



TRIBUS URBANAS
Y SUBCULTURAS
EN EL CINE JAPONÉS
CONTEMPORÁNEO

Grado en Historia del Arte

2015 – 2016

Trabajo realizado por Sergio Pérez Torres

Dirigido por Enrique Ramírez Guedes

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN, OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	3
EL JAPÓN CONTEMPORÁNEO	4
Aspectos generales.....	4
Política	4
Economía	5
Sociedad	6
VISIÓN GENERAL DEL CINE JAPONÉS ACTUAL	7
Antecedentes: el cine de los 70 (La crisis de las <i>majors</i>).....	7
El cine de los 80: cine comercial y cine independiente. La importancia del PFF	8
El cine desde los 90: nuevos caminos	8
Un nuevo milenio: el cine digital y la enseñanza del cine	9
Datos de mercado	9
Un cine sobre y para las subculturas.....	9
DESCRIPCIÓN DE LAS PRINCIPALES TRIBUS URBANAS Y SUBCULTURAS	10
<i>Otaku</i>	10
<i>Cosplay</i>	12
<i>Bosozoku</i>	13
<i>Gal (Gyaru)</i>	15
Lolita (Rorīta).....	18
REFLEJO DE LAS SUBCULTURAS EN EL CINE	23
<i>Otaku</i> en el cine.....	23
<i>(Ko) gal</i> en el cine	29
<i>Lolita</i> en el cine.....	34
Enfrentamientos y uniones	37
CONCLUSIONES	43
CUADROS DE PELÍCULAS Y CARACTERÍSTICAS	45
FILMOGRAFÍA	54
BIBLIOGRAFÍA	54

INTRODUCCIÓN, OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Con este trabajo pretendemos acercarnos a la visión que nos ofrece el cine japonés de los últimos años sobre la sociedad contemporánea de este país lleno de contrastes. Sin embargo, como un estudio de cada elemento de la vida japonesa contemporánea sería inabarcable, hemos decidido centrarnos en la visión que da el cine sobre una manifestación cultural concreta: las subculturas que muestran su rechazo a las antiguas tradiciones que siguen tan vigentes en el Japón del siglo XXI. Son muchas las películas, series de televisión y otros medios audiovisuales en los que podemos ver el reflejo de estos grupos, especialmente en el cine de animación, el cual hemos excluido en este trabajo, para centrarnos en el cine de imagen real, en las cuales analizaremos con qué propósito se recurre a ellas.

Por tanto, los objetivos que nos proponemos con este trabajo son: acercarnos brevemente al cine japonés más reciente, conocer detalladamente las tribus urbanas más importantes del país, y sobre todo, analizar y comprender cómo utiliza el cine, de forma puntual o dando todo el protagonismo, a estas subculturas como reflejo de la sociedad japonesa contemporánea.

Hemos trabajado por una parte con una metodología sociológica, ya que analizamos el papel de ciertos grupos en la sociedad y por otro lado, desde la iconografía, a la hora de ver y contrastar la imagen que ofrecen las películas en relación con la realidad.

Para alcanzar los objetivos ya mencionados, en primer lugar hemos procedido a la lectura de varios artículos con información general sobre las subculturas más destacadas, para posteriormente buscar cuáles cuentan con representación en el cine. Una vez elegidas las tribus urbanas y películas, hemos realizado una breve contextualización histórica del país nipón después de la Segunda Guerra Mundial para conocer la configuración política, económica, social y cultural hasta la actualidad y así entender el surgimiento de los diferentes grupos. Una vez hecho esto, analizamos sucintamente el panorama general del cine japonés desde los años 90 hasta la actualidad, atendiendo al cine que se realiza, los géneros que se tratan y el público al que va dirigido. El siguiente paso consiste en la descripción detallada de las subculturas sobre las que hemos decidido profundizar, para a continuación hacer un análisis de cada una de las películas escogidas, comparando los datos sobre esas subculturas y lo que muestra el cine. De esta forma pretendemos ampliar los conocimientos adquiridos en la asignatura de Historia del Cine y otras Artes Audiovisuales II.

A la hora de realizar el trabajo nos hemos encontrado con varias dificultades. Por una parte, la bibliografía en nuestro idioma sobre los “cines periféricos”, como los denominaba Alberto Elena, es escasa, sobre todo en el caso de películas tan recientes. Lo mismo ocurre con la información sobre las diferentes subculturas, siendo necesario consultar una amplia cantidad de artículos y libros en otros idiomas, además de las diversas páginas web en japonés consultadas para conseguir cierta información e imágenes. A todo esto hay que añadir la dificultad para acceder a la mayoría de las películas, ninguna de ellas estrenadas en España.

EL JAPÓN CONTEMPORÁNEO

Después de la Segunda Guerra Mundial Japón se recuperó sorprendentemente rápido durante la ocupación americana (1945 - 1952), con un importante cambio socioeconómico que convertiría al país en una de las grandes potencias mundiales de la segunda mitad del siglo XX.

Aspectos generales

En este periodo posterior a la guerra se produce una migración masiva del campo a las ciudades en busca de trabajo, lo cual supuso el desarrollo de líneas ferroviarias, grandes autopistas, etc., que cambiarían drásticamente el ritmo de vida tradicional. Es en este momento cuando se establece una forma de vida muy definida en la clase media, una pareja con generalmente dos niños, siendo el hombre el que trabaja, la mujer quien hace las labores del hogar y cuida a los niños. Sin embargo, la mujer consiguió el derecho al voto, fue abolida la *ie* (autoridad del padre para elegir marido a su hija), pero seguirían viéndose marginadas en cuanto a las oportunidades de trabajar (Kingston, 2012: 3-4).

Política

Tras la rendición de Japón, Estados Unidos tenía como objetivos principales la descentralización de la economía y la democratización del país. Para esto último, desarrollaron una nueva constitución en la que establecieron que el emperador sería un símbolo del país sin ningún tipo de poder, se separaron los tres poderes, se daba la soberanía al pueblo y se aceptaba un “no a la guerra” (Pelegrín Solé, 2008: 16).

Desde los años 50, en Japón se ha desarrollado una política conservadora con el Partido Liberal Democrático (*Jiminto*) que ha sido el que ha dominado el panorama político, con el Partido Socialista de Japón (*Nihon Shakaito*) como único oponente, sin embargo, los conservadores supieron convencer a los votantes de lo capacitados que estaban para controlar la economía de forma competente y mantener buenas relaciones con los Estados Unidos, algo que terminarían de demostrar cuando consiguen que los estadounidenses abandonen la isla de Okinawa en 1972 (Kingston, 2012: 9-10). Siguieron contando con el apoyo de los ciudadanos, aunque a lo largo de los años, diversos partidos consiguieron contar con mayor representación en el poder legislativo. Sin duda fueron años difíciles para la política japonesa, marcada por las relaciones internacionales, principalmente con los Estados Unidos, y sin olvidar la tensión con China y Corea, además la emergente guerra de Vietnam, lo cual generó una serie de movilizaciones y grupos contrarios al apoyo que había mostrado el primer ministro, Eisaku Sato, a los bombardeos americanos en Vietnam, incluso dentro del propio partido (Bailey, 1996: 102-104).

A finales de los 80, debido a casos de corrupción, el Partido Liberal Democrático no consiguió mejorar su imagen. Esto coincidió con el fallecimiento del emperador Hirohito en 1989, quien había ostentado este título desde 1926. Estos acontecimientos marcaron un cambio notable, una ruptura con el pasado, con un nuevo emperador, Akihito –hijo de Hirohito– que se mostró más abierto al diálogo internacional y no apoyó al Partido Liberal

Democrático, el cual perdió cada vez mayor representación en la dieta japonesa (Bailey, 1996: 166-170).

Economía

En la Segunda Guerra Mundial, Japón perdió gran parte de los territorios que poseía, reduciendo la exportación de materias primas. De hecho, los bombardeos no destruyeron muchas de las fábricas y maquinarias, pero esta ausencia de recursos provocó que apenas pudieran funcionar, quedando la economía estancada y notablemente regulada por el gobierno (Pelegrín Solé, 2008: 15).

La intervención de Estados Unidos en Japón fue lo que realmente levantó la economía, gracias al conocido como “Doge line”, un plan elaborado por el presidente del banco de Detroit, enviado a Japón para acabar con la inflación, y lo cual se vio favorecido con el estallido de la Guerra de Corea, cuando Estados Unidos usó a Japón para adquirir todas las provisiones (Pelegrín Solé, 2008: 15-16).

A lo largo de los años, la economía japonesa siguió creciendo de forma regular hasta la crisis del petróleo (1973), produciéndose un gran desarrollo industrial, lo cual favoreció un aumento de la inversión y las exportaciones internacionales. Con la llegada de la crisis en los 70, solo algunas industrias con gran competencia (automovilística, electrónica) ayudaron a mantener la economía hasta los años 80, década en la que Japón viviría una burbuja económica:

El 22 de septiembre de 1985, Estados Unidos consiguió la conformidad del grupo de los cinco países industrializados: Estados Unidos, Reino Unido, Francia, Alemania y Japón, para dirigir el dólar a cotizaciones más bajas en los mercados de divisas, con el objetivo de reducir el superávit comercial de Japón forzándole a incrementar sus importaciones y a apreciar su moneda. Este convenio, conocido como los "Acuerdos del Plaza" [...] hizo que el yen pasara de 240 yenes por dólar a 160 yenes por dólar a finales de 1986, y posteriormente a 122 yenes por dólar al finales de 1987. Esta subida del yen afectó a la economía japonesa muy duramente (Pelegrín Solé, 2008: 29-30).

Los bancos, hasta entonces controlados muy de cerca por el Ministerio de Finanzas, perdieron a grandes clientes (que podían diversificar las fuentes de financiación) cuando se liberalizó el sistema financiero, habiendo una mayor competencia entre bancos. Ofrecieron préstamos a pequeñas y medianas empresas, de los cuales, muchos nunca fueron pagados, encontrándose Japón en una de las crisis más duras después de la Segunda Guerra Mundial (Pelegrín Solé, 2008: 30-33).

Desde los noventa y hasta la actualidad, Japón se encuentra en una larga recesión económica (Kawamura, 2012: 35) acentuada desde el año 2008 por la crisis económica mundial surgida en Estados Unidos.

Sociedad

Como hemos mencionado, las bases de la sociedad japonesa están bien definidas, partiendo de una larga tradición y la adopción de los cambios que marcaron la vida en el país después de la guerra.

Los jóvenes que pertenecen a la mayoría de las subculturas que vamos a analizar, han crecido en un país que, como ya hemos visto, desde finales de los 80 se encuentra en una recesión de la cual no ha terminado de recuperarse. Como afirma Kawamura (2012, p.33) al entrevistarse con los jóvenes japoneses:

Initially, they told me about their favorite brands, music and stores, but after a while, they began to express the boredom and frustration they feel at work and in school, their insecurity about the future, the desperate desire to find people that they can trust, and the intense urge to find a place or a group to belong to.¹

Desde pequeños, los japoneses son educados estrictamente tanto en casa como en los colegios. Se les insiste en la necesidad de formar parte de un grupo, lo cual genera vergüenza tanto para ellos como para sus padres si no se integran con sus compañeros. Para ello reciben un pequeño libro con indicaciones de cómo deben comportarse y vestir, además de las visitas periódicas que hacen los profesores a los padres para informarles de la educación de sus hijos (Buckley, 2002: 109).

Los padres desean que sus hijos estudien para poder acceder a las mejores universidades del país, sometiéndolos a una gran presión para que lo consigan. Sin embargo, debido a la inestabilidad económica y política del país, tanto los jóvenes como sus padres han perdido la esperanza en un futuro en el que puedan conseguir sus expectativas, lo cual ha provocado un cambio en la sociedad japonesa, cada vez menos unida y donde esta desesperación se muestra a través de la violencia o el aislamiento (Kawamura, 2012: 37-40).

En el caso de las mujeres, la situación es más compleja, ya que pese a las diferentes leyes por la igualdad en el trabajo, sigue siendo habitual que la mujer permanezca en casa cuidando a los niños y atendiendo las labores del hogar mientras el hombre trabaja. Aunque cada vez es más común que las jóvenes japonesas estudien una carrera y consigan un trabajo, la gran diferencia salarial hace que muchas opten por dejar sus trabajos cuando se casan, al considerar poco rentable trabajar y atender el hogar (García, 2012: 79). Sin embargo, como apunta Kawamura (2012: 38) al ser más difícil conseguir un puesto fijo, muchas mujeres prefieren no casarse, o en caso de hacerlo, no es de extrañar el alto número de divorcios y por tanto, de familias monoparentales.

¹ Al principio me hablaban de sus marcas, músicas y tiendas favoritas, pero pasado un rato, comenzaban a expresar su aburrimiento y la frustración que sienten en sus trabajos y colegios, su inseguridad de cara al futuro, el deseo desesperado de encontrar a alguien en quien puedan confiar, y el intenso deseo de encontrar un lugar o un grupo al que pertenecer.

Por tanto, las subculturas surgen cuando una nueva generación que ha estado viviendo bajo la presión de los estudios, la necesidad de ser aceptados y el miedo a lo que está por venir en un país que no se termina de recuperar económicamente. Rompen con los valores que habían aprendido sus padres y buscan la individualidad o la pertenencia a pequeños grupos con los que compartir ideales. Como señalan Van Krieken et al. (2006, citado en Kawamura, 2012: 33) “Subcultures have always been about youth, times of economic uncertainty, and employment pressures, and they are reliant on class distinction”.²

Algunos autores establecen diferencias entre las subculturas y los grupos de delincuentes:

A diferencia de los grupos de delincuentes, la respuesta de la subcultura se expresa por medio de rituales (identidades de grupo, lealtades territoriales, etc.) y se manifiesta mediante la adopción de un estilo (formas de vestir, objetos adoptados como símbolos de la subculturas, etc.) (Costa et al., 1997: 71).

VISIÓN GENERAL DEL CINE JAPONÉS ACTUAL

Antecedentes: el cine de los 70 (La crisis de las *majors*)

Llegamos al siglo XXI con los directores más importantes de la Nueva Ola de los años 60 y 70 vivos: Nagisa Oshima (fallecido en 2013), Masashiro Shinoda y Yoshishige Yoshida, pero poco activos en este nuevo siglo. Sin embargo, hay que destacar la importancia de estos directores, ya que marcarían una nueva forma de hacer cine cuando a imitación de los autores de la Nueva Ola francesa (y el cine europeo en general), llevaron a cabo películas que rompían no solo en el aspecto formal que había gozado de tanto éxito a nivel internacional (Ozu, Kurosawa, Mizoguchi), sino que principalmente se atrevían con temas tabú en la sociedad japonesa, tratando, entre varios temas, el papel de la juventud (Sedeño Valdellós, 2002: 258-259).

Por tanto, en la década de los 70 tenemos, por una parte, cinco grandes productoras que se remontan a los años 50 (Shochiku, Toei, Toho, Nikkatsu y Daiei) y por otra, estos cineastas independientes. Como en el resto del mundo, con la llegada de la televisión, estas cinco grandes *majors* (como se las conoce en Japón) empiezan a verse afectadas, hasta el punto de que Nikkatsu dejó de producir películas para hacer porno (Ichiyama, 2015: 8-9). En los 80, con la burbuja económica, compañías ajenas al cine, como grupos editoriales (Kodokawa Shoten) o canales de televisión (Fuji TV), comenzaron a producir películas con el apoyo financiero de otras empresas. Ante esto, Toho prefirió dedicar la mayoría del presupuesto en habilitar salas y dedicarse a la distribución de las películas producidas estas otras compañías (Ichiyama, 2015: 9).

² Las subculturas siempre han sido sobre jóvenes, tiempos de incertidumbre económica y la presión del desempleo, y relacionadas con las diferencias de clases.

El cine de los 80: cine comercial y cine independiente. La importancia del PFF

El cine luchó por mantenerse a lo largo de los 80, quedando el panorama definido como lo conocemos hasta la actualidad, con un cine comercial, por lo general de poca calidad, que convive junto al cine independiente, sin olvidar el regreso en esta década de dos de los grandes directores que habían favorecido el reconocimiento internacional del cine japonés en los 50, Imamura y Kurosawa, con películas como *La balada de Narayama* (1983) del primero, o *Ran* (1985) de Kurosawa.

La mayoría de jóvenes directores solo podían realizar sus proyectos independientes sin tener la esperanza de conseguir éxito alguno, lo cual provocó una situación trágica para la creación cinematográfica, dedicándose muchos de ellos a realizar porno suave (*pinku eiga*). Otros optaron por el *original video*, es decir, películas producidas para salir directamente al mercado del vídeo con el fin de ahorrar gastos de producción (Sedeño Valdellós, 2002: 260-261). Además, la mayoría de estas películas eran realizadas con cámaras Super-8, las cuales solo pudieron proyectarse en sesiones organizadas por algunas universidades o en eventos dedicados al cine realizado por aficionados. Estos directores solo consiguieron captar una mayor atención cuando la revista PIA organizó una serie de festivales (Pia Film Festival, PFF) dedicados a la presentación de sus películas. El festival, con el tiempo, llegó a conceder una beca para financiar las producciones de los jóvenes directores y ofrecerles la posibilidad de proyectar sus películas en salas comerciales. Por tanto, triunfar en el PFF se convirtió en el objetivo de los cineastas noveles que buscaban hacerse un hueco en la industria cinematográfica, y de hecho, varios consiguieron un puesto en productoras de cine comercial (Ichiyama, 2015: 10-11).

El cine desde los 90: nuevos caminos

La nueva década se inicia de acuerdo a lo visto en el punto anterior, con una industria que se mostró cerrada a nuevos directores con ideas frescas y que hoy triunfan con su cine, como Kohei Oguri, Mitsuo Yanagimachi o sin duda, el más conocido, Takeshi Kitano (Sedeño Valdellós, 2002: 260).

Eran pocas las universidades que ofrecían la posibilidad de estudiar cine todavía en los 90, por lo tanto, no es de extrañar que los directores independientes siguieran filmando sus películas en 8 mm. y con un bajo presupuesto, buscando triunfar de alguna manera.

La década de los 90 se puede dividir en dos en cuanto a la creación cinematográfica: una primera mitad en la que directores como Shinobu Yaguchi, Masato Harada o Shunji Iwai comienzan a interesarse en nuevas historias, explorando la comedia y temas más alegres, románticos, etc. Sin embargo, Japón se vio estremecido en 1995 por dos acontecimientos que marcaron a todo la sociedad japonesa: el gran terremoto en Kobe en enero y la matanza en el metro de Tokio organizada por la secta Aum Shinrikyo (Verdad Suprema) en marzo. Los cineastas se mostraron más reflexivos a partir de estos sucesos trágicos, optando por un cine en el que exploraban la delicada situación del país, con visiones apocalípticas y de temor de cara al inicio del nuevo milenio (Sedeño Valdellós, 2002: 261), destacando una vez más a Takeshi Kitano y Hirozaku Koreeda.

Un nuevo milenio: el cine digital y la enseñanza del cine

En el siglo XXI hay que destacar la importancia del cine digital para los cineastas independientes. Las cámaras digitales de alta definición eran asequibles y facilitaban tanto la filmación y edición como la proyección de las películas, ya que la mayoría de las salas no disponían de proyectores de 8 mm., sin embargo, en las salas de cines de arte y ensayo no había ninguna dificultad para proyectar con un proyector digital (Ichiyama, 2015: 12).

Otro factor fundamental para el desarrollo de nuevas películas y el surgimiento de nuevos directores fue la creación de escuelas de cine o departamentos en las universidades que han formado a cineastas que en la actualidad consiguen hacerse un hueco en la industria. Destaca la Tokyo Geijutsu Daigaku (Universidad de Arte de Tokio), que asegura el inicio de la carrera profesional de los estudiantes con un largometraje, el cual realizan como proyecto de licenciatura totalmente financiado por la universidad (Ichiyama, 2015:14).

Datos de mercado

Como ya hemos mencionado, la aparición de la televisión supuso un duro golpe para el cine. Además, la mayoría de las salas del país eran pequeñas e incómodas, situación que se mantuvo hasta los 90. Sin embargo, desde esa década se comenzaron a abrir nuevas salas –además de los multicines en centros comerciales–, más cómodas y con mayor variedad en cartelera, lo cual atrajo a más público (Montecinos, 2006: 1). De hecho, Japón se sitúa en tercer puesto de países con mayor recaudación en taquilla, después de Estados Unidos y China.³

En el siglo XXI las películas extranjeras y japonesas han obtenido resultados similares en taquilla, aunque cada vez más vemos como el mercado internacional va aumentando sus beneficios. Las películas japonesas que mayor éxito tienen en el propio país son las que adaptan *manga*⁴, *anime*⁵ o series de televisión muy populares, destacando especialmente el cine de animación (Montecinos, 2006: 2-3).

Un cine sobre y para las subculturas

El hecho de que se abrieran multicines favoreció también que determinadas subculturas acudieran a unos cines en concretos en los lugares que suelen frecuentar, y es que como veremos más adelante, la mayoría de las subculturas se desarrollan en torno a unos centros comerciales, tiendas u otros espacios que son de su interés.

Es difícil conocer las películas que consumen los miembros de las diferentes subculturas, pero sin duda el cine de animación es tal vez el más importante, al menos en la subcultura *otaku*, la cual analizaremos con más detenimiento.

Las películas que tratan el tema de las subculturas no son muy abundantes pese a ser algo tan frecuente en el Japón actual. Cuando el cine comercial toca estos temas, suelen hacerlo

³ *El País* (Online): http://cultura.elpais.com/cultura/2015/03/02/actualidad/1425311464_913802.html
[Consultado el 13 de abril de 2016].

⁴ Cómic japonés.

⁵ Cine o series de animación.

desde un punto de vista de una comedia romántica, consiguiendo un gran éxito, como *Train man*, que en el año 2005 fue la sexta película de origen japonés con mayor recaudación del país con casi 4 mil millones de yenes (33 millones de euros)⁶. Por otra parte, hay cineastas que muestran un mayor interés en los problemas de los jóvenes japoneses, ofreciéndonos una visión más profunda sobre ellos, como el director independiente y ganador de un premio en el PFF, Tetsuya Nakashima, quien afirma sentirse atraído por “alguien que escupe veneno, que asume una actitud desafiante o que tiene un defecto evidente” (McCarthy, 2012: 49).

DESCRIPCIÓN DE LAS PRINCIPALES TRIBUS URBANAS Y SUBCULTURAS

Otaku

Con *otaku* se suele hacer referencia a gente obsesiva en sus aficiones, que suelen pasar gran parte de su tiempo en su casa, leyendo *manga*, viendo *anime* o cualquier tipo de afición, destacando también los videojuegos e internet (García, 2012: 76).

El término *otaku* se utiliza en japonés para hablar de la casa de otra persona. También es un pronombre de segunda persona poco frecuente y formal, como un “usted”. Este término lo usaban los interesados en el *anime* y el *manga* para hablarse entre ellos (García, 2012: 76). De esta forma la palabra se generalizó en el país y fuera de éste, considerándose así a los *otaku* como un movimiento cultural.

La palabra al principio tenía un carácter despectivo, pero al popularizarse fuera de Japón, se entendió más bien como una persona interesada en la cultura japonesa, regresando a Japón con un significado menos negativo e incluso usándose para bromear entre amigos para hablar de las aficiones, como “ser un *otaku* de la música clásica”, “*otaku* de las películas de Akira Kurosawa”, etc.

Surgen con el desarrollo de la tecnología de internet en Japón a partir de los años 80, donde han encontrado un refugio lejos de la realidad, la cual desprecian y por ello pretenden alejarse de ella sumergiéndose en un mundo de tecnología, solo manteniendo relaciones con otros *otaku* a través de la red, totalmente independientes de las relaciones familiares (Menkes, 2011: 56).

Suelen tener trabajos a tiempo parcial para ganar lo justo para mantenerse y comprar los productos que les interesan. Las pocas actividades que suelen hacer fuera de casa son acudir a eventos de cómics, visitar tiendas para conocer las últimas novedades, etc.

Otros son los *figure otaku* (coleccionan figuras de series *anime*), o como muestra de esa gran variedad de aficiones, los *densha otaku* (que coleccionan figuritas de trenes, locomotoras, vagones...) (García, 2012: 76).

⁶ Motion Picture Producers Association of Japan (web) http://www.eiren.org/boxoffice_e/2005.html [Consultado el 13 de abril de 2016].

Aunque se suele asociar a los *otaku* con un perfil masculino (presentes en el distrito de Shinjuku y el barrio de Akihabara), son muchas las jóvenes que comparten aficiones con los *otaku* masculinos, pero con un gusto particular e incluso con las tiendas que frecuentan en otro distrito, el de Ikebukuro. Son las conocidas como *fujoshi* (término despectivo que significa *mujer putrefacta*), conocidas por su interés en los *manga yaoi*⁷ realizados por dibujantes amateur (Kawamura, 2012: 81-82).

Por tanto, podemos afirmar que la subcultura *otaku* no solo surge del avance tecnológico del país, sino que también es fruto del enorme mercado de series y cine de animación y ficción que arrasa tanto en Japón como en el resto del mundo, lo cual es aprovechado por la publicidad y la industria para desarrollar toda una serie de productos dirigidos a un público *otaku* con un gran interés en consumir y coleccionar, siendo grandes expertos en esos campos que les interesan, pero careciendo de conocimientos de cultura general (Niu, 2012: 713).

Es necesario hablar aparte de un caso especial de *otaku*, considerado incluso una enfermedad: los *hikikomori*, término que se ha creado para referirse a esas personas que llevan su interés por las aficiones hasta el punto de no salir de sus casas y alejarse de cualquier tipo de relación, llevando su vida en un mundo paralelo que les ofrecen los videojuegos, series o internet (García, 2012: 77).

Es un fenómeno muy frecuente en la actualidad, estudiado por psicólogos, los cuales apuntan como posibles causas la presión a la que se encuentran sometidos los jóvenes y su miedo a la vida adulta, y es que los niños japoneses son guiados en todo momento por sus padres para formarse de forma muy estricta y competir por las notas más altas, además de todos los valores que se aprenden en los colegios de la importancia de pertenecer a un grupo, algo que contrasta con el acoso escolar que se da en las escuelas y ante el cual los *otaku* se esconden en un mundo virtual.

A parte de la expansión a nivel mundial del gusto por todos los productos japoneses ya mencionados, hay que destacar también la importancia de esta subcultura en las creaciones artísticas del movimiento artístico *Superflat*, iniciado por Takashi Murakami y que ha llamado la atención en todo el planeta, llegando incluso a diseñarse bolsos de Louis Vuitton llevados a cabo por el propio Murakami (Niu: 2012, 715).

Partiendo de la subcultura *otaku*, y en relación con el *cosplay* (que analizaremos a continuación), se ha desarrollado la moda *meido* (del inglés *maid*, doncella), inspirada en los vestuarios de los personajes de *anime* y *manga* que visten como doncellas, pero con vestidos bastante apretados en muchas ocasiones (García, 2012: 76).

Para complacer los intereses de los *otaku* se han desarrollado y extendido por todo el país las cafeterías en las que jóvenes –y no tanto– sirven el café vestidas de doncellas, tratando a los clientes de forma muy respetuosa y formal, atendiendo a los hombres como si fueran reyes. De esto se ha aprovechado también la industria del sexo, ofreciendo clubes en los que los *otaku* pueden tener sexo con prostitutas que visten como personajes de *anime* o videojuegos, haciendo realidad las fantasías de los *otaku* (Menkes, 2011: 59).

⁷ *Manga* que tratan las relaciones de jóvenes homosexuales. También conocidos como *BL*, acrónimo de *boys love* (Kawamura, 2012: 80).

Esta moda, desarrollada principalmente en el barrio de Akihabara (Tokio), se ha extendido a otro tipo de negocios, como peluquerías o salones de masaje donde las encargadas de todo son estas chicas vestidas de doncella o también chicos muy elegantes que sirven a mujeres.



Ilustración 1 Otaku en el documental francés *Otaku* (1994)



Ilustración 2 Jóvenes vestidas de doncellas trabajando en una cafetería. Imagen del Facebook de la cafetería Moe Moe Kyun Maid Cafe (<https://www.facebook.com/mmkmaidcafe>)

Cosplay

La palabra *cosplay*, en japonés *kosupure*, proviene de abreviar las palabras inglesas *costume* (disfraz) y *play* (jugar) (García, 2012: 85), pudiendo traducirse como “jugar a disfrazarse”. Las personas que siguen esta subcultura son conocidos como *cosplayer*, suelen ser muy aficionados del *manga*, el *anime*, o simplemente del cine o algunos grupos de música.

Tienen una serie de costumbres en su vida, no solo se disfrazan, sino que organizan reuniones en las cuales comparten sus últimas adquisiciones y mejoras, además de ser muy habitual las sesiones de fotos, generalmente realizadas por sus amigos o aficionados a la fotografía. También son populares los desfiles de moda que llevan a cabo los fines de semana en el barrio de Harajuku. Los que quieren destacar, elaboran sus vestuarios a mano, ejecutando diseños muy creativos y en los cuales invierten gran cantidad de dinero y tiempo (Kawamura, 2012: 78).

Por tanto, los *cosplayer*, al igual que las diferentes subculturas y tribus urbanas del país, con su vestuario, apariencia y forma de actuar, van más allá de mostrar simplemente una imagen. No solo tienen la intención de romper con las pautas rígidas de la civilización japonesa, sino que a través del *cosplay*, se crean una nueva identidad, dan vida a un personaje virtual, muchas veces creando ellos mismos los disfraces, involucrándose así desde el principio en esta identidad alternativa (Gómez Aragón, 2012: 5-6).

Las competiciones son otro punto de encuentro de los *cosplayer*, en las cuales se establecen clasificaciones a nivel nacional, publicadas en revistas dedicadas a estos temas. Además de estos concursos, no suelen faltar a las grandes citas del mundo de los

videojuegos y demás temas de su interés, como ocurre en las importantes ferias celebradas en Tokio, destacando el *Comi-ke* (*comic market*) (Kawamura, 2012: 79).

Hay que destacar que esta subcultura originada en Japón, ha salido del país, cobrando una gran importancia en aficionados de todo el mundo.



Ilustración 3 Cosplayer en el evento Tokyo Game Show (2010). Imagen de la revista online Tokyo Fashion (<https://www.tokyofashion.com>)



Ilustración 4 Cosplayer con vestidos de gato y zorro realizados a mano. Imagen de la revista online Tokyo Fashion

Bosozoku

El término *bosozoku* suele usarse en documentos legales en Japón para hacer referencia a jóvenes que conducen sin respetar las normas de tráfico, poniendo en riesgo tanto su vida como la de los demás ciudadanos (Riessland, 2013: 202). A parte de esto, sobre todo a partir de los años 70, el término se empieza a asociar a una subcultura caracterizada por la violencia –no solo en la forma de conducir– y sobre todo, por la personalización de los vehículos, mayoritariamente motocicletas (Buckley, 2002: 48).

Se puede hablar de grupos de motoristas en Japón desde los años 50, pero debido al elevado precio de los vehículos, así como el poco desarrollo con el que contaban las carreteras, estos grupos no recibían el interés con el que sí contarían a partir de los años 60 y 70, cuando aparecen modelos de motocicletas más pequeños y asequibles para los jóvenes, que se reunían con el fin de mostrar sus vehículos y realizar carreras ilegales (Riessland, 2013: 202-203), lo cual provocó una gran preocupación en toda la sociedad japonesa, especialmente debido al aumento de la violencia entre los diferentes grupos de *bosozoku*.

Muchos de los miembros de estas bandas de moteros comienzan siendo, como se les conoce en japonés, *yankii*, adolescentes que desde temprana edad manifiestan de forma violenta su desinterés en las normas básicas que se les exigen en los colegios e institutos (Riessland, 2013: 209). Estos *yankii* se caracterizan por llevar el uniforme escolar personalizado, el pelo teñido y por montar en moto. Normalmente pertenecen a grupos en los que el respeto hacia los miembros mayores es fundamental. En el caso femenino, es común que abandonen los estudios pronto y se queden embarazadas a edades tempranas (Shoji, K., 2002).

Por tanto, la violencia es un factor fundamental para pertenecer a un grupo de *bosozeru*, ya que entre ellos defienden que es necesario luchar para mostrar lealtad, honor y en definitiva, que los miembros cuentan con el espíritu necesario para formar parte de un grupo (Riessland, 2013: 210).

En cuanto a la estética, la idea principal es la de provocar y hacerse ver. Para ello, tanto en su vestimenta como en la personalización de los vehículos, recurren a elementos de la cultura japonesa combinados con otros procedentes de Occidente, como insignias militares o religiosas (Riessland, 2013: 211).

La estética de las bandas *bosozeru* llamó la atención de varios artistas, empezando por fotógrafos como Masayuki Yoshinaga (fotografías con una buena composición, buscando el lado más artístico) o Kyoichi Tsuzuki (fotografía documental), los cuales acercaron la estética de esta subcultura a las galerías de arte. Lo mismo ocurre en la pintura con el artista contemporáneo Tenmyouya Hisashi, que muestra escenas de *bosozeru* en estilo *neo-nihonga*⁸ (Riessland, 2013: 212-213).

Esta subcultura ha ido perdiendo poder desde los años ochenta y noventa debido al aumento de las persecuciones por parte de la policía, viéndose reducido el número de miembros que pertenecen a estas bandas. Sin embargo, han sido las jóvenes japonesas las que, rompiendo con los roles tradicionales que les son asociados, han mantenido con vida esta subcultura, adaptando los vehículos a su gusto, por lo general con colores muy brillantes, flores y pegatinas⁹ (Radulova, 2014).

⁸ Pintura realizada a imitación de la pintura tradicional japonesa pero con temas contemporáneos y elementos de la cultura popular (Yamaguchi, 2007: 140)

⁹ Es frecuente en Japón el uso de pegatinas como elemento decorativo no solo en los vehículos, sino que a diferencia de las ciudades occidentales, donde es común encontrar grafitis, las paredes de las grandes ciudades japonesas suelen estar llenas de estos adhesivos. (Bären, 2002: 34)



Ilustración 5 Miembros de una banda *Bosozoku*. Fotografía de Masayuki Yoshinaga. Imagen de Trolley Books
(<http://www.trolleybooks.com/bookSingle.php?bookId=31>)



Ilustración 6 El fotógrafo Kyoichi Tsuzuki en una motocicleta personalizada. Imagen de Pinterest
(<https://es.pinterest.com/pin/157837161911059820/>)

Gal (Gyaru)

El término es una adaptación fonética de la palabra inglesa *girl* (chica), el cual ha sido usado –mayoritariamente– de forma despectiva en distintos momentos de la historia contemporánea de Japón, haciendo referencia a mujeres que han mostrado su rechazo al papel que la sociedad ha establecido a lo largo del tiempo (Miller, 2004: 226).

Es una de las tribus con mayor influencia en las últimas décadas. Se han ganado el odio de gran parte de la población adulta japonesa por su rechazo a la sociedad conservadora del país y la ruptura con el sistema, despreocupándose de los estudios, el matrimonio o el futuro.

Esta ruptura con la sociedad y el sistema se ve claramente en su forma de ver el mundo, con clubes especiales solo de *gal*, discotecas con la música que escuchan, o incluso un código específico para escribir mensajes, solo descifrado por las personas que lo conozcan. (García, 2012: 81).

Esta subcultura comienza a tener una gran influencia, sobre todo en aspectos de moda, a partir de los años 90 con la cantante Namie Amuro, que se teñía el pelo, usaba tacones altos o lucía la piel morena (García, 2012: 81). Además, hay que tener en cuenta que el gran centro de esta subcultura es el distrito de Shibuya, en Tokio, donde comenzaron a surgir las *gal* a partir de la renovación en los años noventa de un importante centro comercial de la zona, que se actualizó para satisfacer las necesidades de los consumidores adolescentes (Kawamura, 2012: 52).

Aunque hay varias tipologías de *gal*, las cuales analizaremos a continuación, su estética se caracteriza, en general, por una vestimenta “mona y erótica” (Kawamura, 2012: 52), mucho maquillaje y el pelo teñido.

Las distintas categorías en las que se suelen agrupar son:

- Kogal:

Es la tipología más frecuente. Se caracterizan por el pelo teñido –generalmente dorado–, la piel muy bronceada, los ojos pintados normalmente de blanco, además de pequeños elementos como las pestañas postizas. En cuanto al vestuario, suelen vestir minifaldas, botas con tacones altos y como accesorio distintivo, el bolso, que además puede indicar estatus. Una de las formas más básicas de vestir se remonta a los inicios en los 90, caracterizándose por llevar calcetines altos y la falda del uniforme escolar muy corta.

En cuanto a sus aficiones, al ser muy consumistas, los grupos de *kogal* se suelen encontrar en el distrito tokiota de Shibuya, zona de comercio y entretenimiento. Allí charlan de sus últimas adquisiciones y cambios en el vestuario, peinado, etc. Suelen acudir a conciertos minoritarios y otra de sus aficiones peculiares es la de hacerse fotos en las *purikura*, cabinas en las que se pueden hacer fotos y editarlas de múltiples formas para coleccionarlas.

Suelen tener mucha confianza en ellas mismas y solo forman pequeños grupos de amigas. Por lo general pertenecen a familias de clase media, con padres ocupados en el trabajo y que apenas les prestan atención. Algunas que viven lejos de Tokio incluso se escapan de casa para visitar la capital y pasar algún tiempo en los clubes o tiendas que les interesan, un comportamiento conocido como *puchiiede* (pequeña escapada) (Miller, 2004: 236).

No hay que olvidar que las *kogal* a parte de las cuestiones estéticas y relacionadas con sus actividades, han desafiado la forma “correcta” de hablar, sin la inocencia y la disciplina que se esperaría de ellas, recurriendo a formas diferentes del idioma –alterado por ellas mismas– y haciendo alusión a temas sexuales, etc. Así pretenden distinguirse de sus padres y otras compañeras de clase (Miller, 2004: 232).

La sorprendente actitud y el aspecto de estas jóvenes, aparte de ser criticado por la sociedad más conservadora, ha servido como modelo para numerosas creaciones artísticas, desde el *manga* hasta el cine, muchas veces con contenido erótico, debido a la fascinación que muestran muchos hombres por las *kogal*.

- Ganguro:

El término se puede traducir como *cara negra*. Son similares a las *kogal* en cuanto al aspecto, pero difieren en los gustos. Tienen un mayor interés en la cultura norteamericana, algo que se aprecia por ejemplo en sus intereses musicales, generalmente Rhythm and blues (R&B) y pop estadounidense. Suelen tener la piel muy bronceada, contrastando con un maquillaje claro en los ojos y pintura de labios blanca, desafiando el estereotipo tan apreciado en el país de la piel blanca, de ahí el nombre de *ganguro* (*cara negra*) (García, 2012: 81). Sin embargo, pese a las influencias americanas no buscan imitar, sino crear un nuevo estilo totalmente diferente a base de unir varios elementos, buscando lo que denominan *mukokuseki* (globalismo apátrida, sin estados), rompiendo con la identidad japonesa (Miller, 2004: 229).

Son una tribu minoritaria. Se suelen reunir también en el distrito de Shibuya y en concreto, el barrio de Harajuku, conocido también por las zonas de compras.

Pese a ser minoritarios y no ser tan abundantes como hace algunos años, son conocidos por haber popularizado un tipo de baile, el *para para*, que consiste en el movimiento de los brazos y manos, y sin apenas movimientos en las extremidades inferiores, al ritmo de la música (García, 2012: 81), gozando de gran popularidad entre los jóvenes en varios clubes nocturnos y discotecas e Tokio y Osaka.

- (Ya) mamba

Similares a las *ganguro*, pero más radicales, llegando a pintarse la cara totalmente de negro, los labios con colores muy llamativos, al igual que el pelo. En cuanto al vestuario, suelen llevar ropa de látex o plástico y tacones muy elevados. Kawamura (2011: 53) apunta que, debido a la radicalidad de esta variante, nunca llegó a tener gran éxito.

- Otros aspectos

Aunque *gal* es una subcultura en general asociada a mujeres, también hay hombres que siguen la moda *gal*, los conocidos como los *gyaru-o*, que también se tiñen el pelo, visten ropa ajustada, además de llevar cadenas en el cuello, pantalones vaqueros y zapatos, contando cada vez con más tiendas dedicadas a estos consumidores masculinos (Kawamura, 2012: 54). Las diferentes tipologías tienen también su versión masculina, como en el caso de las *yamamba*, conocida como *center-gai* (García, 2012: 81).

Un fenómeno preocupante sobre todo en los años 90, cuando la economía japonesa se vio afectada por la crisis, es el *enjo kosai*, que se puede traducir como citas por compensación. Las jóvenes consumistas, al ver que no podían seguir adquiriendo todo lo que querían con el dinero de sus padres, optaron por la prostitución, registrándose en páginas web o servicios telefónicos que les permitían contactar con personas interesadas en contratar sus servicios.



Ilustración 7 Gal en Shibuya. Imagen de la revista online Tokyo Fashion



Ilustración 8 El modelo Daichi Tanaka en el estilo de los *gyaru-o* (versión masculina de las *gal*). Imagen de la revista online Tokyo Fashion

Lolita (Rorita)

Esta tribu urbana es una de las más populares en Japón. Surge en los años 70 como reacción al papel que ha vivido la mujer japonesa de atender a su marido en todo momento y cuidar a los niños, buscando demostrar que son mujeres independientes y lo hacen simplemente con el vestuario (García, 2012: 84).

Cuando se habla de *lolita* en Japón, se hace referencia a mujeres jóvenes –no adolescentes– que muestran su rebeldía contra los convencimientos aceptados por la sociedad recurriendo a un lenguaje no verbal, sino visual, creando una imagen que combina aspectos de la moda occidental de los siglos XVIII y XIX con otros propios de Japón, como pueden ser la influencia del *manga* y el *anime* (Winge, 2008: 47-48), encontrándonos, por tanto, ante una subcultura que nos presenta sus ideales a través de un lenguaje visual complejo en el cual es necesario profundizar para poder llegar a entenderlo.

En el mundo occidental se suele asociar *lolita* con la novela de Nabokov, pensando que esta subcultura tiene algún tipo de connotación sexual. Es cierto que en Japón se habla del *Loli-con* (*Lolita complex*), en referencia al interés sexual que muestran los hombres adultos por adolescentes. Sin embargo, el término *lolita*, referido a este grupo, no guarda ninguna relación con las referencias anteriores. (Kawamura, 2012: 66).

A parte de la ya citada reacción que tiene lugar en los 70 en contra del papel de la mujer en la sociedad, hay que añadir algunos fenómenos fundamentales que se han producido en el país y los cuales han favorecido al desarrollo de esta subcultura. En los 70 y 80, la cultura de masas muestra un enorme interés en lo *kawaii*, un término que se puede traducir

como *bonito, mono, precioso* o *encantador* (Álvarez Crespo y Katsuta, 2005: 194), algo presente en la estética *lolita* en sus maquillajes, buscando un aspecto infantil o en los accesorios que llevan, como peluches. En los 80 y 90, las bandas de *visual kei*¹⁰ curioseaban con el aspecto *lolita*, usando maquillajes exagerados o vestuarios inspirados en los de las *lolita*. Por último, en el siglo XXI, el fenómeno se ha expandido a nivel mundial a través de diversas páginas web y revistas (Winge, 2008: 48-49), aportando una visión que, por lo general, tiene poco que ver con la que encontramos en las calles de Tokio.

La moda *lolita* se inspira en la moda del Barroco, sobre todo del Rococó, tanto a nivel de vestuario como de peinados. Para ocultar su aspecto maduro mostrando una imagen infantil, educada y tierna, se inspiran también en las muñecas de porcelana de la época victoriana, o algunos personajes de la literatura occidental, como la protagonista de *Alicia en el País de las Maravillas* (Winge, 2008: 50).

Algunas de las tiendas en las que adquieren las prendas, existen desde los años 70 y muchas más han surgido hasta la actualidad. Los vestidos suelen ser muy caros, por lo cual, muchas veces los adquieren de segunda mano. Y pese a que hay diferentes tipologías de *lolita* que analizaremos en breve, una descripción general de su forma de vestir es “Wearing a dress with ruffles, a bonnet and ribbons, flat shoes, and sometimes a blonde wig, a feminine handbag, and a small umbrella”.¹¹ (Kawamura, 2012: 65).

Por las razones mencionadas, esta subcultura está asociada al mundo femenino. Sin embargo, hay hombres que visten siguiendo la moda *lolita*, siguiendo básicamente dos tendencias: por un lado, los que imitan la moda masculina de la época victoriana (conocidos en japonés como *oji*) (Winge, 2008: 50), y por otra parte, los que se visten y maquillan a imitación de la *lolita* femenina, algo frecuente en grupos de música *visual kei*.

Para adquirir este tipo de ropa, cuentan con tiendas especializadas en las grandes ciudades, como las de la marca *Baby, The Stars Shine Bright* y diversas tiendas en las que se pueden adquirir accesorios de todo tipo.

Al igual que con las *gal*, hay varios grupos, de acuerdo a formas concretas de vestir y actuar:

- Classic lolita

Es la tipología más básica y la que establece las bases fundamentales de las diferentes variantes que analizaremos a continuación. Aunque llevan todo tipo de ropa, lo más común es un vestido completo que cubre hasta debajo de las rodillas, el cual reduce la figura del pecho y la cintura. Los accesorios son muy variados: tocados en el pelo, lazos en diferentes partes del vestido y es frecuente que lleven un paraguas. Por lo general,

¹⁰ Los grupos de *visual kei* visten ropas muy llamativas que combinan la vestimenta tradicional japonesa con elementos tomados del punk o el glam rock (Groom, 2011: 200).

¹¹ Llevando un vestido con volantes, sombreros y lazos, zapatos bajos, y a veces una peluca rubia, un bolso femenino y un pequeño paraguas.

tanto el vestido como el resto de accesorios suelen ser de un solo color o con motivos florales (Winge, 2008: 53).

- Gothic lolita (lolita gótica)

Es la tipología de *lolita* más conocida. Llevan un vestido de características similares a las de la *classic lolita*, en el cual el color dominante es el negro con algún detalle en blanco o rojo. Además de seguir los mismos modelos que las otras tipologías, las *gothic lolita* se inspiran directamente en la ropa de luto de la Reina Victoria (Winge, 2008: 54). Maquillan sus caras con colores oscuros, buscando un aspecto siniestro y mortecino. Sus accesorios son variados, desde collares con cruces hasta peluches –en ocasiones rotos–, bolsos de charol o paraguas. Por tanto, muestran un aspecto un tanto aterrador, pero que se contrapone a una imagen más dulce y en cierta forma infantil (García, 2012: 84).

- Sweet lolita

También conocidas como *amaloli*. La idea en general es similar a las *gothic lolita*, pero lejos de ese aspecto más siniestro, buscan dar una imagen mucho más dulce, más infantil y con un mayor abuso de lo *kawaii*. Por tanto, los colores de la ropa son muy vivos y variados, con diseños de todo tipo, inspirados también en una tipología de *manga* dedicado principalmente a chicas adolescentes, los *shojo* (García, 2012: 84).

Llevan vestidos que también reducen la figura del pecho y la cadera, llegando hasta la rodilla con una sucesión de capas bajo la falda que crean volumen (Winge, 2008: 54). Algunos accesorios que suelen llevar son lazos en el pelo, pañuelos o paraguas.

- Distintas tipologías

Son múltiples las variantes de la subcultura y la moda *lolita*, compartiendo en general una idea similar y diferenciándose principalmente en cuestiones de vestuario.

Las *wa lolita* y las *qi lolita* son dos ejemplos que se caracterizan por combinar la moda tradicional, de Japón en el primer caso y de China en el segundo, con elementos de la moda *lolita*. Las *erotic lolita*, como el nombre indica, pretenden mostrar un aspecto más sensual, por ejemplo con faldas muy cortas (García, 2012: 84). Algunos ejemplos más son las *hime lolita* (muy inspiradas en la moda Rococó), *country lolita* (aspecto del campo, con sombreros de paja, cestas...) o algunas con accesorios que recuerdan a marineros (*Sailor lolita*) o piratas (*Pirate lolita*).

Es imposible no encontrar en esta subcultura, al igual que en muchas otras, la influencia de diferentes productos culturales. Y en el caso de la moda *lolita* es especialmente rica la influencia tanto de personajes ficticios de *anime*, *manga* o videojuegos en la moda, como de la propia moda en estos medios, siendo en ocasiones difícil reconocer qué su produjo primero.



Ilustración 9 - Ilustración 10 Ejemplos de vestidos y accesorios de *classic lolita*. Imágenes del catálogo online de Baby, the Stars Shine Bright (<http://www.babyssb.co.jp/>)



Ilustración 11 Estilo *sweet lolita*. Imagen del catálogo online de Angelic Pretty (<http://www.angelicpretty.com/>)



Ilustración 12 Estilo *sweet lolita*. Imagen del catálogo online de Innocent World (<http://innocent-w.jp/>)



Ilustración 13 Estilo *gothic Lolita*. Imagen del catálogo online the Baby, the Stars Shine Bright



Ilustración 14 Estilo *gothic lolita*. Imagen del catálogo online de Body Line (<https://bodyline.co.jp/>)

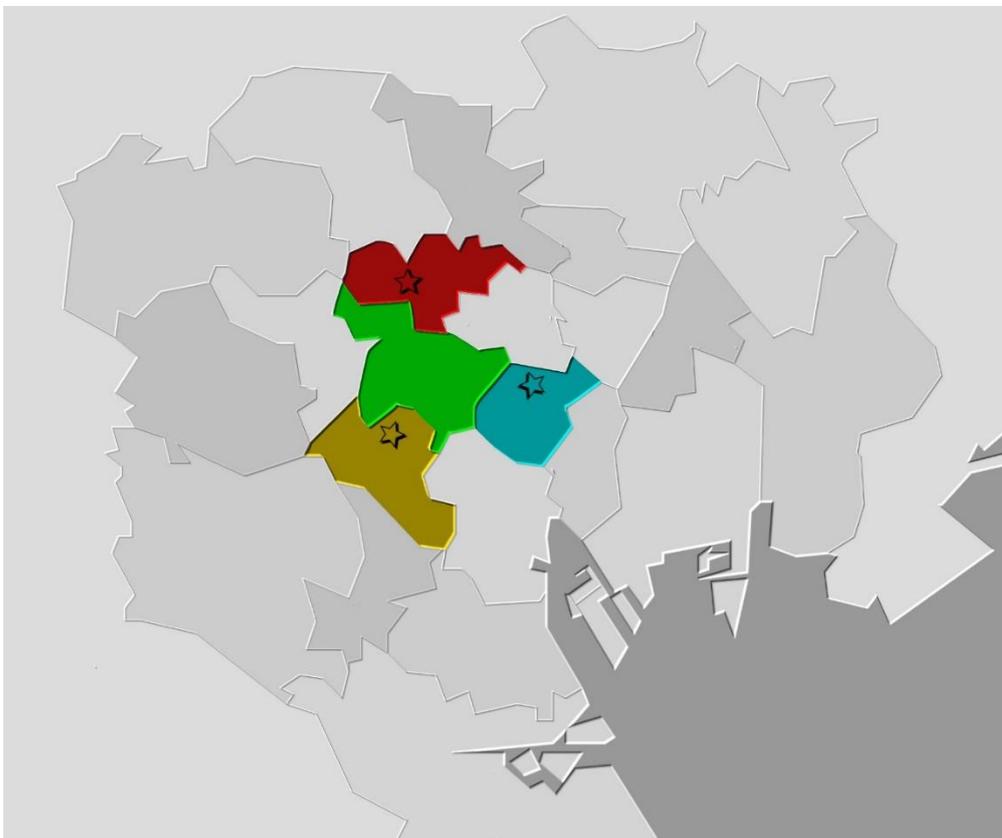


Ilustración 15 Mapa de Tokio con los distritos en los que están presentes las subculturas mencionadas

Distrito de Toshima. Barrio de Ikebukuro. Subcultura: *Fujoshi (otaku)*.

Distrito de Shinjuku. Subcultura: *Otaku*.

Distrito de Chiyoda. Barrio de Akihabara. Subcultura: *Otaku*.

Distrito de Shibuya. Barrio de Harajuku. Subculturas: *gal; cosplay*.

REFLEJO DE LAS SUBCULTURAS EN EL CINE

Otaku en el cine

La imagen que los medios ofrecían del *otaku* hasta los años 80 era más bien negativa, atacando a esta subcultura emergente. Esta visión negativa se vio reforzada en 1989, cuando un hombre asesinó a cuatro niñas y la policía descubrió en su habitación grandes cantidades de *anime*, *manga* y películas eróticas, convirtiéndose así en la única imagen que una gran parte de la sociedad japonesa en la década de los 90 tenía sobre el *otaku*. (Galbraith, 2010: 216)

A finales de esta década, como ya hemos mencionado, al expandirse el fenómeno a nivel mundial, el término va perdiendo la connotación negativa y con la llegada del nuevo siglo, y en parte gracias a artistas contemporáneos como Takashi Murakami, se pierde la visión negativa general, viéndose al *otaku* más bien como un consumidor compulsivo y que no tiene éxito en el amor. Y esta será la imagen que ofrecerá la primera serie de televisión, *Densha otoko*, sobre esta subcultura que realiza en el año 2005 Fuji TV, una de las cadenas de televisión más importantes del país (Galbraith, 2010: 217-218).

1) El *otaku* como jugador o espectador de un juego.

Como hemos visto, los *otaku* se refugian del mundo real en todo tipo de entretenimientos, siendo tal vez los videojuegos donde encuentran la mejor forma de evadirse y realizar su vida en un mundo alternativo, y es que el *otaku* se caracteriza, en palabras de Menkes, por “valorar lo imaginario por encima de la realidad” (Menkes, 2011: 56).

En este sentido, el cine ha aprovechado la figura del *otaku*, sin que sea protagonista de la película, para convertirlo en un espectador, o mejor dicho, en un jugador, de lo que ocurre a lo largo de la historia.

En *Tag (Riaru oniggoko, 2015)*, el prestigioso y polémico director Sion Sono, tras mostrarnos una historia compleja y disparatada sobre chicas adolescentes que intentan escapar en todo momento de diversas situaciones en las que su vida está en riesgo; en lo que parecen ser universos paralelos, nos presenta la explicación: un adicto a los videojuegos lleva toda la vida jugando a un juego protagonizado por las chicas que hemos visto a lo largo de la película. Al final la protagonista llega a una última etapa en la que

se encuentra con este jugador, quien además ha creado una versión joven de sí mismo para poder mantener una relación con la joven que, ante esta situación inverosímil, pide desesperadamente que dejen de jugar con ella y sus compañeras.

De esta forma, Sono no solo muestra de forma algo satírica la obsesión del *otaku* por los videojuegos, sino también por el fetichismo hacia la mujer, la idea de la mujer como un objeto con el que jugar como se quiera.

Esta obsesión por el cuerpo femenino del *otaku* se muestra perfectamente a lo largo del film gracias a la composición con planos que constantemente permiten ver la ropa interior, momentos en los que los personajes femeninos comienzan a quitarse ropa sin tener sentido –aparentemente–, o al final, un callejón en el que hombres de distintas edades observan de forma obscena un cartel en el que están la protagonista y sus amigas. Ante esta situación, como suele ser habitual en otras películas del director, la única solución que puede evitar a la mujer ser un objeto de juego para el hombre, es la muerte.



Ilustración 16 Fotograma de *Tag*



Ilustración 17 Fotograma de *Tag*

Otro ejemplo en el cine japonés de los últimos años es *As the Gods Will* (*Kamisama no iutori*, 2014), obra de otro de los cineastas más polémicos de Japón, Takashi Miike. En esta ocasión, la película nos sitúa en un extraño juego de supervivencia en la vida real, en el que jóvenes de distintos institutos tienen que superar varias pruebas en las que van muriendo hasta que solo queda uno.

El perfil del *otaku* que Miike nos ofrece en *As the Gods Will* se corresponde con un *hikikomori*, ya que realiza prácticamente toda su vida en su habitación. Este espacio en el que el joven se refugia de la realidad se nos muestra desde el exterior como un lugar totalmente inaccesible, al estar la puerta cubierta de cintas policiales que prohíben el paso. Solo la madre se acerca temerosa a dejarle la comida por fuera. En el interior vemos una habitación como la de cualquier *otaku*, con sus colecciones de *manga*, varias pantallas en las que se ve *anime* de tipo erótico, y un ordenador, además de muchas latas de refresco vacías que nos indican el tiempo que ha permanecido encerrado en la habitación.

El *otaku* en este caso, es un espectador de este juego violento, al igual que en *Tag*, pero en esta película, la violencia afecta a todo el mundo, siendo frecuentes algunos flashbacks en los que se nos informa de la afición del protagonista por los videojuegos violentos, escenas de guerra en las noticias o el acoso escolar que sufría una de sus amigas. De hecho, el juego de supervivencia en el que participan los jóvenes es retransmitido en directo, sin saber quién organiza todo, aunque se piensa en extraterrestres. Así Miike parece presentarnos a lo largo de la película una reflexión sobre la violencia en el mundo contemporáneo.

Al finalizar el juego, el *otaku* que ha seguido en todo momento la retransmisión, parece estar sorprendido al ver lo que ocurre fuera de su habitación, el mundo real se ha convertido en la ficción en la que se había refugiado hasta entonces, decidiéndose a salir de la habitación armado con un cuchillo y un *manga*.



Ilustración 18 Fotograma de *As the Gods Will*

2) El *otaku* como protagonista del “juego de la vida”

Después de analizar cómo se nos presenta al *otaku* en el que podemos considerar su espacio habitual, pasaremos a analizar el reflejo de esta subcultura fuera de su habitación, en un espacio en el que no se siente tan cómodo y libre y donde tiene que entrar en contacto con otras personas.

Basada en una novela, se realizó la ya mencionada serie de televisión. El mismo año, 2005, Shosuke Murakami, que solo había trabajado en series de televisión para Fuji TV, dirige la película *Train Man (Densha otoko, 2005)*, en la cual un *otaku* defiende a una chica de un hombre ebrio que la molesta. Desde este momento, intentará tener un acercamiento con ella y experimentar el amor por primera vez.

En *Train Man* se nos presenta al *otaku* con pelo largo, gafas, ropa deportiva y una mochila, la imagen general que se tiene de los miembros de esta subcultura, con aspecto descuidado, como se dice en la película el “estilo Akihabara”, en relación al barrio en el que se concentran la mayoría de *otaku*.

En cuanto a los lugares que frecuenta el protagonista, vemos diferentes zonas de Tokio, en concreto el ya citado barrio de Akihabara, donde adquiere los productos que le interesan (figuras de sus *animes* favoritos para coleccionar, tecnología en general...). Su habitación es donde pasa más tiempo, desordenada y llena de los diferentes objetos que hemos mencionado. Otros lugares a los que asiste son, por un lado, su trabajo, y por otro, los *manga kissa (manga-café)*¹².

En la película se nos muestra a un *otaku* que no está acostumbrado a tratar tan directamente con una persona, motivo por el que es una gran dificultad para él intentar llamar a la chica que conoció, ya que ésta le dio su número de teléfono. Una timidez difícil de superar en su primer interés en una persona real, su miedo a hablar y la necesidad de la tecnología en todo momento para solucionar sus problemas, lo cual va a dificultar su relación hasta que él decida abandonar esta ayuda y tomar sus propias decisiones, que será cuando consiga ganarse el amor de la chica.

En el film vemos cómo la subcultura *otaku* responde a diferentes sexos y edades. Se van introduciendo los otros *otaku* con los que el protagonista habla en internet y que le aconsejan sobre la relación (cortarse el pelo, cambiar de vestuario...). Entre ellos vemos una enfermera que no presta atención a su trabajo por estar en el ordenador, un grupo de tres amigos que están siempre en un *manga-café* y una pareja que, pese a vivir juntos, desarrollan su vida cada uno en una habitación con un ordenador.

El director recurre a varios medios para mostrar las diferencias entre el *otaku* y el resto de personas y, en concreto, la chica. Que el *otaku* intente evadirse de la realidad que le rodea no le impide seguir manteniendo un gusto más tradicional, algo que apreciamos en su gusto por la comida tradicional japonesa y la música de su país. Frente a esto, la chica toma té inglés y escucha música clásica occidental. Cuando los vemos caminando juntos, él suele quedarse retrasado, muestra de la falta de costumbre de caminar acompañado.

¹² Cafeterías en las que se puede acceder a internet, leer *manga*, etc. Normalmente abren las 24 horas del día.

Por tanto, estamos ante una película en la que el protagonista que sufre por su timidez y tiene que aguantar las burlas de otras personas, ve la necesidad de cambiar para conseguir su propósito, algo que anima al resto de *otaku* a seguir su camino y alejarse del ordenador, con la metáfora de un tren que no se puede dejar escapar y al que hay que subir.



Ilustración 19 Fotograma de *Train Man*



Ilustración 20 Fotograma de *Train Man*

El cine también ha recurrido a la figura de la *fujoshi*, o sea, la *otaku*. En *My Geeky Girlfriend (Fujoshi Kanojo, 2009)*, un joven trabajador declara su amor a una compañera de trabajo, la cual le advierte que es una *fujoshi*. En un principio, él no ve ningún inconveniente, pero a medida que va conociendo sus aficiones y es partícipe de ellas, se siente un poco avergonzado, por ejemplo al entrar con ella a tiendas de *manga BL*, cafeterías en las que los dependientes visten como mayordomos, o asistir a convenciones de *anime* donde solo hay mujeres.

El protagonista masculino, pese a ser más joven que ella, se nos muestra con mayor seriedad, sorprendido por la actitud de su novia, a la cual se nos presenta como una mujer que no quiere crecer, que afirma ser feliz divirtiéndose con las cosas que le gustan, haciendo que su novio se vista como un mayordomo y la atienda en todas sus necesidades.

Dos años después, cuando en su empresa le consiguen un puesto en Londres, algo que deseaba enormemente, es cuando verdaderamente se plantea si debe cumplir su sueño o quedarse en Japón con su novio y disfrutando de sus actividades favoritas con las personas que comparten sus gustos. Finalmente opta por trabajar en Londres, donde, pasado el tiempo, su novio acude a buscarla y vemos como incluso en su casa londinense colecciona manga y figuras de sus personajes.

Como podemos ver, las diferentes películas sobre las que hemos trabajado, tratan las historias sobre los *otaku* como algo divertido, poniéndolos en situaciones a las que no están acostumbrados para así ofrecer al espectador una historia agradable en la mayoría de los casos, algo totalmente opuesto a esa visión inicial que se tenía sobre ellos en los años 80.



Ilustración 21 Fotograma de *My Geeky Girlfriend*



Ilustración 22 Fotograma de *My Geeky Girlfriend*

(Ko) gal en el cine

La visión que se tiene de las *gal* en Japón es, por una parte, negativa, al considerárselas groseras, faltas de modales y escandalosas. Sentarse en la calle o su forma peculiar de alterar el lenguaje son otras acciones que provocan el rechazo general hacia las *gal*. Por otra parte, se las ve como un excelente ejemplo de independencia y capacidad para crear una identidad propia muy definida (Miller, 2004: 238).

El reflejo de las *gal* en el *manga*, *anime* o en el cine se puede dividir también en dos categorías de acuerdo a lo mencionado con anterioridad. Generalmente, los *manga* y *anime* suelen dar una visión positiva, entretenida e incluso heroica. Por otro lado, se ha recurrido a la visión más “vulgar” de las *gal*, asociadas casi siempre al fenómeno de conseguir dinero a través de citas con hombres (*enjo kosai*), que ha difundido una imagen negativa de las *gal*, hasta el punto de que periodistas internacionales se refieren a las *gal* como prostitutas (Miller, 2004: 239).

Lo más frecuente a la hora de llevar al cine u otros medios historias sobre esta subcultura, es recurriendo a un grupo. Un ejemplo es *Love & Pop (Rabbu & poppu, 1998)*, del director Hideaki Anno, basada en la novela del conocido escritor Ryu Murakami, sobre cuatro estudiantes de instituto que deciden iniciarse en la práctica del *enjo kosai*.

En cuanto a la estética, se nos presenta la forma más básica: el uniforme escolar y calcetines altos, además de presentarlas preocupadas por su apariencia.

Uno de los aspectos en los que más profundiza la película es el miedo a crecer, la idea general entre ellas de que todo tiene un final sin importar lo que ocurra en la vida. De este modo, las vemos fuera de casa a altas horas de la noche, haciendo ruido en la biblioteca, besándose entre ellas o yendo al instituto solo para ver a sus amigas, ya que no tienen ningún interés en las clases. Entre las cuatro adolescentes, vemos que una de ellas, Hiromi Yoshii, se sorprende por la forma tan clara en la que sus amigas ven la vida, motivo por el que decide seguir su camino.

Cuando Hiromi quiere comprar un anillo y se niega a que sus amigas lo paguen, decide unirse a un *telekura (telephone club)*.¹³ Así empieza a recibir llamadas con peticiones de todo tipo (quedar para comer, sexo telefónico, fotografías eróticas...) y descubre cómo a través del teléfono no puede saber cómo es la persona con la que se encontrará, quedando con hombres que quieren comer acompañados, jóvenes que desean ir acompañados al supermercado para hacer parecer que tienen pareja, etc. La mayoría de las citas a las que acude la protagonista –a veces acompañada por sus amigas–, son con hombres adultos, generalmente para comer o cantar en salas de karaoke. Algunos muestran compasión por estas jóvenes. Tienen hijas y no desean que sean igual que ellas.

La protagonista se da cuenta de que conseguir dinero de esta forma la está llevando a límites indeseables cuando un joven que en principio solicita su compañía para ir de compras, acaba obligándola a masturbarlo. Cuando mira sus uñas bien arregladas manchadas por el semen no puede evitar llorar y salir corriendo. Y sin duda, uno de los

¹³Cabinas en las que los hombres pueden llamar a las mujeres que dejan sus números dispuestas a tener citas (Buckley, 2002: 513-514).

momentos de mayor tensión es cuando un cliente la lleva a un *love hotel*¹⁴ y mientras la protagonista se ducha, irrumpe en el baño, pareciendo en principio que veremos una violación. Sin embargo le da una lección para que piense lo que está haciendo con su vida, que podría haber muerto en ese momento, y sobre todo, que recuerde que tiene una familia y gente que se preocupa por ella. Cuando la protagonista sale del *love hotel* y llega a la tienda para comprar el anillo, es demasiado tarde y ha cerrado. De esta forma, parece cumplirse la idea que se transmitía en el grupo de sus amigas: no importa el esfuerzo, al final es en vano.

A lo largo de la película hemos visto una buena aproximación a esta subcultura, donde, a parte de lo ya descrito, se ven también los lugares en los que se mueven estas jóvenes, principalmente en el distrito de Shibuya, donde realizan las compras, quedan para hablar y hacer fotografías.

Otros personajes menos relevantes pero que ayudan a entender la actitud de la protagonista son sus padres, poco preocupados por ella, principalmente el padre, que dedica gran parte de su tiempo a montar maquetas de trenes. Por otra parte, en diferentes escenas se alude a la respuesta general de la sociedad hacia los jóvenes, por ejemplo en un manifestante que los critica o en la radio de un taxi en la que escuchamos a un locutor que reflexiona sobre el mal comportamiento de los jóvenes.

Por último hay que destacar la interesante puesta en escena, filmada mayoritariamente con cámara en mano y con efectos de ojo de pez, dando puntos de vista muy variados y poco frecuentes que se suelen fundir constantemente para relacionar a los diferentes personajes.



Ilustración 23 Fotograma de *Love & Pop*

¹⁴ Hoteles destinados a estancias breves, normalmente para parejas que quieren tener sexo. Llamam la atención por su arquitectura tan diversa, desde castillos hasta naves espaciales (Buckley, 2002: 291).



Ilustración 24 Fotograma de *Love & Pop*

La otra película escogida para analizar esta subcultura es *Bounce Ko Gals* (*Baunsu ko gaurusu*, 1997) del director Masato Harada. En ella se nos presenta una historia similar sobre chicas de instituto que consiguen dinero por medio de las indicadas citas remuneradas.

Desde el principio se nos muestra a las *gal* con características idénticas a las mencionadas en el film anterior (uniforme, calcetines altos, preocupación por tener buen aspecto...), destacando en esta ocasión también el pelo teñido de colores más claros.

En general, los espacios son similares a los de *Love & Pop* (zona de Shibuya), pero hay que destacar también un *telephone club* en el que el cliente puede ver en persona a las jóvenes a través de un cristal mientras hacen actividades normales como jugar a videojuegos. Otro lugar que aparece varias veces en la película es una tienda de ropa interior usada en la que las jóvenes pueden venderla.

Bounce Ko Gals analiza de forma más profunda el problema de las citas remuneradas, adentrándonos en el lado más oscuro y trágico de esta práctica. Todo se desarrolla a partir de que una joven llega a Tokio con el propósito de coger un avión hacia Nueva York. Interesada en conseguir dinero para el viaje, consigue participar en un vídeo erótico en el que participan varias *gal*, siendo allí donde conoce a las otras protagonistas de la película. Mientras filman el vídeo, varios hombres irrumpen violentamente y roban el dinero que la joven había ahorrado para el viaje. A partir de este momento, las otras chicas la ayudarán a conseguir dinero. Una de ellas acude a una cita con un miembro de la *yakuza*¹⁵. Éste la amenaza, ya que también dirige negocios de prostitución y no quiere perder clientes –como le ocurre en ese momento– por culpa de las *gal*. Ante la opción de morir, prefiere aceptar la propuesta de quedar una vez al mes con este miembro de la mafia para cenar e ir al karaoke.

Las *gal* en esta película, al igual que en *Love & Pop*, no acuden a clase y no esperan que sus padres ser muestren preocupados. Incluso, la chica que quiere viajar a Nueva York afirma que el principal motivo es no ver a sus padres. En este caso, los padres no aparecen

¹⁵ Mafia japonesa.

en ningún momento, sin embargo, sí son mencionados en varias ocasiones, presentándonos de forma general un conflicto generacional, algo que se ve también en una conversación que tiene el *yakuza* con una de sus mujeres de confianza: un país que está cambiando, en el que la gente joven quiere cambiar también y necesitan ser comprendidos por la generación de sus padres.

Las jóvenes protagonistas muestran constantemente el descontento con la sociedad japonesa, algo que se aprecia de forma más clara en esta joven que desea escapar a Nueva York en busca de profesores que la sepan valorar, con un sistema educativo con la libertad de elegir lo que quiere estudiar sin la presión de los padres. Una de las chicas cree que es imposible y que lo único que pueden hacer las jóvenes japonesas es aprovechar que son jóvenes para poder conseguir dinero de forma ilegal sin temer ir a la cárcel, permitiéndose engañar a los hombres con los que se citan para robarles el dinero. Una situación extrema que les hace sentir verdadero miedo es el momento en el que sin saberlo, varias chicas atacan a un miembro de la *yakuza* en una cita para robarle el dinero. Esto les cuesta perder lo que habían ahorrado, además de un violento ataque contra una de ellas.



Ilustración 25 Fotograma de *Bounce Ko Gals*



Ilustración 26 Fotograma de *Bounce Ko Gals*

Pese a que como hemos visto, el cine se centra en grupos de amigas a la hora de tratar las *gal*, hay varias películas en las que alguno de los personajes femeninos que aparecen podemos asociarlos a la subcultura *gal*, siendo normalmente personajes secundarios que forman parte del espacio de las ciudades, los institutos, etc. En otros casos, pueden tener mayor protagonismo, como en *All About Lily Chou Chou* (*Riri shushu no subete*, 2001), donde el director Shunji Iwai nos presenta los problemas e inquietudes de los adolescentes japoneses en una historia que cubre varios años, todo alrededor de una misteriosa cantante, Lily Chou, en la que los jóvenes intentan encontrar la respuesta a los acontecimientos que ocurren en sus vidas.

La *gal* que introduce Iwai en esta película no se diferencia mucho de las descritas en las dos películas anteriores (uniforme, calcetines largos, citas remuneradas, estafa a clientes, gasto de dinero en caprichos), sin embargo, la vemos menos caracterizada como una *gal*, sin el pelo teñido y menos arreglada, algo que probablemente decide el director para dar una visión general de las dificultades en la vida de las jóvenes japonesas. Sin embargo, un aspecto que difiere es la edad. Nos encontramos ante una *gal* muy joven, de catorce años de edad, a la cual vemos en su habitación rodeada de peluches, una imagen que contrasta con la conversación que mantiene por teléfono sobre qué bragas debería llevar a su próxima cita.

En la película se tratan varios problemas del Japón contemporáneo; la *gal* tiene que soportar el acoso de sus compañeros de clase quienes la chantajean para conseguir quitarle parte del dinero que obtiene en las citas. Cuando un compañero que también sufre acoso escolar le da a conocer la música de Lily Chou Chou, encuentra una razón para “volar en busca de una escalera hacia el cielo”, como se menciona en una de las canciones, y así pone fin a su vida saltando desde una torreta eléctrica.



Ilustración 27 Fotograma de *All About Lily Chou Chou*



Ilustración 28 Fotograma de *All About Lily Chou Chou*

Tras analizar estas tres películas, podemos observar como el cine se ha centrado principalmente en la práctica del *enjo kosai* y sus consecuencias para las jóvenes que lo practican, mostrándonos a adolescentes dispuestas a hacer cualquier cosa para conseguir el dinero necesario para satisfacer sus caprichos, pero nunca con buenos resultados, viendo también una buena representación de las excentricidades de la sociedad japonesa y el papel de las *gal* en ella.

***Lolita* en el cine**

Debido a la enorme popularidad de esta subcultura desde los años 80 y 90, no es de extrañar la enorme cantidad de *manga*, *anime*, videoclips, etc. que recurren a la *lolita* como protagonista, y por supuesto el cine.

Sin embargo, como afirma Winge (2008: 50-51) “It should be noted that when the *Lolita* aesthetic is coopted for global consumption, it rarely reflects the representations seen in the streets of Japan”.¹⁶ Básicamente, se suele reducir la imagen de la *lolita* a una chica inocente, elegante y correcta, pero tratándola también como un objeto de fuerte deseo sexual, pese a que las mujeres que pertenecen a esta subcultura insisten en que no lo pretenden en ningún momento, sino que su único interés es romper con las normas dominantes de la cultura japonesa (Winge, 2008: 52) Sin embargo, en las representaciones de *lolita* en los diferentes medios audiovisuales, esa idea sexual es la que predomina.

Por tanto, el cine japonés convierte a la *lolita* en una especie de mujer fatal, con un gran atractivo, pero que en general, suele ser peligrosa, ya que es frecuente encontrarlas en películas de terror.

Gothic & Lolita Psycho (*Gosu rori shokeinin*, 2010) es un buen ejemplo de cómo el director Go Ohara descontextualiza a la *lolita* de cualquier relación con la subcultura para convertirla en una joven asesina en una historia llena de elementos de ficción, en unos

¹⁶ “hay que tener en cuenta que cuando la estética *lolita* es usada para el consumo global, rara vez refleja lo que se ve en las calles de Japón”

espacios que se alejan por completo de las calles de Tokio y las tiendas que frecuentan las *lolita*.

La protagonista, hija de un sacerdote, presencia como una secta asesina a su madre cuando celebraban su cumpleaños. Vemos como era una chica alegre, vestida de blanco, encantada con una nueva blusa blanca que acaba de recibir como regalo. Sin embargo, tras este incidente, comienza a vestir como una *lolita* gótica, presentándonos el contraste entre lo bueno, lo alegre (blanco, luz, día), que al mancharse por la sangre cambia lo malo, lo triste (negro, oscuridad, noche) y la necesidad de venganza encarnada en la *lolita*.

Se nos presenta a una *lolita* solitaria, sin compasión, movida solo por la venganza, hasta el punto de que, al final de la película, se acaba convirtiendo en un demonio.

Por tanto, lo único representativo de la subcultura *lolita* que podemos ver en el film es el vestuario: botas de plataforma, medias, traje corto con volantes y una cofia con flores (todo negro). Además lleva como accesorio una sombrilla de encajes, la cual usa como un arma convertible (espada y fusil).



Ilustración 29 Fotograma de *Gothic & Lolita Psycho*



Ilustración 30 Fotograma de *Gothic & Lolita Psycho*

Algo similar ocurre en *Nuigumular Z* (Nuigumura Z, 2013), donde el director Noboru Iguchi plantea también un conflicto entre el bien y el mal, protagonizado en esta ocasión por una *sweet lolita*.

La historia que se nos presenta es sobre dos osos de peluche con poderes extraterrestres que llegan a la tierra. Una de ellos cae en manos de una niña cuyos padres están divorciados y el otro, con un hombre que sufrió los castigos de su padre y burlas en su época de estudiante.

Cuando el hombre decide lanzar un ataque contra el mundo, aparece en casa de la niña su tía joven, la cual viste como una *sweet lolita*, que como ya hemos visto, es similar a la *lolita gótica*, con la diferencia de los colores, en este caso, rosado y blanco, con zapatos bajos y con un bolso, en ocasiones un lazo y en otras una cofia como accesorios.

Iguchi nos muestra en un breve flashback la adolescencia de esta *lolita*, una chica solitaria, que no se sentía identificada con ninguno de sus compañeros de clase. Mirando una revista conoce por primera vez la moda *lolita*, y así descubre una verdadera forma de expresarse, de sentirse libre y mostrar que es diferente. Además, vemos que elabora su propio vestido, destacando su habilidad como costurera frente a otras actividades cotidianas en las que demuestra una enorme torpeza.

El mayor problema al que se enfrenta es cuando los zombis matan a la madre de la ya adolescente sobrina suya y tiene que protegerla. Para ello recurre al oso de peluche con el cual se fusiona, convirtiéndose en una heroína con poderes.

En el bando enemigo, el líder cuenta con una serie de secuaces que son los que verdaderamente se encargan de llevar a cabo su malvado plan. Curiosamente, todos ellos se corresponden con alguna subcultura: uno de ellos practica *cosplay* (viste de ninja), hay cuatro chicas vestidas de doncellas que atienden todas sus necesidades (algo propio de los *otaku*) y por último, una *lolita gótica*. Una vez más se plantea el conflicto entre lo bueno y lo malo, pero esta vez con dos *lolita*: la *lolita gótica* despiadada y alzando una metralleta contra la tierna *sweet lolita* que sujeta un oso de peluche en sus manos, el cual no deja de ser un arma también.

En este bando que encarna en mal, podemos ver esa fascinación de los hombres por las mujeres vestidas de *lolita*. Varios de los personajes que sirven al antagonista son hombres vestidos de bebé, a los cuales vemos leyendo *manga*, y que persiguen también como zombis a la *sweet lolita* cuando la ven, atraídos por su estilo. También la *lolita gótica* usa este recurso para lograr que estos hombres con actitud infantil obedezcan sus órdenes.

Finalmente vemos como la mayoría de los zombis son hombres, vestidos a la manera tradicional y corriendo detrás de la *sweet lolita*, a los cuales su sobrina intenta derrotar tocando la guitarra eléctrica mientras el mundo es destruido por las doncellas que disparan rayos láser con sus pechos mientras flotan en el aire.



Ilustración 31 Fotograma de *Nuigumular Z*



Ilustración 32 Fotograma de *Nuigumular Z*

Por tanto, hemos visto como en estas dos películas, la subcultura apenas se ve representada como verdaderamente es, limitándose básicamente al vestuario, usando a las *lolita* como personajes que simbolizan el bien o el mal y donde el complejo *lolicon* está muy presente, creando historias extravagantes que mezclan aspectos reales con elementos de ficción.

Enfrentamientos y uniones

Pese a que es poco frecuente encontrar enfrentamientos en las calles de Japón, y menos entre subculturas, el cine ha convertido las calles en verdaderos campos de batalla. No es de extrañar, ya que, como hemos visto en el caso de las *lolita*, los directores no dudan en sacar de contexto a las chicas de estas subculturas para convertirlas en máquinas de matar.

También se nos muestran acercamientos entre personas que pertenecen a diferentes tribus o las mismas, pero con diferencias que dificultan el contacto.

1) Amor, arte, *otaku* y *cosplayer*

En *Otakus in Love (Koi no mon, 2004)*, somos espectadores de una difícil historia de amor marcada por las personalidades opuestas de los diferentes personajes.

Como el propio nombre de la película indica, el hecho principal que tiene lugar es la relación de amor que surge entre un *otaku* y una *fujoshi*. Sin embargo, para no volver sobre la subcultura *otaku*, en este caso analizaremos el *cosplay*, que también se aprecia de forma notable a lo largo de la película.

En primer lugar vemos al *otaku*, un joven con aspecto descuidado, ropa sucia, zapatos rotos, despeinado y sin afeitarse. Además lo vemos desorientado en la ciudad, con un mapa dibujado en la mano, sin saber hacia dónde se dirige mientras busca el lugar en el que empezará a trabajar. Por el camino se agacha a recoger una piedra, momento en el que una chica lo pisa y al alzar la vista puede ver, en primer lugar, las bragas de la joven y luego su cara, enamorándose a primera vista.

Cuando llega –tarde– a su nuevo trabajo, descubre que la chica también trabaja allí. Cuando se presenta ante sus compañeros, ya el jefe lo tacha de persona sospechosa, pero cuando uno de sus compañeros se burla de él, no duda en golpearle, costándole el despido inmediato.

Al marcharse se da cuenta de que la chica lo sigue y, para su sorpresa, lo invita a pasar la noche en su casa. En ese momento pasan por su mente todo tipo de fantasías. Cuando despierta en la casa llena de *manga* y figuras coleccionables, se siente extraño y puede ver que han cambiado la ropa que llevaba. En ese momento descubre que la chica no solo es *otaku*, sino que también *cosplayer*. Nada más despertar, prepara la cámara y se sacan fotos juntos vestidos como los personajes de un videojuego llamado *Soulcalibur*. Mientras vemos varias fotos colgadas en un tablón, la chica le dice que es el primero al que le queda bien el *cosplay* de ese personaje, un ejemplo de cómo ha buscado desesperadamente varios chicos para probarles esa prenda y así elegir cuál es el más apropiado para ella.

La película es excelente para conocer los lugares en los que suelen moverse los *cosplayer*, como bares en los que se puede ir a leer *manga*, clubes en los que pasar el tiempo con chicas vestidas como los personajes de videojuegos, *anime*, etc., convenciones para escuchar música y recrear los diálogos de escenas de *anime*, y vemos también uno de los puntos de encuentro más importantes de *otaku* y *cosplayer*: la *comiket*, una gran mercado de *manga* y en el que los dibujantes pueden dar a conocer sus trabajos y venderlos.

Suele asociarse el *cosplay* como una práctica habitual de los *otaku*, como un medio más para escapar de la realidad. En el caso de la chica está claro, además, sus padres también participan en diversas actividades con ella y recuerdan cómo desde hace muchos años, como le recuerda su padre, ya “bailaban el boogie-woogie en Harajuku”. Esta familia contrasta por completo con la del chico, la cual es muy tradicional, con un padre estricto dedicado al arte, un padre que rechaza a su hijo por realizar un arte diferente: dibujar *manga* en piedra. Esto, junto al desinterés del chico en el mundo del *cosplay*, hace que la relación tanto con la chica como con el resto de personas que conoce, sea compleja y llena de dudas.

Cuando el padre del *otaku* muere, éste llora recordando algo que su padre le enseñó cuando era niño, y de lo cual nunca se olvidó: aunque las piedras parezcan una única pieza, están formadas por varios elementos que la convierten en una sola piedra sólida y fuerte. Lo mismo ocurre con las personas y su hijo representó esta enseñanza de su padre con las piedras que él nunca aceptaría. Así decide al final en busca de la chica y declararle su amor con un pesado *cosplay* de piedra.



Ilustración 33 Fotograma de *Otakus in Love*



Ilustración 34 Fotograma de *Otakus in Love*

2) Versalles, moda y motos

Basada en la novela del diseñador y escritor Novala Takemoto¹⁷, uno de los directores japoneses más importantes de los últimos años, Tetsuya Nakashima, dirigió *Kamikaze Girls (Shimotsuma monogatari, 2004)*, película en la que se nos plantean, de forma exagerada y cómica, las diferencias entre una *lolita* y una *yankii*.

Cuando analizamos la subcultura *lolita* en el cine, vimos que no había un reflejo fiel del pensamiento y los intereses de las chicas que protagonizaban las películas. En *Kamikaze Girls* tenemos el caso opuesto, e incluso extremo.

A los pocos minutos de empezar la película, somos transportados hasta el Palacio de Versalles en el siglo XVIII. Mientras se nos muestran pinturas de la época y reproducciones caricaturescas de los personajes de la corte, la protagonista narra la importancia de la era rococó en Versalles, un lugar de ensueño donde reina el hedonismo, donde todo el mundo viste trajes de volantes y donde se empezó a sufrir por la moda (haciendo referencia al corsé). Mientras vemos a la protagonista pasear con su vestido por ese mundo ideal, ese mundo de ensueño se ve disuelto y nos encontramos en el Japón del siglo XXI, en un pequeño pueblo que poco tiene que ver con el mundo ideal con el que sueña la *lolita*.

En el film nos encontramos ante una *lolita* que parece vivir en una época que no le corresponde, o con la que al menos cree no sentirse identificada. En todo momento manifiesta su deseo de haber vivido en el siglo XVIII europeo. Se define como una niña soñadora, frágil y a la que no le importa engañar para sentirse feliz, algo que aprendió, según ella, “gracias al rococó”. El otro punto de vista que tenemos de ella es el de una joven solitaria, sin amigos, que pasa el tiempo mirando diseños para coser y que tiene que aguantar las burlas de las personas del pueblo que no comprenden su estilo.

Un día que decide vender por internet algunas prendas de imitación que vendía su padre, recibe la visita de una *yakii* interesada en adquirirlas. Esta *yankii* representa todo lo opuesto a la *lolita*. Es grosera y violenta, habla y escribe mal, además, pertenece a una banda de *bosozoku*.

Desde este primer encuentro, en el que ambas se sorprenden al ver sus respectivos estilos, presenciamos una serie de aventuras que viven juntas en las que afloran las marcadas diferencias entre estas dos jóvenes que pertenecen a subculturas tan diferentes.

Teniendo en cuenta que la película está basada en la novela de un reconocido diseñador, no es de extrañar que la moda sea uno de los aspectos mejor tratados. Son muchos los vestidos que usa la *lolita* en cada momento de la película, combinados con múltiples accesorios, dando el aspecto general de una *sweet lolita*, con trajes de volantes coloridos, bordados diversos, botas de plataforma y casi siempre con una cofia o sombrero y una pequeña sombrilla de encaje. Además, suele llevar el pelo recogido en dos coletas. Por el contrario, la *yankii* viste ropas sencillas, como faldas largas, camisas de botones o chándal y camiseta de asillas. Lleva el pelo de color muy claro y decolorado en algunas zonas. Los lugares en los que compran estas prendas muestran una diferencia también. Mientras

¹⁷ Conocido por la difusión que ha hecho del estilo *lolita* a nivel mundial. Se siente fascinado por el siglo XVIII y en concreto por el gusto Rococó (Ip, W. y Amith D. A., 2006)

que la *lolita* pide –a través de diversas excusas– el dinero a su padre para viajar a Tokio y conseguir los vestidos en la tienda “Baby: the Stars Shine Bright”, la *yankii* adquiere su vestimenta en el centro comercial del pueblo.

En cuanto a los gustos y lugares que frecuentan, vemos que la *lolita* prefiere disfrutar de la lectura mientras escucha la música de Johan Strauss en una cafetería lujosa llamada “El bosque de los aristócratas”. También se dedica a diseñar y coser nuevos adornos para sus trajes, motivo por el que el director de “Baby: the Stars Shine Bright” le ofrece trabajar como diseñadora para la tienda. La *yankii* muestra su rechazo a todas estas actividades, mostrando su interés en el *bosozoku*, dejando claro su buen conocimiento sobre motos y su habilidad para personalizarlas. De hecho, su trabajo a tiempo parcial es en un taller. Otra de sus aficiones es jugar al *pachinko*¹⁸, algo que resulta vulgar para la *lolita*, al igual que la música que le interesa, el pop-rock japonés.

La película no se limita a contar una serie de anécdotas curiosas sobre estos dos personajes, sino que deja ver de forma irónica la situación de las familias y la sociedad japonesa en general. La *lolita* fue abandonada por su madre, y su padre tuvo que huir de la *yakuza* por problemas de deudas, algo que sabemos a través de un programa de televisión que ven los vecinos del pueblo en la estación de trenes mientras esperan, en el cual se habla de la importancia de la comunicación entre padres e hijos. Cuando entra en el instituto descubre la moda *lolita* y se refugia en ella. La *yankii* sufrió el acoso escolar, se odiaba a sí misma y una noche escapó de casa en bicicleta. Fue entonces cuando conoció a la líder de una banda de *bosozoku*, encontrando un grupo de personas en las que puede confiar. Todo cambia cuando la líder del grupo se queda embarazada y decide alejarse del resto de compañeras. La *yankii*, influenciada por el pensamiento de la *lolita* de que los humanos siempre se traicionan entre ellos, y que si realmente quiere hacer algo, debe hacerlo sola, decide abandonar el grupo, motivo por el que se organiza una gran pelea entre todas las motoristas de la banda contra la joven *yankii*, a la cual se unirá también la *lolita*, casi convertida en una *yankii* más defendiendo a su amiga.

Hemos visto como un primer contacto poco agradable entre una *lolita* que vuela (literalmente, como vemos en algunas escenas) hacia un mundo de ensueño, y una *yankii* que avanza con firmeza sobre dos ruedas, acaba por unirlos a ambas, encontrando más puntos en común que diferencias.

¹⁸ Juego que consiste en introducir varias bolas pequeñas en una máquina. Las bolas van golpeando en distintos lugares mientras caen y dependiendo de donde golpeen, varían los premios recibidos (Buckley, 2002)



Ilustración 35 Fotograma de *Kamikaze Girls*



Ilustración 36 Fotograma de *Kamikaze Girls*

CONCLUSIONES

A través de este trabajo hemos podido observar más de cerca el fenómeno de las subculturas en Japón, aportando una visión diferente a la que el mundo occidental tiene, probablemente por desconocimiento, sobre estas. Ha sido apasionante adentrarnos en su “mundo extraño” para comprenderlas y situarlas en el contexto en el que han surgido.

Un país que estuvo cerrado al mundo durante dos siglos en el periodo Edo comienza a expandir su cultura, algo que podemos apreciar por ejemplo en el arte europeo del siglo XIX con la importante influencia de la estampa grabada japonesa. Japón recibió también una enorme influencia occidental a varios niveles (política, economía...), siendo más visible en el campo de la moda, considerada como una muestra de sofisticación (Kawamura, 2012: 22) y sin duda, después de la Segunda Guerra Mundial. Por esto, no nos debe sorprender que en la actualidad encontremos en este país una amplia gama de contrastes que lo convierten en uno de los más sorprendentes de Asia Oriental.

Hemos visto cómo en la industria del cine en Japón, a partir de los 70, cineastas como Nagisa Oshima comenzaron a tratar temas que se alejaban de los géneros tradicionales, para centrarse en cuestiones más cotidianas y que muestran la realidad del país y las preocupaciones de los jóvenes japoneses. Cuando llega la década de los 90 con una serie de acontecimientos trágicos nos encontramos con un cine más profundo y reflexivo, que con el paso de los años llegaría a indagar en el tema tratado en este trabajo.

Analizar diversas tribus urbanas nos ha permitido conocer los motivos por los que surgen, mostrando su rechazo al pensamiento más tradicional y las costumbres que, como hemos visto, son una continuación de periodos anteriores y asentadas de una forma concreta a partir del desarrollo de las ciudades después de la guerra.

La respuesta de cada grupo, como hemos podido comprobar, ha sido muy dispar. Los *otaku* se escabullen del mundo real para encerrarse en otro virtual que les es ofrecido por los videojuegos y otros productos audiovisuales. Al igual que los *otaku*, vimos cómo los *cosplayer* rechazan también el mundo en el que viven, pero refugiándose en una identidad alternativa por medio de “jugar a disfrazarse”. Las *lolita* a través de la moda quieren demostrar su negativa a aceptar el rol que se espera de cualquier mujer japonesa; su forma de vestir es el arma que usan para luchar por su libertad e independencia. Lo mismo desean las *gal*, pero debido a su afán consumista necesitan dinero y como hemos visto, la forma de conseguirlo es polémica y poco segura. Una expresión más violenta de este desafío a la sociedad nos lo ofrece la subcultura *bosozoku*, cuyos miembros lucen sus vehículos personalizados a alta velocidad en las calles de las grandes ciudades.

Llama la atención que, salvo pocas excepciones, estas subculturas están lideradas por el sector femenino, incluso algunas genuinamente masculinas como la *bosozoku*, que como hemos apuntado, en la actualidad sobrevive gracias a las mujeres que aun forman parte de estas bandas. Esto se debe tal vez a que son ellas las que sienten una mayor presión social y las que realmente desean un cambio.

A la hora de analizar la visión que ha dado el cine sobre las subculturas hemos trabajado con películas tanto comerciales (por ejemplo, *Densha Otoko*) como con

otras realizadas por cineastas independientes como Sion Sono, pudiendo observar las diferencias entre el tratamiento más superficial y entretenido que ofrecen las primeras frente a una reflexión más compleja y fiel en las segundas. Ese reflejo lejano de la realidad de las subculturas lo pudimos apreciar sobre todo en los films sobre *otaku* y *lolita*, especialmente en el segundo caso, donde los personajes son utilizados como una excusa para aportar un elemento gracioso o con cierto atractivo en una historia que poco o nada tiene que ver con la vida cotidiana de los miembros de estas subculturas. Por otra parte, gran parte de las películas analizadas son obras de cineastas independientes, los cuales se acercan de una forma diferente a las subculturas no solo para mostrar sus problemas e inquietudes, sino que partiendo de estos grupos de adolescentes aprovechan para mostrar cómo es el resto de la sociedad y el trato que reciben por parte de ella.

Podemos destacar que incluso esas películas que descontextualizan a los miembros de las diversas tribus urbanas conservan algún elemento propio del grupo. *Gothic & Lolita Psycho* y *Nuigulumar Z* son dos claros ejemplos: vemos a las *lolita* en espacios que no guardan relación con los que frecuentan habitualmente, pero en ambos films visten tal y como lo harían las *lolita* que podemos encontrar en las calles de Tokio, sin olvidar que para varias de las subculturas que hemos tratado la forma de vestir es la forma más evidente de mostrar sus ideas.

Aparte de las diferencias entre cada tribu, el cine ha sabido mostrar algo que tienen en común y que es ajeno a ellas: la percepción que tienen el resto de ciudadanos japoneses sobre estos adolescentes, la cual es siempre de sorpresa, incompreensión y rechazo. Así podemos ver esto de forma directa (repartidora de publicidad intenta evitar acercarse al *otaku* en *Train Man*) o indirecta (alguien critica a los jóvenes en la radio en *Love & Pop*).

En definitiva, las subculturas son fruto de la compleja historia de Japón sobre todo a partir de la Segunda Guerra Mundial. El cine ha sabido llevar a la pantalla historias sobre estos grupos, valiéndose de ellas para mostrar de forma satírica o dramática la situación del Japón contemporáneo, muy avanzado con respecto al resto del mundo en ciertos campos, pero con una sociedad muy conservadora y tradicionalista.

CUADROS DE PELÍCULAS Y CARACTERÍSTICAS

PELÍCULA: <i>Bounce Ko Gals</i>				SUBCULTURA: <i>Kogal</i>		
DIRECTOR: Masato Harada				AÑO: 1997		
APARIENCIA	LUGARES	ACTIVIDADES	GUSTOS	GRUPO	IDEOLOGÍA	SOCIEDAD
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
APARIENCIA						
<ul style="list-style-type: none"> - Uniforme escolar, calcetines largos - Pelo de color claro - Maquillaje, uñas postizas 						
LUGARES						
<ul style="list-style-type: none"> - Distrito de Shibuya - Centro comercial - <i>Telephone club</i> 						
ACTIVIDADES						
<ul style="list-style-type: none"> - Compras - Citas remuneradas 						
GUSTOS						
<ul style="list-style-type: none"> - Moda 						
GRUPO/ INDIVIDUALIDAD						
<ul style="list-style-type: none"> - Grupo de amigas. - Dispuestas a ayudar a una <i>gal</i> desconocida 						
IDEOLOGÍA, PROPÓSITOS, ACTITUD						
<ul style="list-style-type: none"> - Cualquier cosa es mejor que el instituto y la familia - Aprovechan que no son mayores de edad para hacer lo que desean sin temer las consecuencias 						
RESPUESTA DE LA SOCIEDAD						
<ul style="list-style-type: none"> - Hombres adultos contratan sus servicios pese a tener familia - Varios episodios de violencia contra las <i>gal</i> 						

PELÍCULA: <i>Love & Pop</i>				SUBCULTURA: <i>Kogal</i>		
DIRECTOR: Hideaki Anno				AÑO: 1998		
APARIENCIA	LUGARES	ACTIVIDADES	GUSTOS	GRUPO	IDEOLOGÍA	SOCIEDAD
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
APARIENCIA						
- Uniforme escolar, calcetines largos						
LUGARES						
- Distrito de Shibuya - Centro comercial - <i>Love hotel</i>						
ACTIVIDADES						
- Compras - Citas remuneradas						
GUSTOS						
- Ropa, joyas. - Fotografía						
GRUPO/ INDIVIDUALIDAD						
- Grupo de amigas. Se ayudan entre todas - Edad: 16 - 17 años						
IDEOLOGÍA, PROPÓSITOS, ACTITUD						
- Todo tiene un final, no importa lo que se haga en la vida - Miedo a ser adultas						
RESPUESTA DE LA SOCIEDAD						
- Los padres no prestan atención a sus hijas - Locutor de radio critica a los jóvenes - Manifestante contra el comportamiento de los jóvenes						

PELÍCULA: <i>All About Lily Chou Chou</i>				SUBCULTURA: <i>Kogal</i>		
DIRECTOR: Shunji Iwai				AÑO: 2001		
APARIENCIA	LUGARES	ACTIVIDADES	GUSTOS	GRUPO	IDEOLOGÍA	SOCIEDAD
✓	✗	✓	✓	✓	✗	✓
APARIENCIA						
- Uniforme escolar, calcetines largos						
ACTIVIDADES						
- Citas remuneradas						
- Comer en restaurantes con el dinero que obtiene						
GUSTOS						
- Música de Lily Chou Chou						
GRUPO/ INDIVIDUALIDAD						
- Sola hasta que un compañero de clase se acerca a ella						
RESPUESTA DE LA SOCIEDAD						
- Hombres adultos se citan con ella						
- Sufre el acoso de sus compañeros de clase						

PELÍCULA: <i>Otakus in Love</i>				SUBCULTURA: <i>Otaku/ Cosplay</i>		
DIRECTOR: Matsuo Suzuki				AÑO: 2004		
APARIENCIA	LUGARES	ACTIVIDADES	GUSTOS	GRUPO	IDEOLOGÍA	SOCIEDAD
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
APARIENCIA						
- Disfraces inspirados en videojuegos y <i>manga/ anime</i>						
LUGARES						
- Habitación llena de <i>anime</i> , figuras coleccionadas						
- Club de chicas vestidas con <i>cosplay</i>						
- <i>Comiket</i>						
ACTIVIDADES						
- Dibujar, vender y comprar <i>manga</i>						
- Hacer fotografías						
- Realizar <i>cosplay</i> a mano						
GUSTOS						
- Videojuegos						
- Leer <i>manga</i>						
GRUPO/ INDIVIDUALIDAD						
- Solos. Pasan gran parte del tiempo en sus casas.						
IDEOLOGÍA, PROPÓSITOS, ACTITUD						
- Despreocupado por el trabajo						
RESPUESTA DE LA SOCIEDAD						
- Rechazado por el padre por no seguir el estilo de pintura tradicional						
- El jefe de su primer trabajo lo marca como “problemático”						
OTROS						
- Diferencias entre una familia más tradicional (la del chico) y otra más abierta y tolerante (la de la chica)						

PELÍCULA: <i>Kamikaze Girls</i>				SUBCULTURA: <i>Lolita/ Bosozoku</i>		
DIRECTOR: Tetsuya Nakashima				AÑO: 2004		
APARIENCIA	LUGARES	ACTIVIDADES	GUSTOS	GRUPO	IDEOLOGÍA	SOCIEDAD
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
APARIENCIA						
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Lolita</i>: varios vestidos de <i>lolita</i> y complementos - <i>Yankii</i>: ropa sencilla y nada elegante. Su moto es el “complemento” más importante 						
LUGARES						
<ul style="list-style-type: none"> - Shimotsuma (el pequeño pueblo en la que viven las protagonistas) - Tokio (la gran ciudad en la que desea vivir la <i>lolita</i>) - <i>Lolita</i>: cafetería lujosa, tienda de Tokio - <i>Yankii</i>: salas de juegos 						
ACTIVIDADES						
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Lolita</i>: arreglar prendas estropeadas y añadirles diseños propios. - <i>Yankii</i>: jugar al <i>pachinko</i>. Reunirse con las otras motoristas de su banda 						
GUSTOS						
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Lolita</i>: moda, leer, música clásica occidental - <i>Yankii</i>: motos, música japonesa contemporánea 						
GRUPO/ INDIVIDUALIDAD						
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Lolita</i>: sola con su familia (padre y abuela) - <i>Yankii</i>: pertenece a una banda 						
IDEOLOGÍA, PROPÓSITOS, ACTITUD						
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Lolita</i>: rechaza las relaciones con otras personas: necesidad de individualidad - <i>Yankii</i>: violenta. Confía en sus compañeras de la banda hasta que comprende la forma de pensar de la <i>lolita</i> - La moto y la moda son los elementos que emplean para transmitir sus ideales 						
RESPUESTA DE LA SOCIEDAD						
<ul style="list-style-type: none"> - Poca comunicación entre padres e hijos - Los vecinos del pueblo no comprenden la subcultura <i>lolita</i> - La <i>lolita</i> inicialmente rechaza a la <i>yankii</i> al considerarla grosera y con mal gusto 						

PELÍCULA: <i>Train Man</i>				SUBCULTURA: <i>Otaku</i>		
DIRECTOR: Shosuke Murakami				AÑO: 2005		
APARIENCIA	LUGARES	ACTIVIDADES	GUSTOS	GRUPO	IDEOLOGÍA	SOCIEDAD
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
APARIENCIA						
<ul style="list-style-type: none"> - “Estilo Akihabara” (Ropa cómoda, chubasquero, calzado deportivo, gafas) - Pelo largo 						
LUGARES						
<ul style="list-style-type: none"> - Tokio en general; Barrio de Akihabara - <i>Manga-café</i> 						
ACTIVIDADES						
<ul style="list-style-type: none"> - Usar el ordenador para hablar con otros <i>otaku</i> - Trabajo a tiempo parcial - Compras (tecnología, figuras coleccionables) 						
GUSTOS						
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Manga, anime, internet</i> - Música y comida japonesas 						
GRUPO/ INDIVIDUALIDAD						
<ul style="list-style-type: none"> - Solo salvo en el trabajo y cuando conoce a la chica de la que se enamora 						
IDEOLOGÍA, PROPÓSITOS, ACTITUD						
<ul style="list-style-type: none"> - No piensa tener oportunidades en el amor - Timidez al hablar - Necesidad de la tecnología para saber qué hacer en todo momento 						
RESPUESTA DE LA SOCIEDAD						
<ul style="list-style-type: none"> - La gente se ríe del <i>otaku</i> por su aspecto - Repartidoras de publicidad en la calle evitan tener un mínimo contacto con él 						
OTROS						
<ul style="list-style-type: none"> - Otros <i>otaku</i>: todos los sexos y edades 						

PELÍCULA: <i>My Geeky Girlfriend</i>				SUBCULTURA: <i>Otaku (fujoshi)</i>		
DIRECTOR: Atsushi Kaneshige				AÑO: 2009		
APARIENCIA	LUGARES	ACTIVIDADES	GUSTOS	GRUPO	IDEOLOGÍA	SOCIEDAD
*	✓	✓	✓	✓	✓	✓
LUGARES						
<ul style="list-style-type: none"> - Cafetería con camareros vestidos como mayordomos. - Tienda de <i>manga</i>. - Convención de fans de <i>anime BL</i> 						
ACTIVIDADES						
<ul style="list-style-type: none"> - Comprar, leer y coleccionar <i>manga</i> - Jugar a videojuegos 						
GUSTOS						
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Manga, anime</i> - Un novio que la atiende como un mayordomo 						
GRUPO/ INDIVIDUALIDAD						
<ul style="list-style-type: none"> - Varias amigas con las que comparte aficiones 						
IDEOLOGÍA, PROPÓSITOS, ACTITUD						
<ul style="list-style-type: none"> - La vida como un juego, se divierte en todo momento 						
RESPUESTA DE LA SOCIEDAD						
<ul style="list-style-type: none"> - Su novio se avergüenza al participar junto a ella en sus actividades favoritas - Menciona a un novio anterior que la abandonó por ser <i>fujoshi</i> 						
OTROS						
<ul style="list-style-type: none"> - Fantasías sexuales al ver chicos juntos - Mantiene sus aficiones en Londres 						

PELÍCULA: <i>Gothic and Lolita Psycho</i>				SUBCULTURA: <i>Lolita</i>		
DIRECTOR: Go Ohara				AÑO: 2010		
APARIENCIA	LUGARES	ACTIVIDADES	GUSTOS	GRUPO	IDEOLOGÍA	SOCIEDAD
✓	✗	✗	✗	✓	✗	✓
APARIENCIA						
<ul style="list-style-type: none"> - Vestido de <i>lolita gótica</i> - Varios complementos - Paraguas como arma 						
GRUPO/ INDIVIDUALIDAD						
<ul style="list-style-type: none"> - Sola - Quiere a su familia 						
RESPUESTA DE LA SOCIEDAD						
<ul style="list-style-type: none"> - Admiran su belleza 						

PELÍCULA: <i>Nuigumular Z</i>				SUBCULTURA: <i>Lolita</i>		
DIRECTOR: Noboru Iguchi				AÑO: 2013		
APARIENCIA	LUGARES	ACTIVIDADES	GUSTOS	GRUPO	IDEOLOGÍA	SOCIEDAD
✓	✗	✓	✗	✓	✓	✓
APARIENCIA						
<ul style="list-style-type: none"> - Vestido de <i>sweet lolita</i> - Varios complementos (bolsos, oso de peluche como arma) 						
ACTIVIDADES						
<ul style="list-style-type: none"> - Coser 						
GRUPO/ INDIVIDUALIDAD						
<ul style="list-style-type: none"> - Sola desde su época de estudiante 						
IDEOLOGÍA, PROPÓSITOS, ACTITUD						
<ul style="list-style-type: none"> - Expresa su libertad a través de su forma de vestir 						
RESPUESTA DE LA SOCIEDAD						
<ul style="list-style-type: none"> - Fascinación de los hombres por las <i>lolita</i> (complejo <i>lolicon</i>) 						

PELÍCULA: <i>As the Gods Will</i>				SUBCULTURA: <i>Otaku</i>		
DIRECTOR: Takashi Miike				AÑO: 2014		
APARIENCIA	LUGARES	ACTIVIDADES	GUSTOS	GRUPO	IDEOLOGÍA	SOCIEDAD
*	✓	✓	✓	✓	✓	✓
LUGARES						
- Habitación						
ACTIVIDADES						
- Pasar el tiempo en su habitación con el ordenador						
GUSTOS						
- <i>Manga, anime, internet</i>						
GRUPO/ INDIVIDUALIDAD						
- Solo y alejado de todo contacto						
IDEOLOGÍA, PROPÓSITOS, ACTITUD						
- No se preocupa por lo que ocurre fuera de su mundo virtual						
RESPUESTA DE LA SOCIEDAD						
- La madre acepta que su hijo sea así						
OTROS						
- Solo sale de la habitación cuando el mundo real ha vivido una serie de acontecimientos propios de un videojuego						

PELÍCULA: <i>Tag</i>				SUBCULTURA: <i>Otaku</i>		
DIRECTOR: Sion Sono				AÑO: 2015		
APARIENCIA	LUGARES	ACTIVIDADES	GUSTOS	GRUPO	IDEOLOGÍA	SOCIEDAD
*	*	✓	✓	✓	✓	*
ACTIVIDADES						
- Jugar a videojuegos						
GUSTOS						
- Videojuegos						
GRUPO/ INDIVIDUALIDAD						
- Solo (aparentemente toda la vida)						
IDEOLOGÍA, PROPÓSITOS, ACTITUD						
- Obsesivo. Solo desea completar el juego						
- Fuerte deseo sexual						
OTROS						
- La mujer como un objeto de juego para el hombre						

FILMOGRAFÍA

- Baunsu ko gals* (1997) Película dirigida por Masato Harada, Japón, Horipro [DVD]
- Densha otoko* (2005) Película dirigida por Shosuke Murakami, Japón, Toho Company [DVD]
- Fujoshi kanojo* (2009) Película dirigida por Atsushi Kaneshige, Japón, Enterbrain [DVD]
- Gosu rori shokeinin* (2010) Película dirigida por Go Ohara, Japón, DHE corporation [DVD]
- Kamisama no iutori* (2014) Película dirigida por Takashi Miike, Japón, Toho Company [DVD]
- Koi no mon* (2004) Película dirigida por Matsuo Suzuki, Japón, Asmik Ace Entertainment [DVD]
- Nuiguruma Z* (2013) Película dirigida por Noboru Iguchi, Japón, Gansis [DVD]
- Rabu & Poppu* (1998) Película dirigida por Hideaki Anno, Japón, Toei [DVD]
- Riaruoniggoko* (2015) Película dirigida por Sion Sono, Japón, Asmik Ace Entertainment [DVD]
- Riri shushu no subete* (2001) Película dirigida por Shunji Iwai, Japón, Rockwell Eyes [DVD]
- Shimotsuma monogatari* (2004) Película dirigida por Tetsuya Nakashima, Japón, Amuse Pictures [DVD]

BIBLIOGRAFÍA

Libros

- Álvarez Crespo, J y T. Katsusa. (2005) *Diccionario español-japonés, japonés-español*. Barcelona, Juventud
- Bailey, P.J. (1996). *Postwar Japan: 1945 to the present*. Nueva York, Blackwell Publishers
- Bären, R. (2010). *Tokyo Clash. Japanese Pop Culture*. Königswinter, H.F. Ullmann
- Buckley, S. (Ed.) (2002). *Encyclopedia of Contemporary Japanese Culture*. Londres, Routledge.
- Galbraith, P.W. (2010). “Akihabara: Conditioning a Public “Otaku” image” en Lunning, F. (ed.), *Mechademia, Volume 5: Fanthropologies*. Minneapolis, University of Minnesota Press
- García, H. (2012). *Un geek en Japón*. Barcelona, Normal editorial.

- Ichiyama, S. (Ed.) (2015). *Nuevo cine independiente japonés: 2000-2015*. San Sebastián, Festival de San Sebastián
- Kawamura, Y. (2012). *Fashioning Japanese Subcultures*. Londres, Bloomsbury
- Kingston, J. (2012). *Contemporary Japan: History, Politics, and Social Change since the 1980s*. Hoboken, Wiley-Blackwell
- McCarthy, H. (2012) "Directors: Tetsuya Nakashima" en John B. (ed.), *Directory of World Cinema: Japan 2*. Bristol, Intellect
- Winge, T. (2008) "Undressing and Dressing Loli: A Search for the Identity of the Japanese Lolita" en Lunning, F. (ed.), *Limits of the Human*. Minneapolis, University of Minnesota Press
- Yamaguchi, Y. (2007). *Warriors of Art: A Guide to Contemporary Japanese Artists*. Nueva York, Kodansha

Artículos

- Groom, A., (2011) "Power Play and Performance in Harajuku" en *New Voices: A Journal for Emerging Scholars of Japanese Studies in Australia and New Zealand*. Vol. 4, enero 2011, pp. 188-214.
- Gómez Aragón, A., (2012) "Otakus y cosplayers. El reconocimiento social del universo manga en España" en *Puertas a la lectura*. No. 24, pp. 58-70.
- Menkes, D., (2012) "La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad" en *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*. Vol. 10, no. 1, pp. 51-62.
- Miller, L., (2004) "Those naughty Teenage Girls: Japanese Kogals, Slang, and Media Assessments" en *Journal of Linguistic Anthropology*. Vol. 14, no. 2, pp. 225-247
- Montecinos, E. (2007). "Tendencias de la industria cinematográfica de Japón (primera parte)" en *JETRO* [En línea]. Santiago de Chile, disponible en: https://www.jetro.go.jp/chile/revista_electro/revista200701.pdf [Consultado el día 22 de abril de 2016]
- Niu, H., Chiang, Y. & Tsai, H., (2012) "An Exploratory Study of the Otaku Adolescent Consumer" en *Psychology & Marketing*. Vol. 29, no. 10, pp. 712-725.
- Pelegrín Solé, A. (2008). "Historia económica de Japón" en *Deposit Digital de la Universitat de Barcelona* [En línea]. Barcelona, disponible en: <http://hdl.handle.net/2445/5301> [Consultado el día 14 de abril de 2016]
- Riessland, A., (2013) "The Public Perception of the Bōsōzoku in Japan" en *Research Papers of the Anthropological Institute*. Vol. 1, pp. 201-216
- Sedeño Valdellós, A., (2002) "Cine japonés: Tradición y condicionantes creativos actuales. Una revisión histórica" en *Historia y comunicación social*. Vol. 7, pp. 253-266

Web

(2 de marzo de 2015). China lidera por primera vez la taquilla mundial del cine. *El País*. Recuperado de http://cultura.elpais.com/cultura/2015/03/02/actualidad/1425311464_913802.html

Ip, W. y Amith, D.A., (Diciembre de 2006). A Lolita Icon... Novala. *J!-Ent*. Recuperado de http://www.nt2099.com/INTERVIEWS/novala_takemoto/novala.pdf

Datos de taquilla. (2005). *Motion Picture Producers Association of Japan*. Recuperado de http://www.eiren.org/boxoffice_e/2005.html

Radulova, J. (2 de abril de 2014). Tattoos and talons: Inside the world of Japan's Bosozoku gang girls where the women are just bad ass as the men. *Daily Mail*. Recuperado de <http://www.dailymail.co.uk/femail/article-2594830/Japanese-Bosozoku-bikie-gang-girls-bad-ass-feminine.html>

Shoji, K. (5 de julio de 2002). Our Yankii are different from your Yankees. *The Japan Times*. Recuperado de <http://www.japantimes.co.jp/life/2002/07/05/language/our-yankii-are-different-from-your-yankees/#.VyVXqDHBom7>

Documentales

Otaku (1994) Documental dirigido por Jackie Bastide y Jean-Jacques Beineix, Francia, France 2 Cinéma [DVD]