este fenómeno las mujeres”. En el caso de los animés analizados aquí, tanto en *Súper Campeones* como en *Haikyuu*, el llamado feminismo ortodoxo vería solamente la reproducción de la dominación, del hombre hegemónico y de la mujer que ve al deportista como su héroe, varonil, único, fuerte. Pero si nos replanteamos esto al leer a Wise daremos cuenta que los personajes de ambos animés se pueden embestir de otro tipo de significados, al igual que la mujer, que no estaría representada por ser una persona sumisa o dominada, sino que en varios pasajes de la serie toma la riendas de la trama o tiene actitudes que lejos están de la reproducción hegemónica. Una de nuestras entrevistadas, Marisa (38 años) sostuvo que “se empezó a cuestionar un poco el rol femenino dentro de la serie más tarde, pero en los momentos que la miraba no me sucedía” y continuó: “A veces nos preguntamos porque esto se dio así y era justamente por esto, porque no nos cuestionábamos absolutamente nada”.



Imágenes 11, 12, 13 y 14. Conversaciones en grupos de fans de *Súper Campeones* en Facebook donde se aprecia el acento que los seguidores de la misma colocan en la admiración, apoyo y acompañamiento de los personajes femeninos de la serie, mostrando su vínculo de aceptación con la mujer normal dominada pero también dando cuenta de su deseo de una relación dulce y de confianza en la vida real.

Otro factor a destacar referido a la dimensión de géneros y sexualidades, y que retomaremos en nuestro último capítulo, es la recepción acerca de la sexualidad de los personajes tanto masculinos como femeninos. Esto se observa en redes sociales diversas, como en grupos de Facebook y en Twitter, donde se realizan posteos que dan lugar a debates, principalmente dentro del fandom de *Haikyuu*. A diferencia de *Súper Campeones*, los fans de *Haikyuu* siguen y hasta militan “ships”, es decir, las relaciones emocionales y, generalmente románticas, entre dos o más personajes, tanto de una obra de ficción como de personas reales. Lo característico aquí no es el acto del shipping, ya que él mismo ocurre de forma indiscriminada prácticamente en toda obra ficcional, debido a que, por medio de los intercambios presentes entre diversos personajes, se genera el material suficiente para que el espectador fantasee y viva el amor a través de la pantalla, o se sienta identificado con una posible pareja dentro de la ficción, que, como bien dice

Fabían Tapia sobre el shippeo este “viene determinada por la fascinación que tenemos por fabular, por idealizar a determinadas parejas o, incluso, los finales de las ficciones que estamos visionando porque al final somos expertos en crear nuestras propias películas en nuestra mente” (Vialás *et al.*, 2019); sino que lo más destacable es que estas parejas difundidas y conformadas dentro de los fandoms son mayoritariamente LGBTQI+, entrando en la categoría del yuri y/o el yaoi, términos en japonés empleados para describir las relaciones románticas entre mujeres en el caso del yuri, y de hombres con hombres cuando se habla de yaoi, constituyendo, este tipo de ships, parte de estos géneros relegados a las historias románticas no heterosexuales. Esto compone una parte fundamental en nuestra investigación sobre el acto de recepción y su relación sobre la importancia y valorización de este animé por sobre otros del mismo género.

Es importante recordar que, tratándose de animés de deporte, el público preferencial al que se apunta es uno masculino y heterosexual, de acuerdo con los cánones demográficos de la industria de la animación japonesa. De ahí que, como habíamos hablado en un comienzo y como ocurre con *Súper Campeones* en particular y en general, se presenten personajes femeninos para ofrecerse como accesorios románticos de los personajes principales, cuya principal motivación dentro de la trama es la de seguir y apoyar de esta forma a los jugadores. José Ignacio Barbero (2003, 357-358) aclara que:

la actividad física educativa, recreativa y deportiva se convierte [...] en un dispositivo a través del cual se enseñan y modelan las naturales y complementarias identidades masculina y femenina, y sus correspondientes modelos corporales: el varón es (ha de ser) fuerte, vigoroso, activo, etc., y su sexualidad no es sino una extensión y afirmación de dichas cualidades... La mujer es (ha de ser) armonía, gracia, virtud, etc.[...]Ni que decir tiene que, en este marco, la homosexualidad se niega, se rechaza, se desprecia: es antinatural, es una enfermedad, es un pecado.

En *Súper Campeones*, como describimos en el capítulo anterior, las mujeres quedan mayormente relegadas a un rol pasivo y de admiración, y los hombres tienen un papel primordial, cargado de violencia, fuerza y destreza. El fandom reconoce esto, lo apoya y lo toma como la norma dentro de este ámbito deportivo. Lo percibe como una buena representación, y encuentra que el único tipo de relación relevante es la que tiene el hombre con el fútbol y con la mujer en segundo lugar. En este caso, podemos ver cómo la estructura de género muestra aspectos de la masculinidad en torno de lo que respecta a las relaciones de poder:

El eje principal del poder en el sistema del género europeo/americano contemporáneo es la subordinación general de las mujeres y la dominación de los hombres. Esta estructura general existe a pesar de muchas reversiones locales (las mujeres jefas de hogar, las profesoras mujeres con estudiantes varones). Persiste a pesar de las resistencias de diversa índole que ahora articula el feminismo y que representan continuas dificultades para el poder patriarcal (Connel, 2003, 8).

La mujer obedece al rol preestablecido para ella –por ejemplo, en el caso de la serie, el de ser una novia, porrista, asistente o madre–, y el hombre obedece al mandato que la institución deportiva ayuda a reproducir, tanto en la parte textual de la serie como en su recepción y aceptación. Como afirma Branz (2016, 161), “la identidad masculina, en nuestras sociedades, se emparenta con el hecho de poseer, tomar, penetrar, dominar y afirmarse (si es necesario, por la fuerza); mientras que la identidad femenina ha de asociarse a las características de docilidad, pasividad, sumisión y a la búsqueda de ser poseída”. Los personajes de *Súper Campeones*, que reproducen estos estereotipos de género, son tomados de forma natural por los fans, sin entender esto como conflicto, sino como una realidad aceptada o, en todo caso, como una deseada por gran parte del público debido a esta proyección anteriormente nombrada de los fans, mayoritariamente masculinos, que buscan reproducir este tipo de vínculos amorosos en la vida real al intentar construir una relación en donde sean queridos y apoyados como lo son los protagonistas de la serie. Es por ello que observamos que las relaciones amorosas son generalmente en recepción, no otras que las heteronormativas, en donde los shippeos no escapan a lo que se intenta distribuir de forma canónica y, además, los actos violentos son usualmente aceptados o ridiculizados, dejando a la mujer en un rol reproductivo y de apoyo, más allá de que este gusto en particular tenga su parte de contradicción con el papel hegemónicamente establecido tanto para hombres como mujeres en el sentido de que los primeros apoyan estas representaciones en gran medida por una cuestión sentimental de deseo romántico en sus vidas cotidianas.

En las entrevistas realizadas a mujeres, que a su vez destacamos que no son mayoría dentro del fandom, la mujer fanática es rechazada por estar realizando una representación simulada, una actuación que sería una respuesta a la interpelación de la moda. “La realidad es que no participo dentro del fandom así que nunca tuve problemas. Pero si he visto que no hay muchas mujeres en los grupos en los que yo estoy, y a las que comentan les suelen tirar onda porque lo ven como algo raro, creo yo. También pasa que te hacen muchas preguntas, como para probar si sos fan en serio”, nos relata Marisa, fan

de *Súper Campeones*, de 38 años. Lo cierto es que puede verse que, dentro del fandom de *Súper Campeones*, si bien hay fanáticas mujeres, no suelen ser mayoría ni mucho menos verse en interacción permanente dentro de los grupos. De hecho, sucede mucho esto que comenta Marisa de que, o son llevadas a realizar un cuestionario que defina su conocimiento y fanatismo con la serie o son sexualizadas ya que no suelen ser personas habituales dentro de la comunidad.

Privadas de la pasión por el fútbol, y no demasiado interesadas en cambiar las reglas, a las mujeres les restaría acompañar a los hombres y gozar del espectáculo, tomar distancia y analizarlo o padecerlo. Y aunque las mujeres puedan participar y hasta disfrutar del fútbol, difícilmente alcanzarían los estadios emocionales que sí invisten las prácticas de los varones: el amor, la pasión, el alma, la “camiseta”. Los hinchas aceptan la presencia de la mujer, pero consideran que ellas nunca podrán sentir la pasión por el fútbol “como los hombres”. Este lugar al que se relega a la mujer en recepción es coincidente con aquel que analizamos en cuanto al lugar que ocupan las figuras femeninas dentro de la serie, mostrando que, en general, hay una especie de confirmación y aceptación de ese rol cómo se puede observar en las imágenes 11,12 y 13 en donde se aprecia cómo los fans celebran y buscan la existencia de mujeres relegadas a festejar sus logros y/o a existir meramente como esposa y madre sin criticar ni importandoles si estas parejas tienen una conexión genuina y sustentada por un desarrollo durante la historia . Siguiendo a Alabarces (2014, 111), “la patria no puede narrarse en femenino y las mujeres no pueden ser los héroes de un relato de patria”.



Imágenes 15, 16, 17. Posteos en Facebook donde se observan a fanáticos dando cuenta de la delegación realizada sobre las mujeres para cumplir el rol de madres y esposas, dando cuenta del aspecto dominante que, aún con sus negociaciones señaladas, permanece dentro de la recepción

Por su parte, el fandom de *Haikyuu* viene a dar vuelta el rol del marco regulador que tiene el deporte para la construcción de género, o lo ignora para proyectar sus propias identidades y/o deseos. Esto puede suceder por diversos factores, como que las cualidades asociadas a la normalidad masculina, como describen Vidiella *et al*, (2010), no son todas expuestas como tal a lo largo de la serie porque, si bien se reconoce que los hombres en *Haikyuu* se asocian a aspectos como la valentía, el honor y la fortaleza también rompen con el tabú del control del dolor físico y, más que nada, no se ocultan los sentimientos ni emociones ligados a una sexualidad fuera de lo establecido como la norma. Los capítulos no solo están cargados de emotividad, en su mayoría, sino que se destacan, y es sumamente estimado por los fans, aquellas escenas cargadas de llanto y dramatismo que les permiten sentir una cierta cercanía con los personajes. En su investigación sobre la homofobia en el deporte, los mencionados autores retoman cinco funciones que contribuyen a la perpetuación de los roles de género, que pueden ser aplicadas al análisis de los sentidos que se ponen a circular tanto en la producción como en la recepción de las animaciones estudiadas.

A. Define y fija las concepciones tradicionales de masculinidad

Como comentamos anteriormente, *Súper Campeones*, cuyo deporte ficcionalizado es el fútbol, tiene, en su gran mayoría, una relación muy afianzada con lo que refiere a la masculinidad hegemónica, con su íntima conexión con la violencia y la represión emocional, es captada y aprobada como una representación realista del deporte en sí por los fanáticos. La lectura que hacen los fans con respecto a la masculinidad, suele ser coincidente con aquella que muestra la serie y que encaja con los patrones que el deporte busca institucionalizar, por lo que no hay mucho cuestionamiento al respecto de esto sino que se lo toma como un espejo de la realidad, incluso pasando por alto aquellas contradicciones mencionadas en el Capítulo 1. ¿Podría decirse, en términos de lo analizado por la serie y lo recepcionado por los fans, que *Haikyuu* entra dentro de esta norma? Es bastante claro que, a diferencia de otros spokons, o incluso de la proyección de un partido real, *Haikyuu* no se destaca por exhibir violencia, peleas u otros rasgos tradicionalmente presentes dentro de lo construido como hombría. Se proyectan más las

historias individuales, las jugadas, el esfuerzo y la emoción, tanto en hombres como mujeres. Este carácter permite que los fans lo vean y sientan como un contenido más integrador que los lleva a realizar lecturas diversas y disidentes con el concepto de masculinidad instalado socialmente.

B. Proporciona un contexto para la intimidad y el vínculo de hombría aceptable y seguro

En cuanto a esta función, se podría decir que, presente o no, los fans de *Haikyuu* se encargan de darle la vuelta, en donde la intimidad mostrada durante la historia, es utilizada y re apropiada para construir nuevas narrativas por fuera de lo establecido por la heteronorma. Los vínculos entre los deportistas son aceptados, valorados y apropiados por los fanáticos dentro de sus propias lecturas. Por su parte, los fans de *Super Campeones*, si bien no disienten de las reglas establecidas para con el género masculino, aceptando estas construcciones, centrándose en cómo el fútbol permite un vínculo masculino y “normal” dentro de la sociedad; también puede admirarse una suerte de discrepancia con el mensaje puramente heterosexual y masculino, dando pie tanto a lecturas más ricas en términos de vínculos entre hombres como de la completa ruptura con el canon de la serie para producir una visión más moderna en base al sentimentalismo propiciado por la propia historia.

C. Establece un estatus entre otros hombres

Esta parte, si bien está presente en *Haikyuu* en cuanto a la lucha por mejorar de cada uno de los personajes y la valorización de los mismos por instituciones y narradores, no impide la existencia de compañerismo, amistad y reconocimiento entre los jugadores. El aspecto competitivo, si bien es nombrado y tomado en cuenta por los mismo fans, también es apropiado para generar historias de superación a través de los vínculos que los personajes tienen consigo mismo de forma menos violenta que lo estipulado y esperado. Dentro del fandom, aunque se habla y se discute sobre los jugadores favoritos, las interacciones más bien hacen referencia a equipos y relaciones predilectas entre los personajes, gracias al énfasis que, como advierten los propios fans, se hace sobre las historias individuales y el desarrollo de los vínculos particulares. Dentro del fandom de *Súper Campeones*, en cambio, se hace mucho hincapié en el aspecto de poder y rangos de cada personaje, en donde se generan debates y discusiones para dictaminar quien es el mejor jugador dentro de cada posición. El rasgo de la amistad y el trabajo en equipo, si bien es nombrado y rememorado suele ser casi obviado en favor de buscar al mejor

deportista al cual admirar o, en todo caso, al mejor dúo de jugadores dentro de la cancha. Esto es en parte propiciado por la misma serie y la franquicia en general que, si bien reitera de forma verbal la importancia del compañerismo y presenta momentos emotivos de apoyo en equipo, muchas veces la olvida al segundo que se les da mayor lugar a las jugadas de un único jugador estrella por equipo.



Imágenes 18, 19, 20 y 21. Capturas de grupos de Facebook donde se aprecia el interés por debatir qué jugador es el más poderoso dentro de su campo de experiencia, recalcando el énfasis que hacen los fans sobre el atleta individual y no tanto sobre los equipos y relaciones en particular.

D. Perpetúa el privilegio masculino y las percepciones de inferioridad femenina

Según se mostró con la representación de personajes femeninos como Yachi y Kiyoko, esto no ocurre durante la lectura que hacen los fans. Todo lo contrario, aun tratándose de un animé sobre un deporte visto desde la sección masculina, se hace hincapié en el talento, capacidad y poder que tienen las mujeres, tanto dentro del deporte como fuera del mismo. Por su parte, *Súper Campeones*, con su representación de la mujer más tradicional, es aceptada por parte de la recepción de los fans, que ponen en alta estima a los personajes femeninos debido a su carácter dócil y soñado para con los hombres.

E. Refuerza la heterosexualidad

Como se mencionó con anterioridad, *Súper Campeones* produce generalmente, tanto desde el texto base como desde la lectura fan, la construcción de parejas heterosexuales sin ninguna otra necesidad que reforzar su masculinidad. En última instancia, puede apreciarse que este tipo de relaciones son pasadas por alto por los fans, que no tienen una actividad fuertemente concentrada en reproducir por medio de productos fans o dentro de sus interacciones en particular parejas canónicamente y heterosexualmente propulsadas por la trama, ya que se concentran en el desplegar atlético, pasando por alto las relaciones románticas y concentrándose en la destreza, fuerza y hombría de los personajes. Esto no ocurre nunca en *Haikyuu*, porque aunque hay peleas como las de Kageyama y Hinata, estas nunca pasan a mayores ni se atacan de forma tan machista, sino que son discutas presentadas por la serie para hacer avanzar su relación y reforzarla. De hecho, los mismos fans toman estas disputas como signos de un enfrentamiento de “pareja” que está recién empezando a dar sus primeros pasos.

Este accionar incluso puede asemejarse al realizado por las mujeres al consumir novelas rosas como describe Janice Radway (2006, 142): “la investigación etnográfica ha puesto en evidencia que Dat y sus lectoras viven la lectura como un acto combativo y compensatorio. Es combativo en el sentido de que les permite rechazar el papel social determinado para ellas en la institución del matrimonio”. Los fanáticos reinterpretan lo mostrado por la serie, combaten con el significado más sencillo, más simple y directo, con aquello que el animé denota para connotar un sentido único que les facilita salir de lo estipulado socialmente en ciertos ámbitos e instituciones como lo es la esfera deportiva y su íntima relación con la heterosexualidad. En su relectura, rechazan el papel de constructor de masculinidades heteronormativas en un animé cuyo target objetivo es aquel del hombre tradicional, amante del deporte, lejos de la homosexualidad.



Imagen 22. Post de Twitter que evidencia un usuario de la red y fanático de *Haikyuu* analizando minuciosamente un momento dentro de la relación entre los personajes de Hinata y Kageyama, reconstruyendo y reinterpretando en base a sus propios valores al fin de producir una evidencia que sustente la idea de ver a estos dos chicos como pareja.

Otra idea que nos parece clave destacar es la propuesta por Robles Bastida cuando estudia lo que denomina sexualidad 2D: establece que, particularmente la inserción de las mujeres en la comunidad otaku, presenta “la oportunidad de emancipación respecto al panóptico viril-dominante, aquello que Bourdieu llama ‘la experiencia universal del cuerpo-para-otro’, incesantemente expuesta a la objetividad operada por la mirada y el discurso de los otros” (Robles Bastida, 2011, 12). Así nace una nueva forma de imaginación sexual capaz de empoderarse y retirarse de la posición impuesta por los hombres. Es en este sentido que el autor concibe al yaoi como una herramienta para “destruir el panóptico viril-dominante” en donde estas relaciones homoeróticas resignifican la sexualidad y la mirada que las mismas tienen sobre el mundo, chocando y confrontando con la normativa del hombre viril y dominante y haciendo desaparecer, a su vez, a la mujer normal-dominada.

Las multitudes de ships que se presentan dentro de *Haikyuu*, y que tienen su expresión en el arte producido por los fans, del cual hablaremos en detalle en el siguiente capítulo, hacen uso del cuerpo masculino para el propio placer, generalmente femenino, como una crítica a la objetivación vivida por estas mismas mujeres. En *Haikyuu*, no solo se hace uso del yaoi dentro del arte distribuido y generado de forma amateur, sino que también se presentan relaciones yuri o de chicas con chicas. Es, a nuestro entender, un objeto propio de la posmodernidad otaku que inserta sus deseos e identidades en estos

personajes y en géneros donde este tipo de relaciones no son vistas y aceptadas. Es una forma de activismo y reivindicación para disfrutar de aquellos placeres permitidos sólo a las masculinidades heterosexuales, como también para generar un proceso identificatorio con esos cuerpos masculinos feminizados y/o con aquellos personajes con sexualidades disidentes a lo socialmente normalizado y difundido mediáticamente como tal. Podemos observar la presencia de este tipo de ships en los grupos y posts de Facebook y Twitter, en donde se desarrollan intercambios de opiniones, arte y juegos.



Imágenes 23, 24, 25 y 26. Posteos en Twitter (imágenes 23 y 24) tanto como en Facebook (imágenes 25 y 26) que dan cuenta de los discursos LGBT+ en torno a *Haikyuu*, en conjunto con la distribución de productos fans como fanarts y edits que sustentan estos ships.

Esta forma de shippeo que, en términos de Bastida, apuesta a la desaparición absoluta del cuerpo de la mujer normal-dominada reemplazado por el cuerpo masculino, convertido en objeto e instrumento de placer para la mirada femenina, si bien no es frecuente su aparición dentro del fandom de *Súper Campeones* como bien identificamos anteriormente, podemos igualmente afirmar que este tipo de parejas también existen, aunque en menor medida, dentro de las lecturas de las fanáticas principalmente femeninas. Esta propuesta no puede vislumbrarse de forma recurrente dentro de las redes sociales o grupos dedicados a la serie, sin embargo, puede apreciarse su reproducción a través de producciones fans como los fanfics (véase la imagen 22, en donde puede observarse este tipo de textos dentro de Fanfiction.net, página dedicada a la difusión de estas creaciones de fans) o en la existencia de foros que, en su momento, existían con el fin de hacer circular este tipo de obras.

Si bien esta cuestión la veremos en mayor profundidad en el siguiente capítulo, es importante destacar que, por tanto, la lectura de los fanáticos no termina reduciendo únicamente a la norma establecida y propagada por el texto base, sino que existen grietas y discrepancias en donde pueden apreciarse los métodos empleados por fans femeninas por emanciparse de la mirada masculina y disfrutar de ciertos placeres dominantes reservados generalmente para los hombres sustentadas a basa de pequeñas aberturas producidas por la serie como las nombradas en el Capítulo 1, en donde podemos ser testigos de relaciones más profundas y sentimentales entre hombres que tienen momentos de puramente emotivos como lo son las despedidas de algún miembro del equipo o el sostenerse cuando uno de ellos se encuentra lastimado o deprimido tal cual ocurre con Oliver tras la partida de Roberto, su gran mentor y entrenador que había prometido llevarlo a Brasil para cumplir su sueño. Las fans toman estas situaciones cuasi escondidas y las amplían dentro de un mundo donde se les permite desprenderse de la mirada masculina de sus cuerpos, subvirtiendo la misma al enfocarla en estos personajes masculinos, haciendo desaparecer a la mujer normal-dominada dentro de espacios de expresión propios fuera de la mirada de individuos adheridos a la doxa dominante.



Imagen 27. Figura que muestra la presencia de fanfics dentro de la plataforma Fanfiction.net en donde pueden verse que este tipo de obras fans enfocadas en relaciones homoeróticas no presentes de forma canónica dentro de la historia, también se encuentran dentro del fandom de *Súper Campeones*.

Por último, y continuando con lo propuesto por Radway, “la oposición surte efecto cuando la representación es ‘counter-valuation’. A lo que él se refiere con counter-valuation es a un proceso de inversión por el cual las limitaciones socioeconómicas originales y las devaluaciones de un grupo subordinado son primero dirigidos por la representación folclórica, y después transformadas en algo de valor para el grupo. Si el proceso tiene éxito, sostiene Liman, la representación funciona por suplantación. De hecho simultáneamente reconoce y satisface las necesidades del grupo subordinado” (2006, 143). Los y las lectores de la serie, hacen uso de aquellos cuerpos presentados en pantalla, de sus historias, personalidades y espacios para invertir los sentidos institucionalmente propuestos o deseados al suplantarse estas representaciones por otras de valor para el grupo, como lo son las identidades sexuales y de género, deshaciéndose de los límites impuestos por el deporte a la existencia de masculinidades y feminidades no heterosexuales y estableciendo estas nuevas lecturas como las válidas y canónicas.

2.2. Jugadores innatos, deportistas en desarrollo

En cuanto a lo que refiere a la relación con el deporte en sí, dentro de lo que corresponde a las respuestas comprendidas en las entrevistas realizadas, Alzu (@alzubkt en Twitter), 22 años, dice:

“Lo que más me atrajo del animé de *Haikyuu*, más que nada, fue por el tema de que cuando comenzaba *Haikyuu* yo estaba haciendo vóley, entonces me había llamado mucho la atención que haya un animé de vóley. Y nada, con el paso del tiempo fue cómo el animé y el manga demostraban las situaciones, las circunstancias de cada uno, como uno

en realidad se siente, un jugador, los entrenadores todo; cómo ellos se sienten en realidad. Vi eso en el animé bastante detallado, y lo vi de una manera muy bien desarrollada, ya que en animés de deporte no se muestra como tal, y eso me llamó muchísimo la atención [...] Y después obviamente sí; las personalidades de los jugadores, cómo se asimila a la realidad, cómo se comportan, cómo hay ese duelo por cada uno para mejorar [...] Desde 2015 hasta 2018 hice vóley, jugaba de lateral. Después no jugué más por temas de cursada y después en 2018-2019 comencé un emprendimiento donde hago bordados a mano. La mayoría de las cosas que hice fueron de *Haikyuu*. Yo trabajo a pedido y tengo pedidos de *Haikyuu* como de otros animés, pero al inicio comencé haciendo de *Haikyuu*”.

Esta contestación se presenta en otros entrevistados como es el caso de Dylan (@haikyuuarg en Instagram), 26 años, que sostiene:

“He jugado vóley, he llegado a jugar en primera; 8 años jugué en vóley. Ahora juego de vez en cuando, pero nada profesional, pero si lo he hecho y mucho [...] Ya hice varios deportes desde chiquito: hice fútbol, tenis, hockey, artes marciales, handball y después vóley. Justo se dio que cuando arranqué a jugar vóley, empecé a jugar y al mismo tiempo un amigo me dijo mirá este animé que está piola y es de vóley. Empezamos a ver *Haikyuu* por el vóley en sí, no empecé a jugar vóley por *Haikyuu*, ¿se entiende? Igual sí, es obvio que cuando lo vi me motivó mil veces más a jugar todavía”.

Federico, 30 años, y fan de *Súper Campeones*, también participa de este fenómeno: “Hice fútbol toda la vida, incluso ahora estoy jugando en un equipo afiliado a la liga de Chascomús (Pre - Federal B)”. Cristian, de 28 años, también fanático de la serie, nos comenta: “Me gustó mucho que existiera un animé de fútbol. Al menos en ese momento, en los 90, era el único que había. Estaba bueno porque podía ver lo mismo que jugaba con mis amigos, pero en versión animada, jajaja. La serie en sí tenía muchas cosas imposibles y fantasiosas, pero creo que eso era lo que más me terminaba de atrapar, porque podía ver un partido como lo imaginaba cuando lo jugaba”. Martín, otro seguidor

de *Súper Campeones* de 42 años, asegura: “Lo que más me gusta es la caracterización de los personajes, la tenacidad que demuestran, la cantidad de mensajes nobles que tiene la serie. Además, las reminiscencias claras a otros jugadores (como Maradona). Los supertiros, las técnicas especiales, las atajadas. El fútbol es una característica cultural, de nuestra identidad. Porque lo practicamos y es muy fácil identificarse. Y además, somos una potencia, y eso evoca la grandeza de poder hacer algo en lo que somos buenos”. Martín también afirma que “el fútbol le sacó la cosa ‘freak’ al animé, y lo hizo masivo: todos podían consumir el animé porque tenía al fútbol de por medio. Era abordable para muchos. Diferente de otros animés, como por ejemplo Robotech, Dragon Ball. Le da una instancia de realismo, y de poder reproducir lo que hacen los personajes en la serie, en la canchita de cada uno, en el barrio. Eso era una gloria”.

Por otro lado, Gerardo también valoriza y remarca al deporte cómo máxima atracción de la serie: “Lo que más me atrajo del animé es la temática, es de fútbol, algo del momento en que conocí *Súper Campeones* era que era el único dibujito animado de fútbol que se pasaba en ese momento cuando era chico, había otros pero este era sinónimo de fútbol, no hay otra cuestión”. Valeria nos contó que “la primera vez que vi *Súper Campeones* fue en 1993: lo que me gustó fue el personaje de Wakabayashi (Benji) porque era arquero. Luego ya en la versión del 2003, me gustó la animación más fluida y la historia de vida de los personajes, y también que se trataba de fútbol que es un deporte que sí me gusta”. Entre todos los entrevistados encontramos un punto en común: el amor y la pasión por el fútbol.



Imagen 28. Posteo realizado por un fan dentro del fandom de Súper Campeones en Facebook en el cual puede observarse que estos consumidores son también jugadores de fútbol, que admiran y participan de este deporte en su vida diaria.

A partir de estas declaraciones, podemos dar cuenta de que una buena parte de los consumidores de la serie son jugadores deportivos o seguidores de este tipo de espectáculos, de forma previa a comenzar a ver el animé. Siguiendo a Bundio, “la tendencia a considerar al fútbol como un ritual comunitario, drama social o arena pública privilegia el estudio de los procesos de formación de identidades socioculturales” (2018, 196). Podemos sostener que, en relación con estos deportes y series, *Haikyuu* y *Súper Campeones* entran dentro del proceso de formación de esa identidad deportiva y social, constituyéndose como un accesorio más para escenificar representaciones de lo que ellos son y cómo se diferencian de los “otros”.

Como dice Alabarces, “el deporte invade todos los reductos de la cotidianeidad, transformándose en uno de los principales productores de identidades, constituyendo el mayor ritual secular de masas, produciendo la mayor facturación de la industria cultural” (1998, 1). Observamos que productos como *Haikyuu* y *Súper Campeones* conforman su propia base de fanáticos, muchísimos de ellos consumidores de estas series por su pasión y compromiso deportivo. El deporte absorbe e influencia los consumos de las personas, cómo también conforman grupos y socializan en relación a esta esfera, cómo se da con la generación de grupos de fans que se dedican a seguir tanto la serie como, muchas veces, la televisación del deporte real. Se producen relaciones específicas y fuertes que definirán a la propia persona y sus acciones, que pueden verse en los consumos, en sus vestimentas, en sus interacciones, como lo son el crear su propio equipo para jugar el deporte admirado. Alzu, fanática del animé de vóley, nos agrega:

“Cuando conocí el animé más que nada, porque cuando lo conocí jugaba vóley entonces lo relacionaba todo con lo que yo hacía. Entonces yo veía algo y era como ‘Ah, cómo pasa ahí’, o si vos veías que hacías tal táctica yo decía ‘mmm, podría hacerlo’. Algo que saco mucho el animé es como es muy fiel al deporte en sí. Hay muchos animés de deporte que exageran muchas cosas que capaz vos lo relacionas con la vida real y no tiene nada que ver con el deporte, o ciertas reglas o ya le agregan su toque fantasioso, entonces con *Haikyuu* me llama la atención de que es muy fiel, entonces uno lo puede relacionar mucho desde el lado deportivo. El otro punto es en el presente, porque no juego más, me influyó a mí en que, yo la gente con la que me relaciono ahora es toda gente que me conocí gracias al animé. A la mayoría de la gente

con la que me relaciono le gusta muchísimo ese animé y capaz fueron parte del fandom, ya que en estos momentos como ya terminó el manga, se habla mucho como que no está activo. Pero te podría rescatar esos dos puntos de vista, en un pasado con el deporte que lo hacía todo el tiempo, y en el presente con la gente con la que me relaciono”.

Por su parte, Cristian nos dice al respecto de *Súper Campeones*: “Me ayudó mucho a relacionarme con otras personas. En su momento hice muchas amistades gracias a *Súper Campeones*, y muchos amigos que tengo hoy en día son fanáticos de la serie también. También me incentivo a querer jugar más, y aprender más del deporte en sí mismo”

Los testimonios de Alzu y Cristian nos permiten comprender lo que Albarces señala como el carácter cultural del deporte, en su capacidad de conjugar sentidos e invadir la vida social de las personas para la formación de representaciones de lo que uno es y de lo que es el otro.

La conformación de grupos y relaciones en torno de *Haikyuu* y *Súper Campeones* expone su carácter deportivo como instrumento formador de personas. Las series ofrecen así un paralelismo con el deporte real, de carne y hueso, que moviliza hinchadas y conforma públicos con identidades fuertes y hasta inquebrantables, donde lo emotivo y afectivo está más estrechamente vinculado al deporte que la racionalidad. Véase como en el mismo grupo de *Haikyuu* en Facebook se hace una comparación con las vivencias propias de un hincha deportivo tan característico y fuerte en Argentina como lo son las personas futboleras.



Imágenes 29 y 30. Posteos dentro del fandom de *Haikyuu* en donde sus seguidores evidencian la emotividad y el paralelismo motivador con el deporte real que les produce esta serie.

Los fans de la serie conforman hinchadas y favoritismos por los diferentes grupos presentados en ella, así como ocurre también en la realidad donde se construyen identidades a partir de un grupo, de una camiseta, a la que se le atribuyen valores propios que nuclea una visión del mundo y generan una imagen idealizada del equipo. De hecho, con *Súper Campeones*, lo que ocurre es que el “aguante” que escenifican las hinchadas en “la vida real”, continua dentro de la serie por su representación de equipos verídicos. En palabras de Bundio, “el aliento es una performance cultural de índole agonística que escenifica una imagen idealizada del propio grupo, a la par que elabora una imagen interiorizada del otro” (2018, 201).

El aliento se percibe no solo en la ficcionalización de los equipos deportivos reales, sino, y aún más importante, en la confirmación o negación de esta imagen por los hinchas que se convierten en espectadores y analistas de la serie. Como bien dice Gerardo, de 35 años y fanático de la serie:

“Puntualmente yo me enganché más con la segunda versión que es del 97, *Súper Campeones J*, porque se salía de la cosa típica del spoken de partidos entre colegios, campeonatos de secundarias. Veías algo que tenía que ver con la experiencia palpable de consumir fútbol [...] en ese momento yo tenía 12 años, estaba en esa edad en donde la cual ya se es

púber y se sigue prestando más atención al fútbol: es como, bueno, te enganchaba más por el lado internacional, con equipos más reconocibles como el San Pablo, el Inter o el campeonato mundial juvenil. Obviamente esperando que aparezca Argentina, que aparece en la versión original. Es como que viene más del lado de lo relacionado con el fútbol en la vida real, más que el fútbol dentro del animé”.

De aquí que podría afirmarse que los fans de la serie se sienten atraídos en gran parte por la exhibición fantástica de sus grupos preferidos, por una continuación y espectacularización de esa realidad que consumen a diario en las canchas o en las televisiones deportivas.



Imágenes 31 y 32. Capturas de grupos de Facebook donde los fans de *Súper Campeones* dan cuenta del atractivo que les genera tanto ver como imaginar a los jugadores de la ficción en los equipos de los cuales son hinchas en la vida real.

A su vez, el proceso de identificación propio de la actividad deportiva se entremezcla con el proceso de identificación que dispara el animé al poner en escena representaciones de clubes reales, captando la mirada de los fanáticos que buscan reconstruirse como sujetos por medio del apoyo o rechazo a estas construcciones animadas. En este sentido, Gerardo agrega:

“Lo que más me gusta de la serie es el tratamiento del fútbol, por más que es medio fantástico, a lo largo del desarrollo del manga sobre todo, no es que se vuelve más real, sino más verosímil. Los partidos suelen

ser menos fantasiosos, hay más estilo de juegos, nuevos personajes, referencias al mundo real. No es que es el colegio A contra el colegio B, sino que ya tenés, por ejemplo, que aparece River. Yo soy hincha de River, y que aparezca River Plate, el Monumental, un jugador que sea del club, o que aparezca Saviola, o inclusive Neymar, Maradona... No sé, a mí me interesa más por ese lado, lo que hagan los japoneses me tiene sin cuidado, porque es como bastante monótona la historia. Es la típica historia shonen donde el protagonista crece por esfuerzo propio y por hacerse amigo del rival. A mí me interesan otro tipo de conflictos”.



Imágenes 33 y 34. Posteos en Twitter de fanáticos de *Haikyuu* en donde realizan un simulacro de hinchada que alienta a su grupo predilecto, similar a las que podrían observarse sobre equipos de carne y hueso.

En *Haikyuu*, como también en *Súper Campeones*, las hinchadas 2D tienen similitudes con la performance cultural del aliento, propia de los fanáticos en las canchas, en donde “se desenvuelve mediante un duelo verbal y una práctica corporal que buscan poner en escena una imagen idealizada del propio grupo” (Bundio, 2018, 197). Esto se da por medio de memes o incluso votaciones dentro del fandom en donde se discute la legitimidad del aliento cuando los resultados no son los esperados. En *Súper Campeones* se da el caso de que este tipo de disputas supone una continuidad con la llevada a cabo en las canchas, ya que el aliento demostrado no se profesa únicamente a los equipos o jugadores ficticios, sino también, y más precisamente, a la ficcionalización de clubes de fútbol reales. A partir de esto, se ven interacciones en donde los consumidores se enfrentan, al igual que cualquier hinchada, defendiendo la imagen que tienen acerca de

sus jugadores y clubes estimados, relacionándolos al mismo tiempo con los personajes de la serie, con aquellos que más habilidades y campeonatos ganados poseen. Esta idealización del propio grupo se presenta en forma de proyección a través de los personajes protagónicos.



Imágenes 35, 36, 37 y 38. Debates evidenciados en Facebook en el cuál, fans de *Súper Campeones* expresan y se enfrentan con otras idealizaciones que tienen acerca de los jugadores ficticiales favoritos, sobre los cuales proyectan la imagen de aquellos atletas pertenecientes al reino de la vida real que consumen y admiran.

Si bien no existe el momento de injuria y burla, como tal, durante el partido, sí se establecen estereotipos acerca de quienes hinchaban por determinado equipo de la serie. Véanse, por ejemplo, las respuestas ante los resultados de las votaciones llevadas a cabo en Twitter, como también la comparación que se hace con las disputas entre hinchas de clubs deportivos conocidos como Boca y River, llevando a cabo enfrentamientos, bromas y paralelismos con la realidad de las hinchadas.



Imágenes 39, 40, 41 y 42. Respuestas y post en Twitter de usuarios seguidores de *Haikyuu* que dan cuenta de la performance del hincha sostenida e inserta sobre la serie ficcional 2D, copiando el accionar de apoyo que reciben los clubes reales.

“El aliento establece en el espacio del estadio una relación social de antagonismo entre dos hinchadas rivales, que se disputan las representaciones acerca de sí mismas y de los otros” (Bundio, 2018, 199). Este aliento se exhibe en las redes por medio de disputas, de memes como se mencionó anteriormente y puede verse en las capturas de pantalla presentadas, pero también en el uso de mercancías propias del equipo con el cual uno se identifica, utilizando camisetas como ocurre en los estadios, pero aquí usadas en el espacio virtual y en juntadas presenciales de fanáticos de la serie.

Además, como sucede también con las estrellas deportivas como lo son Messi o Maradona, los fanáticos exponen su idealización vistiéndose igual que sus personajes favoritos de la serie, utilizando el uniforme y número de camiseta de su jugador predilecto. Esto último lo retomaremos, igualmente, en el próximo capítulo, ya que conforma parte de las prácticas fans de producción que analizaremos en profundidad.



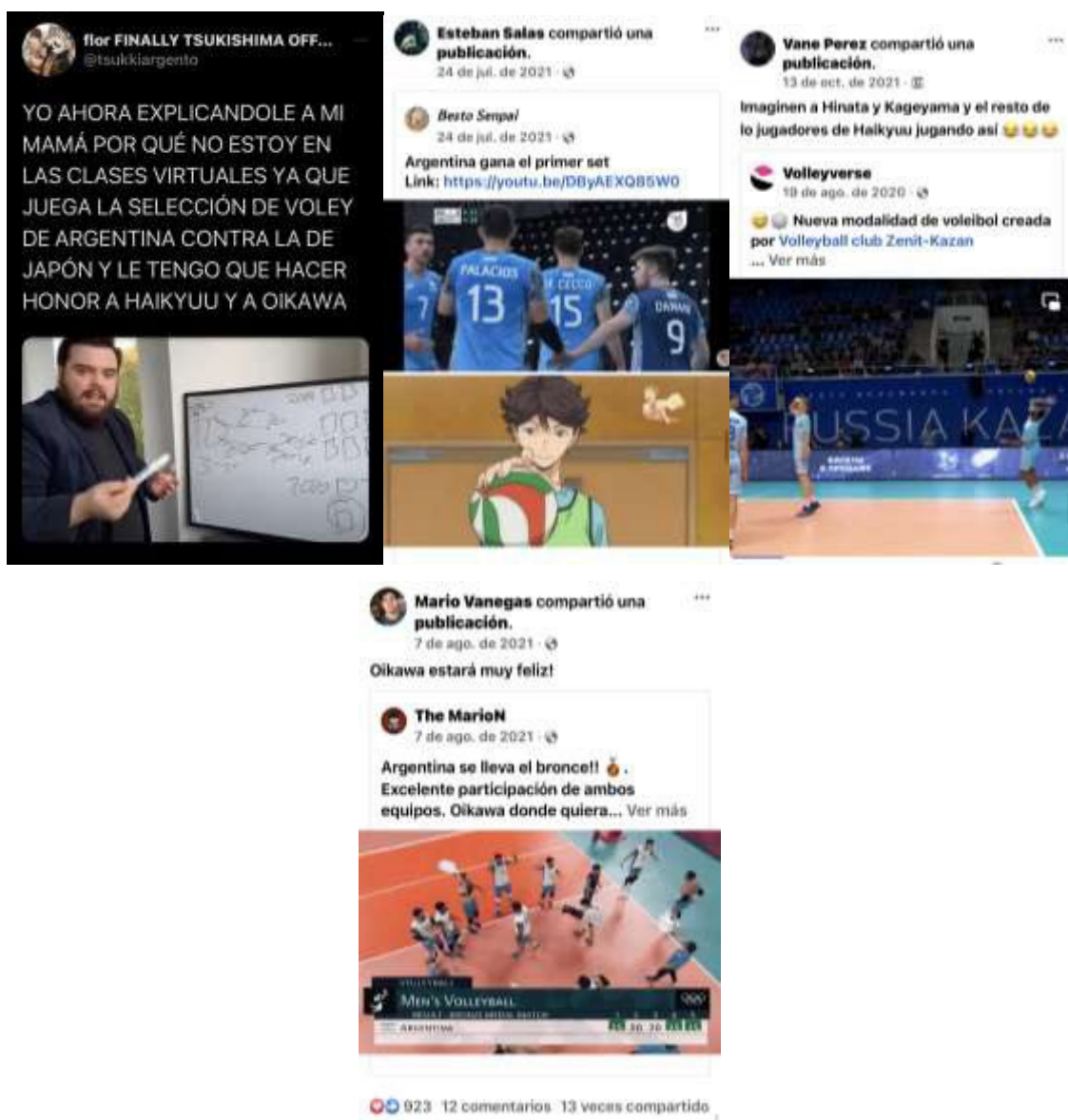
Imágenes 43, 44, 45, 46 y 47. Posteos en Twitter (imágenes 43, 44 y 45) que dan cuenta del aliento y las burlas realizadas para con los hinchas de equipos rivales de *Haikyuu*. Las imágenes 46 y 47, por su parte, dan cuenta de este proceso de admiración idéntico al que se tiene sobre jugadores reales al ser expresado por medio de la compra y utilización de la camiseta del equipo y personaje sobre el que se coloca el aliento.

Pero algo importante a destacar en el caso de *Haikyuu* es cómo la recepción de la serie lleva a que una buena cantidad de personas reproduzcan esta cultura del aguante en partidos de la selección Argentina, por ejemplo. Esto se evidencio en la participación del seleccionado en los juegos olímpicos del 2021 en donde ganó la medalla de bronce.

Puede observarse, en publicaciones hechas en los grupos de Facebook y en Twitter, el seguimiento al evento deportivo llevado a cabo en Japón acompañado de fanarts y memes celebrando la victoria del seleccionado nacional. En palabras de Alabarces (1998, 6):

trabajando con nociones que los estudios culturales han instalado fructíferamente –ritual, puesta en escena, simulacro–, el deporte puede ser leído, en su multidimensionalidad, como uno de los escenarios privilegiados para atisbar las representaciones que una sociedad hace de sí para sí misma, para interpretar –en el sentido denso que propone Geertz– el complejo cúmulo de negociaciones de estatus y jerarquías que el universo deportivo espectaculariza, para comprender las razones que otorgan fuerza simbólica a su repertorio identificadorio, para buscar –de manera sesgada, oblicua, utópica– las formas en que ese mismo escenario permite no sólo la puesta en escena de lo que se es; también la simulación de lo que se quiere ser / hacer”.

Los fans de *Haikyuu* transfieren esta pasión y emotividad por el deporte ficcionalizado a su espectacularización, haciéndose partícipes de estos enfrentamientos internacionales por la adquisición de un cierto estatus que condecóre a la nación y forme parte de la identidad de lo que uno es como argentino, al mismo tiempo que hacen paralelismos con la serie en general. No es que este hecho no ocurra en sí con las lecturas de *Súper Campeones*, sino que, lo que pasa, es que, generalmente, quienes comienzan a ver la serie lo hacen porque ya conocen y consumen el deporte en la vida real, no solo jugándolo, sino también siendo hinchas consagrados de algún equipo local y siguiendo las televisaciones del fútbol internacional.



Imágenes 48, 49, 50 y 51. Posteos tanto de Twitter como Facebook en donde se observa que el consumo de este tipo de series también lleva a convertir a los seguidores a convertirse en espectadores de estos deportes en la vida real, como lo son el seguimiento a la selección nacional en conjunto con la relación que los fans insertan de los personajes ficticios sobre estos equipos.

Es importante no obviar la influencia generada por el animé para comenzar a entrenar y evadirse del tiempo meramente productivo, pudiendo verse cómo una serie de fans han empezado a jugar el deporte y cómo también muchos de ellos han empezado a ver transmisiones o frecuentar las canchas para poder apreciar el deporte aplicando aquellos mensajes, ideas y reglas que profesa el animé. “La participación en el estadio supone una forma de intervención fuerte, que imaginariamente decide la suerte del juego (Portelli). Así, la colocación respecto del espectáculo masmediatizado resulta original, ya que evade toda posibilidad de pasividad y transforma, incluso, las narrativas puestas en

juego” (Alabarces, 1998, 9-10). Esta simulación de lo que se quiere ser/hacer se hace presente, justamente, en la existencia de estos fanáticos que comienzan a practicar el deporte inspirados y motivados por el animé en cuestión, en donde tratan de intervenir en ese mundo ficcional y ser partícipe del mismo. Se intenta emular al personaje idealizado por medio de la práctica deportiva, como intentando también adquirir no solamente sus habilidades, sino también su personalidad y encanto que los seducen. Este es el caso de Matías, de 16 años, que al preguntarle si está interesado en el vóley nos responde lo siguiente: “Si, me inscribí al club de voleibol de mi escuela por pura motivación gracias a *Haikyuu*; aunque aún no me han mandado a jugar pero la intención está”. O, este es el ejemplo de Valeria (@pandixartt en Twitter), de 21 años:

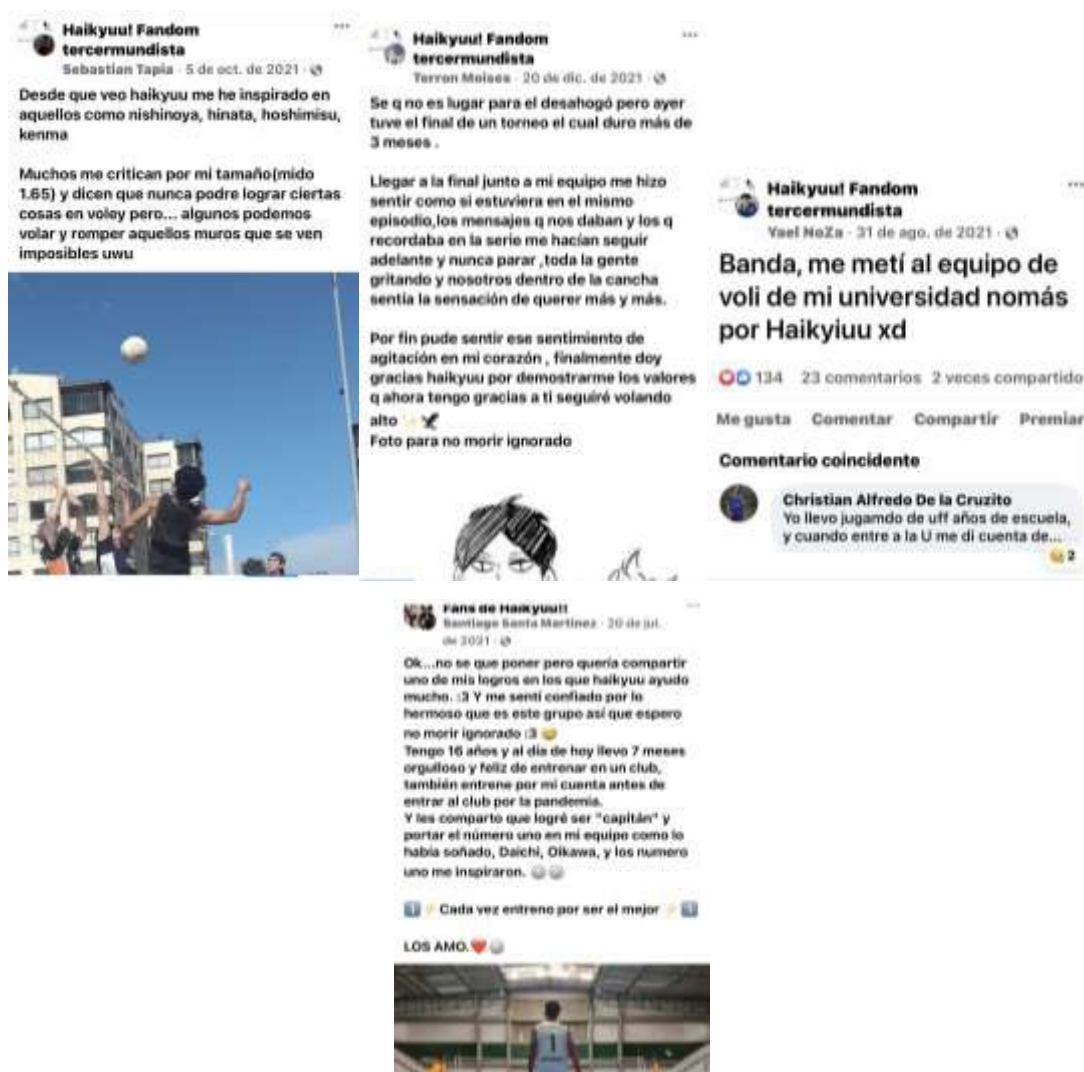
“En su momento, cuando yo vi *Haikyuu* por primera vez, estaba en secundaria y ahí tenías para elegir hockey, vóley o handball y yo dije ‘bueno, sale ir a vóley’. Si bien yo era un queso, fue la primera vez que me entusiasmé con un deporte, y yo tipo la re disfrutaba la clase de gimnasia porque aplicaba las ‘técnicas’ de *Haikyuu*. Yo igual así era un queso, pero aun así era mejor que mis compañeras porque me interesaba el deporte gracias a *Haikyuu*”.

Por su parte, en lo que respecta a los fans de *Súper Campeones*, no se da tanto el caso de consumidores que comienzan a realizar el deporte por ver el animé, sino más bien son personas que ya lo practicaban, veían y conocían. Lo que hizo el animé fue darles otra forma de disfrutar el fútbol y soñar con este. No quedan relegados a sujetos pasivos, ya que igualmente son motivados a querer recrear las técnicas ficcionales vistas en televisión, pero sí ya se configuraban como personas futboleras. Su intervención podría darse, más que nada, mediante la recreación y reflexión acerca de la realidad y la posibilidad de las jugadas mostradas en pantalla. Martín, de 42 años, fan de la serie que ya jugaba al fútbol en ese momento, nos comenta:

“Era la primera vez que veía algo que hacía casi todos los días, o sea jugar al fútbol en la escuela, en la calle, y eso, y que también consumía, porque miraba fútbol, pero ahora en formato de dibujos animados, que para mi edad (11-12-13 años) era impensado. Además, en esa época (en los años 92-93) no había muchas series de animé en Argentina, y ver

esto, era realmente una novedad. Unir el fútbol, algo que uno podía hacer, y ver el animé... Uno se lograba personificar, en su fantasía, cuando jugaba al fútbol, con uno de los personajes animados. Yo era arquero, y un amigo mío también. Eso era algo único”.

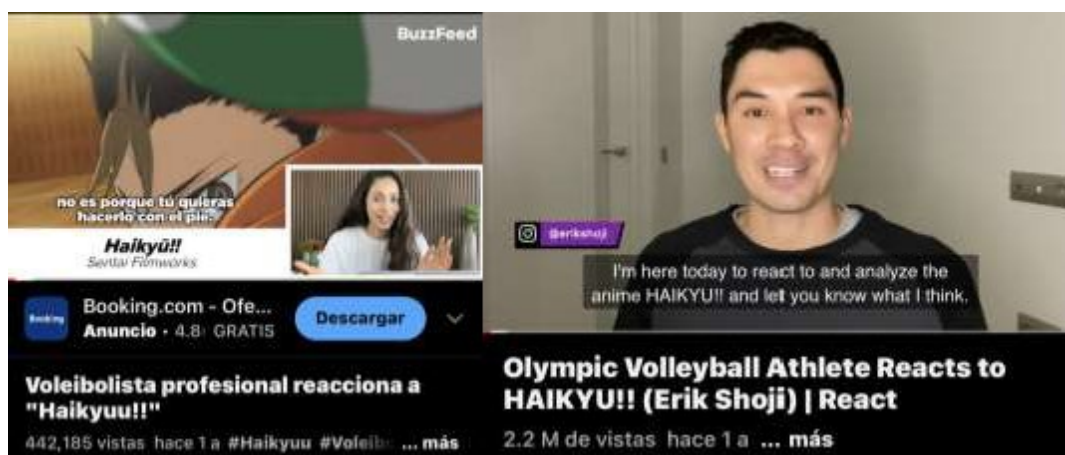
Marcos, de 35 años, cuenta una anécdota: “Una vez quise intentar el tiro doble que hacían Oliver y Tom con un compañero. Le pegaban a la pelota al mismo tiempo. Resultado: le pegué a un compañero en vez de a la pelota en un recreo y me castigaron”.



Imágenes 52, 53, 54 y 55. Posteos de fans de *Haikyuu* que retratan como esta serie los ha motivado a practicar vóley en sus vidas cotidianas, como también a mejorar sus hábitos.

Esta dualidad de actor/espectador surge efecto, no sólo por medio de los memes y el seguimiento continuo de los partidos reales, sino por su intervención al transmitir de forma amateur los juegos realizados por los deportistas y equipos admirados. Además, creemos que se da un caso particular con *Haikyuu*, ya que puede observarse este mismo esquema de actor/espectador por parte de jugadores profesionales en donde pasan a constituirse, en este caso, como público por medio de sus reacciones y comentarios sobre la serie en espacios como Youtube. Es importante recalcar que esto último también demuestra la importancia y alcance que ha tenido este animé en general.





Imágenes 56, 57, 58, 59 y 60. Las imágenes 56 y 57 dan cuenta de la difusión y el interés de consumo que tienen los fanáticos de *Haikyuu* sobre los partidos reales que, usualmente, incluyen a su país como participante de estos encuentros. Las imágenes 58, 59 y 60, por su parte, evidencian la construcción en tanto público de jugadores profesionales dentro del campo del vóley, lo cual da cuenta de la importancia y alcance de *Haikyuu*.

Con *Súper Campeones* ocurre algo similar, dándose testimonios de futbolistas consagrados que han visto la serie y han sido motivados por ella a seguir el camino que encarnan hoy en día. “Es mi caricatura favorita desde muy niño y estar hoy aquí y tener la oportunidad de estar con su creador es muy especial”, declaró Andrés Iniesta en la inauguración de tren dedicada a *Súper Campeones* en Tokio. Otro caso es el de Ricardo Montolivo, que se comparó con Oliver cuando hizo un gol que le otorgó, en su momento, al Milan. O Fernando Torres, fan confeso de la serie, el cual ha comentado que “había una serie que se llamaba Oliver y Benji en España. Dos jóvenes futbolistas que compartían equipo y que llegaron a jugar en la selección de su país. Yo empecé a jugar por esa serie con mi hermano. Yo quería ser Oliver porque era delantero”.



Imagen 61. Post de Riccardo Montolivo en Twitter, donde puede verse al ex mediocentro italiano comparando con Oliver Atom, personaje muy querido y movilizador para él.

A su vez, en cuanto a su relación con figuras deportivas reconocidas, *Súper Campeones* se destaca por apasionar a sus fanáticos, como hemos visto, debido a la presentación o similitud con ellos: “Lo que más me gusta es la caracterización de los personajes, la tenacidad que demuestran, la cantidad de mensajes nobles que tiene la serie. Además, las reminiscencias claras a otros jugadores como Maradona. Los supertiros, las técnicas especiales, las atajadas” dice Martín.

Sumado al carácter pasional e inspiracional que genera la serie en sus fanáticos, al igual que como nombramos que ocurre con el fandom de *Haikyuu*, se destaca la atracción e importancia que constituye para los fans el acercamiento a una ficcionalización de sus jugadores favoritos, esta muestra en pantalla de la idealización que ellos llevan a diario cuando ven un partido de fútbol.

2.3. No es ser dramático, es ser realista: lecturas sobre melodrama

En lo que refiere al aspecto melodramático presente en las series, podemos apreciar que esta característica es apreciada y distinguida por sus fanáticos. Dentro de esta recepción activa por parte de los consumidores ante los productos de la industria cultural, siguiendo los términos de Hall (1984), se presentan elementos de reconocimiento e identificación por parte de la cultura de masas, los cuales permiten reconstruir experiencias y actitudes identificables para los sectores populares, la audiencia. Y, el melodrama, permite ver esta relación de lo masivo con lo popular, consagrándose como

la matriz cultural más relevante en América Latina. Es importante destacar que el concepto de matriz cultural, no se limita a formas de producción, sino que también toman en cuenta las lecturas populares que implican gramáticas de desvíos como conjugación de una memoria colectiva.

Recordemos que, como dice Cruces, la matriz implica “un conjunto de elementos heterogéneos cuya identidad reside en su distribución, en un modo particular de disponerse. La diferencia cultural no está en los elementos considerados por separado, sino en las relaciones entre ellos; no en contenidos concretos, sino en una forma peculiar de organizarse” (2008, 9-10). Esta estructura, este molde que replica hasta el infinito variaciones de series, formas, seres, es caracterizado por Monsiváis (2006) como la clave del entendimiento familiar de la realidad, retomando también de lo popular la importancia del tiempo familiar condenado tras los procesos de mercantilización. Es durante dos siglos la matriz de educación sentimental, gestual y verbal de los sectores populares, los cuales extraen formas de comunicación y relación para con sus pares.

Los entrevistados reconocen que su interés y seguimiento a la serie se debe, en gran medida, a las historias profundas que enfrentan los personajes en donde, más allá de su curiosidad deportiva, lo que los ancla a convertirse en fanáticos es, muchas veces, estos rasgos que presentan los protagonistas y con los cuales encuentran elementos de reconocimiento e identificación. Ken (@doitfortobio en Twitter), de 20 años, nos dice que:

“El fandom argentino de *Haikyuu* es tan grande por la diversidad de personajes, la variedad de personajes, en cuanto a absolutamente todo. Tenés todo tipo de historias, y no es que voy a contar esto porque todos los spokons de deporte cuentan esto, sino que voy a trabajar en las individuales de cada personaje, y en mostrar todo y asegurarse que todos se sientan representados, más allá de uno sino de cómo se siente uno, de qué atraviesa uno, y eso para mí es un montón, porque uno piensa que la representación es mostrar a alguien, contar la identidad sexual y también pasa por lo que está atravesando uno, y nos sentimos identificados. Y está tan bien hecho para que el público se pueda poner en su lugar, que para mí lo hace único [...] Yo crecí con Kageyama, me influyó mucho en la vida, como que hay un montón de enseñanzas que podés tomar y con Kageyama me paso particularmente eso”.

Si bien los fans de *Súper Campeones*, como hemos observado, se centran y estiman más el aspecto jugable y la réplica con la realidad por medio de la presentación de equipos y jugadores deportivos que realiza la serie, esta arista melodramática también es replicada y tomada en consideración por fans como Martín, presentado con anterioridad, que nos comenta:

“La caracterización de los personajes está muy bien lograda. El personaje más emblemático es sin duda Jun Misugi, o sea, Andy Johnson, del equipo del Colegio Aleman. Es un pibe que tiene un problema en el corazón, y solo puede jugar muy poco tiempo. Es un jugador técnicamente mejor que Tsubaza Ozora –Oliver Atom–, pero solo puede jugar muy poco tiempo. Eso lo compensa jugando con tácticas y usando todos los recursos a su disposición. Esa enseñanza aún perdura en mí. Paradójicamente, yo sufro una leve afección cardíaca al día de hoy, nada grave”.

En estas historias, entonces, se presentan elementos propios del melodrama como lo son la herencia de la catarsis, expresada como asombro, desgarramiento, dolor extremo, llanto puro y simple, que se conjugan con nobles sentimientos, como dice Monsiváis (2006). Los fanáticos muestran en las redes cómo son movilizados emotivamente por el desarrollo de los personajes, llegando incluso a explicar por qué esa ficción presentada en la pantalla les ha calado tan hondo en la piel. A su vez, son movilizados al punto de realizar críticas, explicaciones, o producciones de tipo fan como fanfics, fanarts y AMV que continúen y expandan estos sentimientos que son generados por el texto base. Véase por ejemplo, cómo en las siguientes imágenes aparecen posteos hablando en profundidad y explicando la importancia de las narraciones construidas, como a su vez se presentan fanáticos identificados y emocionados por los diversos personajes propios del animé.



Imágenes 62, 63, 64, 65 y 66. Posteos de fans de *Haikyuu* en redes sociales demostrando su entusiasmo en historias emotivas que permiten que ellos puedan ser partícipes del momento de catarsis al igual que identificarse con determinados personajes que han vivido situaciones similares a ellos.

“En cuanto a la relación entre la telenovela y el melodrama y en referencia a la construcción de imaginarios sociales, Mazziotti sostiene que la apelación a la emoción del melodrama convierte al dispositivo en vehículo privilegiado para la construcción

imaginaria de deseos, aspiraciones e intereses de las audiencias, y a la vez de regulación y control de los mismos” (Borda, 2016, 4). Este efecto producido por las historias melodramáticas tiene su lugar en *Haikyuu*, como ocurre con Mohi (@ShouyoSmile en Twitter), de 28 años, quien comenta que, “por un lado, la forma que empecé a tener de encarar proyectos, en eso me influyó bastante *Haikyuu*. Empecé a ponerle cierta pasión y cierto esfuerzo que antes no tenía cómo hacerlo, lo empecé a hacer por *Haikyuu*. Y después en el sentido de los vínculos, las amistades que tengo ahora, las conocí casi todas por *Haikyuu*, que me parece que es lo más fuerte que provocó *Haikyuu* en mi vida”. Aquí se evidencia, a su vez, el carácter social del melodrama, que ofrece fórmulas verbales adecuadas en los procesos de convivencia.

Asimismo, se observa una distribución de enseñanzas, una cierta moral que se ajusta a los nuevos tiempos y que es tomada y transformada por los espectadores para su propio uso. Como aclara Borda (2016, 4), “Eric Bentley (1977) explica que sobresalen los gestos o rasgos que representan la moral de cada personaje, logrando que el espectador sienta la identificación o reconocimiento del rol de cada uno de ellos”. Estas expresiones escenificadas son las que llevan a los fanáticos a adoptar o no los mensajes enviados por esta producción cultural ya que, además, la telenovela produce espacios que permiten el diálogo, lo que genera comunidades de interacción entre los espectadores –como lo son los fandoms–, en donde se discuten las historias, accionares, actitudes de los personajes, generando sentidos únicos, diversos y propios para el autoaprendizaje, como hemos visto en las capturas de pantalla anteriores y como mostraremos en las siguientes. El animé permite, con su matriz melodramática, conformarse como una herramienta para generar concientización y reflexiones en la audiencia. Los fanáticos adquieren, en la recepción, elementos para transformar su vida cotidiana y su forma de ver y entender el mundo por medio de la pasión desplegada en la pantalla.

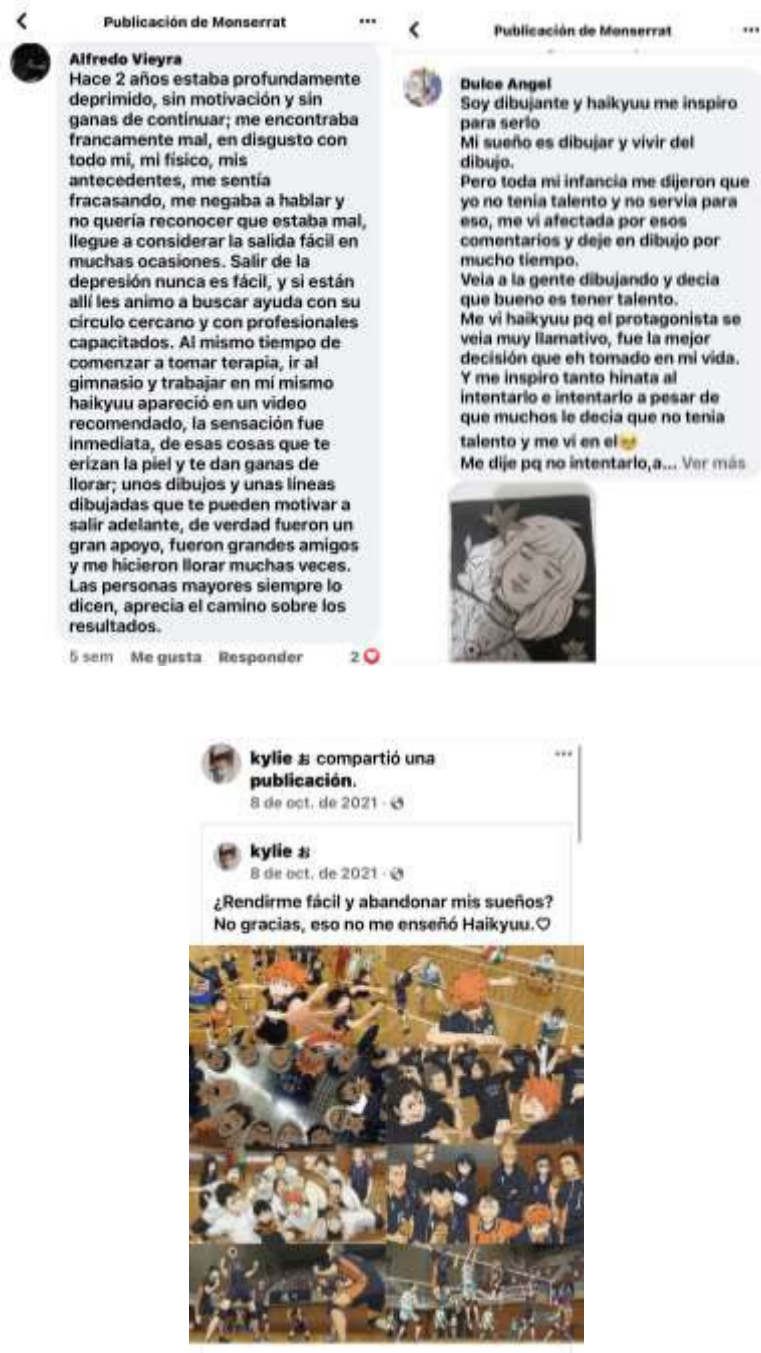
“Bueno de la serie... creo que es un poco de lo que venía hablando, de cómo es tan fácil aplicar cosas que tal vez la plantean desde el lado del deporte, enseñanzas y valores, a nuestra vida cotidiana, eso es algo que me encanta. Me gusta mucho cómo está contada, el storytelling me es muy llevadero, muy entretenido, no encuentro una temporada que me parezca densa”, nos cuenta también Mohi. Además, Ana, de 18 años, nos suma su testimonio con respecto a *Haikyuu* diciendo que “el simple mensaje de la serie, de seguir adelante sin importar cuantas veces caigas es algo que me da motivación para seguir, no solo en el deporte, sino también con mis estudios y trabajo respectivamente. ‘Ve más allá de tu imaginación y podrás volar’”.

Lo mismo sucede con Santiago, de 32 años, y fan de *Súper Campeones*, quien muestra cómo es sensibilizado por las historias de la serie debido al proceso de reconocimiento que genera con los personajes y las temáticas, tan cercanas a su realidad, que son narradas:

“Y además de motivarme a jugar más al fútbol, como que me movilizó mucho algunas historias de los personajes, como la de Steve principalmente. Porque Steve venía de una familia muy humilde, que tuvo que empezar a trabajar de chico para sustentarlos y que juega al fútbol para sacar a su familia adelante. A mí me tocó mucho el hecho este porque en ese momento, cuando era chico, estaba pasando por un momento bastante jodido, con una situación económica muy delicada. Entonces lo de Steve como que me ayudó a salir adelante, a pensar de forma más positiva y querer ser como él para ayudar también en casa”.

Para Marisa, de 38 años, la serie le influyó en varios aspectos:

“Jugaba al fútbol cuando era más chica, después de ver la serie. Me gusta ver a la Selección cuando juega tanto en básquet como en fútbol. Me parece que es un momento para compartir y en donde cada uno puede opinar del juego porque la mayoría de mis amigos y mis padres saben sobre ambos deportes. Empecé a estudiar Periodismo Deportivo por la serie. También hizo que me gustara más jugar al fútbol porque me imaginaba como alguno de los chicos de la serie. Además, siento que cuando miraba los capítulos los disfrutaba mucho, en cierta forma era una gran distracción para mí, me ponía feliz ver la serie, los partidos que se jugaban y la emoción de cada uno de los personajes en cada juego, como si estuvieran disputando el partido de sus vidas. Lo llevaba un poco a mi vida personal porque cuando jugaba con mis amigos sentía que era el día más importante de mi vida y que quería ganar, pero sobre todo disfrutar de estar con mis seres queridos y mis compañeros”.



Imágenes 67, 68 y 69. Testimonios de fans en donde se observa el impacto de la serie sobre los espectadores, movilizándolos y motivándolos a superar sus circunstancias personales debido a los mensajes esperanzadores que el animé emite.

El carácter del melodrama, que supone la puesta en relato de experiencias cotidianas, se hace presente tanto en el texto como en su recepción por los fanáticos que se proyectan en aquellos personajes con los que comparten vivencias en común o que sienten como afines. “Los personajes son muy reales, eso es lo que me atrajo: las personalidades, las historias de los personajes en donde ninguno es perfecto, al menos a

mi parecer, son personajes muy humanos”, recalca Valeria al hablar sobre lo que la atrajo sobre el animé en cuestión.

La humanidad de los personajes se siente como tal debido, también, a la presencia de un verosímil social que, como tal, introduce tramas propias del mundo real y permite hacernos creer en la posibilidad de que esas historias ficticias sean reales. Esta proximidad con los personajes se da con la presencia de rasgos, circunstancias, acontecimientos que son factibles en la “vida real” como lo son, por ejemplo, el bullying o la pérdida de una familiar. Podemos apreciar que esta identificación se realiza en el espacio virtual, donde los consumidores se vinculan con los personajes debido al verosímil social, como nombramos en el primer capítulo, presente en la serie. Por eso hay que destacar “la versatilidad de lo melodramático que, acorde con las modificaciones en las configuraciones sociales, incorpora cuestionamientos que llaman a la reflexión del espectador” (Bourdieu, 2020, 7). En los animés referidos, estos son temas como la presencia del bullying o la pérdida de algún ser querido y las consecuencias que generan eso en uno, los cuales son apreciados por los espectadores y tomados como elementos para la identificación, por la cercanía que estas temáticas suponen, y para el análisis, a fin de producir la catarsis y las enseñanzas correspondientes para aplicar en su vida diaria.

Matías, de 16 años y fanático de *Haikyu*, comenta:

“No tengo palabras para expresar lo mucho que me gusta el animé y lo demasiado que lo amo. Me gusta, además, cómo Furu logró plasmar unos personajes tan reales y demasiado humanos, al punto de identificarte, por ejemplo, con la perseverancia de Shoyo, el bullying que sufrió Tendou y su manera de afrontarlo, la falta de motivación de Kenma y su motivación después de conocer a Shoyo, la manera en que Akaashi se siente insuficiente, el pasado de Tsuki. Amo demasiado los roles y desarrollos que tienen cada uno”.

Por último, nos parece clave dar cuenta de que la relación entre el deporte y el melodrama no es mera casualidad. “El fútbol ofrece la posibilidad a los hombres de ejercer su pasión legítima y públicamente. Un espacio narrado, vigilado y preservado por los hombres para dar rienda suelta a esa especie de ‘gasto improductivo’ (Bataille, 1987) que representa la expresión de sentimientos y emociones y cuya lógica es contraria a la lógica económico-racional” (Binello *et al.*, 2005, 45). El deporte, con sus

espectacularizaciones y vivencias, tiene una íntima relación con el melodrama por lo que la existencia de dos series que hagan pleno uso de esta matriz no parece sorprendente sino que incluso nos permite comprender parte de su éxito, ya que no solo ponen en juego elementos anteriormente señalados que permiten el surgimiento de identificaciones en las lecturas de la audiencia, sino que también hacen uso de ese sentimentalismo circulante dentro de las canchas, exhibido en las hinchadas y jugadores ficticiales para expresar las apuestas a la gloria, el honor, la admiración y el afecto al deporte. Esta posibilidad que da el deporte para poner en juego un espacio de expresión de la emoción y la pasión, de las operaciones propias del melodrama que despliegan los sentimientos más puros y primitivos, une a las personas entre sí por medio de un vínculo entre los hinchas, y en este caso los fans, que pone el acento en el sentimiento de pertenencia. Al igual que ocurre en la cancha, entonces, los fandoms de ambas series se unen sentimentalmente compartiendo valores, creencias, mitos y símbolos que hacen a la generación de una identidad propia y específica, proceso que es claramente sustentado por medio de la matriz cultural puesta en escena.



Imágenes 70, 71, 72, 73 y 74. Posteos de Twitter en donde fans de *Haikyuu* (imágenes 70, 71 y 72) y *Súper Campeones* (imágenes 73 y 74) dan cuenta de este proceso identificador que producen con los personajes ficticios debido a sus historias que presentan características sentimentales y melodramáticas propias de la vida cotidiana que llaman, a su vez, a su reflexión y emotividad.

2.4. A modo de Cierre

En este capítulo realizamos un recorrido por las tres esferas discursivas analizadas en el capítulo uno, pero encarándolas desde el lado de la recepción de los fanáticos, haciendo uso, para ello, de entrevistas e interacciones presentes en las redes sociales. En cuanto a lo referido al género se aprecia, desde el lado de *Haikyuu*, que los fans captan y aprecian una diferenciación en la construcción de personajes femeninos y su participación a diferencia de series del mismo género. Al mismo tiempo, lo más importante que se ve es cómo los consumidores transforman, a partir del tipo de relaciones presentadas en la serie, dinámicas LGBTQI+ a través de un imaginario social que desafía al impuesto por

una hegemonía heteronormativa. Por su parte, los fanáticos de *Súper Campeones*, si bien reivindican la figura de la mujer tradicional y construida patriarcalmente a través de una mirada masculina, también pueden hallarse lecturas no puramente hegemónicas ya que se puede apreciar que los receptores consumen y aceptan estos personajes femeninos como una proyección de su deseo sentimental y de acompañamiento, no ocurriendo una mera disminución y sexualización del género femenino. Al mismo tiempo, a pesar de ocurrir en menor medida que con *Haikyu*, pueden reconocerse interpretaciones similares a las que generan el fandom del animé de vóley, en donde el fandom, principalmente femenino, desarrolla discursos no heteronormativos en torno a los jugadores mediante productos fans que construyen una relación amorosa entre parejas del mismo género.

Con respecto al deporte en sí, la serie capta deportistas consagrados como amateurs debido a cómo se muestra la realidad deportiva. Al mismo tiempo, influencia la generación de grupos íntimos, propiciando la construcción de identidades de la misma forma que la producen los deportes reales. Algunos comienzan a practicar el deporte proyectándose como los personajes favoritos, a la vez que utilizan elementos propios de las hinchadas para alentar a los equipos ficticiales. La diferenciación clave, en este apartado, entre *Haikyu* y *Súper Campeones*, sería que los fans de este último ingresan, primordialmente, ya interesados en el fútbol, como conocedores e hinchas deportivos. Por su parte, si bien *Haikyu* capta audiencias ya conocedoras del vóley, en general atrapa a personas con poco o nulo conocimiento y práctica de este deporte, pero los incentiva a saber más de él.

Con respecto a los rasgos melodramáticos, el desarrollo histórico de los personajes permite un proceso de identificación y emotividad por parte de los fans, que se sienten involucrados en la trama debido a su cercanía histórica. También la verosimilitud social exhibida a través de tramas vinculadas con el bullying, la pobreza, el abandono o la pérdida de algún familiar, llevan a que el proceso de catarsis y reconocimiento se afiancen. Por último, los fanáticos poseen una recepción activa en donde toman del melodrama aquellos elementos que la industria cultural inserta y son aceptados como propios de la cultura popular. Muchos aspectos presentes en esta narrativa melodramática ayudan a que los fanáticos integren formas de comunicación e integración, conformando grupos sociales y/o incorporando enseñanzas de vida en su día a día.

En el capítulo siguiente nos dispondremos a observar el carácter productivo y las formas de comunicación e identificación llevadas a cabo al interior de los grupos de fans de ambas series de animé.

CAPÍTULO 3

El consumo es poder

3.1. Construir, destruir y volver a construir

En el presente capítulo nos dispondremos a exhibir y estudiar el rasgo productivo de los fans y sus interacciones dentro del fandom de ambas series. Para ello, utilizaremos de muestra elementos empleados en el capítulo anterior: entrevistas realizadas por nosotras y una recopilación de intercambios online.

Parte de la influencia para dar cuenta del aspecto productivo que tienen los fans es el modelo de incorporación/resistencia que propone Stuart Hall (1984) a fin de realizar un estudio correcto y exhaustivo de la cultura popular en relación con la cultura de masas. Hall refuta la noción de que todos los espectadores producen mecánicamente la lectura dominante deseada, y plantea que el consumir estos productos industriales constituye una negociación compleja, una lucha continua que crea una interpretación múltiple. Esto implica que hay puntos de resistencia y momentos de inhibición en la relación entre la cultura popular y de masas, ya que esta no es puramente manipuladora porque, junto a los atractivos falsos, pone en juego formas que recrean experiencias y actitudes reconocibles por la audiencia.

Siguiendo esta línea de pensamiento, nos proponemos, además, retomar parte de la propuesta que da Bourdieu (2010) en su estudio sobre los gustos culturales, a fin de entender por qué las clases populares consumen lo que consumen, pero en conjunto con los agregados y correcciones que proponen Grignon y Passeron (1991) así como también lo hace Fiske en su estudio sobre los fandoms. “Primero estructura nuestra sociedad como un mapa bidimensional en el que el eje vertical, o norte-sur, registra la cantidad de capital (económico y cultural) que se posee, y el horizontal, o este-oeste, registra el tipo de capital. El sur, o parte inferior, del diagrama está ocupado por aquellos privados de ambos, a quienes Bourdieu llama ‘el proletariado’” (Fiske, 2002, 31. Traducción propia).

El modelo propuesto por Bourdieu pone sobre el escenario las relaciones de dominación en las que se produce e inserta la producción simbólica de las clases populares: de ahí su importancia dentro de este análisis. Bourdieu concibe que en las clases populares priman los gustos de necesidad, que implican una elección en base a *habitus* de clase. Es decir, analiza y concibe el gusto desde su ajustamiento a esquemas generativos de dominación, de interiorización de estructuras objetivas del campo social

que se componen como dispositivos para la acción, desde las cuales los sujetos perciben al mundo y actúan en él. Esta idea no depende solo de condiciones meramente monetarias, sino también en cómo se interioriza esa idea de necesidad, cómo comprendemos el lugar en el que nos encontramos. Este habitus, por tanto, está interrelacionado con la posesión de capitales, tanto sociales y culturales que determinan el posicionamiento en la estructura social.

Sin embargo, el problema con esta propuesta es que, si bien reconoce la importancia de las relaciones de poder que articulan lo popular con lo dominante, el modelo legitimista de Bourdieu concibe que aquellos que detentan el capital legítimo son quienes definen qué prácticas y representaciones culturales son válidas para toda la cultura, generando así la idea de que no existe otra cultura que la legítima, la dominante. Desde esta postura, el gusto popular se reduciría únicamente a un reconocimiento de la privación donde, incluso a mayores ingresos, los consumos seguirán siendo aquellos que se inclinan por un estilo pragmático y funcionalista, negándoles la posibilidad de construir una decisión estilística propia en contraposición con los gustos libres de las clases dominantes, que al detentar el capital que se postula como legítimo son quienes realmente construyen valor dentro de un espacio social y simbólico heterogéneo.

Este capital legítimo, determina la norma clave de elecciones realistas propias de los sectores populares, que obligan a conformarse con aquello estipulado para la posición que detentan en el campo. Es decir, las clases populares tienen que ajustarse a elegir aquello que la estructura dominante le confiere como necesario para ser “como hay que ser”, reforzando la separación entre la cultura legítima, y la no cultura propia de las clases subalternas.

Como advierten Grignon y Passeron, estos planteos niegan la existencia de paradigmas populares de expresión propios, de estilización de la vida, debido a que están sumidos en el determinismo y amplitud de las limitaciones que implican su condición de dominados. Bourdieu, en su análisis de la cultura popular desde parámetros de lo dominante, de definir las variaciones del gusto popular únicamente en referencia al gusto dominante, solo permite que se perciban estas en términos negativos, terminando por concebir a lo popular como un conjunto indiferenciado de carencias. Contrariamente, Grignon y Passeron promulgan que la cultura popular existe, que los grupos dominados, más allá de su condición dominada, tienen la capacidad de organizar su propio universo simbólico.

Ante esto Fiske dice que “La otra debilidad de Bourdieu, para mis propósitos particulares, es su incapacidad para otorgar a la cultura del subordinado el mismo análisis sofisticado que el del dominante. Él subdivide la cultura dominante en una serie de categorías en competencia, cada una de las cuales es característica de grupos socialmente distinguidos dentro de la burguesía. Pero deja la cultura proletaria y el proletariado como una homogeneidad indistinguible. Esto lo lleva seriamente a subestimar la creatividad de la cultura popular y su papel en la distinción entre diferentes formaciones sociales dentro de los subordinados. No permite que haya formas de capital cultural popular producidas al margen y muchas veces en contra del capital cultural oficial” (2002, 32. Traducción propia). Es por ello que Grignon y Passeron proponen romper con el dominocentrismo, con esta idea de una imposición absoluta de las relaciones de poder que les niega un margen a los dominados para construir su propia cultura. Esta idea dominocéntrica de concebir una separación y diferencia radical entre la cultura dominante y de los dominados, conduce a que considerar a la cultura popular siempre como no cultura, circunscribiendo a las clases dominadas a la esfera de la naturaleza, dándoles un “reino separado”. Esto impide contemplar la variación de sus gustos y hace que el estilo de vida de las clases populares se reduzca a algo “natural”, que está dado y tiene que ser así. Por eso los autores proponen la salida del dominomorfismo que sería el medio que, metodológica y epistemológicamente permitiría desembarazarse del dominocentrismo a través del empleo de herramientas homólogas para estudiar a los dominantes y dominados. Así puede recomponerse el espacio social y simbólico, deshaciéndose de la idea de que lo popular es igual a la naturaleza. La heterogeneidad del campo popular se reintroducirá por medio del uso del concepto de capital del legitimismo, extendido de tal forma que permita ser homologado por la idea de haberes populares, de propiedades factibles de explicar las diferencias y distinciones dentro de los sectores populares.

Dentro de esta línea, Grignon y Passeron ofrecen la idea de ambivalencia o doble lectura para analizar los consumos culturales, tomando aspectos tanto del legitimismo como del relativismo cultural. Se analizarán los consumos desde una dimensión de aceptación a lo impuesto, por un lado, y de observar un lado contestatario por el otro: en una misma práctica puede distinguirse una dominación simbólica y una producción propia, condicionada por las relaciones de dominación, pero que construye también valores simbólicos propios ahí donde los límites flaquean.

Este tipo de planteos nos son centrales para dar cuenta del aspecto productivo propio de los fandoms que estamos analizando, exhibiendo las resistencias que se llevan

a cabo en estos grupos sin dejar de lado que estamos hablando de creaciones basadas en productos extraídos de la industria cultural, en donde también se llevan adelante aceptaciones con los mensajes insertos dentro de los textos base. Es, dentro de este mapeo para el análisis de los consumos culturales, que podemos introducir y vislumbrar creaciones propias de los fandoms como lo son los fanarts, fanfics, fanvids y AMV, productos hechos por fans sobre la base de series producidas industrialmente por la cultura de masas.

Estas tácticas constituyen las diferentes formas de hacer a través de las cuales los consumidores se re apropian de los espacios organizados por aquellos que detentan el orden sociocultural, pero aparecen de forma fragmentaria y oculta cuyo lugar existe únicamente gracias al otro, es decir, a los objetos sociales distribuidos e investidos de con un mensaje propio del capital dominante: “Aunque están compuestas con los vocabularios de lenguas recibidas y sometidas a sintaxis prescritas, esas frases trazan las astucias de otros intereses y deseos que no están ni determinados ni captados por los sistemas donde se desarrollan” (de Certeau, 1996, 49). Las producciones que realizan los fanáticos y que distribuyen dentro de sus grupos, siguiendo también la línea de la idea de ambivalencia, no reproducen siempre las instrucciones que contienen estos productos que están en íntima relación con el poder dominante. Estas tácticas sacan siempre provecho de fuerzas que le son ajenas y que, generalmente, se despliegan dentro de prácticas cotidianas como lo son el hablar, leer, comprar, circular.

Puede vislumbrarse, por ejemplo, como algunos de los fanáticos entrevistados no solo crean productos en base a las series que idolatran, sino que también consumen este tipo de mercancías derivadas: “Leo fics , también guardo y miro fanarts que hay, en general, un poco más. También miro AMV aunque no hay muchos de *Súper Campeones*, y lo mismo pasa con el cosplay. Esencialmente, las fics y fanarts son lo que más consumía y sigo consumiendo”, dice Victoria, 32 años y fan del animé futbolero.

“Todo lo que tenga que ver con cosplay, obviamente, tanto hacerlo yo como amigos, o gente que sigo en redes. Y después fanarts y fanfiction un montón. Nunca me enganche con el tema de los AMV o contenido en Youtube, no consumo, pero sí fanarts, fanfics y todo lo que tenga que ver con el mundo del cosplay. Y fanarts también todo lo que tenga que ver, no únicamente con arte digital, sino también arte manual, arte físico; por ejemplo, tengo una amiga que hace bordados y cosas de *Haikyuu* otra amiga que pinta cuadros de *Haikyuu*; por ese lado bastantes cosas”, agrega Mohi, entrevistada presentada en el capítulo anterior.

Esta manera de emplear y manipular los productos impuestos por el orden económico dominante, de transformarlos según sus intereses y reglas propias, se ve en los hobbies que tienen muchos de estos fanáticos. Dentro de este tipo de creaciones puede apreciarse la existencia de aquellas que establecen resistencias y simbolismos propios de aquellos grupos en donde se escapa de los cánones construidos por las series para pasar incluso a construir algún fanon –canon generado por los fanáticos– o headcanon, es decir, ideas e interpretaciones sostenidas por fans que no tienen justificación a partir del canon oficial de la serie.

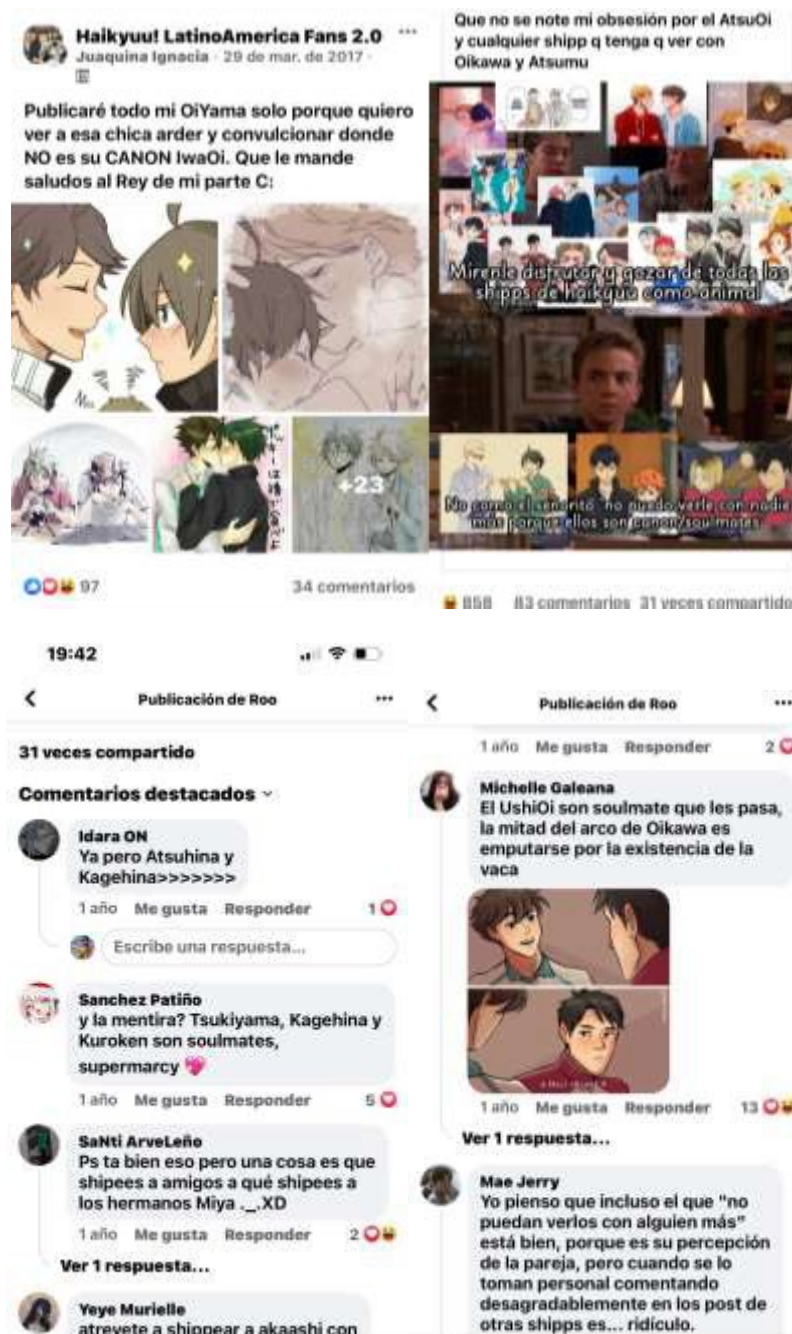
En donde puede observarse esto, principalmente, es dentro del fandom de *Haikyuu* que, como expusimos en el capítulo anterior, tiene una gran predisposición a generar contenido LGBTQI+ en base al shippeo de parejas principalmente homosexuales. Se pueden ver así la distribución y circulación de fanarts, fanfics y memes en base a parejas no canónicas dentro de la serie, pero que sí lo son para muchos de los fanáticos que integran el fandom.

Ana, nuestra anterior entrevistada, fan de *Haikyuu*, responde con respecto a los ships de la serie: “BokuAka. Simplemente adoro todo de esa pareja, aunque no sea canon, que ambos sean el impulso del contrario y se crean los protagonistas del universo es algo realmente lindo”. A su vez Alzu nos comenta que

“Tengo varios, entre ellos el KageHina, obviamente me encanta porque literalmente se puede decir que son destinados, cada uno sufrió mucho antes de conocerse y el hacerlo hacía que quisieran ir más allá de sus capacidades. Me gusta el KuroKen porque, a pesar de cómo es Kenma, Kuroo siempre se pone de su lado y sabe cómo alentarlos, además de conocer cada una de sus facetas, por lo que Kenma lo aprecia mucho y son súper shippeables por todo el tiempo que pasan juntos. También el DaiSuga, onda, son los padres de los cuervos, literal, mientras uno los corrige, el otro los aconseja y los cuida de más, se complementan el uno al otro. También el BokuAka porque Keiji quiere a Koutaro como es y sabe alentarlos cada vez que se desanima, Bokuto sabe que siempre habrá un Akaashi para él”.

Este tipo de shippeo es consumido por los fans a través de producciones propias que circulan de forma gratuita dentro de sus grupos en donde también se llevan a cabo

discusiones sobre qué tan canon son estas parejas a pesar de que ninguna es oficial dentro de la serie, como puede verse en las capturas presentadas a continuación.



Imágenes 75, 76, 77 y 78. Posteos y comentarios en Facebook donde se aprecia a los fans de *Haikyuu* compartiendo memes y fanarts que sostienen su consumo predilecto por parejas homosexuales, al igual que también puede evidenciarse la existencia de discusiones en torno a qué ship gay es más realista o potencial a ser canon que otro.

Los fans, además de construir material que reproduce estas lecturas desiguales a las que promulga la serie, también generan sus propios elementos para sostener su ideología y justificar el posible canon no exhibido por el animé en cuestión. De ahí que, para que shippear alguna determinada pareja, cada fan sostenga que esto se debe a que tienen un determinado vínculo, a que en algún capítulo se mostraron de forma cercana o algún intercambio realizado en la historia de cada personaje. “Muchas, pero mi favorita es BokuAka porque me encanta la dinámica que hay entre ellos dos y sus personalidades tan diferentes pero complementarias, el cómo Akashi cuida de Bokuto y sus diferentes estados de ánimo se me hace muy gracioso además que se nota la preocupación que tiene este sobre Bokuto”, dice Mohi. Ocurre entonces lo que Busse y Gray mencionan cuando analiza las relaciones entre fans concibiendo al fandom como una comunidad interpretativa:

Los emparejamientos son uno de los marcadores más claros de las comunidades interpretativas; de hecho, muchos fans se identifican principalmente como fanáticos de una u otra pareja. Como tales, acuerdan eventos, características e interpretaciones particulares de los textos propiamente dichos. Un shippeador poco convencional, por ejemplo (es decir, un fan que lee o escribe historias donde un par de personajes en particular, que no están vinculados románticamente en la pantalla, es, ha sido o será una pareja), leerá ciertos eventos canónicos con una lente particular por la que apoyará esta elección de pareja; la interpretación será modulada por el supuesto compartido (2011, 17).

Por ello sucede mucho que, dentro del fandom, se menosprecia a aquellas personas que shippean personajes sin ningún tipo de sustento más que el de que les guste verlos juntos por una razón estética o sin razón aparente. Incluso, dentro de ese tipo de rechazo, suelen incluirse a las parejas heterosexuales con la justificación de que los personajes femeninos y masculinos, exceptuando un único caso, no tienen el mismo tipo de interacción que presentan los chicos entre sí. De hecho, es más común y apoyada la idea de shippear a los personajes femeninos entre sí. Véase, por ejemplo, las siguientes interacciones dentro de uno de los grupos de Facebook de *Haikyuu*.



Imágenes 79, 80 y 81. Posts de Facebook en los cuales se muestra una serie de comentarios debatiendo sobre que ships son aceptables y cuáles no, basándose, principalmente en el principio de interacción y verosimilitud según los elementos difundidos por la serie.

Esta insurrección frente a las indicaciones institucionales que impone un texto implica que estos usos suponen un desvío del tiempo de trabajo y de la lógica capitalista de la ganancia. Estos fanarts demuestran lo que promulga De Certeau, que ningún objeto es enteramente manipulador ya que encierra en su uso la posibilidad de tácticas opuestas a las de sus fines estratégicos.

Dentro de estas producciones, y de las entrevistas realizadas en donde nos confiesan las parejas favoritas de cada uno, podemos percibir que hay contestaciones distintas en hombres y mujeres. Mayormente, tanto en entrevistas como en redes sociales, puede verse que quienes generan estos fanarts, fanfics, AMV o que simplemente reivindicar pasionalmente parejas homosexuales, suelen ser mujeres.

Los otakus masculinos y femeninos difieren en la forma en que crean doujin. Muchos doujin dirigidos a otakus masculinos presentan sexo heterosexual, mientras que los doujin dirigidos a otakus femeninas tienden a presentar relaciones románticas entre personajes masculinos que nunca existieron en el trabajo original. Este último es el resultado de la “lectura yaoi”, en la que las relaciones homosexuales se “leen” en un elenco existente de personajes masculinos y se les da forma a través de la expresión en doujin. Estas relaciones homosexuales abarcan todo el espectro del amor, desde el romance puro hasta el amor apasionado,

y las emociones de los personajes se expresan con minucioso detalle y cuidado (Tsuji *et al.*, 2012, 210. Traducción propia).

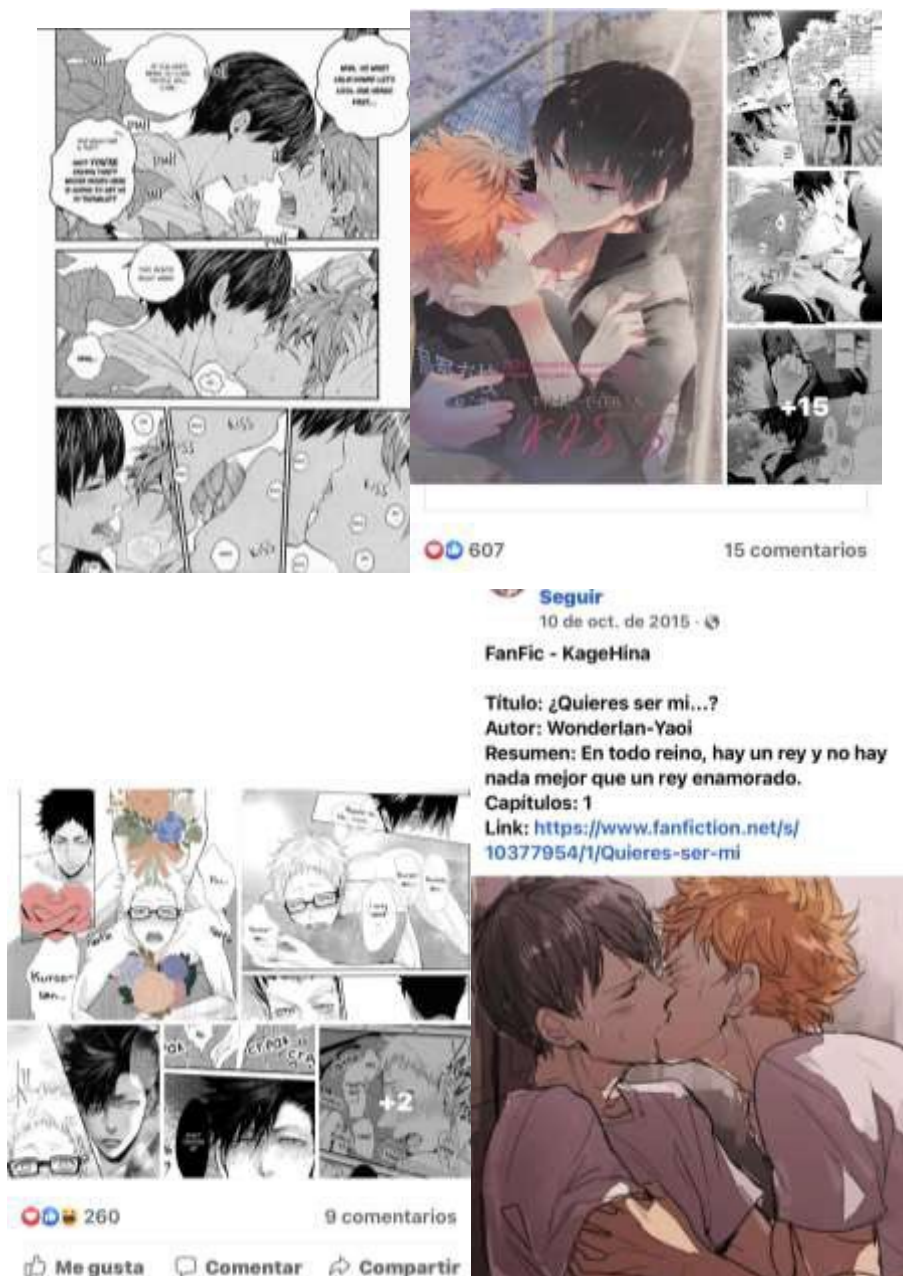
Ocorre que, si bien existen fanáticos hombres que shippean este tipo de parejas, la presencia femenina es la que más se hace notar en los ships BL –Boys Love–, en especial cuando hablamos de generar contenido para sostener este imaginario dentro de este fandom. Además, nos parece clave destacar el hecho que, durante nuestra investigación, pudimos apreciar que una gran cantidad de personas que compartían o generaban este tipo de contenido, solían ser mujeres.

Dylan, a quien habíamos presentado en el capítulo anterior y quien se encarga de manejar la cuenta de Haikyuu Argentina en Instagram, nos dice que: “No soy tan de lo que conlleva la palabra de ‘shippeo’. Pero lo que sí puedo decirte que quizás te sirva es que, la dupla, por así decirlo, es la de Oikawa con Iwaizumi. Me parece la más real, y los quiero tanto a los dos juntos. Es lo más”. Su interés se limita a la relación de estos personajes en cuanto a lo que se muestra dentro del canon, en su amistad y en lo deportivo. Por su parte, mientras que Ken responde con un mero: “No tengo la verdad, no me interesa”, Matías nos dice que “Sí, me gusta el capitán de Karasuno con una de las estudiantes que nunca supe cómo se llama”, evidenciando esto que nombran Okabe e Ishida, que, generalmente, estas deconstrucciones y creaciones derivadas del animé, suelen ser de tipo heterosexual cuando el fanático es hombre. Además, esto nos permite ver que, si bien existen desvíos frente a los mensajes impuestos por la industria cultural, también se llevan a cabo concesiones en esta aceptación frente aquello que se busca transmitir y que está hegemónicamente establecido.

Esta distinción entre géneros que se produce tanto en el consumo como en las producciones fan, puede deberse a que, por medio de este tipo de usos, se reconstruyen patrones heteronormativos para adaptarlos a los propios gustos e intereses de estas fans, las cuales se proyectan en estos personajes con personalidades más fuertes y libres. Chocontá Piraquive, en su estudio sobre el manga yaoi y las fujoshis, es decir, mujeres aficionadas a mangas, animés y/o live actions del género yaoi; afirma que: “La juventud es para las mujeres una etapa en la que se presenta una forma particularmente represiva de la sexualidad, [...] también empieza a ser configurada a través de regulaciones morales económicas y religiosas que se implantan en sus cuerpos y restringen el grado de autonomía que pueden poseer sobre sí mismas” (2015, 7). Pueden vislumbrarse, así, fanfics, doujinshis –fanzines basados en algún mangas, animés o algún otro trabajo previamente existente–, fanarts en donde los encuentros sexuales se muestran de forma

claramente abierta, acto que no se permite dentro de las mujeres jóvenes, por lo que este tipo de creaciones producidas artesanalmente por las fans pueden poner en cuestión algunas pautas de la sexualidad que se les inculcan y permiten comprender formas alternas y autónomas de la sexualidad que no pasan por la autorregulación, el control o el silencio.

De esta forma, las mujeres hablarían y experimentarían situaciones y conocimientos que hablan de sí mismas, pero del que han estado social y políticamente excluidas. Además, un aspecto clave y de decisión a la hora de consumir producir este tipo de relaciones por diferentes medios expresivos, es el hecho de que las relaciones románticas y sentimentales que se experimentan entre dos hombres se organizan de tal forma que no suponen el aplazamiento de la sexualidad como un elemento final o postergado, sino que se concibe como una parte fundamental de la relación.



Imágenes 82, 83, 84 y 85. Capturas que exhiben la distribución y generación de doujinshis en torno a parejas homosexuales que son creadas en el imaginario del fandom y no dentro del canon de la serie.

También, personalmente, creemos y proponemos que este tipo de shippeo puede darse debido a la escasez de historias homosexuales que no estén segmentadas por género dentro del animé. Es decir, para poder consumir parejas de gays o lesbianas, el animé suele tener que especificar que pertenece a la categoría de yuri, yaoi, shonen ai o shoujo ai, siendo, estos últimos, a géneros de animé y manga que presentan historias románticas homosexuales sin la presencia relaciones sexuales dentro de estas obras. Al dar vuelta

esta imposición, estas barreras, se busca que este tipo de relaciones sean vistas como normales dentro de la sociedad. Por ello, es posible ver que hoy en día existen muchos animés de deporte con producciones fans LGBTQI+, generadas en su mayoría por mujeres que, en nuestra hipótesis, también buscan romper con esta imposición de que una serie, por ser como es, debe ser solo consumida por hombres y no debe contener relaciones románticas ni mucho menos homosexuales.

Esto entraría dentro de la resistencia en términos de Hall y mostraría cómo la cultura popular es capaz de hacer frente al capital legítimo y a las imposiciones de la cultura dominante, ya que se sale de la norma impuesta por medio de la jerarquización que la industria busca imponer para diferenciar el consumo de relaciones heterosexuales y homosexuales. Los fans descategorizan esto al expresar sus ideales por medio de los usos que hacen de los animés.



Imágenes 86, 87 y 88. Posts en Twitter en donde los usuarios debaten en torno a *Haikyuu* y su relación con el shippeo yaoi. Tomando en cuenta la existencia de géneros narrativos en torno a parejas LGBT evidencian que, aun cuando la segmentación de la serie no es acorde a la establecida por la industria para distribuir este tipo de narrativas, es importante establecer historias que presenten este tipo de relaciones sin la necesidad que ponerles una etiqueta que determine que aquello que se va a consumir es LGBT o no ya que esto implicaría un avance en la aceptación de sexualidades no heteronormativas.

Por su parte, en *Súper Campeones*, si bien podemos ubicar la presencia de fanarts, fanfics y otros tipos de producciones fan, insinuadas y dispersas dentro de las producciones dominantes, no se evidencia que existan este tipo de desvíos tan marcados

como los que se expresan en *Haikyuu*. La gran mayoría de las historias e imágenes generadas por los fanáticos, responden al canon establecido por la serie, es decir, generan una continuación, profundización o situaciones imaginarias, pero sobre las parejas que *Súper Campeones* ya ha establecido como canónicas o busca establecer como tales. En todo caso, los usos que presentan que llegan a salirse de los mensajes insertos y transmitidos por el animé, son aquellos que construyen relatos o imágenes sobre parejas heterosexuales que todavía no han sido oficializadas o, en su gran mayoría, sobre la participación de determinado jugador en algún equipo deportivo en el que no se ha fichado dentro de la serie como también un desarrollo más profundo de sus carreras futbolísticas.

Por ejemplo, Victoria, nos comenta sobre las parejas que más le gustan de la serie y dice: “Me gusta Matsuyama y Yoshiko, que son pareja en la serie y me alegra saber que su amor se va a concretar. Y espero desde el 2003 que Misaki le diga algo a Azumi – como ella solo sale en el manga y los ovas de la serie vieja pocas personas la conocen– porque Misaki es mi personaje favorito después de Wakabayashi. Además, sobre ellos trató mi primer fic. También me gustan Hyuuga y Maki”. Por su parte, Gerardo nos comenta que: “Sí, he escrito un par de fanfics, pero el estilo era más pensado en el desarrollo futbolístico, problemas con representantes, ese tipo de cuestiones; drogas. Como si fuesen futbolistas que están teniendo problemas futbolísticos, y no tanto amigos del balón”.

Estos testimonios dan cuenta qué elementos toman los fans y en cuales ahondan que no han sido tomados en cuenta por el texto base, introduciendo, en el entramado de esta lucha de interpretaciones, sus propias decisiones estilísticas y elementos omitidos por la cultura de masas, pudiendo apreciarse la aceptación a las instrucciones circuladas por el mensaje del animé, como lo son la reproducción de parejas heterosexuales, como también el lado contestatario en la escritura de crónicas que integren aspectos más adultos omitidos por *Súper Campeones*.

Dentro de los fanfics, además de estos usos del objeto social a fin de extender y desarrollar aún más las parejas canónicas y heterosexuales, también se vislumbra la existencia de la utilización de OC –es decir, personajes originales creados por el autor o autora de la historia– como también fanfics self insert, en donde, como dice el nombre, se construye una narración de tal forma que aquel que la lea pueda introducirse en la trama y sentir que es partícipe de esa relación romántica o de amistad.

Y si bien, cómo mencionamos arriba, no circulan tantas producciones fan que profesen el amor homosexual, esto no implica que no existan para nada. Gerardo

justamente nos comenta que él ha evidenciado, años atrás, la existencia de foros para la producción exclusiva de este tipo de historias pero que, como pasa igual que con *Haikyuu*, son generalmente producidas y consumidas por las fans femeninas, por lo que interpretamos que la existencia de estas creaciones se debe a una situación similar a la explicada anteriormente, en donde la mujer puede emanciparse sexualmente como también romper con los esquemas de género de la industria del animé. Al hablar sobre la composición del fandom, Gerardo dice:

“Había un foro que se llamaba Capitan Tsubasa Word, pero que era más que nada un foro de fanfiction que viraba más para lo que era el lemon, el yaoi, y ese tipo de géneros que van más con el subgénero slash, en cuanto a lo que son más bien historias homoeróticas o de sexo, o de relaciones entre los personajes masculinos, algo completamente alejado de lo que proponía la serie. Y en paralelo había otro foro: Capitan Tsubasa Elite, que justamente hacía los mismos tipos de productos fan, o mejor dicho de prácticas fans –creo que serían fanarts, fanfictions–, pero en oposición a todo ese contenido sexual y estaba concentrado en fútbol. Pero seguimos hablando de personas que hoy tendrían entre 30 y 40 años, del lado de Capitan Tsubasa Word eran más mujeres y de Capitan Tsubasa Elite, eran varones”.

También agrega esto que comentamos, que dentro de las prácticas fan en *Súper Campeones* predominan los fics de tipo self insert:

“Me he metido en el fandom a analizar este tipo de comunidades, por una cuestión de que empecé a googlear si había fanfiction y era todo slash, o eran historias románticas, o eran historias eróticas, y decís ‘yo quería leer que se le ocurría a otra persona con respecto a estos personajes, con respecto del fútbol, a ver qué podían hacer de nuevo’, pero te encontrabas que de 10 fanfiction, 8 eran slash y 1 y medio era una especie de pseudo novela romántica, bien conservadora. De hecho hay una autora mexicana, en su momento, hace 15 años atrás, era bastante conocida y activa de hecho dividía aguas –Lili de Wakabayashi–, donde la estrella de los fics era este personaje, Lili, con

este otro personaje que era Benji Price, que es Wakagushi en japonés, en distintas situaciones: si ella era médica, él era médico del hospital; si ella era un agente secreto, él era un terrorista; si ella era princesa, él era un caballero. Son todas cosas así. Era todo muy Mary Sue, pero es que bueno, así fui encontrando estos espacios de la comunidad latina en foros. Incluso, en Capitan Tsubasa Elite se empezó a armar una especie de fanfiction de los propios foros, con su propia mitología, con su propio relato de cómo se ficcionalmente se usaban estos personajes canónicos, pero se agregaba un self insert, o sea los propios foristas, comentando en un tono de comedia cómo habían conseguido independizarse o liberar estos personajes de la locura viciosa de estas otras fans. Pero es como que son cosas que quedaron, los foros ya no existen, fueron dados de baja hace más de 10 años”.

Lo que vemos que ocurre es que este tipo de producciones circulan menos o lo hacen dentro de contextos específicos del fandom, como lo hacían antes en foros exclusivos para este tipo de fanfics. Siguiendo el análisis propuesto por Bastida, este tipo de disidencias con el objeto de fanatismo, transforma el cuerpo masculino en un cuerpo-para- otro al feminizarlo y sexualizarlo por medio de este amor entre chicos, constituyendo un instrumento para el disfrute sexual femenino, generalmente rechazado para la mujer. Por lo tanto, es esta transgresión del texto de origen la que concebimos como la más fuerte, en el sentido de que genera separaciones dentro de la misma comunidad fan, a diferencia de *Haikyuu* donde este tipo de crónicas e imágenes están siempre presentes en prácticamente todo espacio abarcado por el fandom. De hecho, podemos ver cómo incluso Gerardo tampoco estaba interesado ni comprendía la existencia de este tipo de producciones, por lo que podemos deducir que este tipo de fanfics son específicos de un grupo femenino y son, a su vez, menospreciados por gran parte de los fans debido a que el desvío que producen con la historia original es más marcado y polémico ya que, como bien se analizó anteriormente, rompe con los esquemas masculinos y heteronormativos que el deporte, y en especial el fútbol, buscan reproducir, así como también conforman una resignificación de la sexualidad por medio de un tipo de arte herético que subvierte la identidad social virtual de la mujer normal- dominada y la dominación masculina.

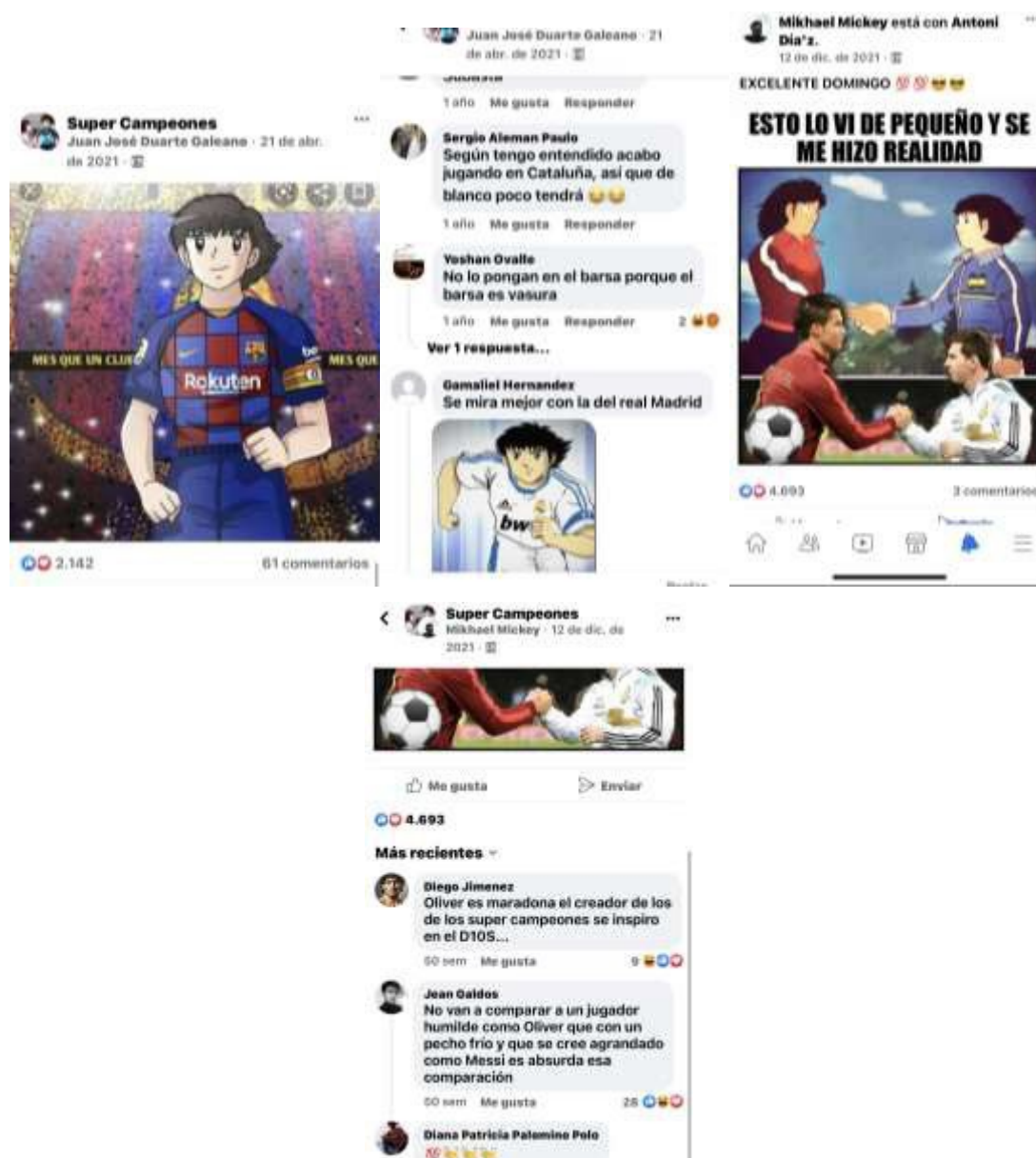
Siguiendo con el esquema propuesto por Fiske, a fin de dar cuenta de cómo las audiencias son altamente productivas y participativas por tener una propensión a la acumulación de capital; “Las que propongo utilizar pueden denominarse productividad semiótica, productividad enunciativa y productividad textual. Toda esa productividad se produce en la interfaz entre la mercancía cultural producida industrialmente (narrativa, música, estrella, etc.) y la vida cotidiana del aficionado” (Fiske, 2002, 37. Traducción propia), podemos observar como estos se hacen visibles dentro de los fandoms que estamos analizando.

La productividad semiótica que Fiske introduce es una característica propia de todo acto de recepción, que consiste en producir sentidos a partir del consumo de los objetos mediáticos o textos base. Esta productividad, que esencialmente es interna, puede observarse en las adjudicaciones e identificaciones en lo que refiere a orientaciones sexuales dentro del fandom de *Haikyuu*. Pero es clave destacar que este tipo de productividad está íntimamente relacionada con la productividad enunciativa, en donde este tipo de asociaciones son habladas y escenificadas socialmente, de ahí que podamos saber la existencia de este tipo de parejas LGBTQI+ dentro del fandom de *Haikyuu* ya que se habla con frecuencia de ellas, presentando razones para shippear o no determinada pareja, como hemos visto en fotos anteriores, pero incluso también se desarrollan enfrentamientos por el hecho de que existan tantos ships de carácter homosexual, como veremos en las capturas desplegadas debajo.



Imágenes 89, 90, 91 y 92. Post y comentarios en el grupo de Facebook de *Haikyuu* en donde se da cuenta que, si bien existe mucho shippeo gay dentro del fandom, no todos se muestran de acuerdo en este tipo de construcciones, profesando que las mismas perjudican al animé y a los personajes partícipes al no ser parejas sustentadas por la industria. Esto lleva a debates entre los fans que coinciden con dichas palabras en conjunto con otros que establecen que es posible disfrutar de la historia aun construyendo y difundiendo las ideas de parejas no canónicas y con sexualidades disidentes a la norma que busca establecerse.

Lo mismo ocurre con *Súper Campeones* con respecto a la idea de que, determinado jugador de la serie ficcional, es miembro, hincha de un determinado equipo en la vida real o que resulta ser la versión animada de un jugador real, lo que lleva a charlas y discusiones. Véase, por ejemplo, los diferentes tipos de interacciones que se llevan a cabo entre los fanáticos con respecto a estas ideas que generan a partir de las imágenes difundidas por las series.



Imágenes 93, 94, 95 y 96. Capturas de Facebook del fandom de *Súper Campeones* donde puede notarse la configuración de un cierto discurso y visión en torno a los personajes en la cual se insertan los ideales del fan con respecto al mismo al vincularlo con jugadores propios de la vida real que considera semejantes y que admira.

“Fan talk es la generación y circulación de ciertos significados del objeto del fandom dentro de una comunidad local” (Fiske, 2002, 38. Traducción propia) Otro aspecto clave que genera el fan talk en lo que se refiere a esta productividad enunciativa, tiene que ver con la circulación de ideas y hasta mitos que sólo son entendidos si uno forma parte del fandom. Esto genera una relación más íntima y exclusiva entre quienes no solo han visto la serie, sino que pertenecen al grupo e interactúan con sus miembros,

ya que muchas veces puede ocurrir que un fan no participe dentro de estos círculos y pueda desconocer este tipo de fanones o temáticas generadas por los fans. En el caso de *Haikyuu*, un ejemplo de esto sería la idea de crear la falsa muerte del personaje de Daichi, a fin de que, quien no haya participado en el fandom o no haya llegado a esa parte de la historia, desconozca que esto es un mito creado por los fans. En *Súper Campeones*, esto ocurre con el famoso final falso en el cual Oliver despierta en un hospital, sin piernas, dándose cuenta que toda la serie fue un mero sueño.



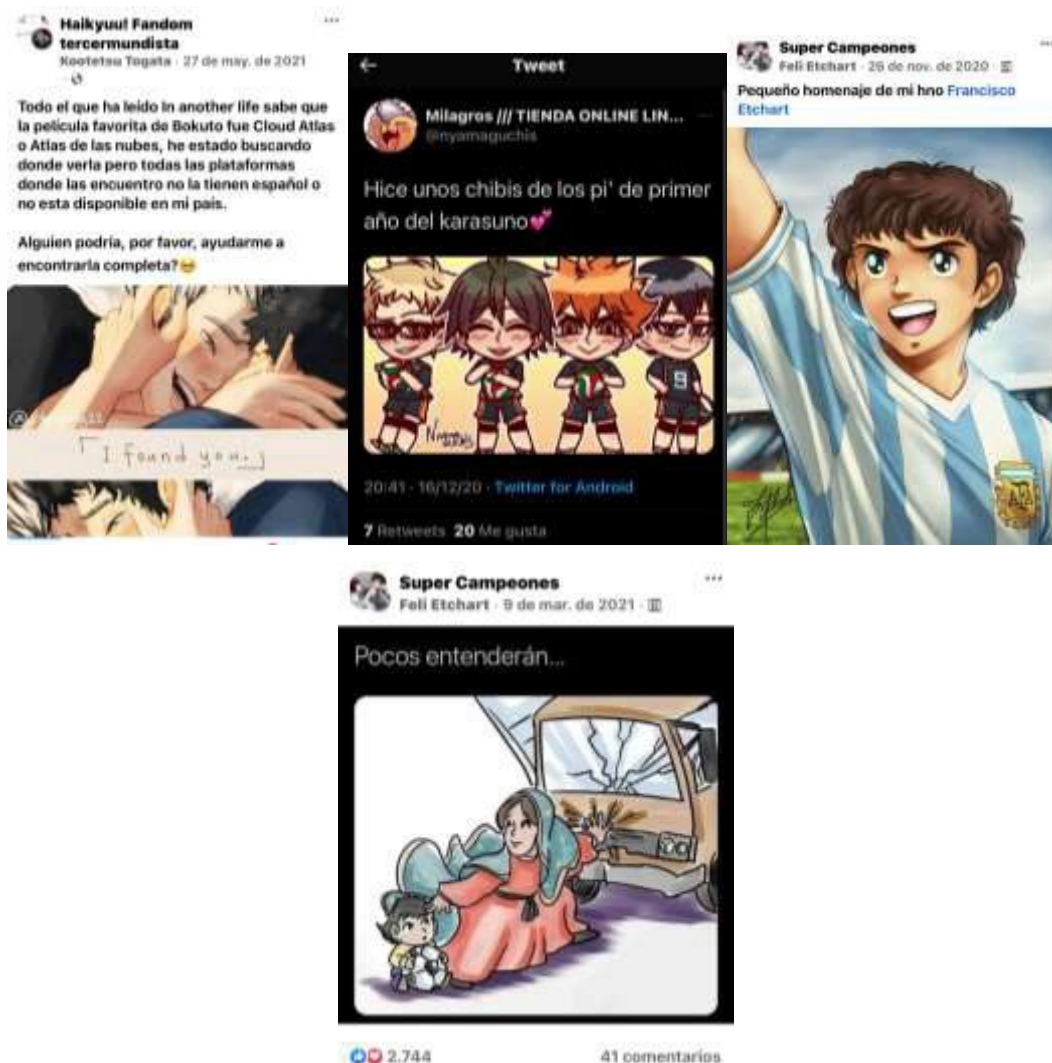
Imágenes 97, 98, 99, 100 y 101. Post en Facebook en los grupos de *Súper Campeones* y *Haikyuu* en donde se hace evidente la circulación de significados, temáticas y fanones propios del llamado Fan talk como la falsa muerte de Daichi en *Haikyuu* y la discapacidad de Oliver en *Súper Campeones*.

“Pero, por importante que sea hablar, no es el único medio de enunciación disponible. El peinado o el maquillaje, la elección de la ropa o los accesorios son formas de construir una identidad social y, por lo tanto, de afirmar la pertenencia a una determinada comunidad de fans” (Fiske, 2002, 38. Traducción propia). Esto que nos comenta Fiske puede verse en casos como los mencionados en el capítulo anterior, en el uso de camisetas de los jugadores y equipos predilectos, pero también en actos como el de tatuarse algo referido a la serie de la cual se es fan.

El eslabón más importante, al menos dentro de nuestro estudio, es el último tipo de producción de la cual habla Fiske: la productividad textual. Los fans, como hemos visto, poseen formas de producción concretas, con tradiciones estéticas y prácticas determinadas. Este tipo de producción se acerca más a la realizada por la cultura oficial, en donde se toma como materia prima elementos de la cultura de masas para crear un contenido acorde a la dinámica y deseo de los fans, a partir de sus consumos entendidos como usos y apropiaciones.

Estas producciones son, por ejemplo, las vistas y nombradas anteriormente, es decir, fanfics, fanarts, AMV o fanvids. Son creaciones que imitan aquellas generadas por la cultura de masas pero que, además de responder a los intereses propios y muchas veces insatisfechos de los fans, también se caracterizan por el hecho de que, generalmente, no son generadas para conseguir un rédito económico. Además, al ser producidas de una forma más casera e individual, no resultan de la puesta en juego de un equipamiento como el que tiene la cultura oficial para generar elementos más y mejor desarrollados. Este tipo de producciones también se limitan a circular dentro de los límites de la propia comunidad y no de forma masiva como la serie que fanatiza.

Hay, sin embargo, otra categoría de productividad fan que se aproxima mucho más a las producciones artísticas validadas por la cultura oficial, la de la productividad textual. Los fanáticos producen y circulan entre ellos textos que a menudo están elaborados con valores de producción tan altos como los de la cultura oficial. Las diferencias clave entre los dos son más económicas que de competencia, ya que los fanáticos no escriben ni producen sus textos por dinero (Fiske, 2002, 39. Traducción propia).



Imágenes 102, 103, 104 y 105. Posteos sobre *Haikyuu* y *Súper Campeones* que evidencian la generación de fanfics, fanarts y memes generados por y para fans dentro de la cultura popular.

Sin embargo, nos gustaría introducir una nueva idea frente a este tipo de productividad. Si bien es cierto que mayormente este tipo de productos fan no se realizan con la intención de generar alguna ganancia, hemos podido apreciar que, hoy en día, existen creaciones realizadas de forma no oficial, en general por fanáticos, que son vendidas y compradas por el fandom.

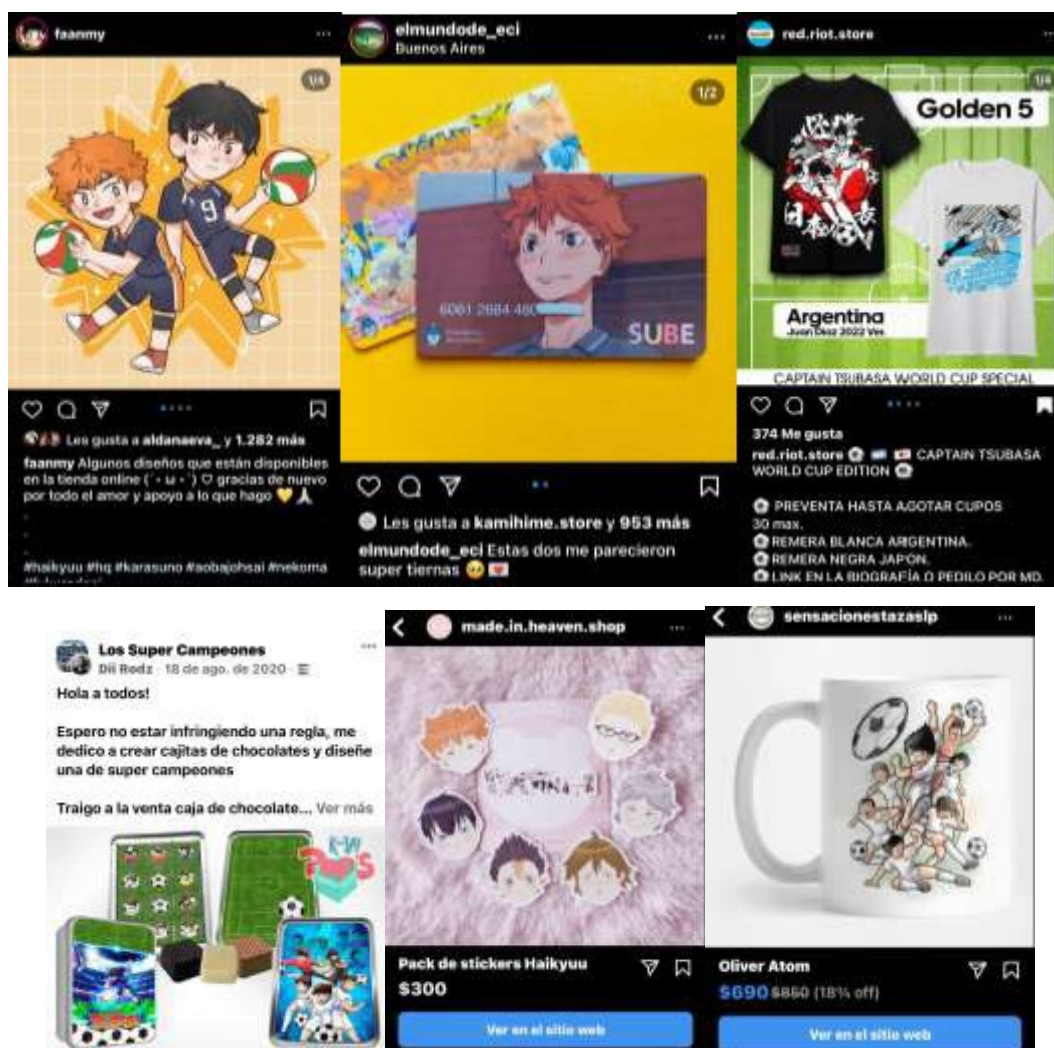
Se trata, por ejemplo, de comisiones donde un fan puede pedir al artista que dibuje a su ship preferida, que retrate a su personaje favorito o que lo coloque a él mismo en relación con el personaje de la serie que más le guste. Pero también pueden encontrarse productos como remeras, stickers, posters, llaveros y mucho más. Algunas veces, por no decir generalmente, este tipo de productos se diferencian de los oficiales en que se retrata a los personajes de la serie en el estilo propio del artista fan que lo distribuye, creando así

un seguimiento propio, ya que el dibujante, además de hacerse con una base de compradores al generar productos de la serie, también lo hace a través de un diseño nuevo que logra cautivar a parte de la audiencia.

Podríamos decir que ocurre algo similar a lo que describen Libertad Borda y Carla Trovarelli (2018) cuando se disponen a analizar la actualidad de los fanfics y su relación con la monetización. Las autoras describen cómo, dentro de los fandoms, una de las reglas primordiales como la del rechazo al lucro se fue borrando cada vez más por medio de fanfics que comenzaron a ser vendidos a la industria cultural y adaptados a diversos formatos por medio de la estrategia de borramiento de elementos que delataban que el producto había estado, previamente, basado en un texto ajeno y pertenecía a la cultura fan.

A pesar de las reglas autoimpuestas por los fandoms ya mencionadas, en los últimos cinco años la monetización de las prácticas fan ha tenido un aumento evidente. Por monetización entendemos todo tipo de acción que implique una ganancia monetaria que surja del trabajo fan, sea cobrar por escribir un fanfic o llevar a cabo una práctica llamada “borrar los números de serie”, en la que se toma una fanfiction, se cambian todos los elementos que lo delatan como un texto basado en un objeto cultural ajeno, y se publica como propio (Borda y Trovarelli, 2018, 3).

Este es el caso de *50 sombras de Grey*, que antes era un fanfic de *Crepúsculo*, o *After* que solía ser un fanfic de *One Direction* de tipo self insert. Estos fueron duramente criticados dentro de las comunidades fan, más que nada el primer caso, ya que significaba alterar la tranquilidad en la que vivían los fans al estar a salvo de cualquier tipo de repercusión legal de aquellos que detentan los derechos de autor. Sin embargo, particularmente ocurre que con este otro tipo de producciones que fuimos mostrando y que se mercantilizan por los fans suelen estar apoyadas por la comunidad e incluso son defendidas frente aquellos que buscan criticar estos actos. Esto creemos que debe a dos razones: por un lado, por el hecho de que económicamente y geográficamente es difícil acceder a productos oficiales, de modo que este tipo de merchandising ofrece una forma de demostrar y consumir su fanatismo; por otro lado, también es una forma de demostrar su aprecio al arte ya que este tipo de productos, como explicamos, suelen tener el diferencial de estar contruidos con una estética propia del artista que retrata a los personajes o que edita dichas figuras.



Imágenes 106, 107, 108, 109, 110 y 111. Capturas en las que se observan la producción de elementos no oficiales basados en *Haikyuu* y *Súper Campeones* que, a pesar de ser generados por fans, no solo forman parte de la llamada economía del don, sino que también se introducen en el mercado con el fin de generar un sustento económico en base a obras que les son ajenas.

3.2. Compañeros en la pasión: las relaciones al interior de las comunidades fans

Los fandoms, gracias a la expansión tecnológica que se vive hoy en día, han sufrido una gran expansión a diferencia de aquellas comunidades tradicionales que describe Jenkins (1992) en sus estudios. El desarrollo tecnológico ha implicado, además, que la creación de contenido propio basado en un texto ajeno, como el que retratamos previamente, se ha multiplicado debido a la facilidad que tiene su generación y circulación que proporcionan las diversas redes sociales con su capacidad para construir espacios propios para diferentes nichos. Porque, además de existir sitios específicos para divulgar material fan, como lo son páginas como Deviantart o Archive of Our Own, redes

como Facebook, Instagram y Twitter permiten, como hemos visto en las diferentes capturas, crear grupos en donde interactuar, páginas dedicadas al fandom de la serie que pertenece a un determinado país –como es el caso de @Haikyuuarg en Instagram–, y/o generar amistades y vínculos que pueden pasar incluso del mero contacto virtual al presencial.

“Sin embargo, la similitud en términos de comportamientos y producciones textuales oscurece las claras diferencias entre las comunidades de fans tradicionales y los nuevos fans impulsados por la industria: los fandoms como formaciones sociales y culturales específicas, como comunidades, tienen una historia, una continuidad y un sentido de identidad que a veces son profundamente diferentes de la cultura de la convergencia contemporánea” (Busse y Gray, 2011, 9). Si bien una diferencia clave es la relación que tienen, o buscan tener, las industrias culturales hoy en día con los fandoms, ya que, a diferencia de lo que ocurría en un principio, estas intentan capitalizar las prácticas fan y entrar en contacto con los mismos grupos alentando la creación de contenido, es también importante recalcar que las industrias del entretenimiento intentan limitar a los propios fanáticos, ya que, si bien ofrecen espacios para que estas audiencias se comuniquen y creen, suelen limitar las formas e ideas más inusuales, es decir, aquellas que hacen más interesantes, distintas y ricas las formas nuevas generadas a partir de las series consumidas. Por más que las industrias busquen, actualmente, fomentar el apartado creativo de los fandoms, también intentan, por medio de esta supuesta apertura a sus producciones, controlarlas no permitiendo que las reimaginaciones formadas por los consumidores sean críticas y/o sumamente disidentes con los mensajes que se busca implantar en el canon.

Es por esto que muchas comunidades fans son firmes a mantener y construir sus propios espacios a fin de poder hacer circular todo tipo de elementos que, usualmente, no serían aceptados por la industria. Por ello muchos fans se dedican a crear estos espacios, con reglas y pautas a seguir a fin de mantener una correcta convivencia, en donde se llevan a cabo todo tipo de interacciones y se reúnen diversos tipos de materiales de la cultura fan. Dentro de los fandoms, las interacciones son muy particulares porque, como veníamos diciendo, cada comunidad presenta sus propias reglas de convivencia y, por tanto, poseen también formas típicas de diferenciación, discusión y relación en general.

Esta cuestión nos la comenta Ana cuando nos describe al fandom de *Haikyuu*: “En su mayoría es fraternal y sano, pero creo que es un 50-50, porque algunas personas tienen opiniones distintas y a algunos no les gusta eso, es una constante pelea por decidir quién

tiene la razón, lo cual genera peleas entre los integrantes en lugar de simplemente respetar su opinión y seguir hablando”. Por su parte, Victoria comenta sobre el fandom de *Súper Campeones*: “Es diferente al de otros spokon. La mayoría de mis amigas son veteranas como yo, por lo tanto la influencia del yaoi es mucho menor que en otros fandoms, cosa que realmente agradezco. Hoy en día hay un relevo generacional notorio”.

Esto nos permite dar cuenta de varias cuestiones como que, por un lado, los fandoms analizados difieren en la edad de sus miembros ya que, en el caso de *Súper Campeones*, se trata de un animé que comenzó a transmitirse en el 92 y, si bien continúa mostrándose tanto de forma online como televisiva, la mayoría de sus fans más acérrimos suelen ser personas más adultas que quienes componen el fandom de *Haikyuuu*, el cual se caracteriza por tener fans tanto jóvenes como mayores. Esta diferencia generacional implica que los modos de relacionarse, como también los materiales que circulan en los grupos, no son idénticos, aspecto que podemos comprobar con las imágenes anteriormente exhibidas. El fandom de *Súper Campeones* tiende más a parecerse a las comunidades tradicionales que describía Jenkins, mientras que el de *Haikyuuu* tiene más similitudes con las comunidades contemporáneas, esto no solo debido al nivel de interacción sino a que los enfoques son diferentes.

Como veíamos anteriormente, el acto de shippear ocupa un rol importante dentro del fandom de *Haikyuuu*, mientras que en el de *Súper Campeones* aparece casi desapercibido, y además encontrar contenido yaoi o gay sobre las relaciones reformuladas de los personajes es mucho más complicado que en el caso del animé de vóley. Los nuevos consumidores de *Súper Campeones*, de hecho, se concentran más en establecer vínculos por medio del grupo y el juego de la serie, como también en consumir fanvids, video críticas, y en ocasiones, fanarts como los anteriormente mostrados.

Retomando lo dicho por Ana en relación a las diferentes opiniones que se expresan dentro del fandom y las reacciones ante ellas, encontramos diferentes respuestas en nuestros entrevistados con respecto a los conflictos que pueden o no desarrollarse. Por ejemplo, Mohi nos comenta acerca de cómo es su relación con el fandom de la serie de vóley:

“La realidad es que soy una persona que no suele tener conflictos en líneas generales y es más o menos lo que se refleja, a la interna y a la externa del fandom de *Haikyuuu*. Yo no tengo presente ningún conflicto con ninguna persona del fandom y menos por algo en relación a

Haikyuu, al menos yo me enfoco en disfrutar la serie y no en los conflictos, así que no tengo referenciado ningún conflicto de ese estilo. Sí conozco algunas personas que han tenido pequeñas discusiones con otras personas, pero nunca fueron en el sentido de conflictos, sino más bien en el sentido de diferencias de opiniones que simplemente quedaban en eso. Para afuera del fandom sé que nos tienen como un fandom muy intenso, la idea para afuera es que el fandom de *Haikyuu* es muy intenso, pero nunca, al menos ni yo ni la gente que conozco, recibimos ningún tipo de ataque por ser fan de *Haikyuu*”.

A su vez, Alzu agrega lo siguiente con respecto a las interacciones que se dan dentro del fandom:

“Específicamente conflictos en el fandom nunca tuve. No me gusta meterme mucho en quilombos, obviamente que si me decían algo salía a decir algo, pero no era como para pelear: era como para aclarar, tipo no tenemos la misma opinión. No voy a pelear por algo que sé que no va a tener un final bueno porque hay mucha gente que capaz crítica por ciertas cosas como headcanons o gustos específicos, entonces es obvio que no van a cambiar el punto de vista. Entonces a mí me parece muy al pedo pelear por algo muy específico. Igual, conflictos, como te dije antes, capaz que haya cierto fandom que no le guste que te guste cierto personaje, capaz arma quilombo. Había muchas personas que he conocido. Por ejemplo, yo me puedo considerar Bokuto stan, y puedo decir que he conocido ciertos Bokuto stan que tienen eso de ‘No, yo soy el mejor’ aunque existan otros y capaz ahí armaban quilombo porque decían bastantes cosas. Pero después de eso, no, nada... enfrentamientos específicos, no”.

En lo que respecta al fandom de *Haikyuu*, entonces, los conflictos que pueden llegar a generarse tienen que ver más bien con un intento de demostrar y posicionarse como quien más quiere y más conoce a un personaje, aspecto que tiene una íntima relación con la acumulación de capital. Matías agrega:

“Una vez quisieron hackear mi cuenta en Twitter porque había bromeado sobre una ship, que a muy poca gente le gusta y yo había dicho que me gustaba, y se armó como una hecatombe de mucha gente queriendo borrarle el Twitter, no sé qué pretendían, y cada rato me llegaban mensajes de que alguien quería cambiar mi contraseña. Eso y que después me retweeteaban insultándome, me citaban el tweet insultándome y con candado así que no supe que decían. Y después pasó que yo estaba como muy emocionada un día y retweeteé muchas cosas, y varios chicos que me seguían me dijeron que deje de hacerlo porque era molesto y después empezaron a decir que odiaban *Haikyuu* porque era de cornudas como dicen en Twitter”.

Nos cuenta Iku, también fanática de *Haikyuu*: “La verdad he tenido problemas solo por Tik Tok, con el personaje de Terushima ya que muchos –en su mayoría el fandom gringo– le tiran hate por el ‘acoso’ que se le dio a Kiyoko en insistir por su número de teléfono cuando ella dijo que no. Sabemos que eso en la vida diaria está mal, pero al final de cuentas no tendría por qué llegar a odiar al personaje. En lo personal lo amo a Teru”.

Estos últimos testimonios nos permiten agregar que otro aspecto que lleva a una discriminación y diferenciación dentro del fandom, que generan respuestas muchas veces excesivas, como es el caso de Iku, por shippear alguna pareja que no es concebida como normal o mainstream dentro del grupo; o en el caso de Matías, por amar a algún personaje que ha sido leído de forma negativa por la comunidad. Esto muestra que además de la información que circula acerca de la serie, aquella producida por la misma industria muchas veces es acompañada y hasta enfrentada con datos producidos por la propia comunidad de interacción. Conocer este tipo de información permite distinguir entre los fans particulares y los más conocedores o expertos, ya que alguien que ve la serie y todavía no ha estado en contacto con otros fanáticos puede no saber la repercusión que genera el shippear una determina pareja catalogada como rara o apoyar un personaje que es duramente criticado dentro de la cultura fan.

Esto implica, por tanto, una distinción social por acumulación de conocimiento que permite detentar una posición más elevada dentro de un grupo social. Pero, a su vez, muestra cómo los fanáticos negocian no solo con el texto origen que analizan, critican y expanden, sino también con la misma comunidad y con los discursos que en ella circulan.

Se establecen lecturas “verdaderas” y se transmite un “repertorio de estrategias interpretativas” con respecto al canon de la serie, es decir, se conjuga una especie de “lo que debe ser” a fin de tener una convivencia más armónica dentro del fandom, generando un acuerdo de opiniones y valor interpretativos. Esto no implica que no se pueda querer a un determinado personaje o pareja, pero sí implicaría incurrir en discusiones con otros fans o en tener un menor número de interacciones.

En lo que se refiere al fandom de *Súper Campeones*, Victoria nos comenta que ha sufrido situaciones similares en donde ha chocado con otros fanáticos: “Si, tuve problemas por los fics, obviamente, aunque yo en lo particular no recibí grandes ataques, pero otra gente allegada sí”. Este tipo de enfrentamiento se diferencia de aquel desarrollado dentro del fandom de *Haikyu* en el sentido de que Victoria ha escrito fics románticos, pero de carácter heterosexual, por lo que puede verse que una de las pautas silenciosas dentro de la comunidad es la de negar u obviar, en general, las interpretaciones meramente románticas que escapan a las lecturas deportivas que buscan y se establecen como centrales en el consumo de material fan y dentro del fan talk. Por su parte, encontramos el testimonio de Santiago, de 32 años, que nos agrega su percepción de cómo es el fandom: “Tranquilo e histórico, supongo. Me refiero a que nunca vi mucho conflicto, al menos en los lugares y con las personas con las que traté, y que al ser un animé que tiene ya bastantes años, el fandom es bastante grande en tamaño y en edad de los que pertenecen a este. Supongo que debe haber peleas en el fandom, pero como hoy en día ya no participo en sí, no tengo idea”. Recalcamos, de esta forma, una de las diferenciales con el fandom de *Haikyu* que, a pesar de ser amplio, no lleva los mismos años en juego que el de *Súper Campeones* que ha pasado por varios cambios de actitudes, normas y generaciones.

A su vez, nos gustaría destacar esto último que nombra Santiago porque, mayormente, nuestros entrevistados o no han participado nunca dentro de la comunidad de interacción o ya no es algo que realicen. “No lo conozco mucho sinceramente. Cuando me movía en el mundo del manga/animé, recién empezaba en Argentina esta movida del cosplay, eventos como Fantabaires del 98... (Precisamente, todo fue por los 97, 98, 99...). En Argentina, para esos años, no conocía que había un fandom de los *Súper Campeones*. Fue el animé que más me gustó de todos, pero no estaba como para ‘consumir’ el fandom de esas épocas. Yo también estaba con otras cosas, como la música y en el CBC para esa época”, nos dice Martín, fan de Tsubasa. Lo mismo nos agrega Marcos, de 35 años: “Sinceramente no tengo mucho contacto con el fandom de la serie, ni me interesa. Fue

algo que consumí de niño. Hoy la veo y no me parece una serie muy buena que digamos. En ese momento era de lo poco que llegaba a la Argentina. Recordemos: Año 92. Eso lo dice todo”. Por último, está el caso de Marisa, de 38 años, que cuando le preguntamos sobre cómo definiría al fandom nos contestó lo siguiente: “No sabría decirte porque, aunque entré a los grupos o foros que había en su momento, nunca hablé con nadie. Simplemente entraba, veía lo que ponían, buscaba imágenes de la serie, videos o leía algún fic pero no comentaba. Así que mucho no se sobre cómo actúan en sí”.

Es importante dar cuenta que la identidad fan se juega dentro de los ejes de compromiso e inversión, que permiten dar cuenta los diferentes tipos de vínculos que pueden conformarse dentro del fandom: puede existir el fan individual que posee un lazo afectivo fuerte con la serie, como también el integrante del grupo fan que puede negarse a identificarse como fan de la serie. Lo clave de estas dos líneas es que permiten dar cuenta del fan solitario que no interactúa pero que igualmente se siente parte de la comunidad, como es el caso de estos entrevistados, en especial de Marisa. “Por lo tanto, los aficionados solitarios que leen, miran y/o disfrutan de productos fan a menudo participan en una comunidad imaginada de otros fans: incluso cuando no están interactuando explícitamente como parte de una comunidad per se, pueden pensar en sí mismos como parte de esa comunidad, creando relaciones parasociales con otros fanáticos” (Busse y Gray, 2011, 14)

Por último, nos gustaría dar cuenta de otra forma de acumulación de capital dentro del fandom: las colecciones de productos relacionados con la serie. Lo que más se valora es la cantidad de artículos que se posean, más que su calidad o su precio. “El coleccionismo también es importante en la cultura de los fans, pero tiende a ser más inclusivo que exclusivo: el énfasis no está tanto en adquirir unos pocos objetos buenos (y por lo tanto caros) como en acumular tantos como sea posible. Por lo tanto, los objetos individuales suelen ser baratos, devaluados por la cultura oficial y producidos en masa. El carácter distintivo radica en la extensión de la colección más que en su singularidad o autenticidad como objetos culturales” (Fiske, 2002, 41. Traducción propia). Por ello, cuanto mayor sea la colección, mejor posicionado y distinguido estará uno dentro del fandom, lo que explica por qué en las redes podemos observar cómo muchos hacen énfasis en sus adquisiciones a fin ser reconocidos y celebrados.



Imágenes 112 y 113. Posteos realizados por fans en Facebook en torno a *Haikyuu* y *Súper Campeones* que muestran una de las formas de acumulación de capital dentro de la cultura popular del fandom, a través de la exhibición de colecciones que los ubicaran en una mejor posición dentro de la comunidad de interacción.

3.3. A modo de cierre

En este capítulo nos dedicamos a analizar el comportamiento dentro de los fandoms, así como a dar cuenta de la importancia y diversidad de producciones fan que discurren al mismo tiempo y en base a los materiales propios de la cultura de masas. Para dar cuenta de esta capacidad productiva, retomamos los planteos de Grignon y Passeron sobre la ambivalencia, teniendo en cuenta tanto la acción de fuerzas dominantes como la capacidad de acción dentro de ciertos límites establecidos.

Retomando a De Certeau, exhibimos los diferentes tipos de creaciones realizadas por los fans: fanfics, fanarts, AMV. También mostramos que estas producciones no siempre son coincidentes con el mensaje propuesto por la serie de la que uno es fan. En el caso de *Haikyuu*, hay múltiples elementos ideados por los fans que proponen la existencia de parejas LGBTQI+, que nunca son expuestas ni canonizadas dentro de la serie. Por su parte, *Súper Campeones* suele dar lugar a creaciones que se encargan de continuar la historia en base a una mirada más adulta, con ideas y caminos basados en la realidad futbolística que no han sido mostrados en la serie como, por ejemplo, el uso de drogas. A su vez, en lo que refiere a las interacciones dentro del fandom, pudimos dar cuenta de la importancia del fan talk, la generación de códigos y conocimientos que solo uno puede tener si es partícipe de una cultura fan.

Dentro del fandom, también podemos dar cuenta de otras formas de distinción que se relacionan con las formas de acumulación de capital, como lo es el coleccionismo de objetos, en este caso producidos en masa para el mercado consumidor del animé en cuestión. El tener mayor cantidad de elementos propios de la serie, sin importar si son de calidad o no, implican un mayor status dentro del fandom. Esto mismo ocurre con aquel que detenta tener más conocimientos acerca de la serie, persona que tendrá mayor reconocimiento dentro del grupo y que, además, será conocedor y participe de estas “verdades” o lecturas aceptadas por parte de la comunidad de interacción.

Por último, dimos cuenta de un aspecto que nos resulta relevante en la actualidad: muchas de las producciones fan que suelen estar producidas sin un fin económico debido a las limitaciones en su generación, hoy en día pueden ser comercializadas dentro de espacios fan, productos que en su mayoría contienen el agregado de diferenciarse del animé en cuestión por diferencias en el tipo de arte, en la reproducción de ideales contruidos por los fans –como las ships– y en el hecho de circular en espacios no oficiales y limitados a un fandom.

CONCLUSIONES

Uno de los objetivos principales de este trabajo consistió en analizar los vínculos entre las representaciones construidas dentro de *Haikyuu* y *Súper Campeones*, indagando, a su vez, sobre las lecturas realizadas por los fans argentinos en torno de los significados sobre el deporte, los géneros y el melodrama que tales animaciones ponen en circulación.

En lo que respecta al núcleo deportivo pudimos observar diversas formas a la hora de escenificar tanto el vóley como el fútbol. Mientras que en *Haikyuu* notamos, en mayor medida, el trabajo en equipo y el compañerismo, generando significados en torno de la importancia de tener una relación de confianza con los jugadores para potenciarse y progresar, en *Súper Campeones* percibimos que la camaradería, aunque presente muchas veces, es olvidada en detrimento de fabricar estrellas deportivas, pasando a ser una representación más individualista del fútbol. A su vez, ambas series producen imágenes de paralelismo con los deportes reales, por medio no solo de las vestimentas identitarias para cada equipo presentado, sino también por la presencia de actores primordiales en el entretenimiento deportivo como lo es la hinchada. Por otro lado distinguimos, sobre todo en *Súper Campeones* con la figura de Oliver, el denominado “héroe plebeyo” en una comparación con el gran ídolo del fútbol que tiene Argentina que es Diego Armando Maradona y todo lo que implicó e implica su figura dentro del fútbol argentino y mundial. En *Haikyuu* si bien esta figura no está presente, si reconocemos el “camino del héroe” con Hinata, ya que durante la serie se muestra al protagonista con sus fracasos, sus conquistas y como avanza en su crecimiento día a día en cada capítulo.

Por su parte, en relación a la formación de masculinidades y feminidades, encontramos representaciones diferentes en ambas series. Si bien las dos narran la historia deportiva dentro del mundo masculino del vóley y el fútbol, encontramos que los dos animés tienen tratamientos específicos en torno de los personajes femeninos que aparecen. En *Súper Campeones* se exponen personajes femeninos que, en primera instancia y en su gran mayoría, entrarían dentro de lo que se concibe como la mujer tradicional, dominada por la mirada masculina que las reduce a roles acordes a lo que patriarcalmente quiere imponerse sobre el género. Sin embargo, si bien gran parte del elenco de mujeres terminan teniendo una aparición ligada únicamente al ámbito romántico o maternal, también se pueden concebir grietas dentro de la trama en personajes que, aún con características que reducen la libertad de la mujer, escapan al rol

que hegemonícamente quiere establecerse sobre ellas. Allí aparecen elementos como la vestimenta, los rasgos masculinos que se contradicen con los rasgos más femeninos y el poder en ciertos ámbitos relegados tradicionalmente al hombre. Por su parte, en *Haikyuu*, encontramos un desarrollo diferente ya que las mujeres que aparecen en pantalla son mucho más independientes del cuerpo masculino, mostrando intereses en el deporte o en otros ámbitos de la vida que no tienen relación con el interés romántico por algún jugador de la serie. Las mujeres asumen un rol más participativo, con mayor influencia en la trama y vida de los protagonistas, produciendo personajes más identificables con uno y con historias más libres que en el anime futbolístico. Esto no implica que ellas no tengan también elementos que puedan enlazar con aquellos transmitidos por el patriarcado ya que, generalmente, las mujeres son personificadas como tradicionalmente bellas y símbolos de interés sexual/romántico por parte de los jugadores dentro la historia. Sin embargo, destacamos que estos componentes, aunque presentes, son subvertidos por medio del accionar femenino que ignora los avances de los hombres al centrarse en otros aspectos cotidianos.

En cuanto a la descripción de las masculinidades, encontramos que *Súper Campeones* se expone en una visión más masculina y viril del deporte en concordancia con el rol instrumental del fútbol para la generación de hombres heteronormativos. Esto se hace evidente por medio de diálogos y accionares que despliegan la violencia deportiva como también situacional entre los hombres. Al mismo tiempo, hay una diferencia entre los cuerpos que muestra *Súper Campeones*, con facciones más duras y cuerpos marcados similares a los de los deportistas reales, y los que presenta *Haikyuu*, con gestos más gráciles y delicadeza fisonómica más vinculada con la representación femenina.

En *Haikyuu*, por su parte, se da más lugar a los momentos emotivos y sentimentales que escapan a la norma masculina, como lo son el hecho del llanto típicamente censurado. A su vez, la violencia en *Haikyuu* es casi inexistente ya que no se expone como un elemento relacional entre los jugadores ni mucho menos como un acto presente de forma intencional dentro de la cancha. Los vínculos que se generan en el animé de vóley son más bien de compañerismo y, si bien existen los rivales al igual que en *Súper Campeones*, no se presentan peleas físicas entre los personajes, mucho menos con el fin de demostrar su hombría como ocurre en el animé de fútbol con algunos jugadores.

Sin embargo, un hecho particular de ambas historias es que, en mayor o menor medida, las dos presentan escenas donde lo primordial son los lazos que se forman entre

los jugadores masculinos. Es más, los sucesos más icónicos y sentimentales, tanto en una como en la otra trama, son aquellos que comparten los chicos entre sí. Se puede apreciar que, si bien en *Súper Campeones* la mujer asume un papel más ligado al rol romántico del protagonista, los hombres desvían su atención de la misma para centrarla en el deporte y en sus vínculos con sus amigos de equipo. Mismo hecho pasa con *Haikyuu* que, aunque la mujer está más emancipada en contraste con la otra serie, la misma es objeto de la mirada del hombre. Aun así, este “enamoramiento” masculino por la belleza de la mujer 2D, es retratado de forma cómica en el transcurso de la historia, sin mencionar que tampoco ocupa mucho tiempo en pantalla. Lo primordial es la profundidad con la que se tratan las relaciones entre los personajes masculinos, permitiendo lecturas diversas y vínculos con la pasión rebotante propia del deporte, sensibilidad que entra en contradicción con los ideales del patriarcado.

Otro aspecto clave a tener en cuenta fue el del melodrama, matriz cultural que se hace presente en los dos animés. Aquí damos cuenta por un lado del melodrama clásico, donde identificamos claramente el bueno vs malo. La construcción y diferenciación de uno(a) vs otro(a) se enfoca en mostrar a los personajes en situaciones horribles o tiernas, apuntando a conmover al público sin necesidad de un esfuerzo textual. En los animés encontramos a Oliver y Hinata Shoyo en el rol de buenos y fuertes, donde el público logra identificarse y reflejarse. Por otro lado, la representación del “otro” en el rol de traidor, lo lleva Benji por ejemplo en el caso de *Súper Campeones* y el villano en *Haikyuu* lo podemos ver en la personificación de Kageyama, Oikawa y/o Ushijima. Sumamos, por otro lado, rasgos del melodrama postmoderno, en relación al rico vs pobre, donde Benji aparece como el personaje con dinero y Oliver o Steve, todo lo contrario. En *Haikyuu* no hay una presentación de estas diferencias pero si está presente en la serie el nivel económico de los equipos rivales. Aquí se muestran los conflictos de clase, diferente a lo que sucedió con el melodrama clásico, así que si tenemos que definir qué melodrama está más representado en los animés creemos que tiene parte de los dos que se conjugan a medida que los capítulos transcurren. Ambas historias presentan características propias del melodrama en general, tales como la consolidación de roles socialmente establecidos a cada persona según características de sexo, clase social y/o etnia. Estos componentes se ven claramente en *Súper Campeones* con la presencia de estereotipos marcados, por la inserción de propuestas identificatorias para el espectador.

A su vez, los dos animés hacen una clara apelación sentimental a fin de construir imaginariamente los deseos y aspiraciones de la audiencia. La emoción se hace presente

en las historias, no solo por medio de escenas dramáticas en particular, sino por la construcción entre los mismos jugadores y el deporte en general, mostrando sus sueños y pasiones que los motivan a esforzarse dentro de estos ámbitos.

Siguiendo esta línea, las historias presentan un verosímil social tal como describe Victoria Bourdieu (2020), en la exposición de temáticas y situaciones en las que los espectadores encuentran su identificación al concebirlas como reales. Sumado a esto, apreciamos que los animés analizados presentan elementos del realismo emocional (Ien Ang, 1989), representaciones seleccionadas por los fans que conciben como posibles al vivirlas en su cotidianidad, atribuyéndole características emocionales.

En relación con los propios sentidos que los fans producen a partir de su consumo de estas animaciones, pudimos vislumbrar que los fanáticos de *Súper Campeones* encarnan estas contradicciones presentes en la serie con respecto a las representaciones femeninas. Los fans celebran y reducen a la mujer a su rol de espectadoras, como ocurre con parte del fandom femenino que, además de estar oculto o presente en espacios cerrados para ellas, suele ser sexualizado o puesto a prueba por los fans masculinos con la intención de demostrar que su pasión por la serie no es genuina. Estos también apoyan o ignoran los rasgos patriarcales que se presentan a lo largo de la historia, reconociendo, por ejemplo, que el romance está allí para que los protagonistas puedan procrear y que eso está bien aun cuando no hay un desarrollo elaborado sobre estas relaciones.

Sin embargo, se presentan grietas al igual que ocurre dentro de la trama, ya que en la recepción el fandom masculino muestra que el gusto que tienen por estas mujeres 2D tiene que ver con un sentido del deseo y proyección, en donde les satisface este tipo de escenificaciones de la mujer que admira al hombre en el sentido de que pretenden construir ese tipo de vínculos en su vida real. Este lazo que buscan tiene que ver más con un sentimiento de apoyo y crecimiento que pretenden encontrar en una compañera de vida, conectando así con su lado más sentimental y tierno.

El fandom de *Haikyu*, en relación con el rol femenino, pareciera mostrarse más crítico ya que, si bien reconocen y se muestran complacidos por los rasgos más liberales e igualitarios en torno a las mismas, también producen enjuiciamientos hacia aquellos momentos en donde la serie pareciera dar vuelta y contradecirse sobre lo anteriormente construido. Si bien los fans reconocen no se reducen, por ejemplo, solo a su físico también dan cuenta de esas instancias en donde la serie pareciera perder ese carácter emancipador de la mujer mostrando escenas de personajes masculinos idealizándolas por la belleza que poseen. Los fans discuten estos aspectos entre sí, entrando en debates sobre si estas

representaciones son progresivas o si siguen siendo coincidentes, aunque de forma más camuflada, con la intención hegemónica sobre el cuerpo de la mujer.

La espectacularización de la masculinidad también es leída de forma diversa por los fans: dentro de *Súper Campeones* la competitividad y la jerarquía dentro del equipo son elementos fundamentales que se reflejan en la forma en que los personajes se relacionan entre sí y en cómo son percibidos por los fans, función que contribuye a la perpetuación de los roles de género. En este sentido, los jugadores más habilidosos y destacados son admirados y valorados por encima de los demás, y su estatus dentro del equipo y en la comunidad fan es elevado en función de su desempeño en el campo. El fandom de *Súper Campeones* se enfoca principalmente en la admiración por los jugadores más destacados, reproduciendo la competitividad escenificada dentro de la cancha en sus interacciones y discusiones acerca de quién es el mejor personaje/jugador.

En *Haikyuu*, aunque también se reconoce la importancia del rendimiento individual y colectivo, el énfasis está puesto en el desarrollo de los personajes y en cómo sus vínculos y relaciones se ven afectados y fortalecidos a lo largo de la historia. Los fans valoran especialmente las interacciones entre los jugadores y cómo éstas se traducen en una mejora en el desempeño del equipo en general. En este sentido, el estatus y la jerarquía son menos relevantes que en *Súper Campeones*, y se enfatiza más en la cooperación y el trabajo en equipo como elementos clave para lograr la victoria. En ambos casos, podemos observar que los fans se apropian de los elementos de la historia para construir sus propias narrativas y dar sentido a su experiencia como espectadores.

Por otro lado, a diferencia de *Súper Campeones*, donde la construcción de parejas heterosexuales se enfoca principalmente en reforzar la masculinidad de los personajes, en *Haikyuu* se presenta una exploración más profunda de las relaciones entre los personajes masculinos, por medio de la exhibición de disputas y conflictos que ayudan a desarrollar y fortalecer sus vínculos, propiciando así lecturas disidentes con el canon establecido por medio de la serie.

Los fanáticos de *Haikyuu* no solo se centran en el aspecto deportivo de la serie, sino que también se interesan en las relaciones entre los personajes, y reinterpretan la trama para encontrar una conexión más profunda entre ellos. Ocurre el efecto inverso al fandom de *Súper Campeones* ya que, dentro del mismo, se hace hincapié en el desarrollo atlético y la interacción en base a los logros y avances deportivos de los diferentes personajes, generalmente dejando al olvido el apartado romántico que la historia busca colocar.

Por su parte, en cuanto al universo deportivo, podemos observar cómo el *animé* y el manga de deportes pueden funcionar como una forma de promoción y difusión del deporte, atrayendo a nuevas personas a practicar una actividad física y fomentando un estilo de vida más activo y saludable. Por otro lado, estas series de deportes pueden ser vistos como una forma de arte, ya que crear historias emocionantes y conmovedoras alrededor de estos pasatiempos configurando nuevas teatralizaciones sobre este tipo de entretenimiento. La conformación de grupos y relaciones en torno de *Haikyuuu* y *Súper Campeones*, da cuenta su carácter como instrumento formador de personas ya que estas funcionan como un paralelismo con el deporte real y movilizador tanto de audiencias como de identidades.

A su vez sumamos que, en el caso de los fans de la serie *Súper Campeones*, puede observarse una continuidad de esta performance cultural del aliento dentro de la ficción. Los espectadores se identifican con los equipos y jugadores ficticios, pero también con la representación de clubes de fútbol reales. De esta manera, se establecen similitudes entre las hinchadas 2D y la performance cultural del aliento en la vida real. Así, los fans atraídos en gran parte por la exhibición fantasiosa de sus grupos preferidos, continúan con el apoyo a sus equipos favoritos y se enfrentan a los de sus rivales, defendiendo la imagen que tienen acerca de sus jugadores y clubes estimados, relacionándolos al mismo tiempo con los personajes de la serie, con aquellos que más habilidades y campeonatos ganados poseen. Esta idealización del propio grupo se presenta en forma de proyección a través de los personajes protagónicos.

Asimismo, en el fandom *Haikyuuu*, se puede apreciar la presencia de prácticas similares a la performance cultural del aliento, quitando el hecho de que estos fanáticos no expresan una hinchada particular por un equipo real que los haya motivado a ver o seguir la serie debido a la presentación de estos en ella. Los fans de los equipos ficticios dentro de la historia, demuestran su apoyo a través de memes y votaciones dentro del fandom, discutiendo la legitimidad del aliento cuando los resultados no son los esperados. Propio del accionar del aliento, se establecen estereotipos acerca de quienes hinchan por determinado equipo o jugador, generando una diferenciación y una rivalidad que se asemeja a la que se da en la vida real. La performance cultural del aliento, por tanto, no solo se da en la vida real, sino que también se manifiesta en la ficción a través de la identificación de los espectadores con los equipos y jugadores ficticios. De esta manera, se genera una continuidad entre la cultura deportiva y la cultura de los fans de la serie, en donde se establecen identidades a partir de un grupo y se construyen imágenes idealizadas

del propio equipo y del rival. Un elemento particular en el caso del fandom de *Haikyuu* es que la pasión por la ficcionalización de este deporte llevó a muchos de sus fans a consumir transmisiones deportivas reales, al seguir y alentar a equipos de vóley de carne y hueso tales como la selección Argentina de Vóley y generar paralelismos con la serie y los jugadores verdaderos. En *Súper Campeones*, por su parte, comienzan a ver la serie porque ya conocen y consumen el deporte en la vida real, jugándolo o siendo hinchas de algún equipo local.

En términos de los aspectos melodramáticos en recepción, el melodrama permite establecer una relación entre lo masivo y lo popular, ya que permite reconstruir experiencias y actitudes identificables para los sectores populares. En este sentido, los fans de ambas series muestran en las redes cómo son movilizados emotivamente por el desarrollo de los personajes, llegando incluso a explicar por qué esa ficción presentada en la pantalla les ha calado tan hondo en la piel. A su vez, son convocados al punto de realizar críticas, explicaciones, o producciones de tipo fan como fanfics, fanarts y AMV que continúen y expandan estos sentimientos que son generados por el texto base (esto último, hemos visto que ocurre en su mayor parte dentro del fandom de *Haikyuu*).

Se puede apreciar que los fanáticos se centran y estiman tanto el aspecto atlético y la réplica con la realidad por medio de la presentación de equipos y jugadores deportivos, como la arista melodramática que se presenta en las historias y que permite a los fans identificarse con los personajes. Es así como los fanáticos de estas series reconocen encontrar elementos de reconocimiento e identificación con los personajes, sus historias y enseñanzas que se mantienen vigentes en sus vidas. Además, estas historias ofrecen fórmulas para una convivencia adecuada, en conjunto con una distribución de enseñanzas plagadas de una cierta moral que los espectadores toman y revalorizan según sus valores. El melodrama, por tanto, genera concientización en la audiencia y, a su vez, se observa que los fanáticos adquieren en la recepción elementos para transformar su vida cotidiana y su forma de ver y entender el mundo.

En resumen, el aspecto melodramático presente en las series se convierte en un elemento clave para que los fanáticos puedan sentirse identificados y emocionados con las historias de los personajes, generando un fenómeno de recepción activa de la cultura de masas y la construcción de una memoria colectiva.

Por último, los fans de las series demuestran su capacidad al crear su propio contenido, establecer sus propias normas y prácticas culturales en el marco del fandom. Los fanáticos, por tanto, no solo consumen las mercancías derivadas de las series que

aman, sino que también crean sus propios productos y contenido, como fanfics, fanarts, AMV y cosplay. Muchos fans crean interpretaciones y simbolismos propios a través de las parejas que forman en sus fanfics o fanarts, y a menudo el fanon o headcanon generado por los fanáticos no tiene justificación a partir del canon oficial de la serie. El fandom de *Haikyuu* es un ejemplo de esto, ya que tiene una gran predisposición a generar contenido LGBTQI+ en base al shippeo de parejas, especialmente homosexuales. Los fanáticos discuten sobre qué tan canon son estas parejas a pesar de que ninguna es oficial dentro de la serie, y cada fan sostiene que esto se debe a que tienen un determinado vínculo o alguna interacción realizada en la historia de cada personaje. Los fanáticos consumen este contenido generado por ellos mismos a través de producciones propias que circulan gratuitamente dentro de sus grupos, creando un universo propio alrededor de sus series favoritas, y transformando, según sus intereses y reglas propias, las ideas insertas por el orden económico dominante en estos productos. Esto les permite escapar de los cánones contruidos por las series y generar una comunidad interpretativa que les ampara en dar sentido a su pasión por estas historias.

En el caso de *Súper Campeones*, se observa que la mayoría de las producciones están más en consonancia con la incorporación de las ideas insertas en el texto de origen, ya que los productos fans generados responden en gran medida al canon establecido construyendo, más que nada, una continuación, profundización o situaciones imaginarias acerca de las parejas que heteronormativas que *Súper Campeones* ya ha establecido como canónicas o busca implantar como tal. Sin embargo pueden presentarse elementos propios de la creatividad popular ya que, no solo suman ingredientes nuevos a estas relaciones heterosexuales, dándoles muchas veces el crecimiento y desarrollo que no presentan en la serie original; sino que también se expresa el lado contestatario por medio de la conformación de ficciones fans que introducen una visión más amplia, realista, adulta y serie sobre las vivencias típicas

En relación con la monetización de las prácticas fan, es importante destacar que, si bien este tipo de actividades han sido concebidas como insertas en una economía del don, debatida en el ámbito de los fandoms, generando distintas posturas y opiniones; algunos fans defienden la posibilidad de obtener ganancias económicas a partir de las creaciones fan, argumentando que se trata de un trabajo creativo y que los fans tienen derecho a recibir un reconocimiento y una remuneración por su labor. De esta forma, en ambos fandoms circulan productos fans que, utilizando estos objetos ajenos, generan un estilo propio, diverso y distinto al de las series y su merchandising oficial.

Además, como los fandoms han experimentado una gran expansión gracias al desarrollo tecnológico, lo que ha permitido la creación y circulación de contenido fan de manera más sencilla, dentro de estos grupos (virtuales y analógicos) las interacciones y formas de relación son muy particulares debido a las reglas de convivencia que establecen las mismas comunidades, y no las industrias culturales. *Haikyuu* y *Súper Campeones*, muestran también que la diferencia de edad de los miembros en cada fandom implica que los modos de relacionarse y los materiales que circulan en los grupos no son idénticos.

Observamos la existencia de elementos de discriminación y diferenciación dentro del fandom de *Súper Campeones* y *Haikyuu* por medio del paralelismo de la cultura popular y la de masas en torno a la acumulación de capital. Aquí damos cuenta de la importancia sobre la abundancia de conocimiento en el fandom como una forma de obtener una ubicación elevada dentro del grupo social. Esto significa que los fans de ambas series que tengan más información sobre el canon de los animés en conjunto con el reconocimiento y saber de las verdades establecidas comunitariamente en torno a las series, son percibidos como expertos o conocedores dentro del fandom, y pueden tener más influencia y reconocimiento en el grupo. Muchos de ellos terminan siendo reconocidos por su ardua interacción u ocupando posiciones de poder dentro de la comunidad interactiva, como lo sería el ser parte del staff o administración del grupo.

Otra forma de exclusión se establece en torno al repertorio de estrategias interpretativas dentro del fandom, en donde, si el miembro del grupo no se ajusta a las lecturas “verdaderas” acerca de la serie, tiene una gran posibilidad de ser excluido o participar mayormente de discusiones. Finalmente, una última forma de jerarquización social en la cultura fan se daría por medio del coleccionismo de artículos, principalmente originales, creados industrialmente a partir de la serie.

Hasta aquí las consideraciones parciales a las que se llegó durante el proceso de realización de este trabajo. Hemos producido, frente a este análisis, una serie de reflexiones que nos gustaría incorporar y valorar al respecto. Podemos apreciar que, haciendo uso de las representaciones construidas y divulgadas industrialmente por estas series, los fans han logrado insertar sus propios deseos, sentidos y estilismos. No solo eso, sino que lo que nos parece más interesante, es el hecho de que, dentro de estas comunidades de interacciones, se hayan generado espacios propicios para la monetización de los productos fans. Si bien, y como reconocimos dentro del mismo trabajo, usualmente este tipo de prácticas suelen ser sumamente juzgadas y criticadas por el fandom, esto no ocurre ni dentro de los grupos en torno a *Haikyuu* ni *Súper Campeones*. Por el contrario,

dichas expresiones no solo convocan la celebración y admiración de la audiencia, sino que muchos solicitan que la parte más creativa del fandom ponga los mismos a disposición de venta a fin de poder utilizar elementos que exhiban su fanatismo.

Esta aceptación y entusiasmo por el consumo, tanto gratuito como pago, de producciones fans entendemos que puede deberse a tres asuntos:

1) Los fanáticos quieren tener productos que reconozcan su amor por la serie y exponerlos frente a otras personas, a fin de demostrar su identidad como también con intención de difundir el animé. Sin embargo, y tomando en cuenta el contexto geográfico y económico en el cual nos insertamos, muchos no tienen acceso a la compra de merchandising oficial, ya sea porque su entrada al país es limitada a una cierta cantidad de objetos, o por cuestiones meramente monetarias. Debido a esto muchos optan e indagan por el encuentro de objetos basados en la historia que adoran pero que son de más fácil acceso dentro del país y de la dimensión económica

2) Muchos de los fans son consumidores acérrimos y fieles de las creaciones fans ya que estas ahondan sobre aquellos ideales e imaginarios que las series no canonizan pero que ellos consideran igual de reales y fieles que los oficiales. Es por ello que, si bien tienen la posibilidad de consumir este tipo de objetos reestructurados en torno a sus valores más íntimos de forma gratuita, no tiene acceso a artículos que demuestren esto mismo en torno a la serie pero que sean generados por la misma industria. La construcción dispersa en las tácticas cotidianas de los usuarios e inserta en este mercado privado, permite a los fans el hacer gala de demostración, no solo de su fanatismo sino también de sus propias ideas en torno a la serie, dentro del ámbito de la vida cotidiana por medio del uso de piezas como remeras, llaveros o stickers que exhiban sus intereses y verdades propias y muchas veces opuestas a la serie

3) El fandom busca apoyar, no solo a la industria con el fin de mantener la serie viva y al aire, sino también a los artistas independientes que ayudan a dar cuerpo a las fantasías que los fans construyen alrededor de ambos animés. Esto lo hacen ya que quieren, no solo reconocer el talento e interés por un estilismo distinto al diseñado originalmente, sino también con la intención de incentivar a estos creativos a seguir produciendo artículos que alimenten esta pasión propia de los fanáticos.

Dentro de estos deseos discordantes con la trama establecida y desarrollada por ambas series, creemos que el hecho de que estos ideales respondan a los de la comunidad

LGBT, tienen que ver con dos cuestiones. Por un lado, suponemos que la presencia de ships gays, que ocurre en mayor medida dentro del fandom de *Haikyuu*, puede tener relación con las edades que poseen la mayoría de sus fanáticos, siendo principalmente personas entre 18 a 27 años. Además, en relación con *Súper Campeones*, pudimos comprobar que el fandom está constituido en general por mujeres, lo que no significa que no existan los fans masculinos sino que las chicas suelen ser más visibles y activas en estas comunidades de interacción. Esto último, por su parte, creemos que merece un análisis propio y en profundidad, el cuál debería ser tomado en cuenta en futuros estudios.

Por otro lado, y como planteamos en el capítulo final, pensamos que estos accionares pueden tener que ver con una intención contestataria y revolucionaria que le hace frente a la noción discriminadora y segregante de la industria del animé, que sólo concibe las relaciones homosexuales dentro de espacios de entretenimiento limitados a la producción y circulación de este tipo de romance. La cultura popular y los fans pueden, entonces, ser agentes de resistencia y cambio social, desafiando las normas y las imposiciones de la cultura dominante. Estos shippeos, entonces serían una forma de resistencia, que busca desafiar la jerarquización y la segmentación impuesta por la industria del entretenimiento en cuanto a la representación de relaciones románticas y sexuales entre personajes del mismo género al insertar la generación de lazos diversos en una historia destinada principalmente a un público varonil, con la intención de construir o potenciar el carácter viril y masculino de sus consumidores. Al desafiar la norma que asocia ciertos géneros de animé y manga con un público específico, los fans están demostrando que las relaciones homosexuales pueden ser vistas como normales y aceptables para todos, independientemente de su género. También, estas producciones fans, que su mayoría son generadas por mujeres, sugeriría una posible subversión del patriarcado y de las normas de género impuestas por la sociedad.

A su vez, creemos que la generación de este tipo de elementos más progresistas en conjunto con su activismo en cuanto a consumición, producción fan y soporte constante dentro y fuera de las comunidades fans, supone un tipo de identidad por sí misma. Concebimos que, sumada a la identidad fan, en la cual nos explayamos desde el capítulo dos al tres, muchos de los fanáticos construyen un tipo de identidad activista y subversiva por medio de la construcción de sentidos LGBT en torno a la serie. Esto se aprecia, no solo en su apartado más obvio como el de los objetos fans populares, sino

también en la interacción constante que los fans tienen con otros pertenecientes al grupo, como con personas que ni siquiera han visto la serie, al generar discursos para sostener estos ideales igualitarios de géneros y sexualidades dentro del spokon.

Otro tipo de identidad que deambula dentro de estas comunidades, y que se presentan en ambas historias es la argentina. Los fanáticos fabrican sentidos nacionalistas en torno a las series, proyectando jugadores reconocidos en personajes ficticios, insertándolos en equipos locales reales y concibiéndolos como hinchas de nuestro país. Se transforman los diálogos que muchos de los actores tienen entre sí, a fin de que estos sean lo más porteños posibles por medio del uso del dialecto propio de la región. También le suman, en conjunto con la camiseta argentina, elementos claves como el mate y el choripán.

En cuanto la incidencia de estas series dentro de nuestro país, hecho que propulsó la realización de este estudio, creemos que la misma puede deberse a diferentes factores. En el caso de *Súper Campeones*, el hecho de que haya sido el primer animé y caricatura en sí de fútbol que llegó al país, tuvo una gran relevancia a la hora de construir una base de fans más amplia que la del promedio, captando tanto a otakus argentinos como a personas no consumidoras de este tipo de entretenimiento. Su popularidad, como ha podido comprobarse, no se mantiene meramente por la nostalgia sino porque es un animé y manga que sigue entregando contenido que cautiva a los espectadores al nuclear fantasía e imaginario deportivo (como lo son las jugadas dramáticas y ficticias similares a los ataques vistos en series de acción) con la realidad futbolista por la exhibición de equipos reales tales como el Barcelona hasta la Selección Alemana, o con su paralelismo claro con jugadores de fútbol, tal es el caso del personaje de Juan Díaz y su reminiscencia con Maradona.

En cuanto a *Haikyu*, consideramos que el animé combina varios factores que hicieron exitosos a otros spokons icónicos hoy en día, tal como lo es *Slam Dunk*, animé sobre basket. Se reúnen elementos claves, que despiertan la emotividad argentina en particular, como lo son la importancia en el compañerismo y el trabajo en equipo dentro de un deporte grupal. Este factor, señalado por varios de nuestros entrevistados, tiene una íntima relación con lo que sospechamos que es la visión argentina sobre el deporte, ya que se suele recalcar y admirar mucho como los equipos se relacionan entre sí tanto fuera y dentro de la cancha. Es por eso que la hinchada celebra estos vínculos al generar resultados idóneos dentro de los enfrentamientos deportivos, como también atraen las anécdotas e historias fuera de la cancha, en donde los jugadores comentan el detrás de

escena antes de un campeonato, la relación que tienen entre sus compañeros y familiares, y los elementos privados que caracterizan sus relaciones particulares.

A su vez, un rasgo primordial, y que creemos que *Haikyu* mejora con respecto a *Súper Campeones*, es que la serie de voley explica de forma más dinámica y constante las reglas y jugadas dentro de los partidos o prácticas. Mientras que en *Súper Campeones* muchas de las formas de juego aparecen implícitas, o su enseñanza se lleva a cabo pero de forma más brusca y fugaz ya que gran parte de sus consumidores son jugadores o seguidores del deporte en la vida real, en *Haikyu* siempre se pueden encontrar instrucciones y explicaciones con respecto al voley a fin de no dejar al público, que no conoce sobre el mismo, fuera del entretenimiento. Esto generó una base de fans más amplia ya que muchos comenzaron a ver la serie sin ser conocedores del voley ni de cómo se juega, para pasar a constituirse, no sólo como fans del animé, sino como deportistas o seguidores de equipos tales como la mismísima Selección Argentina de Vóley.

Ambas series, además, cuentan con una gran carga melodramática, con historias con las que el espectador no solo empatiza sino que se siente identificado al exponer vivencias cotidianas junto con enseñanzas que eduquen a los televidentes sobre cómo relacionarse o sobrellevar ciertas circunstancias. E, incluido, dentro de esta valija emocional, la pasión deportiva que, en nuestro país, es sinónimo de motivación, alegría y tristezas. Todos estos factores se encuentran presentes en la serie y, como bien constataron nuestros testigos, se transmiten de manera idónea y similar a como la siente un argentino.

Por último, sigue abierto el interrogante de por qué, hoy en día, muchos spokons parecen ser más consumidos por mujeres en relación con tiempos pasados. A esto sumamos la incógnita, íntimamente relacionada, sobre por qué en la posmodernidad han surgido, cada mes, una multiplicidad de series deportivas en donde la gran mayoría gira en torno a historias centradas en equipos masculinos. Por el contrario, los spokons que se concentran en la narración de equipos femeninos, que son una cantidad mucho menor, suelen muchas veces estar bastante sexualizados (un ejemplo de esto es el deporte ficcional de Keijo!!!!!!!, que muestra mujeres luchando entre sí sobre plataformas flotantes usando únicamente sus pechos y traseros) o, exceptuando algún que otro caso, suelen ser pasados por alto, contando únicamente con una temporada como mucho.

Al mismo tiempo, consideramos que la constitución de ships gays dentro de los spokons, requieren un análisis en sí mismo y en profundidad ya que es un fenómeno que tiene presencia en distintos animés del género, independientemente de si la serie produce contenido que sugiere relaciones no heterosexuales.

BIBLIOGRAFÍA

Agudo, Facundo. (2019, Marzo). Andrés Iniesta inaugura estación de tren dedicada a los Súper Campeones. *Pasión Fútbol*. Recuperado el 7 de Diciembre de 2022 en: <https://www.pasionfutbol.com/noticias/Andres-Iniesta-inaugura-estacion-de-tren-dedicada-a-los-Super-Campeones--20190304-0010.html>

Alabarces, Pablo. (1998). *¿De qué hablamos cuando hablamos de deporte?* Nueva Sociedad, (154), 74-86.

_(2011). *Peronistas, populistas y plebeyos. Crónicas de cultura y política*. Prometeo Libros.

_(2014). *Héroes, machos y patriotas: El fútbol entre la violencia y los medios*. Penguin Random House Grupo Editorial Argentina

_(2021, Marzo). Maradona: mito popular, símbolo peronista, voz plebeya. *Papeles del Centro de Estudios sobre la Identidad Colectiva*. <https://doi.org/10.1387/pceic.22540>

Álvarez Gandolfi, Federico (2014). *Subcultura Otaku*. Tesina de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Buenos Aires: Facultad de Ciencias Sociales, UBA.

Ang, Ien. (1989). *Watching Dallas: Soap Opera and the Melodramatic Imagination*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315002477>

Angenot, Marc. (2010). *El discurso social: los límites históricos de lo pensable y lo decible*. Siglo XXI.

Argentina, Anime. (5 de Julio de 2022). *Luciano Palonsky y Luciano Vicentín, jugadores de la Selección Argentina de Voley; con una figura de Tooru Oikawa*. [Tweet] Twitter.

Barbero, José Ignacio. (2003). La educación física y el deporte como dispositivos normalizadores de la heterosexualidad. En Guasch, Oscar., & Viñuales, Olga (Ed). *Sexualidades, diversidad y control social* (355-378). Bellaterra.

Barbero, Martín. (1992). *Televisión y melodrama. Géneros y lecturas de la televisión en Colombia*. Tercer Mundo.

Bastida, Nazario Robles. (2011). Sexualidad 2D: política, imaginación y libido dentro de una subcultura posmoderna. *Razón y Palabra*, 2 (núm. 77). 1 -27 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3829264>

Binello, G., Conde, M., Martínez, A., & Rodríguez, M. G. (2000). Mujeres y fútbol: ¿territorio conquistado o a conquistar? En Alabarces, Pablo (Ed) *Peligro de gol:*

estudios sobre deporte y sociedad en América Latina (31 -53). Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales.

Borda, Libertad. (2016). Matrices culturales y telenovela: La leona y Los ricos no piden permiso. *Actas de Periodismo y Comunicación*; 2 (núm 1) . Universidad Nacional de La Plata. <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/actas/article/view/4073/3313>

Borda, Libertad (2000). *¿Qué es un fan? Un análisis interdiscursivo del fan como figura del imaginario social*. Ponencia presentada en el Segundo Congreso de Facultades de Comunicación Social y Periodismo. Lomas de Zamora: Facultad de Ciencias sociales de la Universidad Nacional de Lomas de Zamora, Septiembre.

Borda, Libertad., & Trovarelli, Carla. (n.d.). *La fanfiction actual ante el desafío de la monetización: el caso Wattpad* [ponencia presentada ante el 2018 Congress of LASA (Latin American Studies Association)]. 23-27 Mayo, Barcelona.

Bourdieu, M. V. (2020). Melodrama, subjetividad y reconocimiento en la ficción televisiva. Una propuesta de abordaje. *Correspondencias & Análisis*. 11, 2020. <https://doi.org/10.24265/cian.2020.n11.04>

Bundio, Javier (2018). *La construcción del otro en el fútbol: Identidad y alteridad en los cantos de las hinchadas argentinas*. Cuadernos De antropología Social, (47). <https://doi.org/10.34096/cas.i47.3733>

Busse, K., & Gray, J. (2011). Fan Cultures and Fan Communities (Pages: 425-443) .En Nightingale, Virginia. (Ed.) *The Handbook of Media Audiences*. (425-443) Wiley.

Butler, Judith. (2002). *Cuerpos que importan: Sobre los límites materiales y discursivos del sexo*. Paidós.

BuzzFeed Latam. (30 de Abril de 2021). *Voleibolista profesional reacciona a "Haikyuu!!"* [Archivo de video]Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=J6SBtr4RfzI&list=PLBaGZOGgzdLZ0uzvLGxGvp_f_vV3jAkKVw&index=47&ab_channel=BuzzFeedLATAM

Certeau, Michel de (1996). *La invención de lo cotidiano: artes de hacer. I* (A. Pescador, Trans.). Universidad Iberoamericana.

Chocontá Piraquive, Alexandra. (2015). Manga yaoi y Fujoshis: exploración de la propia voz del deseo como alternativa al gobierno de la sexualidad juvenil. *Universitas Humanística*, 79(núm.79), 211-229. [10.11144/Javeriana.UH79.myfp](https://doi.org/10.11144/Javeriana.UH79.myfp)

Connel, Robert. (2003). La organización social de la masculinidad. En Lomas, Carlos (Ed). *¿Todos los hombres son iguales?: identidades masculinas y cambios sociales*. (31-54). Paidós

Cruces, Francisco. (2008). Matrices culturales: pluralidad, emoción y reconocimiento. *Revista anthropos: Huellas del conocimiento*, Núm 219. 173-179. <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/195850>

Fiske, John. (2002). The Cultural Economy of Fandom . En Lewis, Lisa. A (Ed). *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media* (30-50). Taylor & Francis.

Hall, Stuart. (1984). Notas sobre la deconstrucción de "lo popular". En Samuel, Raphael. *Historia popular y teoría socialista* (93-112). Crítica.

Hall, Stuart (2011 [1996]). *Introducción: ¿quién necesita 'identidad'?*. En Hall, Stuart y Du Gay, Paul (comps.): *Cuestiones de identidad cultural*. Amorrortu.

Las curiosas canilleras del "Kun" Agüero. (8 de Abril de 2013). Infobae. <https://www.infobae.com/2013/04/08/1069427-las-curiosas-canilleras-del-kun-agero/?outputType=amp-type>

Maduro, N. (2019, Marzo). Andrés Iniesta inauguró una estación en Tokio dedicada a "Supercampeones". *Infobae*. Recuperado el 19 de Marzo de 2022 <https://www.infobae.com/america/deportes/2019/03/04/andres-iniesta-inauguro-una-estacion-en-tokio-dedicada-a-supercampeones/>

Monsiváis, Carlos. (2006). Se sufre porque se aprende. (De las variedades del melodrama en América latina). En Dussel, Inés., & Gutiérrez, Daniela. (Ed). *Educación la mirada: Políticas y pedagogías de la imagen* (23-59). Manantial.

Mazziotti, Nora (comp.) (1993): *El espectáculo de la pasión*; Buenos Aires: Colihue

Radway, Janice. A. (2009). *Reading the Romance: Women, Patriarchy, and Popular Literature*. University of North Carolina Press.

Salinas, Claudio. (2014). *Melodramas. Identidades y modernidades en la cinematografía latinoamericana contemporánea 1990-2010* [Tesis doctoral, Facultad de Filosofía y Humanidades de Universidad de Chile]. Repositorio de la Universidad de Chile <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/117484/Melodramasidentidades-y-modernidades-en-la-cinematografia-latinoamericanacontemporanea-1990-2010.pdf;sequence=3>

Scarnatto, Martín. (2017). Género y deporte: con la sexualidad "al palo". Perspectivas en Educación Física: Documentos y notas de investigación, DyNT 05.

http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.8017/pr.8017.pdf

Ordóñez, V. (2020, Junio). Balón oficial de Juegos Olímpicos, un homenaje a Supercampeones. *El Universo*. Recuperado el 29 de Marzo de 2022 <https://www.eluniverso.com/deportes/2020/06/20/nota/7879041/juegos-olimpicos-balon-oficial-supercampeones/>

Okabe, Daisuke., & Ishida, Kimi (2012). Making Fujoshi Identity Visible and Invisible. En Tsuji, Izumi., Okabe, Daisuke., & Ito, Mizuko. (Eds.). *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World* (207- 224). Yale University Press.

Vialás, Lorena., Druckmann, N., & Mazin, C. (2019, Agosto). El fenómeno 'shipper' o por qué los fans somos los celestinos del siglo XXI. *SensaCine.com*. Recuperado el 14 de Febrero de 2023 en: <https://www.sensacine.com/noticias/series/noticia-18578062/>

Vidiella, J., Herraiz, F., Hernández, F., & Sancho, J. M. (2010). Masculinidad hegemónica, deporte y actividad física. *Movimiento*, 16 (núm. 4), 93 - 115. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=115316963006>

Viral: la camiseta de Japón en homenaje a los "Supercampeones". (2018, Abril). *Clarín*. Recuperado el 29 de Marzo de 2022 https://www.clarin.com/deportes/mundial-2018/viral-camiseta-japon-homenaje-supercampeones_0_S1EPZqmoG.html

Wise, Sue. (2006) [1984]. *Sexing Elvis*. En Frith, Simon y Goodwin, Andrew (Eds.) *On Record*. Rock, Pop, The Written Word. London: Routledge

Yap, Mae. Yen. (2020, Julio). This manga character is now an actual member of the Argentina volleyball team. *Mashable SEA*. Recuperado el 29 de Marzo de 2022 <https://sea.mashable.com/culture/11731/this-manga-character-is-now-an-actual-member-of-the-argentina-volleyball-team>