

Universidad Academia de Humanismo Cristiano

Carrera de Sociología

LOS FANS DE LA ANIMACIÓN JAPONESA EN EL GRAN SANTIAGO

Nombre profesor guía: Raúl Zarzuri Cortés

Nombre alumna: María José López Moraga

Tesis para optar al grado de: Licenciado en Sociología

Tesis para optar al título de: Sociólogo

Santiago,

2011

Universidad Academia de Humanismo Cristiano

Carrera de Sociología

LOS FANS DE LA ANIMACIÓN JAPONESA EN EL GRAN SANTIAGO

Nombre profesor guía: Raúl Zarzuri Cortés

Nombre alumna: María José López Moraga

Tesis para optar al grado de: Licenciado en Sociología

Tesis para optar al título de: Sociólogo

Santiago,

2011

Agradecimientos

Resulta difícil agradecer en sencillas palabras a todos quienes, de una u otra forma, fueron partícipes en todo este proceso. Aun así, me resulta necesario hacer el intento por plasmar en esta hoja la profunda gratitud que me embarga en estos momentos.

Agradezco profundamente a Dios. Por permitirme vivir todo esto y por sobre todo por entenderlo.

Agradezco a mi familia, a mi abuela, mi padre, mis hermanas y por sobre todo a mi madre, Marianela. Por todo lo que ella vivió junto conmigo, por la claridad que me daba en los momentos más oscuros de este proceso aunque muchas veces ni siquiera ella misma sabía como ayudarme. En fin, por un millón de cosas. Solo puedo decirte: gracias, mamá y si estoy aquí es en infinitos sentidos gracias a ti.

Agradezco a mis amigos, mi segunda familia, que aunque no lo sabían muchas veces con una sonrisa eran capaces de hacerme recuperar las energías para seguir adelante. Y, en especial, agradezco a Ignacio Dinamarca y a Carolina Reyes. Ambos fueron fundamentales en todo esto, aunque quizás no se dan cuenta de ello. Mi gratitud con ellos es eterna.

Finalmente, agradezco a mis entrevistados. Por su paciencia, su conocimiento y su generosidad.

Indice

I. Planteamiento del problema

1. Antecedentes del problema	6
2. Formulación del problema y preguntas de investigación	13
3. Aportes y relevancia de la investigación	15
4. Objetivos generales y específicos	16
4.1. Objetivo general	16
4.2. Objetivos específicos	16

II. Marco Teórico

1. Contexto en el que viven los jóvenes en la actualidad	17
2. Contextualización histórica de la juventud y los jóvenes	25
3. Los jóvenes y los movimientos juveniles en Chile	29
4. Aproximaciones al concepto de jóvenes y juventud	33
5. Lecturas de las prácticas juveniles	40
6. Características de las prácticas culturales juveniles: El estilo	58
7. La animación y el comic en Japón	63
8. Los fans de la animación japonesa	89
9. Fans de la animación japonesa en Chile	100

III. Marco Metodológico	
1. Enfoque metodológico	111
2. Tipo y diseño de investigación	114
3. Delimitación del campo a estudiar	117
3.1. Universo	117
3.2. Tipo de Muestreo	118
4. Muestra	119
4.1. Tamaño de la muestra	120
5. Técnicas de recolección de la información	123
6. Técnicas de análisis de la información	124
7. Protocolo de entrevista	125
8. Interpretación de las categorías y tópicos de análisis	126
IV.- Presentación de resultados	129
V.- Conclusiones	174
VI. Bibliografía	188
VII.- Anexos	
1. Mapa conceptual de las tribus urbanas chilenas	193
2. Categorización para el análisis de las entrevistas	194
3. Transcripción de las entrevistas	239

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1. Antecedentes del problema

En la actualidad, resulta imposible hablar de "Juventud" e intentar ver este término sólo como un rango etéreo con características homogéneas para toda la población catalogada como tal. En realidad, podemos ver cómo la categoría que normalmente llamamos "joven" difiere significativamente, tanto temporal como espacialmente, razón por la cual es posible la existencia de más de una forma de entender lo que es ser joven. Tomando esto como principio, es más adecuado hablar de "juventudes" remarcando este carácter plural que posee.

Esa naturaleza de la juventud, hace algunas décadas, se volvió innegable en el momento que los jóvenes comenzaron a agruparse en torno a gustos en común o formas de pensamiento que comparten entre sí. Así, podemos ver quienes se agrupan por afinidades musicales o ideologías, lo que posteriormente genera estéticas, visiones de mundo y formas de pensamientos medianamente homogéneos entre quienes se identifican con ello. A su vez, generan estilos, formas estéticas de ser, que impactan constantemente con la sociedad, ya sea de forma deliberada al ser, el fin de su estilo impactar algún aspecto de la sociedad o simplemente este choque surge indirectamente como consecuencia de sus actos y su forma de vestir. Un ejemplo de esto es la estética punk: el mohicano, los alfileres, las botas, todo es una imagen visual que representa el choque ideológico que tiene esta subcultura con la sociedad, generando una especie de "shock" visual que busca la espectacularidad, el llamar la atención de una forma u otra.

De esta forma, cuando se intenta investigar sobre jóvenes, debe hacerse hincapié en esta diversidad que permite entender de mejor manera como actúan, piensan y ven el mundo. En general, estas manifestaciones se han visibilizado en la opinión pública, principalmente a partir de notas o reportajes donde se busca destacar la trasgresión que estos grupos hacen a las normas sociales, convirtiéndose en un peligro para la sociedad, por sobre la diversidad implícita que poseen¹. Un ejemplo de esto son los reportajes que comúnmente aparecen en los medios de comunicación: sea prensa escrita o televisión.

En este escenario, desde hace unos años, las ciencias sociales se han encargado de estudiar este fenómeno. Así, han surgido investigaciones respecto a distintos grupos juveniles², logrando conocerlos de forma completa, generalizar sus características o realizar en base a esa realidad construcciones teóricas que facilitarían el entendimiento de estas juventudes. Ejemplo de esto último son las llamadas Tribus Urbanas, subculturas, contraculturas, etc. que intentan definir ciertas prácticas juveniles y características, los que luego pretenden ser extrapolados a todos los grupos de jóvenes en general³.

Así, se cae en obviar el carácter heterogéneo de estos grupos: se han estudiado históricamente algunos en particular, generalmente los más llamativos o que impactan a

¹ Así, una gran parte de los reportajes en los que son mencionadas las tribus urbanas, lo hace asociada a hechos criminales o delictivos: un ejemplo de esto son los artículos sobre los skinheads que pelean con los punks, los hip hoperos que rayan los espacios públicos, etc.

² Ejemplos de estos estudios son: a nivel internacional el libro de Dick Hebdige "Subcultura" y en el ámbito nacional el libro de R. Zarzuri, R. Ganter "Culturas juveniles, Narrativas minoritarias y estéticas del descontento".

³ Es destacable la noción de tribus urbanas ya que es usada libremente, tanto en ciencias sociales como a nivel periodístico para denominar ciertos grupos, aunque las características de los mismos no respondan a lo que es entendido inicialmente como Tribu Urbana.

la sociedad, pero se dejan fuera de la discusión a otros sin siquiera realizar un esfuerzo a nivel de investigación por caracterizar estos grupos. Por ejemplo, si bien ha sido estudiado el movimiento punk y el hip-hop, se ha dejados de lado a otros grupos de jóvenes que son tanto o más importantes como los ya mencionados, sea por la cantidad de personas que agrupan, como por el impacto que generan en la sociedad. Un ejemplo de esto podrían ser los gamers⁴, los roleros⁵, etc.

Esta situación trae varias consecuencias ya que, por un lado, estos grupos son etiquetados y caracterizados a veces por las mismas ciencias sociales en formas que no necesariamente tienen relación con la realidad, por no haber realizado un trabajo empírico respecto a estos, y en segundo lugar, los medios de comunicación generan una imagen basada en datos no siempre reales creando una especie de caricatura de quienes forman parte de estos grupos en un esfuerzo por entenderlos, siendo en el caso de los grupos no investigados previamente algo más grave ya que es la única fuente de conocimiento que se posee respecto a los mismos, lo que incentiva los prejuicios respecto a ellos.

Dentro de éstos, un ejemplo claro de lo ya mencionado, son los fans de la animación japonesa⁶. Estos jóvenes no ha sido investigados con anterioridad, pese a que ha ido en aumento la cantidad de jóvenes que se sienten identificados con la idea de ser fan de este tipo de animación, que realizan actividades tales como consumir series o comics japoneses, asisten a eventos de la animación japonesa, etc. Si bien no han sido objeto de

⁴ Fans de videojuegos

⁵ Jugadores de juegos de rol

⁶ Se utilizará este término por ahora, para luego ser revisado

una investigación más profunda por parte de las ciencias sociales, han sido protagonistas, de forma positiva o negativa, de reportajes periodísticos realizados en el marco de las denominadas tribus urbanas. Un problema que se produce es el que, al ser estos trabajos realizados de forma superficial, se asume una gran cantidad de supuestos erróneos⁷, creando con esto una imagen distorsionada de los fans de la animación japonesa, al generalizar conductas extravagantes que son realizadas por personas en específico, otorgando una imagen irreal que es aplicada a todos los fans.

En occidente, el fanático de la animación japonesa es normalmente conocido como “otaku”⁸, en tanto consumidores y seguidores de manga (comic japonés) como de anime (animación japonesa). Esta es su definición en estricto rigor, pero en la actualidad quienes se definen como tales, pueden ir más allá de simplemente realizar esas dos actividades, existiendo también otras formas de participación por parte de los mismos fans como son; asistir o realizar ciclos de animación japonesa o eventos, escuchar música de las series, etc.

El lugar donde aparecieron por primera vez estos fans, como es lógico pensar, es en Japón, pero su presencia ha ido extendiéndose en todo el mundo en las últimas décadas. Así, un ejemplo de ello son los eventos de animación se realizan desde Japón hasta Estados Unidos y desde España hasta Chile. También aparecen las editoriales que ofrecen, en distintos idiomas, los comics japoneses para gustos de todos los fans, como

⁷ Un ejemplo de esto es, por ejemplo, el estereotipo que son personas que solo ven anime y que no estudian o trabajan, ni realizan otro tipo de actividad. Otro ejemplo es el caso de los cosplayers, donde los muestran yendo “disfrazados” a hacer actividades rutinarias como comprar el pan.

⁸ Este termino no es comúnmente utilizado en esta tesis, ya que es una palabra que en si posee mucha ambivalencia de significado, siendo así un termino demasiado ambiguo. En su reemplazo, se utilizará el termino “fanático de la animación japonesa” entendiendose fan como seguidor o consumidor, no como seguidor extremo.

también las empresas que editan animación japonesa. Todos estos son indicadores de cómo ha ido creciendo a nivel mundial el fenómeno de la animación japonesa.

En Chile, a fines de los años 70' comienzan a emitirse las primeras series de "anime" en la televisión. Series como Kimba, Meteoro, Heidi o Candy Candy son parte de la primera oleada de animación procedente de Japón que llega a nuestro país, concretamente a programas de televisión para niños como Pípiripao, entre otros. Esto se convierte en un precedente, a lo que llamamos el fenómeno de los fans de la animación japonesa, influyendo de alguna forma en los televidentes, pero no impactando en los jóvenes de la manera directa como fue en los años posteriores.

Tras esta primera aproximación, ya ubicados a fines de los años 90' llega una segunda "invasión" de animación japonesa a las pantallas locales (encabezadas por las series Sailor Moon, Dragon Ball entre otras) la que da pie a la aparición de los llamados fans de la animación japonesa, quienes adscriben al fanatismo de estas series, sea consumiendo animación japonesa o explotando otros aspectos de este fenómeno como puede ser el aprender el idioma japonés, organizar ciclos de animación japonesa, el asistir a éstos, etc. Igualmente comienzan a aparecer las primeras tiendas dedicadas exclusivamente a esta afición: en el Persa Bío Bío hasta llegar al Edificio Eurocentro, ambos en la comuna de Santiago o Portal Lyon, ubicado en Providencia. Estos lugares, junto a los ciclos de animación japonesa, pasan a ser puntos de encuentro para los fans, donde se intercambian series, impresiones sobre las mismas, etc.

En el año 2000 comienzan a organizarse masivamente los ciclos de animación japonesa, las series por televisión aumentan, aparece el primer canal de televisión que da series de

anime de manera continua (etc...tv) y se organiza el primer evento “a gran escala” de animación japonesa (Animexpo). Esto se traduce en un incremento en el número de fans, que se visibilizan en estos espacios. A su vez, al masificarse el uso de internet en esta época, los fans de la animación japonesa hacen uso extremo de esta herramienta, por un lado como fuente de información, al existir páginas de las cuales se pueden descargar series de animación, pero también como un potente medio de comunicación al usar los foros y diversas páginas webs. De esta forma, se produce un giro en las relaciones y formas de comunicarse entre estas personas: Si bien en el inicio predominaban las relaciones “cara a cara” posteriormente la forma de comunicarse es por medio de internet, convirtiéndose esta en un elemento indispensable para los fans: es en esta plataforma donde se intercambian series, comentan sobre sus artistas favoritos, entre otras actividades. En esta situación, y gracias a la masificación de Internet, los ciclos dejan de ser importantes en función de ser un lugar donde ver animación japonesa, ya que estas series pueden ser fácilmente descargadas: se destacan entonces por ser un punto de encuentro entre fans de la animación japonesa.

Finalmente, ya a mediados del año 2000, llega a la pantalla local, una nueva “invasión” de dibujos animados japoneses, con su consiguiente aumento de fans. Ejemplo de estas series son Full metal alchemist en tv abierta, Naruto en el cable, entre otras. Niños, jóvenes y adultos comienzan a consumir de forma constante tanto comic japonés, como animación japonesa, lo que conlleva a la aparición de los fans como un grupo de personas con puntos de encuentro, vestimenta y formas de comportarse diferentes a la de otros grupos de jóvenes. Así se llega a la actualidad, donde este fenómeno está cada vez más consolidado, convirtiéndose a primera vista, ya no en una moda o tendencia

pasajera, sino en algo permanente que posee divisiones entre si y que agrupa a una gran cantidad de adolescentes y jóvenes.

Esta masividad ha generado un fuerte interés por parte de investigadores y periodistas por aproximarse al fenómeno. El problema radica en que es necesaria una investigación que de luces respecto a la singularidad que posee este grupo y las características intrínsecas que los diferencia de otros, el ver cómo el consumo de cómics y animación japonesa pudiese influir o no en la vida diaria de estas personas. En síntesis: el conocer a este grupo de forma más profunda, de manera que se pueda acceder a un conocimiento no especulativo, ni espectacular respecto a los fans de la animación japonesa

2. Formulación del problema y preguntas de investigación

Como se ha señalado anteriormente, desde hace un tiempo el tema de los grupos juveniles han sido investigados. Estos abordajes se han realizado des distintas formas: desde reportajes periodísticos, hasta estudios de las ciencias sociales, lo que ha sido fundamental para poder entender de mejor manera la diversidad que existe en estos momentos cuando hablamos de jóvenes, entendiéndose esta categoría de una mejor manera.

Así, esta tesis se suma a estas investigaciones, teniendo como objetivo realizar una primera aproximación dentro de este grupo de fans, a fin de poder conocer sus características generales, formas de pensamiento, entre otras características, para poder generar conocimiento proveniente de primera fuente, permitiendo así una mayor comprensión del mismo.

Teniendo esto como antecedente, resulta necesario por parte de las ciencias sociales el investigar un grupo como los fans de la animación japonesa. Tal vez la relevancia de esta investigación no está en sí dada por este grupo particular, sino por entender de mejor forma a los jóvenes que, de una u otra forma, se sienten identificados con este grupo y además para poder derribar mitos surgidos sobre los mismos jóvenes.

Considerando lo anteriormente expuesto llegamos a la pregunta que guiará la siguiente investigación:

¿Cuáles son las características particulares de los jóvenes fans de la animación japonesa?

Surgiendo además otras preguntas relacionadas y posibles de responder a lo largo de este estudio, como son:

- ¿Cuál ha sido la historia de los fans de la animación japonesa en Chile?
- ¿Cómo influye su afición, a los fans de la animación japonesa, diariamente?
- ¿Cómo se organizan estos jóvenes?

3. Aportes y relevancia de la investigación

Actualmente existen bastantes investigaciones desde las ciencias sociales que abordan a la juventud desde los grupos de jóvenes. Así, el aporte teórico que entrega esta investigación se relaciona con dar a conocer una cultura juvenil que no ha sido abordada con anterioridad, a fin de obtener un mayor conocimiento sobre los jóvenes y particularmente sobre los fans de la animación japonesa enmarcado en la Región Metropolitana.

Desde un punto de vista metodológico, ayudaría en el cuestionamiento de cuán válido es aplicar para todas las agrupaciones juveniles el término de Cultura Juvenil o de Tribu Urbana, pensando en la posibilidad que existen nuevas formas de agrupamiento, de denominación y de características que poseen los grupos de jóvenes, las que deben ser investigadas para conocerlas, las que no necesariamente llevan a una visión de mundo en común o de las que quizás se puede decir que se alejan del marco étéreo de jóvenes.

Finalmente, al ser una investigación exploratoria, generará nuevos temas de los cuales podrán surgir nuevas investigaciones, ya sea sobre este mismo grupo o como un aliciente para investigar respecto a otros grupos de jóvenes que han sido invisibilizados en los estudios de las ciencias sociales.

4. Objetivos: General y Específicos

4.1. Objetivo General

El objetivo general de esta investigación es:

**CONOCER LAS CARACTERISTICAS PARTICULARES DE LOS JÓVENES
FANS DE LA ANIMACIÓN JAPONESA, DENTRO DE LAS CULTURAS
JUVENILES.**

4.2. Objetivos Específicos

Estos son:

- Identificar y describir las características que constituyen y dan sentido a los fans de la animación japonesa como grupo.
- Identificar las motivaciones que tienen los jóvenes para formar parte de esta cultura
- Identificar y describir la existencia de tendencias/subgrupos dentro de los fans de la animación japonesa.
- Describir las formas de organización y de relacionarse que tienen como grupo estos fans.
- Entender cómo influye en su vida diaria el ser fans de la animación japonesa.

II. MARCO TEÓRICO

1. Contexto en el que viven los jóvenes en la actualidad

Al referirnos al contexto en el cual los jóvenes viven en la actualidad, podemos notar que existen fuertes cambios en lo que respecta a los modelos y los procesos en los cuales éstos están involucrados. Ellos generan grandes cambios que transforman de forma violenta las dimensiones de la vida social y derivan en un entendimiento de este periodo como una época de incertidumbre e inseguridad, donde las concepciones imperantes son destruidas y el mundo cambia sin retorno.

A su vez, por parte de la sociedad en sí, son modificadas las nociones de juventud, variando intrínsecamente el significado de esta etapa, las características y los límites de las mismas, convirtiéndose esta noción de juventud, en una totalmente diferente a la de épocas anteriores.

Todas estas características impactan, como ya fue mencionado, en los jóvenes en sí, más allá de lo que entendamos como juventud, como también en las expresiones culturales que estos mismos jóvenes generan, como es en este caso los fans de la animación japonesa.

1.1. Modernidad/Post Modernidad

Cuando intentamos caracterizar o explicar este escenario en el cual estamos viviendo, inmediatamente surgen las nociones de Globalización y post modernidad, desde las ciencias sociales, como denominadores y aglutinadores de los procesos que viven actualmente.

En primera instancia, podemos retomar la idea de que vivimos en un momento histórico que se diferencia totalmente de los anteriores, “donde las certezas se han transformado en incertezas, en incógnitas sobre el futuro, lo cual nos lleva a tener que convivir en un espacio/tiempo marcado por el advenimiento de un sentido de crisis, crisis que se manifiesta principalmente por el “no saber”, por la pérdida de la certeza del saber, producto precisamente de las incertezas en las cuales nos vemos envueltos.” (Zarzuri s/f:2) Es esto, para algunos autores, la postmodernidad, donde todas las creencias se disuelven en post de las incertezas que irrumpen actualmente.

Frente a esta misma realidad, algunos autores niegan la existencia de un estado de post modernidad, afirmando que es una radicalización de la modernidad, volviéndose reflexiva consigo misma. Así, por ejemplo, Giddens afirma que “nos estamos trasladando a uno (período) en que las consecuencias de la modernidad se están radicalizando y universalizando como nunca. Afirmaré que más allá de la modernidad, podemos percibir los contornos de un orden nuevo y diferente que es “posmoderno”; pero esto es muy distinto de lo que algunos han dado en llamar ‘postmodernidad’” (En Zarzuri s/f:7). Este mismo autor, sintetiza las diferencias entre una postmodernidad y una modernidad radicalizada:

POSTMODERNIDAD	MODERNIDAD RADICALIZADA
Entiende las actuales transiciones en términos epistemológicos o como disolución de la epistemología	Identifica los desarrollos institucionales que producen la sensación de fragmentación y dispersión.
Se centra en las tendencias centrífugas de las transformaciones actuales y su carácter dislocante.	Ve la culminación de la modernidad como un conjunto de circunstancias en la que la dispersión va dialécticamente conectada con las profundas tendencias hacia la integración global.
Percibe al "yo" disuelto o desmembrado por la fragmentación de la experiencia.	Ve al "yo" como algo más que el punto de fuerzas interseccionales. La modernidad hace posible activos procesos de reflexión y autoidentidad.
Discute la contextualización de las pretensiones de verdad, o las ve como "históricas".	Afirma que los rasgos universales de pretensión de verdad nos han sido impuestos en forma irresistibles dada la supremacía de problemas de índole global. La reflexibilidad de la modernidad no imposibilita el conocimiento sistematizado sobre esos desarrollos.
Teoriza la impotencia que sienten los individuos frente a las tendencias globalizadoras.	Analiza la dialéctica de pérdidas y adquisición de poder en términos tanto de experiencia como de acción.
Ve el "vaciamiento" de la vida cotidiana como el resultado de la intrusión de los sistemas abstractos.	Ve la vida cotidiana como un complejo activo de reacciones a los sistemas abstractos, que implican tanto la reapropiación como la pérdida.
Considera que el compromiso político coordinado, queda imposibilitado por la supremacía de la contextualidad y la dispersión.	Considera el compromiso político coordinado tanto posible como necesario; en el ámbito local como en el global.
Define la posmodernidad como el final de la epistemología, del individuo y de la ética.	Define la posmodernidad como posibles transformaciones que van "más allá" de las instituciones de la modernidad.

1.2. Globalización

Por otra parte, la globalización se entiende como “un proceso histórico-social de vastas proporciones, que conmueve más o menos drásticamente los marcos de referencias sociales y mentales de individuos y colectividades. Rompe y recrea el mapa del mundo, y da origen a otros procesos, otras perspectivas y otras formas de sociabilidad, que se articulan o imponen a los pueblos, a las tribus, a las naciones y a las nacionalidades”(Zarzuri s/f:2). Es decir, es un proceso que modifica los contextos en los cuales los individuos se sitúan, así como también modifica la forma en que los individuos se relacionan con otros y consigo mismo.

La globalización presenta un carácter contradictorio. Mientras habla de una narrativa globalizante, se muestra también fragmentaria “la globalización se presenta como un conjunto de procesos de homogeneización y a la vez, de fraccionamiento articulado del mundo, que reordena las diferencias y las desigualdades sin suprimirlas”(Zarzuri s/f: 2). A su vez, da pie a nuevas formas de socialidades, dinámicas, como son las manifestaciones juveniles actuales. De esta forma, es imposible comprender algunas acciones de los jóvenes al margen de este proceso llamado globalización.

Este proceso se da fundamentalmente en tres esferas “lo técnico-científico, lo económico y lo cultural” (Calgani 1998:122 En: Zarzuri s/f). La esfera tecnológica logra que las tecnologías dominantes sean utilizadas en todas partes del mundo, desde la revolución en el campo de las comunicaciones y la computación. Esto lo podemos vivenciar continua y diariamente: la tecnología con la que contamos, la que es indispensable en la actualidad para nuestra vida, no es diferente a la tecnología utilizada en otras partes del mundo, y esto no solo referido a los medios de

comunicación o similares aspectos, sino hasta en áreas tan disimiles como la medicina, etc.

Al caer los socialismos reales en el mundo, es el capitalismo el modo de producción imperante en la mayoría de los países del orbe, determinando también la forma que estos tienen para poder integrarse a una economía global donde la competitividad es algo obligatorio y el mercado es el regulador de todas las relaciones.

Finalmente, en la esfera cultural se realiza un cambio pasando de nociones basadas en la solidaridad, a otro mundo donde impera la libertad, las garantías individuales, por sobre las del colectivo. Esto se percibe en el continuo individualismo respecto de la persona (a lo más trascendiendo a los nexos cercanos a esta) por sobre el entorno o la sociedad en la cual esté inmerso.

Dentro de todas las características de la globalización, donde se percibe fácilmente es en dos aspectos. Por un lado, la difusión de tecnologías a nivel mundial y por otra parte la facilidad de acceder a nuevas producciones de diferentes lugares del mundo. Esto último, sumado a la tecnología de internet, es lo que impacta directamente en lo que son los fans de la animación japonesa. Ese grupo, enmarcado dentro de todos los grupos juveniles (llámense tribus urbanas, culturas juveniles, etc.) de alguna forma depende de estas características para existir. Enmarcado en los procesos de globalización fue cuando se comenzó a difundir la animación japonesa a nivel mundial, generándose así de paso, una agrupación de jóvenes que gustan ver este tipo de series.

1.3. Los jóvenes en la actualidad

Para entender las características de esta juventud, resulta interesante ver la noción que utiliza Carles Feixa para hablar de los jóvenes en el siglo XXI. Para este autor, en este siglo emerge una nueva categorización llamada post adolescentes⁹.

En general los jóvenes de ahora están marcados fuertemente por el uso de nuevas tecnologías. La diferenciación ya no radica en hechos o expresiones culturales (como la música) que hayan impactado a estos jóvenes, sino se basa firmemente en el uso de las tecnologías. Según Feixa los jóvenes “son seres artificiales, medio robots y medios humanos, escindido en la obediencia a los adultos que los han engendrado y a la voluntad de emanciparse. Como no tiene memoria, no pueden tener consciencia y por eso no son plenamente libres para construir su futuro. En cambio, han estado programados para utilizar todas las potencialidades de las nuevas tecnologías y por eso son los mejor preparados para adaptarse a los cambios”(Feixa 2006: 58). Así, este autor postula que estamos frente a un modelo híbrido de adolescencia: infantilizado socialmente por un lado, siendo dependiente económico de sus padres hasta muy tardía edad lo que impide la existencia de autonomía y, al mismo tiempo, siendo una persona que se maneja, en mejor forma con la tecnología y en el ámbito intelectual. Esta ambivalencia genera una frustración al ser, por una parte, una juventud mucho más “capaz” de lograr cosas pero sin tener la posibilidades para lograrlas hasta pasado varios años.

⁹ La aparición de los posts adolescentes es una innovación que realiza Feixa en la tercera edición de “Jóvenes, Bandas y Tribus”.

Para entender de mejor manera esta situación en que nos vemos inmersos, resulta útil leer a Margaret Mead y su texto “Cultura y compromiso, estudio sobre la ruptura generacional” (1970). En él, la autora reconoce el cambio que se está generando en la actualidad “Nuestro pensamiento nos ata todavía al pasado, al mundo tal como existía en la época de nuestra infancia y juventud, nacidos y criados antes de la revolución electrónica, la mayoría de nosotros no entiende lo que ésta significa. Los jóvenes de la nueva generación en cambio se asemejan a los miembros de la primera generación nacida en un país nuevo” (Mead 1971:105). Ya no son los padres quienes poseen una “supremacía” otorgada por el conocimiento (“yo se más que tu”) sino por primera vez en la historia son los jóvenes quienes “saben más” que sus padres, ya su valor no se ve en lo que potencialmente serán, no son “el futuro”, sino que se articulan como un futuro situado en el presente, como “una nueva primera generación nacida en un país nuevo”. De esta forma, los jóvenes salen de su lugar “subordinado” y encabezan los cambios que se dan en la sociedad.

Esta autora habla de tres tipos de culturas. En primer lugar encontramos la “Cultura Postfigurativa” en la que todo el conocimiento existe en los mayores. Ejemplo de ello son las culturas tradicionales. La “Cultura Cofigurativa” remite al momento en el cual tanto padres como hijos aprenden de sus pares y no del pasado retratado en los abuelos, lo que son las culturas modernas. Finalmente, la “Cultura Prefigurativa” es en la cual los adultos aprenden de los jóvenes, ya que estos al entender de mejor manera el futuro desconocido, asumen una nueva autoridad, que es la que estamos viendo surgir actualmente.

De esta forma, queda explicitado el quiebre generacional que existe en la actualidad: ya los jóvenes no “dependen” de sus padres en el ámbito del conocimiento, son ellos quienes generan el conocimiento y por cuanto, de alguna u otra forma, marcan y crean culturas propias. Es en este contexto donde aparecen las nuevas agrupaciones de jóvenes que poseen características que se adaptan, y que son respuestas a estas nuevas configuraciones, tanto de juventud como de roles en la sociedad.

2. Contextualización histórica de la juventud y los jóvenes

Si bien el periodo etario que ahora denominamos como “juventud” ha existido a lo largo de toda la historia, el cómo es entendido este periodo, con las características que posee, dependerá de la concepción que cada sociedad tenga sobre el mismo. Así, como ya mencionamos, la juventud ha ido variando a nivel espacial y temporal: con concepciones de sus derechos y responsabilidades distintas.

Para entender esta contextualización histórica, se utilizará el esquema presentado por Carles Feixa (2006). El autor define seis grandes modelos de juventud que agruparían a distintos tipos de sociedad: Los púberes (que equivaldrían a las sociedades primitivas), Los Efebos (de las sociedades antiguas), Los Mozos (En la Europa Medieval y moderna), Muchachos (Sociedad Industrial) y Jóvenes (sociedades post industriales).

Los púberes equivalen a la denominación de lo que en la actualidad surge como juventud, con su equivalente en las sociedades primitivas. Así como hay claras diferencias entre los tipos de sociedades primitivas, siendo más o menos organizadas y desarrolladas, así también existen varios modelos de ciclo vital dentro de estas sociedades, en lo referido a la duración y el inicio de la juventud. Existiendo un valor en común que tienen todos: “Es el valor otorgado a la pubertad como linde fundamental en el curso de la vida, básico para toda la sociedad en su conjunto”(Feixa 2006:30). Es decir, la adolescencia es absolutamente necesaria como una etapa básica de la sociedad, en el contexto de la supervivencia del grupo.

Los efebos, por su parte, era la forma en que los jóvenes eran llamados en las sociedades antiguas. En esta época lo que actualmente conocemos como juventud era la “edad modelo”. También aquí comienzan a surgir entidades y actividades dedicadas exclusivamente a los jóvenes, como las instituciones educativas y militares. Esta posibilidad de poder tener parte de la población que lleve una vida de forma no productiva, se debe a la generación de excedente económico de la sociedad. A su vez, comienzan a aparecer las imágenes culturales y los valores simbólicos sobre la juventud, convirtiéndose a nivel cultural en un cuerpo social separado. Pero esta aparición de la juventud está solamente ligada a los jóvenes de elite y hombres. Las mujeres y los plebeyos o esclavos siguen sin poder vivir la juventud o ser jóvenes. Otro aspecto importante de este momento histórico es que comienza a aparecer la disociación derechos/deberes que impera hasta el día de hoy. Así los efebos eran lo suficientemente mayores para defender (e incluso perder la vida por) “la patria”, pero no eran lo suficientemente adultos para manejar su patrimonio o participar en los asuntos públicos de la ciudad (Feixa 2006: 41).

Los mozos equivalen a la juventud en la Europa medieval y moderna. Aquí es difícil diferenciar la juventud como un estadio separado, a tal punto que algunos autores dudan de la existencia de la misma como etapa independiente, ya que las personas pasaban de la niñez a una inserción en el mundo adulto, sin la existencia de una etapa intermedia. Un ejemplo de esto último es el modelo de aprendizaje que se da en este periodo: “Desde los siete o nueve años, tanto los chicos como las chicas dejaban su hogar para ir a residir en casa de otra familia donde llevarían a cabo las tareas domésticas y aprenderían los oficios y habilidades, así como el comportamiento en otros aspectos de la vida a partir del contacto directo con adultos.” (Feixa 2006: 42) Así, se ejemplifica

como se pasa de una infancia, a emular la adultez, al menos desde el punto de vista de las responsabilidades.

En la sociedad industrial, los jóvenes eran denominados como muchachos. Aquí aparece totalmente definido lo que es la juventud, a pesar que no surgió esta idea como algo masivo hasta el siglo XX, pero es en este periodo donde surgen las interrogantes y las primeras investigaciones sobre el tema. Esto se da por las diversas transformaciones que se producen en instituciones tales como la familia (comienzan los padres a tomar responsabilidad en criar a sus hijos, perdiendo éstos su independencia), la escuela (donde ya todo está clasificado por edades y existe un régimen disciplinario más rígido), el ejército (aparece el servicio militar obligatorio lo que genera convivencia entre los jóvenes de edades similares y de distintos lugares) y finalmente el trabajo (los jóvenes comienzan a ser alejados del trabajo). Es importante destacar aquí el carácter “elitista” que tienen estos cambios, afectando en primer lugar a los jóvenes burgueses y muy posteriormente a las mujeres y a otros sectores de la sociedad. Así, tomando todas estas transformaciones, podemos ver que los jóvenes tienen dos espacios de ocupación: la escuela o la calle. También aparecen las primeras asociaciones que tienen como objetivo el trabajo con la ocupación de los jóvenes y su tiempo libre (como por ejemplo los boys scouts). Y en el imaginario popular comienzan a surgir dos imágenes culturales de la juventud: por un lado el conformista (que podría equivaler a los jóvenes burgueses) y el delincuente (que serían los jóvenes proletarios).

La juventud como tal irrumpe en la escena como actor protagonista ya en la segunda mitad del siglo XX. Si bien en un comienzo imperaba una imagen del joven conformista, comenzó a presentarse una juvenilización de la sociedad con su

consiguiente culto a lo joven. De igual manera, comenzó a surgir el estereotipo del “rebelde sin causa”, seguida por otros estereotipos similares que rompían esta imagen conformista de la juventud. Según Feixa, existen cinco factores de cambios que fueron fundamentales para esto: primero, el que los jóvenes son uno de los principales beneficiados por las políticas de bienestar; segundo, por la crisis de autoridad patriarcal, ampliando de esa forma la “libertad juvenil”; tercero, la aparición del mercado que tiene como objetivos específicos a los jóvenes, todo el tema de la moda, los locales de ocio, la música, etc.; en cuarto lugar, la emergencia de los medios de comunicación de masas, ya que esto permitió que apareciera una cultura juvenil internacional, con un lenguaje articulado para los jóvenes, que hacía que se sintieran más identificados con su generación, que con los miembros de su clase o etnia; Y en quinto lugar, la erosión de la moral puritana, que es sustituida por una moral consumista más laxa y menos monolítica. Aun así, pese a todas estas señales que nos hablarían de una juventud “libre”, esta libertad juvenil se contradice con la enorme dependencia que los jóvenes comenzaron a tener, ya sea en el ámbito económico como familiar y escolar, volviendo a una juventud marcada por el conformismo social, la desmotivación política y el puritanismo. También aquí se comienza a alargar el fin de la juventud, al existir un alargamiento en la dependencia familiar, un incremento en la convivencia antes del matrimonio, un retraso en la primera paternidad, entre otros factores.

3. Los jóvenes y los movimientos juveniles en Chile

Cuando hablamos del momento en el cual comienza a vislumbrarse la categoría joven y los movimientos juveniles en este país, podemos decir que es a partir de los años 60' cuando surgen los jóvenes políticos. Así, dentro de los estudios que se han hecho sobre jóvenes a nivel histórico, se pueden identificar algunos movimientos juveniles que han estado presentes en la historia de Chile¹⁰:

La primera aparición de la categoría joven dice relación con el mundo militar, donde se les denomina como los “jóvenes militares chilenos”. Es innegable la influencia del servicio militar para los jóvenes, entendiendo que hablamos de hombres, ya que este no es obligatorio para las mujeres y aun en el día de hoy la presencia de ellas en las diferentes ramas de las fuerzas armadas es minoritaria en comparación a la de los hombres. El servicio militar se instauró en Chile a principio del siglo XX, siendo el primer país en Latinoamérica que crea esta figura. Inmediatamente se convirtió en la forma de socialización más importante para los jóvenes y uno de los “ritos” que marcaba la entrada a la adultez, una importancia que aun tiene en estos tiempos. Y es que, como en el caso de los jóvenes de clase social baja no existía acceso a la educación, el ejército era la opción que tenían para seguir adelante con su preparación.

A continuación el movimiento juvenil que aparece en escena nacional son los estudiantes universitarios. En un comienzo, los jóvenes que conforman este grupo pertenecían a las clases altas y eran hombres, lo que nuevamente permite observar un

¹⁰ Todo esto usando de base el capítulo “Nos habíamos amado tanto (notas para una discusión sobre los movimientos juveniles en Chile)” del libro “Jóvenes, la diferencia como consigna”

sesgo desde el punto de vista de género y clase. El primer “producto” de este movimiento es la conformación de la FECH en el año 1907. Este movimiento sirvió para interesar a muchos jóvenes a quienes la política u otros temas similares no los motivaba, lo que provocó una expansión de los límites culturales del país, producto de las publicaciones que continuamente la FECH desarrollaba en el ámbito literario y artístico, fundamentalmente las publicaciones Juventud y Claridad. A su vez, en esos tiempos la universidad se abrió no solamente a la clase alta, sino que también muchos jóvenes de la clase media pudieron acceder a ella.

Un nuevo actor comienza a aparecer en los años 60’ y comienzos de los 70’: lo referido al movimiento Hippie, influenciados claramente por el movimiento hippie que surge en Estados Unidos. A diferencia de los movimientos ya descritos, en esta instancia se aprecian características distintivas en cuanto a moda y música, lo que produce un estilo distintivo entre quienes adscriben a este grupo y excluyen a quienes no forman parte de él. Comienzan a aparecer los grupos de rock que hacen *covers* de las canciones en inglés y en la composición de canciones propias. Lo que marca la completa visibilización de los jóvenes hippies fue el festival de Piedra Roja realizado el año 1969, el émulo nacional de Woodstock, que congregó a un gran número de personas. Es importante destacar que este movimiento, en general, fue de jóvenes pertenecientes a la clase alta, quienes sí tenían tanto el espacio físico como el tiempo para poder llevar la vida que este grupo incentivaba. Un ejemplo de ello es el mismo festival Piedra Roja se realizó en el sector alto de la ciudad.

La dictadura militar produjo un cambio en varias esferas de la sociedad. Con respecto a los movimientos juveniles, estos también se ven transformados y es así como

reaparecen fuertemente en escena los estudiantes, tanto a nivel secundario como universitario, y poblacional, teniendo un fuerte componente de resistencia.

El movimiento estudiantil, en específico la FECH, debió reagruparse en la clandestinidad, usando como excusas las actividades culturales: ejemplo de esto fueron los grupos folclóricos, entre otros. Así su proceso de reconstrucción se enmarcó en la creación de alternativas políticas globales que surgían para Chile en esos momentos. Mientras se luchaba por el retorno a la democracia y por la democratización de las universidades, también existían luchas en lo que respecta a cuestiones más enfocadas a los jóvenes.

Otra arista del movimiento estudiantil en dictadura fue la presencia de los estudiantes secundarios. El hito del ingreso de estos fue la toma del liceo A-12 por el comité Pro-Federación de Estudiantes de Santiago en 1985. Comienzan a surgir después los centros de alumnos o Comités Democráticos. Así, en 1988 existían cien centros de alumnos en Santiago que participaban en las asambleas y elecciones de dirigentes de la Federación de Estudiantes de Santiago (FESES).

El tercer movimiento juvenil que aparece en los tiempos de dictadura es el movimiento juvenil poblacional. Si bien estaba cruzado por las preocupaciones de Clase, podemos decir que fue un fuerte movimiento de respuesta a la dictadura militar. Entre 1980 y 1983 surgieron organizaciones juveniles enfocadas en motivos no políticos, eran grupos folclóricos y/o solidarios, donde se buscaba romper con el aislamiento impuesto por la dictadura. Tras este hecho, entre 1983 y 1986 comienzan las movilizaciones, conformándose una maduración política de estos grupos. Finalmente, la llegada de la

democracia, dejó a la organización juvenil poblacional sin demandas, y si bien se intentó poner en cuestión la problemática popular, el movimiento juvenil terminó por diluirse.

Finalmente, el último gran movimiento que se ha observado en los últimos años, es el resurgido movimiento estudiantil secundario, con una fuerza inusitada. En el año 2006, durante meses, los estudiantes secundarios mantuvieron tomas y paros buscando un cambio en la LOCE (Ley Orgánica Constitucional de Enseñanza), mantuvieron en ascuas a todo Chile e incluso demostraron un fuerte poder político, forzando a un cambio de ministros. A todo el país le sorprendió el nivel de organización que tuvo el movimiento estudiantil, con líderes claros frente al tema. En estos últimos tiempos, se ha estado viviendo el renacer de este movimiento, pero a una menor escala.

Desde ese momento histórico no han existido grandes grupos o movimientos juveniles que marquen la realidad o al menos que sean significativos de forma permanente. En cambio han aparecido un gran número que asocian a jóvenes, a partir de gustos musicales, estética, etc. Estos grupos, mediáticamente denominados como tribus urbanas poseen características particulares y excluyentes entre sí, los que sin embargo no buscan trascender o impactar en otras esferas ni tampoco influir de alguna forma en la realidad, sino agrupándose en los espacios del tiempo libre y la diversión.

4.- Aproximaciones al concepto de jóvenes y juventud

Al hablar de juventud, podemos referirnos a diferentes nociones o definiciones que determinan las características y límites de esta etapa. Esta pluralidad de significados produce una confusión al intentar definir claramente a qué nos referimos cuando hablamos de juventud o de jóvenes, de si es una mera alusión a un estado demográfico, biológico o un concepto que posee un carácter más cultural; existiendo también la posibilidad de que realmente sea una conjugación de las tres dimensiones mencionadas.

En base a esta pluralidad de significados es que se categorizará este termino por dos vías: primero, entendiéndola como una categoría etaria o demográfica y a continuación definiéndola como una construcción y etapa cultural.

4.1.- La juventud desde el enfoque Bio/psicológico y demográfico

Al hablar de juventud, de inmediato surgen diferentes contextualizaciones según el punto de vista del cual se sitúe la investigación. Históricamente, la juventud ha sido vista como una etapa biológica o demográfica.

Por una parte, biológicamente, se define como juventud el desarrollo máximo que tiene el ser humano, así también como el momento en el cual alcanza la madurez sexual. En ese momento, que en el caso de las mujeres se produce antes que en el hombre, la persona se convierte en joven. La juventud se extiende desde esta madurez física hasta que el sujeto es capaz de adquirir una madurez social entendida como una independencia económica o social de sus progenitores. En síntesis, es un periodo de

transición en el que existen características físicas de adulto, pero donde no se posee la independencia que el ser adulto conlleva.

Al hablar desde el punto de vista demográfico, se hace relación a las definiciones etarias que algunos organismos realizan para definir lo que es la juventud desde un punto de vista estricto. Así, desde este punto de vista, la juventud es un periodo de edad definido, este se extiende desde los 18 a los 29 años, variando estas edades según los países en los cuales se encuentren y la época a la que se hace referencia. Son márgenes etarios claros, que en general concuerdan con la definición biológica, ya que se asume que desde los 30 años, una persona es capaz de tener independencia social y económica, vive solo e incluso puede haber formado una familia.

Así, estas nociones han regido lo que conocemos como juventud desde la aparición de este concepto hasta nuestros días.

4.2- La juventud como una construcción y etapa cultural

Cuando, fuera de un contexto de las ciencias sociales, se habla en relación a juventud, usualmente se hace referencia a una definición demográfica, obviando cualquier tipo de componente más cultural en la determinación de qué y quiénes son jóvenes y qué lleva consigo esa etapa. Ese aspecto resulta clave al abordar esta realidad desde las ciencias sociales y en particular desde la sociología.

Culturalmente, la juventud es una etapa de tránsito entre la niñez y la juventud, en palabras de Carles Feixa “Entendida como la fase de la vida individual comprendida entre la pubertad fisiológica (una condición “natural”) y el reconocimiento del estatus

adulto (una condición cultural)” (Feixa 2006:28). Esta definición queda claramente ejemplificada en la actualidad, donde la adolescencia se observa a menor edad (once años), mientras que la juventud se extiende, posiblemente por que se opta por uniones, sean matrimonio o convivencia, a edades más tardías; quienes pueden estudiar más años haciendo que sea más tarde la entrada al mundo laboral y el abandono del hogar parental. En síntesis, la autonomía, fenómeno implícito de la entrada a la vida adulta, aparece a edades mucho más tardías.

Es importante destacar la juventud como una construcción cultural relativa en el tiempo y en el espacio. En la construcción del este concepto, se encuentran implícitos un gran número de factores que determinan a quienes son los que entendemos por jóvenes. No es lo mismo ser una joven en Chile en el año 2011 que un hombre joven en Europa en el siglo XIX.

Uno de los elementos que define cómo es entendida la juventud, se refiere a la definición “social” que posea en el lugar o tiempo determinado. En palabras de Feixa: “Para que exista la juventud, debe existir, por una parte, una serie de condiciones sociales (es decir normas, comportamientos e instituciones que distingan a los jóvenes de otros grupos de edad) y, por otra parte, una serie de imágenes culturales (es decir valores, atributos y ritos asociados a los jóvenes)” (Feixa 2006:28). De esta forma, es posible que en muchas culturas no exista una noción de juventud, al no ser entendida como la etapa intermedia entre la niñez y la juventud, sino pasan de ser niños a ser adultos, y no poseen normas o valores que generen una diferencia respecto a lo que es la juventud. Bajo esta definición, también queda claro el carácter heterogéneo de esta

definición: estas condiciones sociales e imágenes culturales varían drásticamente tanto histórica como espacialmente.

Otro elemento que influye en la noción de juventud es el género. Esta etapa no es entendida de igual forma en hombres y mujeres: están marcados por hitos diferentes que devienen en diferentes formas de ser joven. Mario Margulis lo explica de esta manera: “La juventud no es independiente del género: es evidente que en nuestra sociedad, el tiempo transcurre para la mayoría de las mujeres de una manera diferente que para el grueso de los hombres, la maternidad implica una mora diferente, una urgencia distinta, que altera no sólo al cuerpo, también afecta a la condición sociocultural de la juvenalización” (Margulis; Urresti 1996:27). Es cierto que este factor implica algún grado de componente biológico en la noción de juventud, que en la actualidad ha ido reduciendo su importancia, pero aun está presente esta idea de que la “juventud” de la mujer esta ligada a un “periodo fértil para tener hijos”, existiendo (explícita o implícitamente la “presión social” cuando una mujer a cierta edad, no ha tenido hijos. En síntesis, mientras que para los hombres la juventud puede ser extendible, en el caso de las mujeres, y más aun al ser asociada a un componente reproductivo, la juventud, socialmente posee límites claros.

Un tercer factor que influye en la construcción de lo que es entendido como “joven”, es el factor de clase. Si bien hay autores que afirman la existencia de la juventud como algo casi exclusivamente para los sectores medios y altos de la sociedad por su acceso a la educación, pues adquieren de esa forma la condición de joven que corresponde a la imagen cultural que determina la sociedad como juventud, en realidad ocurre que esta etapa también está presente en los sectores bajos de la sociedad, poseyendo

características determinadas diferentes a la de las clases altas. Esto da a entender que la juventud se estructura de forma diferente según la condición socioeconómica en que la persona se encuentre inmersa. Por ejemplo, en los sectores populares “Se es joven, no tanto por portar los signos legítimos de la juventud -popularizados por los medios-, sino por interactuar con las generaciones mayores en la convivencia diaria, dentro de la familia, el barrio y la comunidad, como hijo o hija, o como sobrino o como nieto; por tener asignado ese papel y por transitar la vida cotidiana con las consiguientes expectativas y habitus de generación.” (Margulis; Urresti 1996:27). Es decir, es un error afirmar que en ciertos sectores sociales no existe la juventud, es más acertado señalar que “las imágenes culturales y condiciones sociales” que estructuran la noción de joven según Feixa, varían también por sector socioeconómico. De todas formas, es necesario señalar que estas diferencias son “tipificaciones ideales” en el sentido que los límites entre el ser joven y el ser adulto por esta categoría de clase (o en realidad por cualquier otro factor diferenciador) son difusos.

Como hemos visto, estos factores generan diferencias entre la concepción de juventud, haciendo que la imagen de ser joven, entendidos como algo homogéneo, sea absolutamente inútil. Es cierto, existen otros factores que influyen en la construcción de la juventud (como la etnia, los territorios, la memoria, entre otros) pero éstos que han sido destacados, son los que determinan de mayor forma la articulación de diferencias en todas partes, sobre lo que es entendido como joven. Así, bajo este contexto, resulta más adecuado hablar de juventudes, remarcando la pluralidad del concepto y destacando la variabilidad que poseen sus diferentes definiciones.

4.3.- El concepto de generación y la juventud

Al momento de establecer las fronteras etarias de un fenómeno (en esta ocasión, los fans de la animación japonesa) resulta un ejercicio bastante difícil, más aun considerando las aristas que tiene la configuración de la juventud como etapa (sea cultural o biosociológica), pues puede resultar bastante inexacto atribuir el fenómeno sólo a los jóvenes. De esta forma, resulta más exacto ocupar el término de generación.

Al hablar de generación nos referimos a un grupo de personas que son socializados al mismo tiempo. Éstas comparten ciertas características, pero a la vez se diferencian de otras, aunque sean de la misma clase social o grupo etario, son marcados por una circunstancia cultural. Con las generaciones anteriores existen diferencias en el plano de la memoria. En síntesis: al usar el término generación no hablamos de situaciones concretas o edades límites para diferenciar cuándo alguien pertenece o no a una determinada generación: esto sólo se puede observar al ver la forma en la cual fueron socializadas las personas, qué eventos comunes vivieron, etc.

Otro elemento importante respecto a la generación lo destaca Margulis. “La generación alude a la época en que cada individuo se socializa, y con ello a los cambios culturales acelerados que caracterizan nuestro tiempo. Cada generación puede ser considerada, hasta cierto punto, como perteneciente a una cultura diferente, en la medida en que incorpora en su socialización nuevos códigos y destrezas, lenguajes y formas de percibir, de apreciar, clasificar y distinguir” (Margulis; Urresti 1996:18) Esto tiene como consecuencia que en un grupo puedan existir choques derivados del no compartir ciertos códigos que se diferencian según generación, por ejemplo el mismo lenguaje.

La generación también implica una diferencia en el plano de la memoria, ya que ciertos sucesos vividos por un determinado grupo de personas produce que esa realidad sea vista de forma totalmente diferente a los ojos de quienes no lo vivieron. Por ejemplo, si tomáramos la generación de quienes eran jóvenes en la dictadura chilena, en su mayoría poseen una memoria diferente a quienes nacieron en democracia lo que deriva en concepciones y entendimientos bastante diferentes. Porque “cada generación se presenta nueva al campo de lo vivido, poseedora de sus propios impulsos, de su energía, de su voluntad de orientar sus fuerzas y de no reiterar los fracasos, generalmente escéptica acerca de los mayores, cuya sensibilidad y sistemas de apreciación tiende a subestimar.” (Margulis; Urresti 1996:19).

Feixá destaca otro rol importante en la noción de generación, como un rol que estructura las culturas juveniles: “La noción remite a la identidad de un grupo de edad socializado en un mismo periodo histórico”, convirtiéndose eso en un elemento importante dentro de la biografía de los actores, logrando ítems en común con otras personas de esa generación, al compartir un sentimiento de contemporaneidad reflejada en “recuerdos en común”.

5.- Lecturas de las prácticas juveniles

Cuando en las ciencias sociales se habla de los grupos que conforman los jóvenes, existen un sin fin de conceptos que surgen para tratar de entenderlos de una mejor manera. Cada concepto generalmente está derivado de una forma de pensar que le otorga y da énfasis a ciertas características y cualidades que tienen los grupos en cuestión.

A continuación se definirán y caracterizarán cuatro conceptos que son fundamentales de considerar cuando nos involucramos en la discusión respecto a las prácticas juveniles: las culturas juveniles, las subculturas, las tribus urbanas y las contraculturas. Si bien es fácil caer en el reduccionismo de considerar cada uno de estos conceptos como constructos con los cuales podemos “etiquetar” las diferentes manifestaciones juveniles que se presentan en la actualidad, o se han presentado anteriormente, estos conceptos deben verse como enfoques ilustrativos, como lo que Max Weber denominaría “tipos ideales”, que probablemente en la realidad no se presentan exactamente igual a como estas nociones se presentan, pero que si pueden cumplir un rol orientativo para poder entender esta realidad. Es necesario realizar esta aclaración, ya que en más de una ocasión no solo un movimiento puede ser considerado con dos tipologías diferentes (Punk como subcultura y cultura juvenil) o que un concepto engloba a otro (la tribu urbana entendida como contracultura)

5.1. Las prácticas juveniles como culturas juveniles

Cuando hablamos de culturas juveniles, necesariamente debemos hacer referencia a los dos conceptos que la constituye: a cultura y la juventud. (Zarzuri 2000:83). Estos conceptos son bastante ambiguos debido a la multiplicidad de definiciones que cada uno posee, lo que además depende desde dónde nos situemos para ver ambos conceptos.

Ya hemos visto en páginas anteriores las definiciones respecto a juventud, así que solo queda ver que se entenderá como cultura. La que puede ser entendida generalmente como “el conjunto de simbolizaciones, significados, valoraciones, normas y comportamientos propios de una comunidad social, dada en un espacio y en un tiempo” (Batalla 1991: 160 En Navarro 2001:4). Es un marco determinado donde se engloban valores, rituales, formas de ver la vida, las que demuestran y dan sentido a la cultura en si y a quienes transitan en ella.

Al establecer una definición teórica respecto a qué se entiende por culturas juveniles, esta definición es más que correcta: Cuando nos referimos a las culturas juveniles, tenemos que hacer referencia a la aparición de pequeños grupos o microsociedades juveniles, las cuales han adquirido cierto grado de autonomía del mundo adulto. Como señala Feixa (1998:84) “en un sentido amplio las culturas juveniles se refieren a la manera en que las experiencias sociales de los jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintivos, localizados en el tiempo libre, o en espacios intersticiales de la vida institucional”. Estas expresiones no son todas iguales, homogéneas, sino que van variando en el tiempo, en la medida que éstas son construcciones que realizan los jóvenes, que reciben la influencia de varios estilos,

constituyéndose en estilos propios individuales que van identificando a las distintas “culturas juveniles” (Zarzuri 2000: 84). Esta definición permite poner el énfasis en la pluralidad, hablar de culturas juveniles, destacando la existencia de varias manifestaciones de este tipo, incluso presentándose simultáneamente, lo que en algunos casos se convierte en estilos “espectaculares” que son los que logran la visibilización de este fenómeno.

Esta definición de cultura juvenil, se sitúa en el marco de nociones de culturas dominantes y subalternas, esta última definida como “la cultura de los sectores dominados y se caracterizan por su precaria integración en la cultura hegemónica más que por una voluntad de oposición explícita” (Feixa 2006:106). La diferencia de estas “culturas subalternas juveniles” de otras, en términos teóricos, radica en el carácter transitorio de la juventud como edad: los jóvenes dejan de ser jóvenes y el carácter subalterno de su situación desaparece, como también ocurre si deja esta cultura.

Para Feixa (2006:106), siguiendo con la línea de pensamiento de Hall y Jefferson, la articulación social de las culturas juveniles pueden tomarse desde tres escenarios:

- Culturas hegemónicas: la que refleja la distribución del poder cultural a escala de la sociedad más amplia, siendo mediatizada por las instituciones sociales. En esta situación, las culturas juveniles pueden “negociar” diferentemente la relación con la cultura dominante, pudiendo ser adaptativa, disidente, normativa o contestataria.
- Cultura parental: delimitadas como “Las grandes redes culturales, definidas fundamentalmente por identidades étnicas y de clase, en el seno de las cuales se

desarrollan las culturas juveniles”. Se entiende como las normas o valores que rigen en el medio social donde están inmersos los jóvenes, siendo éstos desde la familia, hasta las esferas más amplias como el vecindario, existiendo elementos que pueden ser utilizados en el estilo propio de la cultura juvenil

- Cultura generacional: es “la experiencia que los jóvenes adquieren en el seno de los espacios institucionales, espacios parentales y sobre todos espacios de ocio”. Es en estas instancias donde los jóvenes adquieren valores, formas de comportarse, elementos en general que generan una “ruptura” con la cultura parental y hegemónica.

Un rol importante dentro de las culturas juveniles lo cumple el estilo, que está definido como “manifestación simbólica de las culturas juveniles expresadas en un conjunto más o menos coherente de elementos materiales e inmateriales que los jóvenes consideran representativos de su identidad como grupo.”(Feixa 2000:105) Es decir, es la manifestación física de los grupos, que a su vez son elementos identificatorios de estos jóvenes. Las culturas juveniles necesariamente poseen un estilo en específico, como parte fundamental de las características del grupo, sin embargo el estilo no es un elemento exclusivo de las culturas juveniles.

Así como el estilo es fundamental con respecto a las culturas juveniles, un lugar importante lo ocupan los rituales, ya que son en base a estos que podemos establecer la diferencia entre culturas juveniles y eventos aislados. Para Navarro “Si hablamos de una cultura juvenil, será imprescindible localizar sus rituales para constatar que hablamos de cultura y no de expresiones aisladas. En este caso los rituales no son un sucedáneo o una

simple traducción de las representaciones sociales precedentes, sino que deberán ser consistentes con el propio cosmos juvenil.” (Navarro 2001:9). Y es en base a estos elementos que el joven puede generar identidad, siendo este al parecer, el fin último de la cultura juvenil desde un punto de vista utilitario, situándose en un proceso de identidad y autoconstrucción.

Para Feixa, las culturas juveniles se pueden estructurar en cinco aspectos:

- Generación:

Esta entendida como “el nexo que une biografías, estructuras e historia. La noción remite a la identidad de un grupo de edad socializado en un mismo periodo histórico” (Feixa 2006:109). Estos jóvenes son socializados en el mismo periodo, por lo tanto, comparten las mismas experiencias en el plano de la memoria y esto se traduce en la historia de las personas pertenecientes a esta generación. Los límites están dados por factores históricos y estructurales que les otorgan estos recuerdos comunes. Se transforman en modelos perceptibles en las historias de vida. Si bien es posible que en cada momento se presente más de una cultura juvenil de forma paralela, generalmente una predomina a nivel de la memoria, marcando a toda una generación.

- Género:

En la mayoría de los estudios clásicos respecto a las culturas juveniles, existe la imagen de un mundo de “hombres”, invisibilizando de las mujeres. Esto se puede explicar por varios motivos, siendo uno de estos, el que estas culturas sean víctimas de un estereotipo cultural, en el cual no hay mujeres presentes. Pero, para Garber y McRobbie, esto en realidad puede deberse a que las formas en las cuales las mujeres

interactúan, son diferentes: “Las formas con que interactúan entre ellas y con otros sectores para negociar un espacio propio, articulando formas culturales, respuestas y resistencias específicas” (Feixa 2006:111) traduciéndose en otros espacios que tal vez no sean la calle y las esquinas, pero si son sus habitaciones, el vecindario, etc.

- Clases sociales:

La noción de clase parece ser importante dentro de la configuración de las culturas juveniles. Históricamente, los grupos que han sido estudiado por parte de las ciencias sociales provienen de los sectores populares y solo las expresiones de las clases medias altas son estudiadas cuando “causan problemas”. Para algunos autores, ligados a la escuela de Birmingham, es más determinante el tema de clases por sobre la edad, como factor estructurante de las culturas juveniles.

-Etnicidad

Desde que se comenzaron a estudiar estas culturas juveniles, se han asociado a las segundas generaciones de inmigrantes en Europa y Estado Unidos. Esto se debe a que “los jóvenes de la segunda generación no pueden identificarse con la cultura de sus padres, que sólo conocen indirectamente, pero tampoco con la cultura de su país de destino, que los discrimina, podrían interpretarse sus expresiones culturales como intentos de recomponer mágicamente la cohesión perdida en la comunidad original” (Feixa 2006:115). Así, son estas culturas juveniles las que se transforman en “soluciones simbólicas”, otorgando la identificación cultural que estos jóvenes necesitan.

- Territorio

Si bien este concepto puede estar mezclado con otras nociones ya presentadas, debe considerarse como un elemento importante. El territorio se encuentra inmerso en la configuración de la cultura juvenil como un eje fundamenta. En las primeras culturas juveniles estudiadas, este espacio era realmente el “escenario” de las mismas. “Por una parte, las culturas juveniles se adaptan a su contexto ecológico (estableciéndose una simbiosis a veces insólita entre “estilo” y “medio”). Por otra parte, las culturas juveniles crean un territorio propio, apropiándose de determinados espacios urbanos que distinguen con sus marcas: la esquina, la calle, la pared, el local de baile, la discoteca, el centro urbano, las zonas de ocio, etc” (Feixa 2006:117)

Finalmente, las culturas juveniles pueden analizarse desde dos puntos de vista (Feixa 2006:108).

1. Por sus **condiciones sociales** constituyéndose en base a características derivadas, de alguna forma, del lugar del joven en una estructura social determinada (generación, género, clase, etnia y territorio).
2. Por sus **imágenes culturales** entendiéndose como “el conjunto de los atributos ideológicos y simbólicos asignados o apropiados por los jóvenes, lo que se traduce como estilo¹¹.

¹¹ El concepto de estilo será estudiado más adelante.

5.2. Las prácticas juveniles como subcultura

Al definir qué es la subcultura, existen diferentes formas de ver el fenómeno, cumpliendo un rol importante en su teorización la Universidad de Birmingham o más específicamente el Centre for the Contemporary Cultural Studies (CCCS), espacio en el cual diferentes profesionales de las ciencias sociales teorizaban respecto a los fenómenos culturales existentes. Dentro de estos estudios, surge la noción de subcultura entendida como “una solución de compromiso entre dos necesidades contradictorias: la necesidad de crear y expresar la autonomía y la diferencia respecto a los padres [...] y la necesidad de mantener la identificación con los padres” (Cohen 1972a En Hebdige 2004). Así, se entiende este concepto como un intento de mediación entre, por un lado, la autonomía intrínseca de los jóvenes y, por otro, el ámbito familiar a nivel de identidad.

A su vez, la subcultura tiene como función el “expresar y resolver, aunque sea mágicamente las contradicciones que permanecen escondidas e irresueltas en el seno de la cultura parental” (Cohen 1972a en Hebdige 2004), siendo su actuar una respuesta a los problemas que genera la cultura parental, intentando reparar los elementos de cohesión social perdidos en la cultura hegemónica. De esta forma, genera una nueva identidad social en base a la subcultura cumpliendo de forma correcta las funciones que otras instituciones sociales no cumplen. Cohen destaca también el carácter “parcial” de esta supuesta autonomía, la cual se vuelve ilusoria, pero que sin embargo cumple su labor funcionando como una “vía de escape” para los jóvenes.

Años después, aparece el libro “Resistance through rituals” en el cual se toma nuevamente el rol de la subcultura, pero esta vez buscando explicar la resistencia de los jóvenes trabajadores, frente a las culturas hegemónicas. Esto es producto de la identidad grupal que no sólo rompe con la cultura hegemónica, sino también con la cultura popular en la que están inmersos.

La subcultura puede surgir a partir de características específicas de sus integrantes ya sean estas género, edad o grupo étnico. Generalmente se definen por una oposición a los valores de la cultura dominante, aunque no es necesario que exista esta oposición para que sea identificada como tal. Es decir, implica ser un grupo subordinado que se opone y diferencia del grupo dominante mediante formas y rituales, siendo la noción de estilo muy importante, como respuesta codificada a esta situación. La mayoría de las veces la subcultura es asociada a los jóvenes que poseen preferencias similares, en el uso de lenguaje y los medios sociales de comunicación, así quienes forman parte de la subcultura señalan la pertenencia. El estudio de estos grupos, con frecuencia conlleva el estudio de los simbolismos en cuanto a ropa, música y otras costumbres de sus miembros.

Una de las diferencias que posee el concepto de subcultura en comparación a otros conceptos para determinar las prácticas juveniles, radica en la fuerte referencia a la clase social en que está inmersa. Por definición intrínseca, una subcultura no puede atravesar todas las clases sociales, sino que esta circunscrita a una en particular: las clases populares. Aun así, debe tomarse con cuidado esta noción de clase, ya que al darle una excesiva importancia se pueden remarcar vínculos inexistentes entre las subculturas juveniles y las culturas de las clases trabajadoras que no sean reales. En palabras de

Hebdige “Si ponemos el énfasis en la integración y la coherencia a costa de la disonancia y la discontinuidad, corremos el riesgo de negar la manera misma en que la forma sub-cultural cristaliza, objetualiza y comunica la experiencia del grupo” (2004:111).

Generalmente las subculturas son entendidas como manifestaciones de las clases populares que poseen un carácter “resistente” frente a los discursos dominantes, a las culturas parentales y hegemónicas (nuevamente aquí presente la noción cultural gramsciana de una dicotomía cultura hegemónica/cultura subalterna).

5.3. Las prácticas juveniles como tribus urbanas

En el contexto de la modernidad, donde las relaciones comunitarias se quiebran, finalmente se genera una crisis en la identidad, al desestructurarse las nociones identitarias donde las personas pueden autodefinirse en el mundo, que es cada vez más racional y funcional sin dar espacio a lo afectivo. A su vez, la predominancia de una “cultura hegemónica” por un momento hace desaparecer cualquier cultura que sea diferente de la que se está inmerso y lo propio comienza a parecer extraño. En este contexto es donde aparecen micro culturas que emergen “rompiendo” esta idea universal de hegemonía y siendo una “alternativa” a la cultura dominante.

Estas micro culturas, o al menos algunas de ellas, pueden ser consideradas como “tribus urbanas”. La noción de tribu se utiliza para nombrar a un “grupo autónomo, social y políticamente, de extensión definida, de homogeneidad cultural y organización social unificada que habita en un territorio que le pertenece”(Ginner et al, 1998:898 En Ganter

y Zarzuri, 2002:39) remitiendo a un sentido comunitario de la realidad de estos grupos juveniles. Por su parte, el urbano del termino esta ligado a la ciudad como el escenario en los cuales se desarrollan estas agrupaciones.

Estos grupos comenzaron a ser objetos de estudio ya en 1930 en el contexto de la ecología. Estas primeras aproximaciones demuestran la función de estos grupos al ser “un sustituto para lo que la sociedad no logra dar...Las pandillas representan el esfuerzo espontáneo de los muchachos por crear una sociedad para sí mismos donde no existe nada adecuado a sus necesidades” (Ganter y Zarzuri, 2002:39). Junto a los estudios que realiza Whyte (1934) comienzan a develarse las fuertes cohesiones que existen en estos grupos, que se traducen en sentimientos de lealtad y ayuda mutua, dando las primeras luces de estos grupos como constituyentes de la realidad.

Al intentar definir a qué nos referimos con tribus urbanas y cual es su fin, resulta difícil encontrar una definición que sea universal. Así, por ejemplo, para Garcia Canclini estos grupos “compensan la atomización y la disgregación de las grandes urbes ofreciendo pertenencia a grupos; ante la pérdida de expectativas escolares y la estrechez del mercado de trabajo brindan a decenas de miles de jóvenes otras formas de socialización y de acceso a bienes de consumo” (1995 En Ganter y Zarzuri 2002). Mientras Mario Margulis define a estos grupos como “receptáculos en los que se agrupan aquellos que se identifican como un look ampliado en el que entremezclan ropas, peinados, accesorios, gustos musicales, manera de hablar, lugares donde encontrarse, ídolos comunes, expectativas comunes, ilusiones compartidas” (1994 En Ganter y Zarzuri 2002) poniendo énfasis en la tribu urbana como un mecanismo de identificación de lo propio y de diferenciación con respecto a los otros. Lo que si se puede establecer

claramente es quien es el primer autor que hace referencia a los procesos de la neotribalización de la sociedad (aunque no inicialmente ligado a la juventud o relacionado al concepto de tribu urbana).

Es Michel Maffesoli el primer autor que desarrolla este tema, afirmando que el eje de esta realidad radica en una contradicción básica de la sociedad moderna, donde por un lado, está el auge de la proliferación de microgrupos y por otro, la masificación. La neotribalización surge como respuesta al proceso de desindividualización de las sociedades de masas, donde esta no entrega ni posee identidad. Estos grupos fortalecen el carácter afectivo que la adhesión brinda a cada uno de los integrantes.

Para este autor, los rasgos existentes en el proceso de neotribalización se resumen en cuatro puntos: comunidades emocionales, energía subterránea, sociabilidad dispersa y fisicidad de la experiencia (Ganter y Zarzuri 1999).

Al referirnos a comunidades emocionales, se destaca el carácter afectivo que encontramos al interior de esos grupos. A diferencia de otros tipos de agrupaciones, donde el sentido lo da un fin más “racional” (la oposición a la cultura predominante u otros motivos), en las tribus urbanas es lo emotivo es lo que predomina y define las relaciones o vínculos dentro del grupo. Esta emocionalidad es el resultado de la inexistencia de contacto emocional predominante en la sociedad.

Por su parte, al hablar de energía subterránea, se hace relación a la existencia de un gran número de prácticas sociales polisémicas y alternativas, que se refleja en una grupalidad experiencial o en una energía vital que rompe el eje individualismo/muchedumbre y

fluye fuera de él. Esto es una respuesta a la realidad social imperante en la sociedad de masas (entendida como algo uniforme, etc.)

Mientras en la sociedad de masas lo social se observa en relación a relaciones normadas (casi contractuales) entre individuos que comparten esquemas culturales y sociales derivados del discurso racional de la cultura imperante, en las tribus urbanas, surgen discursos discontinuos y fragmentarios, opuestos a la lógica de la sociedad, surgido de las dinámicas propias del grupo, más que de la racionalidad formal, lo que se traduce en formas de comunicación diversas fundantes de la sociedad tribal en que se sitúan. A esto nos referimos cuando hablamos de sociabilidad dispersa. En estas instancias se da énfasis en el ambiente y en los sentidos, traduciéndose en formas de comunicación desarticuladas y fluidas que son fundantes de la sociedad tribal en que están situados. Esto lleva implícita la idea de un potencial “choque” entre ambas ideas de sociabilización.

Finalmente, a diferencia de una sociedad en la cual lo territorial pierde sentido, en estos grupos el entorno físico cumple un papel importante, ya que permite redefinir su propia existencia. A esto se refiere Maffesoli con fisicidad de la experiencia. Es una respuesta a la dispersión que impera en la modernidad, donde se buscan espacios que generen sentidos de interacción, pertenencia, etc. Así, parece existir una relación de a mayor globalización, mayormente surge una necesidad de identificarse en el espacio local, como fuente de identidad y sociabilidad.

Estos rasgos son los que vemos en los grupos denominados tribus urbanas. Son en si, en sus actos, características y estructuras, una respuesta a la sociedad actual, poniendo el énfasis en temas que quizás para nuestra sociedad no son importantes. En si “son la cristalización de tensiones, encrucijadas y ansiedades que atraviesan a la(s) juventud(es) contemporánea(s). Son la expresión de una crisis de sentido a la cual nos arroja la modernidad, pero también constituyen la manifestación de una disidencia cultural o una “resistencia” ante una sociedad desencantada por la globalización del proceso de racionalización, la masificación y la inercia que caracteriza la vida en las urbes hipertrofiadas de fin de milenio, donde todo parece correr en función del éxito personal y el consumismo alienante.” (Ganter y Zarzuri, 2002:41).

Estas tribus en si, elaboran un sentido de pertenencia que es reflejado en las acciones del grupo, reconstruyendo la identidad a través del sentido, rescatando la socialidad perdida, supliendo la búsqueda de afecto y potenciando la solidaridad interna del grupo paralelamente a reafirmar su imagen mediante el estilo¹².

En si, estas tribus urbanas “supone un conjunto de juegos, rituales y códigos representacionales que un individuo corriente no conoce o no maneja. Estos patrones suponen la transgresión a las reglas socialmente instituidas.” (Costa, Pérez y Tropea En Ganter y Zarzuri, 1999), lleva implícita una distinción entre un nosotros y un ellos, siendo un elemento diferenciador. Estos grupos se apropian de elementos que dan sentido, permitiendo la creación de una identidad a partir de ellos, por lo tanto en si son indispensables para categorizar un grupo como tribu urbana.

¹² Al igual que en la noción de Cultura juvenil y subcultura, la noción de estilo es importante dentro de la composición de las tribus urbanas. Esa característica será desarrollada más adelante.

Para quienes forman parte de estos grupos “La relación de pertenencia es globalizante, abarcando a veces la existencia completa de todas las dimensiones de la vida de los sujetos.” (Costa, Pérez y Tropea En Ganter y Zarzuri, 1999). Es decir, estas nociones identitarias van más allá de un simple acercamiento temporal y limitado a las circunstancias, corresponde a prácticas, símbolos y elementos que configuran totalmente el imaginario y la forma de ver el mundo que determina a quienes forman parte de ellos, significando su existencia según los ritos y características del grupo.

Algunos autores se han animado a caracterizar y condicionar a las tribus urbanas definiendo sus componentes:

- Un conjunto primario basado en amigos.
- Vínculos afectivos en los que la lealtad es la virtud a valorar
- La zona de encuentro habitual.
- Un líder que se caracteriza por ser más cara dura y el que mejor se lo monta.
- Salvo excepciones, el nivel cultural es bastante uniforme entre todos los componentes

(Junquera 1995:45-46 En Soriano 2001:8)

A diferencia de otros conceptos vistos anteriormente, la noción de tribus urbanas se ha vuelto bastante común en tanto sentido mediático y así también ha sido malentendida. Así, esta denominación pasa a ser vista de forma simplista, anulando la teoría del concepto y “conlleva la confusión de creer que se nombra la realidad en sí misma y no como categoría analítica” (Giori 2009:2). Este supuesto deja de ser un concepto depósito, para pasar a ser un “concepto espejo” (Feixa, 2004). En si, esto es complejo, ya que la noción de tribus urbanas debe entenderse en función de una metáfora, como el camino para entender esta situación y no como una estricta realidad en si misma.

5.4.- Las prácticas juveniles como contraculturas

Lo que es entendido como contracultura, aparece a fines de los 60' y principios de los 70', ejemplos pueden ser el movimiento hippie y las protestas estudiantiles del 68'. Son fenómenos que buscan un quiebre con las concepciones y valores imperantes en la sociedad parental, buscando un cambio fundante en éstos, a fin de “modificar” la cultura en pos de sus ideas. En si, lleva implícita una oposición a la racionalidad de esa época, así como también una negación al “deber ser”.

Theodore Roszak es quien primero define como contracultura en 1970 esta “oposición juvenil”, viéndola como una alternativa global a la sociedad industrial y destacándola como algo distintivo por su “oposición” a la sociedad imperante. Un énfasis diferente surge del Center for the Contemporary Cultural Studies (CCCS) que toma como elemento fundamental de la contracultura el tema de clase, entendiendo las contraculturas como “subculturas juveniles de clase media”.

Una caracterización respecto a las contraculturas entregan Hall y Jefferson: “Las contraculturas consiguieron articular su oposición a los valores e instituciones dominantes, incluso cuando esta no tomó la forma de una respuesta política” (1983:61 En Feixa 2006:96) refiriéndose también a determinados momentos en que sectores juveniles expresan una voluntad impugnadora de la cultura hegemónica “trabajando subterráneamente en la creación de instituciones que se pretenden alternativas (Hall y Jefferson 1983 En Feixa 2004:22)

Otro acercamiento al tema de la contracultura implica un continuo respecto al tema de la subcultura, entendiéndose que cuando una subcultura posee un gran nivel de choque con la cultura predominante, en ese momento se convertiría en contracultura, oponiéndose totalmente a todos los ideales y valores existentes y querer modificarlos totalmente, transformándose en una discusión entre formas de ver la realidad.

En cualquiera de las nociones de contracultura presentadas, está claro el elemento de oposición a la cultura dominante, nuevamente presentándose la dicotomía Cultura dominante/dominada. La contracultura es una respuesta (sea de clase o no, “rebelde” o no) a una sociedad que de alguna u otra forma ha alejado a un sector de la misma, convirtiéndose ésta en una oposición a sus modelos existentes, en una especie de “juego de fuerzas”.

La contracultura es un concepto que posee varias aristas. Por momentos, al ser definido, impera como característica fundante su carácter de “rebeldía” frente a la sociedad, en otras definiciones el elemento por el cual debe ser entendido es por su naturaleza “de clase” es decir, como un fenómeno de las clases sociales medias/altas (a diferencia, por ejemplo de la subcultura que es representativa de los sectores populares). Esto “la subalternidad cultural, el compromiso político, la contestación y la resistencia, así como la voluntad alternativa de cambiar la situación actual” (Giori 2009: 7)

Para Ken Goffman (2005) la contracultura se caracteriza por “perpetuo cambio en sí mismo, la velocidad, la flexibilidad de sus estructuras inapresables, una complejidad que a la vista parece caos, donde no hay estructura formal ni liderazgo y no se piensa, sino que se vive profundamente, que se encuentra siempre al margen de agendas o

controles externos, donde todos sus participantes innovan constantemente y es permanente como lo es la cultura misma” (Giori 2009: 7). Esto lleva implícito el deseo de recuperarlo como un momento vivido por los sujetos.

Con el fin de diferenciar las contraculturas de las subculturas, los autores del CCCS determinan una serie de características que poseen las contraculturas (Feixa 2006:97):

- Surgen como un medio difuso más individualizado, no como estructuras colectivas
- Frente a la dicotomía entre el mundo institucional y el tiempo libre, proponen alternativas o síntesis (ej. “El trabajo es un juego”, la existencia de las cooperativas, etc.)
- Poseen un carácter más universal que territorial
- Su discurso y formas de pensar imperan por sobre las vivencias (vivo según mi forma de pensar, mi forma de pensar no se deriva de cómo vivo)
- Fue destacado su carácter de disidencia política moral, más que como delincuentes

Se debe considerar que esta clasificación es “ideal”, dentro de la realidad en que se mueven, pueden existir otros grupos que posean alguna de estas características, mientras otros grupos entendidos intrínsecamente como contracultura, carezcan de alguna de ellas.

6.- Características de las prácticas culturales juveniles: El estilo

En la mayoría de los conceptos desarrollados anteriormente, es importante un componente (sea material o no) que marca una diferencia y que, a su vez, cumple una función de choque frente a la sociedad y las culturas dominantes. Este componente es el estilo.

Este se define como “un conjunto más o menos coherente de elementos materiales e inmateriales que los jóvenes consideran representativos de su identidad como grupo” (Feixa 2006:118). Estas manifestaciones simbólicas donde se expresan las vivencias, colectivos, crean estilos de vida diferentes. Estos estilos juveniles, a su vez, desde las ciencias sociales, poseen valor en si mismos al ser “una posibilidad conceptual, un lugar metodológico para el investigador, desde el cual interpretar conjuntos de producciones culturales que tienen significación de coherencia para quienes las construyen. Y que jamás puede ser explicado en si mismo porque se constituye en la alteridad” (Chaves 2005a En Bergé 2007) pudiendo desde la investigación, comprender las producciones y en base a ellas, a los grupos en si.

Estos estilos en si mismos cumplen una función de diferencia o distinción de los demás, dando la idea que desde ese estilo se puede acceder a otra forma de entender el mundo. Para Clarke “Una de las funciones principales del estilo subcultural distintivo es definir los límites de la pertenencia al grupo o de ser miembro del grupo, en oposición a otros grupos. Esto es usualmente pensado como que está reaccionando hacia otros grupos en la arena (campo lucha) subcultural de la juventud (...). Mientras que es muy importante lo que se diga sobre la dimensión específica, el rango de grupos involucrados es, al

menos potencialmente, mucho más amplio que la sola “oposición” entre subculturas juveniles.” (2000 en Bergé 2007:6). Es decir, en base a este estilo se define, se pertenece, se es algo y se deja de ser otro. Si bien el estilo es fundamental para el grupo, también este es necesario para el estilo, ya que no puede ser algo externo: es el producto del grupo y es lo que produce al grupo en sí.

Para Feixa, son fundamentales dos conceptos para analizar como se constituye un estilo: el bricolage y la homologación. El primero se entiende como el reordenamiento de los objetos, logrando en base a ellos una resignificación. “sirve para comprender la manera en que objetos y símbolos inconexos son reordenados y recontextualizados para comunicar nuevos significados.” (Feixa 2006:119) es decir, en base a los mismos objetos, pero reubicados de forma diferente, generan nuevos discursos, totalmente diferentes. Un ejemplo de esto es el uso del alfiler por parte de los Punks. Por su parte, la homologación se refiere a “la simbiosis que se establece, para cada subcultura particular, entre los artefactos, el estilo y la identidad de grupo.” (Feixa 2006:120) esto manifiesta la correspondencia entre los valores, inquietudes y características de estos grupos con estos elementos estilísticos.

Se puede afirmar que todos los grupos juveniles tienen una estética que los identifica como tales: Así por ejemplo, los punks tienen una estética común a todos sus miembros, lo mismo ocurre con los seguidores del hip hop, entre otros. De la estética igualmente puede surgir una forma de ver el mundo derivada de sus componentes, como también aparece la forma en la cual los otros, los no miembros del grupo, ven al grupo en sí.

Entre los elementos culturales que componen los estilos, según Feixa, se pueden destacar los siguientes:

1. Lenguaje:

Se utilizan formas de lenguaje totalmente nuevas, el uso de palabras creadas bajo el alero del grupo o simplemente la reapropiación de viejas palabras a las que se le dan un significado totalmente nuevo, existe una innovación del lenguaje dentro de estos grupos.

2. Música:

En la gran mayoría de grupos juveniles, este elemento es primordial dentro de su estilo. Según Feixa, “La música es utilizada por los jóvenes como un medio de autodefinición, un emblema para marcar la identidad del grupo”. A su vez, la música muchas veces es el “símbolo que permite por un lado, el ingreso a los grupos y por otro señala y distingue al mismo”.

3. Estética:

Cuando hablamos del estilo, si bien como hemos visto hasta ahora, muchos de los elementos que lo componen son intangibles, no podrían ejercer una diferencia “a simple vista” entre quienes son parte de los grupos de fans y quienes no lo son. En este punto, el elemento estético es el que genera la mayor identificación y pertenencia. Estos elementos visuales no son uniformes para todos: cada persona toma los elementos que más le gusten/acomodan. El valor intrínseco que tiene la estética (sea cual sea esta) es que permite generar una diferencia entre quienes son del grupo y quienes no lo son, que se percibe a simple vista.

4. Producciones culturales:

A partir de los estilos, surgen en muchos grupos, producciones culturales de algún tipo, como revistas, programas de radio, murales, pintura, etc. Según Feixa, éstas tienen una doble función: por un lado tiene una función interna que reafirma las fronteras del grupo y por otro lado una externa, que promueve el diálogo con otras instancias. Frente a esto se destaca una tercera instancia: que las producciones culturales junto a la estética “visibilizan” al estilo, lo hacen notorio frente a los “otros” sujetos. Estas producciones culturales pueden usar los canales convencionales (medio de comunicación masivo) o canales subterráneos (revistas underground, radios libres y ahora último internet). Una de las funciones que tiene es invertir la valoración negativa que se le da socialmente a ciertos estilos.

5. Actividades focales:

La identidad con la subcultura generalmente se concreta con la participación en determinadas actividades focales y rituales. Es en esta instancia donde se desata de alguna forma la identidad y el estilo de determinados grupos.

Los estilos no son entes estáticos: en su mayoría experimentan ciclos temporales en que se modifican las imágenes culturales o las condiciones sociales de los jóvenes que lo sostienen. El proceso en el cual se forman los estilos, parte con una fusión de estilos previos, luego aparece un proceso de difusión en capas sociales y territoriales, surgiendo así una fisión en tendencias divergentes. También en algún momento son estigmatizados por los medios de comunicación y/o los agentes del control social. A pesar que tienen un carácter histórico y cultural acorde a su época, en algunos casos reaparecen en épocas y contextos totalmente distintos. Aun así, por lo general, los

estilos tienen corta vida, influyendo sólo a una generación de jóvenes, la mayoría de las veces.

Otra característica que resulta interesante destacar sobre el estilo en general, es el carácter temporal de alguno de sus componentes: por un lado, podemos decir que hay estilos y estéticas permanentes y temporales, según las circunstancias en la cual se encuentren las personas. Por ejemplo, podemos ver cómo en algunas subculturas, la estética se da en ciertas circunstancias, entre pares, manteniéndose la mayoría del tiempo relegada a un lugar “pequeño” dentro de la vida diaria.

7. La animación y el comic en Japón¹³

Como consecuencia de la globalización imperante en este momento histórico, no sólo se han abierto las economías y la “cultura” de Estados Unidos se ha masificado a nivel mundial, sino que también se ha accedido a expresiones culturales de otros países, que comienzan a llegar a diferentes puntos del planeta, adhiriendo público para el cual no fue concebida inicialmente. Ya no se puede afirmar con certeza que un tipo de expresión o producción cultural tenga como público exclusivamente a las personas pertenecientes a su país de origen. Esto es lo que ocurre con la animación y el comic japonés (conocidos respectivamente en el resto del mundo como Animé y Manga) que a nivel de difusión se ha ido expandiendo a lo largo del mundo.

No existe claridad respecto al por qué estas expresiones culturales trascienden y gustan a nivel mundial. Pero sí existen características definidas que diferencian al comic y animación japonesa, de otros similares. Además, se produce un cambio relevante respecto al pensamiento occidental de que los dibujos animados sólo tienen como grupo objetivo a los niños, ya que dentro del manga y el anime existe, un sinnúmero de géneros dirigidos al público infantil, trabajadores, oficinistas, jóvenes, etc. A su vez, esto se acompaña de una estética diferente que genera una inmediata distinción gráfica de sus pares occidentales, junto con una forma de presentar la historia misma, es decir en varios capítulos, lo que suscita el interés en seguirla, todos estos entonces, son factores que logran fans en distintas partes del mundo.

¹³ Al ser este un tema relativamente nuevo, no ha sido estudiado con anterioridad, razón por la cual no existen publicaciones que expliquen la historia de lo que es el comic y la animación japonesa, al menos en español. En base a esto, toda la información a continuación descrita es en base a la información existente en la página de wikipedia en español (<http://es.wikipedia.org>).

7.1 Manga: El comic japonés

En estricto rigor, podemos afirmar que el comic japonés actual (mundialmente conocido como manga) es producto de una larga evolución a partir del siglo XI. Estos antecesores del manga eran dibujos satíricos de animales (Chōjugiga). En tanto en el periodo Edo de la historia de Japón (1603-1867) comienza a surgir el ukiyo-e, grabados japoneses realizados mediante la técnica de grabado en madera, cuyos motivos eran imágenes paisajistas, del teatro, etc. con más fuerza. Estos contenían narraciones y trataban distintos temas, lo que es comparable remotamente con lo que es el manga en Japón, en la actualidad.

Historia del manga

En el siglo XIX, dos extranjeros (Charles Wirgman y George Bigot) habían sentado las bases para el desarrollo del manga, pero recién al llegar el siglo XX surgen los precursores del manga actual, en manos de los mismos japoneses (Ipppei Okomoto, Kiyochika Kayashi y Rakuten Kitazawa.). El que se considera el primer manga moderno es Tagosaku to Mokube na Tokyo Kenbutsu.

Ya en 1920 y 1930 comienza el manga a tener una mayor llegada, al aparecer nuevos géneros como el manga para niños (Kodomo manga) y al irse perfeccionando algunas obras ya existentes. Algunos años más tarde, Japón entra a la segunda guerra mundial y todo el país se militariza, lo que se ve reflejado en los comics japoneses: comenzaron a aparecer personajes invencibles, inspirados en los relatos bélicos; así mismo el manga

es utilizado con fines propagandísticos, hasta que en 1945 la ocupación de Estados Unidos los prohíbe. Tras la segunda guerra mundial, comienza a aparecer el entretenimiento como una industria: esto se puede entender debido a la necesidad de los japoneses de evadirse de los horrores recientes de la guerra. De igual manera, se necesitaba un entretenimiento de bajo costo económico, como consecuencia de la inestabilidad que generó el participar en un enfrentamiento bélico de este calibre.

La industria que generalmente se había centrado en Tokio, ve como surge una amenaza en dos nuevos medios centrados en Osaka: la aparición de bibliotecas de pago (las que producían sus propios mangas, ya sea como revistas o tomos) y los "libros rojos", que eran tomos de 200 páginas editados en papel de mala calidad y donde a los autores se les pagaba una miseria, a cambio de una gran libertad creativa.

Bajo el alero de este último medio, aparece en escena Osamu Tezuka, el escritor de manga más famoso e influyente de Japón, siendo considerado el padre del comic japonés actual. Su primer libro rojo "La nueva isla del tesoro" vendió entre 400.000 y 800.000 ejemplares. Su éxito se debía al mezclar y llevar características cinematográficas al papel, realizando los movimientos en varias viñetas y combinando esto con efectos sonoros. Tras esta fama, se trasladó a Tokio, donde serializó, según muchos, su historia más conocida: Astroboy. También logró influenciar a las revistas, imponiendo su estilo de relato, su esquema de epopeyas y diversificó su trabajo en distintos géneros, tales como las adaptaciones literarias o el manga para chicas.

Tras esto, el manga se consolidó definitivamente en el sistema de bibliotecas anteriormente expuesto. Las revistas de manga eran, en su mayoría, infantiles. En este

escenario, las bibliotecas encontraron un nuevo tipo de manga, uno para público más adulto (gekiga, que es un manga estéticamente mucho más "realista"). Estas historias tocan temas tan diversos como relatos de samuráis, de yakuzas, el erotismo, entre otros, siempre enmarcado en características gráficas realistas.

Tras esta consolidación, y paralelo al auge económico que comenzó a vivir Japón, el manga comenzó a ser requerido por la población. Así aparece en el mercado, Kodansha, que se convertiría en una de las editoriales más grandes de Japón. También trajo una serie de cambios: la revista que editaba pasó de ser mensual a semanal y multiplicó el tiraje de las mismas y a los autores se les recompensó con sueldos millonarios. Muy pronto otras editoriales adhirieron a esta forma de editar manga. Este nuevo modelo bajaría el nivel de calidad del papel, del color y la sofisticación de las temáticas, generando ventas astronómicas y utilidades gigantescas, convirtiendo al manga en el medio audiovisual más importante de Japón, hasta nuestros días.

Características del manga

Al referirse al comic japonés, hay que destacar una serie de características que lo diferencian de otro tipo de expresión gráfica.

A nivel visual, la primera característica que destaca como diferenciadora de otros tipos de cómics, radica en la presentación: los japoneses se presentan en tonos monocromáticos, blanco y negro, para abaratar costos en su tiraje (recordemos que la cantidad de cómic que se publica en Japón). A su vez, a nivel de efectos ha ido mejorando, incluyendo composición de fotografía en las tramas, etc. Los dibujos en

general son estilizados y los ojos de los personajes son grandes y expresivos. A su vez, se utilizan onomatopeyas detalladas dentro de la historia, la impresión se realiza en blanco y negro y posee un sistema de lectura especial (leyéndose los paneles de derecha a izquierda).

En relación a los argumentos, los comics japoneses poseen una gran diversidad de tramas¹⁴, variando desde las profundas y complejas, hasta historias mucho más livianas. Otro elemento identificador a nivel argumentativo dice relación con las características históricas del Japón, como también un gran número de referencias culturales.

7.1.1. El Manga fuera de Japón

El manga tiene una gran influencia en distintos países dentro de la producción de comics internacional. Esto se puede ver reflejado de dos formas: por un lado encontramos la influencia que se produce sobre artistas, tales como Frank Miller. La otra forma es mediante géneros completos que poseen características específicas del manga, pero adaptadas, un ejemplo de esto es "La nouvelle manga" en Francia, el "Amerimanga" en Estados Unidos y el "mangwha" en Corea. Así también existe un sinnúmero de artistas aficionados que son influenciados exclusivamente por el manga y llegan a tener algún grado de popularidad publicando sus historietas, mayoritariamente mediante internet.

¹⁴ Esto quedará más claro en el apartado de las tipos de comics y animaciones japonesas

Otro aspecto del manga en el extranjero, está relacionado con la edición y publicación de títulos para su acceso a nivel mundial. Actualmente, existen dos vías para acceder a los títulos:

1 Las editoriales:

Existen muchas editoriales en distintas partes del mundo que están dedicadas (ya sea de forma parcial o total) a la edición de distintos títulos de manga. El mercado más grande de manga (fuera de Japón) es Francia, tras este país Estados Unidos, España y el Reino Unido. Sin embargo, son bastantes los países que tienen editoriales de manga: Alemania, Singapur, Indonesia, Argentina, etc. A su vez, estas editoriales editan sus propios títulos inspirados en el manga japonés.

2 El trabajo de los fans:

Otra forma en la cual se edita el manga en la actualidad, es mediante los fansubs. Esto consiste en que un aficionado, o un grupo de ellos, realizan las tareas de escaneo de los tomos japoneses, edición y traducción de un título, luego lo distribuyen, ya sea mediante programas para compartir datos entre personas (Emule, Bit torrent, emule) o por la descarga directa de páginas web. Esta actividad es legal siempre y cuando ninguna editorial posea los derechos de ese título en el idioma respectivo, y en el caso que esto ocurriese debe detenerse inmediatamente la distribución. Por último, un punto importante que remarcan los fansubs, es que su trabajo no debe venderse.

7.1.2. El Manga en Chile

En Chile, en la actualidad, no existe ninguna empresa que edite manga, por lo tanto podríamos decir que no existen títulos "legales". Así, los fans chilenos tienen dos vías para obtener estos comics:

- Mediante determinadas tiendas de comics:

Estas traen títulos editados mayoritariamente en México, España y Argentina, los que llegan con un "recargo" económico a los consumidores, haciendo que muchos títulos sean inaccesibles debido a sus altos precios.

- Mediante internet:

Como otros fans alrededor del mundo, la opción más accesible es la de los mangas editados por fans, siendo estos adquiridos gracias a Internet. De hecho en Chile también se han conformados grupos que editan, ya sea manga o anime.

7.2 La animación japonesa o animé

En la actualidad, anime es el término más común en todo el mundo para denominar a la animación japonesa, hace algunos años se utilizaba el término "Japan animation" o "Japanimation", lo que actualmente ha caído en desuso. También es relevante señalar que la animación japonesa es la producción más conocida por occidente y a través de la cual el público llega a conocer estas producciones culturales.

Historia

La animación japonesa surge en el siglo XX, recientemente se descubrió que la primera animación surgió en el año 1907, siendo un corto de 3 segundos llamado “Katsudo shashin”, que significa imágenes en movimientos.

El 1916, la compañía Tennenshoku Katsudo Shashin le pide al dibujante de manga Oten Shimokawa realizar una película, una animación de no más de cinco minutos de duración llamada Imokawa Mukuzo Genkaban no Maki que es presentada en 1917. Esta animación fue bastante “artesanal” para los cánones actuales, fue en blanco y negro y los dibujos hechos directamente sobre la película. Así, la animación japonesa surge como una forma alternativa a la narración de cuentos que existía en aquella época, siendo también una respuesta a la incapacidad de las películas occidentales para cautivar al público japonés. Las siguientes animaciones creadas en Japón, estuvieron a cargo de Seitaro Kitayama entre 1917 y 1918 para la compañía Nikkatsu –Mukojima, creando 22 cortos animados. El último de éstos, llamado Yuki (nieve) fue realizado en 1923.

En 1927, el director Noburo Ofuji produce el primer anime sonORIZADO, llamado Kujira. Sin embargo, es en 1930 donde aparecen los primeros cortos animados con audio en Japón (Osekisho del mencionado Ofuji y Kokka Kimigayo de Yasuji Murata).

Así como el comic japonés fue influenciado por la participación de Japón en la segunda guerra mundial, también la animación japonesa reflejó la situación que imperaba en el país. Es en ese periodo donde el gobierno japonés utiliza esta expresión como medio propagandístico para llegar a toda la población. Esto se rompe con la ocupación de Estados Unidos.

La primera producción de animación japonesa a color se hizo en 1948, y la primera película la realiza Toei Animation en 1956. Hasta este momento, no existe un nexo entre el comic y la animación japonesa, ambas se desarrollan como dos manifestaciones artísticas independientes y de crecimiento paralelo. Así, las primeras series de animación serializadas fueron los comics dibujados por Osamu Tezuka. Este autor no sólo se dedicó a ser dibujante de comics sino también estuvo relacionado con la animación japonesa en su estudio de animación (Mushi Production). Nuevamente aquí Osamu Tezuka tiene un rol importante dentro de la historia de la animación japonesa, él, viendo el éxito de Blanca Nieves de Disney, decidió adoptar muchas de las técnicas de esta empresa para producir a menor costo. De hecho, el primer animé transmitido regularmente fue “Astroboy”, comic de Tezuka que contó con 193 episodios en blanco y negro, emitido entre 1963 y 1966.

En la década del 70', debido a la gran popularidad que tiene el manga, muchos títulos son convertidos en series de anime. A su vez, la influencia del ya mencionado Tezuka sobre los géneros del anime, son hasta el día de hoy, pilares en lo que respecta a la animación japonesa. Recién en 1980, el anime comienza a ser aceptado en Japón, creciendo la producción, aunque esto se da en menor medida que con el manga. Desde ese momento no se ha interrumpido la producción de animé.

En la actualidad y gracias a los medios de comunicación masivos como internet, el anime ha logrado masificarse a nivel mundial. Y no sólo tiene un impacto a nivel de fans: económicamente el anime aporta un porcentaje importante dentro del PIB de Japón. En el año 2001, los ingresos de esta industria generaron más de 17 mil millones de dólares y a nivel de exportación sólo Estados Unidos le genera a Japón ganancias por más de 4.300 millones de dólares (Cobos, 2010: 7).

Características del anime

Al hablar de las características especiales que tiene el anime y que lo diferenciaría de otros tipos de animaciones, podemos hablar en tres direcciones:

- Argumento de las series

Al menos un 90% de los animes son en realidad adaptación de los mangas más exitosos del mercado, por lo cual a nivel de trama, podemos afirmar que las características del cómic japonés son compartidas por la animación japonesa. Es decir, existe una gran diversidad de tramas, así como también referencias culturales e históricas dentro del anime¹⁵.

- El aspecto gráfico

Este es uno de los aspectos más diferenciadores de la animación japonesa en comparación a otras, existiendo un “tipo anime” que normalmente se asocia a estas producciones. Los ojos de los personajes son grandes y expresivos (diferenciándose según el género), de colores llamativos al igual que el cabello. A nivel de estructura, conservan la proporción humana, pudiendo existir también diversidad de contextura (delgados, obesos, etc.) y exageran sus facciones según las emociones que vivan. Es necesario aclarar que este diseño realmente varía según los artistas y estudios que producen estas series: si bien hay series que gráficamente corresponden a estos códigos, también existen series donde los ojos no son “grandes y brillantes”, ni tampoco los colores de pelo son llamativos, sino que son más cercanos a la normalidad. Un ejemplo de esto es la serie “Akira”, conocida mundialmente, que estéticamente no se asemeja en nada a los ojos grandes y cabellos de colores, siendo también una película de anime. A nivel de producción, en la animación japonesa hay una reducción de fotogramas de 16 a 8 y se realizan trucos para economizar en la producción

¹⁵ Esto será desarrollado más profundamente en el punto 6.3

(respecto a los planos, realizar solo el movimiento de boca mientras los personajes hablan, etc.)

- La música

En el anime ocurre un fenómeno que no se ve cuando hablamos de animación occidental: la preocupación por la música. Mientras que en este lado del mundo parece ser sólo un elemento más, en el anime cumple un gran rol, compositores son llamados especialmente para hacer determinada banda sonora de una serie (e incluso esta banda sonora puede ser desarrollada por orquestas extranjeras.). Otro aspecto que refleja la importancia de la música son los discos (u OST) que generalmente es creada para cada serie, que puede variar entre uno o muchos más. Cada disco generalmente lleva la canción de inicio (opening), la de término (ending), la música instrumental que acompaña a la animación y canciones incidentales que aparecen en algún momento determinado de la serie.

- Formatos

El anime usa distintos tipos de formatos para llegar a los seguidores:

1. Series de televisión

Este es el formato más común dentro de la animación japonesa. Cada capítulo tiene una duración aproximada de media hora, incluyendo comerciales. El número de capítulos de una serie está dado normalmente por dos factores: la duración del comic en el cual está basado y el impacto en el

público. Así, existen desde series con 13 episodios hasta otras con más de 500 capítulos.

2. Películas

Son largometrajes creados por las compañías que pueden presentar historias originales, sin embargo la mayoría de las veces están relacionadas con la historia de una serie de animación, presentando ya sean historias alternativas o que sigan la línea temporal de la serie. Su duración puede variar entre 50 y 120 minutos.

3. Ovas

Siglas de Original Video Animation, Animación original en video, aquí la duración de cada capítulo puede variar y ser mayor o menor que los capítulos normales de series. A su vez, no se emiten por televisión.

4. Especiales de televisión

Como su nombre lo indica, son capítulos especiales que son emitidos por televisión directamente relacionados con una serie. Esta relación puede ser directa (siguiendo la trama original) o indirecta (siendo realidades paralelas a la historia). Generalmente es necesario haber visto la serie para entender estos especiales.

5. ONA

Siglas de Original Net Animation, Animación Original por internet. Es anime creado exclusivamente para su distribución por internet. Si bien este

es un formato experimental aun, existen algunas series que tienen un “capitulo inicial” en este formato.

7.2.1.El anime fuera de Japón

Al igual que lo ocurrido con el comic japonés, podemos ver claramente que la animación japonesa ha generado un gran impacto a nivel internacional. Esto se ve reflejado en el interés y los premios que han recibido algunas grandes series y películas, llegando este fenómeno al clímax en el año 2002, cuando la película “Sen to Chihiro no kamikakushi” gana el Oscar a la mejor película animada y en el 2001 gana un Oso de Oro en el Festival de cine de Berlín. Otro ejemplo del interés respecto del anime, se ve reflejado con la llegada de las series de animación a canales que nunca antes habían emitido más que series estadounidense, siendo el ejemplo más claro la cadena de televisión Cartoon Network, que en este momento emite un gran número de series japonesas. Por otro lado la creación de canales que casi exclusivamente exhiben anime.

Otro aspecto en el que se observa la influencia a nivel internacional del anime, la encontramos en la aparición del “anime influenciado”, siendo esta animación hecha fuera de Japón, pero con estética de anime. Este tipo de series ha aparecido en Estados Unidos, Europa y otras partes de Asia, incluso estas series, han llegado en algunos casos a tener un gran éxito. Aun así, la gran mayoría de fans no considera esta producción como anime.

Un tercer aspecto en el cual se puede observar un “reconocimiento” al anime, es en las distintas parodias que programas de televisión han hecho de series japonesas, series como Los Simpsons o South Park.

Otra faceta a la que nos podemos referir cuando hablamos del anime en el extranjero es directamente respecto a la distribución de las series, películas, etc. creadas en Japón.

Existiendo actualmente tres formas de distribución de animación japonesa:

1. Emisión por televisión

Este medio es la forma inicial por la cual la mayoría de los fans llegan a lo que es la animación japonesa en general. Algunos canales compran los derechos de series para emitirlas en horario determinado y con cortes comerciales. También se da el caso, explicado anteriormente, de la existencia de canales que emiten las 24 horas anime. Estas series en su emisión, suelen estar dobladas completamente (incluyendo las canciones) lo que muchas veces produce una distorsión en los diálogos originales al ser “adaptados” al idioma respectivo, se anulan las referencias culturales implícitas y se censuran a las mismas, sea a nivel gráfico (escenas de desnudez o violentas) e incluso a nivel argumental. Por este motivo, la mayoría de los fans, luego de un corto período, dejan de ver series de animación japonesa por televisión y adquieren las mismas, por otros medios.

2. Compra de series

En algunos países, existen empresas que adquieren los derechos de determinadas series y las editan en DVD (antes lo hacían en VHS). Estas ediciones generalmente son subtituladas o traen opciones de subtítulos y doblaje, a fin de que el mismo espectador decida cómo quiere verla.

3. Descargas de internet

Existen grupos de fans, o un solo fanático, que traduce y edita animación japonesa, ya sea desde el idioma original o a partir de la traducción en otro idioma. A esta actividad se le llama fansubear. Estas series son puestas a disposición de los fans en internet para que sea descargada directamente o intercambiada por programas entre fans. Esta actividad es legal siempre que los derechos de la serie en cuestión, no estén otorgados a una empresa, debiendo ser una actividad sin fines de lucro.

7.2.2. El anime en Chile

En Chile, actualmente podemos ver que existen cuatro formas en las cuales los fans pueden ver las series:

Televisión

Al igual que en otras partes del mundo, en Chile la televisión aparece como “la puerta de entrada” que tienen los fans para introducirse en el mundo de la animación japonesa. En este momento, hay sólo un canal de televisión abierta (CHV) que emite series de este estilo. Sin embargo, en televisión por cable, existen canales que emiten animación japonesa en más de un horario (Cartoon Network) y dos señales en donde la mayoría de los contenidos que se emiten son anime japonés (Etc...tv y Animax).

Series ¿legalizadas?

El tema de la venta de series de animación japonesa es bastante complejo. Se podría decir que no existen títulos licenciados de animación japonesa para su venta legal por parte de distribuidoras, pero aun así, en las reuniones de fans, muchas series que son descargadas vía internet son vendidas, lo que se puede definir como ilegal. El punto extremo de esto es una empresa llamada “Anime Kingdom”, quien vende series de anime legales, pero que al ver estos títulos, en realidad son las mismas versiones de determinadas series que fans han hecho circular por internet, por lo que este “intercambio” estaría al borde de la legalidad, pues el trabajo de un fansub no es para obtener beneficios económicos, ya sea por ellos o por terceros.

Descarga por internet

Como a nivel mundial, este es el método mas utilizado por los fans en Chile, aprovechando el trabajo de los fansubs y la facilidad que existe en este momento para descargar contenido de internet. A su vez, en estos momentos existen muchas series subidas a youtube¹⁶ , por lo tanto ya es posible verlas sin tener que descargarlas, solo viéndolas en la misma web.

Ciclos de animación japonesa

Esta es una forma para ver series de animación, que tuvo un fuerte auge en los años 90' pero que ahora, con la facilidad para descargar series por internet, ha ido desapareciendo. Consiste en que un grupo de fans organiza, en un lugar y una hora determinados que se repiten en el tiempo, emisiones periódicas de anime (ya sea de distintas series o “maratones” de solo una) para los fans que asisten. En general estos ciclos también están acompañados por concursos u otras actividades. Los ciclos de animación japonesa no por eso han dejado de existir, sino que han cambiado su “función final”, algo que se tratará más adelante.

¹⁶ Página web que permite ver videos en línea sin necesidad de descargarlos.

7.3 Tipos de comics y animación japonesa

Dentro de los comics y la animación japonesa, existe una gran diversidad de obras que pueden ser tipificada tanto a nivel de consumidores como a nivel de trama. Esta característica, junto al clásico “estilo gráfico anime”, es una de las más distintivas de esta producción cultural, ya que introduce la idea que los dibujos animados no son solo para niños y, en base a esa premisa, deben existir tantas series como tipos de consumidores hayan.

7.3.1. Clasificación por público

Kodomo manga

Kodomo es la palabra japonesa para “niño”. Son series dirigidas a un público infantil, teniendo características que hacen que los niños puedan entenderlos y disfrutarlos: tramas sencillas, dibujo simple, sin aspirar al realismo. Pero ante todo, la finalidad del kodomo manga es entretener.

Ejemplos de estas series: Doraemon, Pokemon, Hamtaro, etc.

Shojo manga

Las series Shojo (chica o muchacha en japonés) son dirigidas a una audiencia femenina entre los 10 y 18 años. Abarca variados temas y estilos gráficos, de dibujos más estilizados, el énfasis está dado en las relaciones entre personas y los sentimientos (sean románticos o de amistad).

Ejemplos de estas series son: Sailor Moon, Candy Candy, etc.

Shonen manga

Siendo shonen la palabra japonesa para denominar a los chicos o muchachos, el shonen manga es el género para niños entre 14 y 18 años. Las temáticas varían, pero en general poseen dosis de acción, rivalidades, competencias, compañerismo, etc. A nivel gráfico, el diseño puede ser más tosco, sin embargo esto puede variar. En algunos shonen manga, existen elementos femeninos atractivos, pero en general los protagonistas son hombres.

Ejemplos de estas series son: Saint seya, Dragon Ball, Naruto, etc.

Josei Manga

Josei en Japonés significa mujer. Este género (también conocido como redisu, la escritura japonesa para la palabra lady) son historias para un público femenino joven.

Generalmente las tramas están relacionadas con las vivencias diarias de personas, siendo las protagonistas mujeres adultas. Dentro de estas series, las relaciones románticas son más “realistas” que la de otros géneros, incluyendo descripciones de encuentros sexuales o menciones de los mismos.

Ejemplos de estas series: Paradise Kiss, Nana.

Seinen manga

El público de este género son hombres mayores de edad. En relación a esto, las tramas son bastante más adultas, incluyendo la presencia a nivel de trama de violencia, gore, etc. Tres de los temas más frecuentes en los seinen manga son el sexo, la violencia y la política.

Ejemplos de estas series: Monster, Bersek

Esta tipología es importante entenderla en función de “tipos ideales” ya que es común que adultos vean series para niños, que mujeres vean series para hombres y viceversa. A su vez, hay muchas series que pueden ubicarse en dos o más géneros de los antes mencionados.

7.3.2. Clasificación por temática

Anime progresivo

Son series que rompen con los esquemas. Es la versión japonesa de la animación progresiva occidental, donde los cánones se rompen, sea a nivel gráfico o de trama.

Ejemplos: Serial experimental Lain, Neon Genesis Evangelion, etc.

Cyberpunk

Estas series están ligadas al movimiento cyberpunk occidental, tanto a nivel de contenido como en ambientación. El cyberpunk es un subgénero dentro de la ciencia ficción donde se mezcla una alta tecnologización y un bajo nivel de calidad de vida, reflejándose esto en cambios radicales en lo social o la desintegración de la misma.

Ejemplo: Ghost in the shell, Battle angel Alita, etc.

Ecchi

Las series ecchi poseen algún grado de contenido sexual, siendo bajo, sin llegar a las escenas sexuales en si. Las protagonistas usan ropas ajustadas o provocativas, existen imágenes de ropa interior o escotes, atributos físicos exagerados, semi desnudos ocasionales, etc.

Ejemplo: Golden Boy, Tol ove-ru, Ikkitousen

Gekiga

Significa imagen dramática en japonés. Son series con temáticas adultas, pero no a nivel sexual, sino tramas oscuras. A nivel gráfico es bastante realista, guardando proporciones reales en sus dibujos.

Ejemplo: Hotaru no haka

Gore

Al igual que en occidente, al hablar de gore se hace referencia a series violentas y sangrientas. En estas series suelen aparecer sangre, fluidos y trozos de carne, víceras, mutilaciones, etc.

Ejemplo: Tokko, Gantz

Harem

Las series harem son series definidas estructuralmente como un protagonista masculino (determinado generalmente como un perdedor) que se relaciona con un número de mujeres, diferentes entre si, que tienen como fin conseguir su amor. Cada una de estas mujeres corresponde a un estereotipo definido de mujer tales como la protagonista, la dueña de casa, la chica poco femenina, la extranjera, la competitiva, etc. Estas series suelen ser criticadas por su inviabilidad estructural y el sobre abuso de este género en el pasado.

Una variante es el “Harem Reverso” donde una mujer es pretendida por varios hombres.

Ejemplo: Love Hina, Tenchi Muyo!, Ouran Koukou Host Club (Harem Reverso), etc.

Hentai

La palabra hentai quiere decir pervertido o extraño en japonés. Estas series son literalmente pornográficas, siendo muchas veces las más conocidas en occidente y que generan la idea errónea de que todas las series japonesas tienen un alto contenido sexual.

Por la legislación japonesa, estas series no pueden exhibir los genitales de los personajes, (los cuales son censurados o vistos de forma “borrosa”) ni tampoco experiencias de zoofilia. Aun así, dentro del hentai existe un gran número de “subgéneros” basados en los diferentes tipos de actividades sexuales (sean estas hetero u homosexuales).

Ejemplo: Bible Black, La blue Girl, etc.

Maho Shojo

El género Maho Sojo (conocido también como magical girl) tiene como trama a niñas o adolescentes que poseen algún objeto mágico o poder especial. Con esto deben seguir una misión (sea por voluntad propia u obligación): proteger algo o a alguien, salvar al mundo, vencer criaturas malignas, etc.

Ejemplo: Sailor Moon, Card Captor Sakura, etc.

Mecha

El género Mecha (abreviación de la palabra inglesa mechanical) se centra en un robot, diseñado para protección, uso militar, lucha con otros robots, etc. A su vez, dentro del género mecha existen las relaciones entre el/los piloto/pilotos con los demás personajes, siendo los robots, la mayoría, en series de tecnología armamentista.

Ejemplo: Macross, Gundam, Mazinger, etc.

Romakome

El género Romakome (abreviación de la denominación Romantic Comedy) son las comedias románticas japonesas. Estas series pueden tener elementos de otros géneros mencionados anteriormente (como el harem), pero en general son series simples, centradas en las relaciones afectivas de dos o más personajes, en un contexto determinado (escuela, universidad, etc.) Pese a esto, las romakome pueden poseer elementos que llaman a la reflexión, pero sin llegar al dramatismo.

Ejemplo: *Lovely complex*, *School Rumble*, etc.

Shojo Ai y Yuri

Ambos géneros hacen relación con idilios homosexuales entre mujeres. El Shojo ai (traducción: amor entre chicas) fue un término creado en occidente para definir la relaciones lésbicas, donde el elemento central es el romántico, sin existir escenas de sexo explícito.

El Yuri (palabra que quiere decir Lirio) fue uno de los primeros para denominar a las lesbianas japonesas Yurizoku. En el yuri, las relaciones son vistas tanto en niveles emocionales como también sexuales. A su vez, existe una terminología para definir los roles dentro de una relación, siendo estas Tachi (la mujer activa/dominante) y Neko (la mujer tímida/pasiva). Originalmente, fue un género creado para las mujeres, sin embargo y al menos en occidente, la mayoría de los seguidores son hombres.

Ejemplos: *Strawberry panic*, *Shojo Kakumei Utena*, etc.

Shonen Ai y Yaoi

Estos dos géneros tratan sobre relaciones homosexuales entre hombres. El Shonen Ai (traducción de amor de chicos) trata y describe relaciones homosexuales, desde un punto de vista emocional, llegando en algunos casos al dramatismo, sin llegar al sexo explícito.

El yaoi en cambio (abreviatura de la frase “sin clímax, sin resolución, sin sentido” en japonés) muestra relaciones más complejas, incluyendo las relaciones sexuales entre los personajes. Al igual que con el Yuri, en el yaoi existen términos para determinar los roles dentro de una relación, en este caso seme (papel activo/dominante) y uke (papel pasivo/sumiso).

Ejemplos: Loveless, Gravitation, Junjouna Romantic, etc.

Spokon

Este género (fusión de las palabras supotsu (deportes) y konjo (lucha) en japonés) trata sobre la práctica de un deporte u actividad. Dentro de las series que corresponden a este género, se han exhibido un sin número de deportes tales como baseball, tenis, fútbol, baloncesto, boxeo, competencia automovilística e incluso el go (un juego de mesa oriental).

Si bien en las series spokon es importante la práctica de un deporte o actividad, al mismo tiempo se desarrollan las relaciones entre personajes, sean estas románticas o amistosas.

Ejemplos: Slamdunk, Hajime no hippo, Hikaru no go, etc.

Esta clasificación presentada, agrupa a una gran cantidad de series, si bien al hablar de clasificaciones pueden encontrarse otras categorías, tales como el género metantei

(series de detectives), jidaimono (historias de época), kemono (humanos con rasgos animales y viceversa) entre otras, estos géneros son minoritarios en comparación a los descritos anteriormente. Junto a eso, y siendo una de las grandes virtudes del comic y la animación japonesa la diversidad temática, resulta difícil establecer una clasificación a nivel de trama que englobe a todas las series existentes, sin caer en un ejercicio infinito y absurdo.

8. Los fans de la animación japonesa

Al igual como ocurre con otras actividades o expresiones, la animación y el manga japonés han logrado tener un gran número de seguidores y/o fans, en distintas partes del mundo. En si, los fans de la animación japonesa poseen características que los diferencian de otros grupos similares (como los roleros¹⁷, los gamers¹⁸, entre otros).

La palabra fan, definida por la RAE, puede ser entendida como “Entusiasta de algo” (Real Academia Española s/f). Difiere del término fanático al no llevar una carga negativa. En la actualidad, este término es algo cercano al insulto, denota algún grado de intolerancia, de un seguimiento enfermizo respecto a algo o alguien. En cambio, el concepto de fan parece ser una versión más ligera de algo. Alguien que sigue una materia, persona o grupo determinado pero sin que este fanatismo le genere problemas en la vida normal, convirtiéndose en algo cercano a un pasatiempo, más que algo que trascienda mayormente en la vida.

La primera vez que se utilizó la noción de “fan” como versión abreviada y con las características ya mencionadas, que a comienzos del siglo XX, en el contexto de los seguidores de béisbol, sin embargo las ciencias sociales consideraban que era un público demasiado exaltado para ser tomado en cuenta. Las primeras investigaciones en el marco de los fandoms Studies (estudios de fans), trataban a éstos con una carga negativa, caracterizándolos como “personas débiles, desequilibradas y enfermas” (Jenson, 1992 En Del Mar 2009:44). Posteriormente, surgieron investigaciones en las

¹⁷ Jugadores de rol

¹⁸ Fans de los videojuegos

cuales se observó, más allá de las emociones personales, las implicancias culturales y sociales de este fenómeno.

Es en esta segunda etapa donde aparece el texto de Henry Jenkins “Textual Poachers. Televisión Fans and Participatory Culture”. Para este autor, los fans son Textual Poachers (entendido como “manipuladores textuales”) ya que estos “Se implican en actividades con las que se apropian del significado de textos mediáticos al mismo tiempo que transforman su experiencia televisual en una rica forma de participación cultural”. (Del Mar 2009:45). Así, estos fans se convierten en una elite educacional respecto a su tema, dejando de lado las concepciones textuales y pese al escaso poder social. Este elemento en si es importante ya que las actividades que devienen de su afición surgen como constituyentes de su identidad. El mérito que tiene el trabajo de este autor, es que le da importancia a la participación cultural de los fans y el carácter colectivo que poseen.

Para Jenkins, hay cinco niveles de actividades que se realizan en el fenómeno fan:

- Dentro del proceso de recepción (en el caso de Jenkins, televisiva), los fans son el comienzo. Estos hacen una “proximidad emocional y distanciamiento crítico” (Del Mar 2009:46) respecto al objeto de su afición. Por lo tanto es compatible un acercamiento emocional con una mirada crítica respecto a una parte del mismo. Un ejemplo de esto pueden ser los fans de Star Wars quienes, si bien tienen una proximidad a este universo, reaccionaron de forma bastante crítica a las últimas películas estrenadas de la saga, sin por eso negar el componente afectivo. También Jenkins afirma que es necesaria una construcción de significado

- colectiva sobre el fenómeno al ser necesaria una sociabilidad del discurso con otros fans.
- Estos fans “constituyen una “comunidad interpretativa” peculiar, caracterizada por la formación de una red de seguidores que poseen unas lecturas preferidas y dominantes” (Del Mar 2009:46) nuevamente destacando el carácter colectivo dentro de los fans. El interés de los fans radica en subsanar las inconsistencias internas del fenómeno en sí y explotar las potencialidades que no han sido desarrolladas. Esta característica, se puede ejemplificar a nivel de relatos en base al fanfiction: esta expresión consiste en que los seguidores toman un momento (o muchas veces ni siquiera eso, sino solamente tomando personajes o sus características) de una serie, libro, cómic, videojuego, película entre otras producciones y en base a ellos crean nuevos relatos que sirven para subsanar estos “agujeros narrativos” que pueden existir, por ejemplo, en el caso de una serie inconclusa. Así, “Se sitúa lejos de la información explícita presente y va hacia la construcción de un meta-relato que es mayor, más rico y más complejo” (Del Mar 2009:46). Esta es la prueba de la apropiación, por parte del fan, del objeto que sigue.
 - En tercer lugar, este autor supone en el fan un consumer activism (activismo consumista). Este, en base a la apropiación del objeto de su fanatismo ya descrita, hace que el fanático tome un rol de alguna forma en la producción del objeto de su fanatismo, así es capaz de relacionarse (o al menos intentarlo) con los creadores para quejarse o expresar su descontento. Un ejemplo de esto se dio con la serie americana “Pushing daisies” la cual, al verse amenazada por una

abrupta cancelación, provocó que los fans se expresaran en contra, no solo en base a grupos en Facebook o en cartas a la productora, sino en el masivo envío de margaritas (daisies) como una forma de protesta. Esto es lo que Jenkins llama “una distintiva necesidad de hacerse con material e información extratextual” (Del Mar 2009:46).

- Como ha quedado especificado anteriormente, en tanto el fan es capaz de consumir, también es capaz de producir. Es decir “Sus trabajos se apropian del material original propio de la cultura comercial pero la utilizan como base para la creación de una cultura popular contemporánea distinta (Contemporary folk culture)” (Del Mar 2009:47). Ejemplo de esto es la proliferación en Internet de páginas relacionadas con su afición.

- Finalmente, para Jenkins esta socialización de la noción de fans es una crítica a las nociones consumistas de la sociedad moderna, siendo la interacción entre fans una instancia para volcar también las preocupaciones diarias. Pero este autor no entiende esto como una contracultura, sino como una “comunidad social alternativa” donde existen rasgos de comunidades y se actúa en función de fines utópicos, pero “no sentencia que los fans representen una fuerza progresiva o que las ideas que proponen sean ideológicamente consistentes” (Del Mar 2009:47)

El por qué se utilizará este término en esta tesis por sobre otro (como otaku o fánatico) radica en que se quiere poner énfasis en este fenómeno, pero no aproximándose desde una forma negativa o prejuizada. Los conceptos mencionados, como se verá a

continuación, están “cargados” de características prejuiciosas desde el punto de vista del habla. En cambio la noción de fan, al ser mucho más ligera que la denominación de fanático, permite un acercamiento más. Además, y tomando en consideración las características ya mencionadas respecto al concepto de fan, permite observar el fenómeno con un componente social más alto, en oposición a la utilización de la palabra otaku.

8.1. La palabra otaku

A nivel mundial se ha utilizado la denominación otaku para definir a quienes son fans de la animación japonesa, pero lo cierto es que en su origen, esta palabra tiene un significado completamente diferente.

En Japón, un Otaku es una persona que se repliega sobre sí misma y vive únicamente para una afición. De esta forma, el concepto no alude a una persona que siga algo, sino que lleva una connotación negativa. Al ser un concepto que no remite a una actividad en particular, los Otakus se diferencian según su afición: así, encontramos a los otakus de los computadores (Pasokon otaku, pasokon es la abreviatura japonesa de personal computer), los otakus de video juegos (Gemu otaku) además de los manga otaku y anime otaku, entre otros.

La palabra otaku es una manera muy formal de decir “tu” (en japonés) para dirigirse a un extraño, algo que los aficionados hacen en extremo, razón por la cual se les comenzó a llamar de esa forma. A nivel de los medios de comunicación, en 1983 Aki Nakamori escribió una columna llamada “Otaku no Kenkyuu” (estudios sobre el otaku) en la

revista Berukko. En dicha sección, el autor hablaba sobre las características físicas, sociales y psicológicas de los aficionados. Si bien la columna fue cancelada, el uso de la palabra se masificó para describir “al obsesionado por algún tema, un entusiasta en extremo y sobre todo para aquellos jóvenes poco sociables que encontraban refugio en un mundo de fantasía” (Cobos 2010:24).

El carácter negativo de este término, caracterizándolo como “fanático enfermizo” devino de Tsutomu Miyazaki, un hombre de 27 años que secuestró, violó y asesinó a cuatro niñas en edad preescolar, enviando los restos de una de las niñas a su familia, bajo el seudónimo de un personaje de manga. La policía, al recorrer la habitación, descubrieron que poseía una gran colección de anime sangriento y hentai, siendo finalmente catalogado como un otaku.

A diferencia de este significado original, en el resto del mundo se utiliza la palabra Otaku para distinguir exclusivamente a los fans de la animación japonesa y los comics japoneses, sobre todo por parte de los “otros” que no lo son. Dentro de los fans, el término “otaku” para autodenominarse, no es totalmente aceptado, esto debido a que no hay consenso respecto a si adoptar el significado original o “suavizarlo” al considerarlo como seguidor o aficionado y no en poses de una denominación más extremista.

El que no se haya utilizado directamente la palabra otaku como sinónimo de “fanático de la animación japonesa” se debe a la ambigüedad a la cual se alude con este término. En cambio, con fanático de la animación japonesa se hace referencia exclusivamente a los seguidores, sin otro tipo de connotación.

8.2. Los fans del anime y manga en Japón y en el mundo

A la par con el crecimiento y la masificación tanto de los comics como de la animación japonesa, el número de fans se ha incrementado tanto en Japón como a nivel mundial. Esto queda demostrado en los “actos representativos” de este grupo, es decir, en las convenciones de fans de la animación japonesa.

El origen de este hecho se basa particularmente en la masificación del acceso a la animación japonesa: sea mediante la televisión o directamente por internet, las posibilidades para ver animación japonesa y de leer comics japoneses, han aumentado, por consiguiente, también se han incrementado las posibilidades de ver una serie y convertirse en un fanático. Ya sea por cualquiera de los dos motivos, en países como Estados Unidos, España, o Francia, han aparecido fans de la animación japonesa, los que han ido creciendo en número, a la par del creciente número de convenciones que existen en esos países. Estas convenciones son muy similares a las realizadas en Japón, con algunos matices como lo relacionado con el nivel de producción o los invitados.

Para caracterizar a los fans de la animación japonesa, resulta útil el artículo “Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura Otaku en América Latina” de Tania Cobos¹⁹. La autora caracteriza al fanático de la animación japonesa como el que “ve anime doblado por televisión, lo ve doblado o subtulado por Internet, lo descarga para coleccionar, compra manga impreso, lee mangascans o manga a

¹⁹ La autora de este artículo, utiliza la palabra otaku tomando un significado más cercano a lo de fanático.

través de Internet, compra todo tipo de merchandising, conoce la biografía de los estudios de producción, la de sus mangaka favoritos, conoce el trabajo de los seiyuu (actores de voz japoneses) y de los actores de doblaje, asiste a convenciones, hace karaoke, hace cosplay (se disfraza de sus personajes favoritos y se esmera en la elaboración de su traje)” (Cobos 2010:25).

A su vez, estos fans se alejan del estereotipo solitario que acompaña a la noción de fanático, socializando sus opiniones y posturas, ya sea en grupos físicos o virtuales, llegando a crear espacios y actividades relacionadas con su afición. De esta forma, el seguidor no es sólo “un sujeto pasivo” sino también produce y crea: crea doujinis²⁰, escribe fanfiction²¹, dibuja fanarts²², produce AMVs²³, la edición de títulos de animación y comics japoneses, entre otras actividades. Aun así, el realizar estas actividades no es “requisito” para ser fanático de la animación japonesa, pero si es el producto del fanatismo.

Estas producciones son las grandes vías que nos pueden hablar a nivel certero del incremento de los fans de la animación japonesa. Vasta con ver el número de páginas que existe en Internet respecto a este tema y el incremento de convenciones a nivel mundial de anime, entre otros aspectos.

²⁰ Comics realizados por fans sobre una serie.

²¹ Historias creadas en base a una serie. No es ligado solo al comic y a la animación japonesa ya que se puede encontrar fanfiction de series occidentales, etc.

²² Fanarts son los dibujos creados por fans de las series. A diferencia de los doujinis, es sólo una imagen.

²³ Los AMVs son videos realizados por fans, usualmente utilizando una canción que se centra en un aspecto determinado de las series (de peleas, románticos, etc.).

8.3 Formas en las cuales se relacionan estos grupos

En la actualidad, las formas en que estos jóvenes pueden comunicarse son las siguientes:

8.3.1 Internet

Los fans de la animación japonesa no son lejanos al uso de las nuevas tecnologías y utilizan estas ya sea para adquirir series, mangas o cosas variadas (como ya se explicó anteriormente), como también para comunicarse con sus pares, por servicio de mensajería instantánea (MSN, gtalk, etc.), correo, foros, fotolog, etc.

En un comienzo, la vía virtual de comunicación entre fans, era principalmente el chats de fans. Al tiempo, comenzaron a surgir páginas que agrupaban virtualmente a estos fans, siendo principalmente foros, (En Chile, los principales foros eran Anime Portal y Anime Ippai, inexistentes hoy en día). En ambas páginas existían subdivisiones en “teams”, agrupados principalmente por el fanatismo a determinada serie/personaje y también por otras variadas características.

En la actualidad, las relaciones entre fans están dadas más que nada por los sistemas de mensajería instantánea (msn en primera instancia, gmail y otras en menor medida) y ahora más que nunca, a través de lo que son las redes sociales (facebook, twitter, etc.) Siguen existiendo muchísimos foros, sin embargo, los mismos fans le otorgan una menor importancia.

8.3.2. Cara a Cara

Los encuentros no virtuales son tan importantes como los virtuales. Es más, muchas veces los encuentros cara a cara entre fans, se derivan del contacto entre ellos previamente dado vía internet.

Aquí resulta importante destacar la instancia de encuentros entre fans. En primer lugar, los jóvenes se agrupaban alrededor de las tiendas que venden productos de anime, un ejemplo de ello es el edificio Eurocentro, en Santiago, El Portal Lyon, en Providencia. Y en segundo lugar, se agrupan en torno a encuentros para los fans, como son los ciclos y eventos de animación japonesa.

Estos ciclos de animación japonesa, como se explicó en el apartado anterior, ya no son indispensables para los fans en su función de exhibir series, pero si son un excelente punto de encuentro periódico (semanal, quincenal) de fans en un lugar determinado.

Los eventos de animación japonesa, por su parte, poseen características un tanto diferentes a la de los ciclos. Los eventos comprenden una serie de actividades entre las que encontramos el karaoke²⁴, concursos de cosplay²⁵, de dibujos, stands que venden mercadería relacionadas con series y comics, bandas de músicos nacionales que realizan covers de artistas japoneses, entre otros²⁶. Usualmente, estos eventos se realizan en amplios lugares, con espacios para que los jóvenes puedan reunirse (ejemplo en Chile es el planetario de la Universidad de Santiago, la Estación Mapocho). La

²⁴ Concursos de canto

²⁵ Cosplay es una expresión derivada de la frase inglesa Costume Play, juego de disfraces. Son los concursos de disfraces a mayor escala.

²⁶ Desde hace unos años, incluso han venidos artistas japoneses a los eventos chilenos de animación japonesa

envergadura de estos eventos varía, siendo algunos más profesionales y a mayor escala que otros. Así, también varía el precio de las entradas, que pueden ser desde 4 mil o 5 mil pesos, hasta eventos totalmente gratuitos.

Aparte de su objetivo original, como un medio por el cual se ven series, los ciclos semanales de animación japonesa cumplen un rol importante, al ser una instancia en la cual se reúnen muchos grupos para compartir, dejando de lado las series y convirtiéndose en lugares comunes para los fans.

9. Fans de la animación japonesa en Chile

Al igual que en otros lugares del mundo, en Chile existe un gran número de fans de la animación japonesa, que ha crecido de manera importante en estos últimos años.

Pese a esto y como se explicitó anteriormente, hasta el día de hoy no existen investigaciones desde las ciencias sociales sobre este grupo. Así, al reconstruir las características e historia de los fans de la animación japonesa en Chile, debe partirse en base a medios informales de conocimiento, sean reportajes de televisión y ante todo recurrir a la memoria de quienes forman parte de este grupo. El problema que se presenta en esta situación es la facilidad con la que se puede caer en sesgos de algún tipo, sin embargo, resulta necesario realizar un ejercicio con estas características, a fin de obtener el conocimiento necesario para realizar la presente investigación.

9.1. Historia de la animación japonesa en Chile

Las primeras series de animación japonesa llegaron a Chile a fines de la década de los 70' con Kimba el león blanco de Hayao Miyazaki y Heidi en 1979. Tras estas series, en la década de los 80', se emiten las series Angel, la niña de las flores (1981), Marco (1982), entre otras. Estas primeras series eran de un corte más bien infantil y eran, comúnmente, confundidas como series estadounidenses, ocultando de alguna forma su procedencia. Un hito importante en la animación japonesa en Chile, fue el programa Pipiripao (1984) que se convirtió en el primer programa chileno que dio series

japonesas tales como El Vengador, Mazinger Z, Gran Prix Meteoro, El Gladiador, etc. A su vez, en Canal 13, comienzan a emitir la serie Robotech²⁷.

Pero es a mediados de los años 90' donde se asoma lo que se denominaría el boom de la animación japonesa. Series como Dragon Ball, Sailor Moon, Saint Seiya, Ranma ½, Pokemon, Digimon, Rurouni Kenshin, entre otras, comienzan a llegar a las pantallas nacionales, principalmente en los canales Chilevisión y Mega. En televisión paga, aparece en 1996 el canal Etc...tv, canal chileno que desde sus comienzos emite series de animación japonesa.

Tras esto, y alrededor del año 2005, llega una nueva oleada de series de animación japonesa: Inuyasha, Naruto, Full metal alchemist, Shaman king, El príncipe del tenis, One piece, entre otros, son las series que comienzan a emitirse tanto en televisión abierta (Chilevisión) como en televisión pagada (Etc...tv, Animax, segmentos en Cartoon Network, etc.).

En la actualidad, prácticamente no se emite animación japonesa en la televisión abierta nacional, sino que el anime es emitido en el cable.

²⁷ Robotech en realidad no fue concebida en Japón como una serie, sino que fue en Estados Unidos donde Carl Macek reunió tres series japonesas sin relación argumental (Super Dimensional Fortress Macross, Super Dimensional Cavalry Southern Cross y Genesis Climber Mospeada) creando así Robotech.

9.2 Historia de los fans de la animación japonesa en Chile²⁸

Paralelo a la llegada de la animación japonesa a Chile, comienzan a aparecer los primeros fans o seguidores, a principios de los 90'. En el comienzo, este fanatismo está relegado a un ámbito más "privado", debido a que no existen grandes puntos de encuentro para estos sujetos, debido a que la animación japonesa no es tan masiva.

Ya en 1994 existe constancia de los primeros ciclos de animación japonesa (Illion) siendo a su vez el primer fansub chileno estable y el primer punto de encuentro 100% para estos fans. En esos momentos, además del ciclo, la animación japonesa es adquirida mayoritariamente por Vhs copiados, de origen estadounidense.

Al llegar el año 1996 se produce un incremento, una avalancha de series que son emitidas en televisión (Sailor moon, Dragon Ball, Saint seya). Este aumento de series y de (consecuentemente) fans en Chile, trae consigo la aparición de tiendas (en un comienzo en el persa Bio-Bio) que ofrecen series dobladas al español (de España), figuras y accesorios de las series (que se sumaron a los álbumes de figuritas sobre las series ya mencionadas) e incluso algunas tiendas muy especializadas comienzan a traer la música de las series de animación japonesa. A su vez, es en este periodo donde comienzan a importarse los primeros comics japoneses.

En los primeros años del siglo XXI, en Chile se comienza a masificar el acceso a Internet. Esto, para los fans de la animación japonesa, significó facilidad para adquirir series o comics, además de las series emitidas por televisión. Esto llega a su cúlmine

²⁸ Debido a la carencia de vías de información formal respecto a este tema, la fuente de conocimiento para esta sección se basa mayoritariamente, en conocimientos de una informadora calificada, la autora de esta tesis.

en el año 2002, cuando se realiza Animexpo, uno de los primeros eventos a gran escala realizados en Chile.

Ya a partir del 2006, surge un nuevo boom, el cual permite que mas jóvenes conozcan y se fanaticen con la animación japonesa, todo esto gracias la emisión de series como Inuyasha, Shaman King, Full Metal Alchemist, entre otras. Debido al acceso facil a internet, se vuelve mucho menos complicado el adquirir y descargar series de animación japonesa, comics japoneses, etc. Esto, de cierta forma, provoca el término de algunos ciclos de animación japonesa, debido a que las series son conseguibles y no se valora ya el asistir a un ciclo sólo para verlas. Los ciclos que continuaron, lo hicieron cambiando su propósito, convirtiéndose en un punto de encuentro para fans. Por último, se masifican las tiendas que venden artículos relacionados con las series (figuras, posters, etc) y tiendas que venden comics japoneses. Esta es, finalmente, la situación que refieren en la actualidad los fans de la animación japonesa.

9.3 Subgrupos o grupos relacionados con los fans de la animación japonesa en Chile

Es común que dentro de grupos juveniles puedan existir diversos subgrupos o tendencias que de alguna forma u otra generen diferencias dentro de ellos. Así también en algunos casos, ocurre que hay grupos que de alguna forma están ligados, pero no necesariamente son subdivisión uno del otro, sea porque sus orígenes fueron completamente diferentes o porque en algún momento un subgrupo logró independizarse, tanto ideológica como estéticamente, del otro.

Cuando hablamos de los fans de la animación japonesa en Chile, resulta confuso establecer límites y definir que grupos son independientes. Si bien existen clasificaciones al respecto²⁹ enmarcadas en el contexto de las tribus urbanas, estas resultan bastante teóricas y poco específicas para entender cuáles son realmente los grupos ligados a los fans de la animación japonesa y los subgrupos del mismo. Más aun ahora, que hay grupos nuevos que de alguna forma son ligados a la animación japonesa pero que incluso son derivados de otros países orientales (Corea, China, etc.)

Bajo esta situación, a continuación se establecerá una clasificación a grandes rasgos de grupos que, de alguna forma u otra, estén ligados a los fans de la animación japonesa (sean subgrupos o no) extendiendo así el término a “grupos relacionados a los fans de la animación japonesa”. En base a esto, es relevante establecer que, si una persona es fanática de la animación japonesa, no significa que deba adscribir a alguno de estos grupos; como tampoco implica que la persona que forme parte de uno de estos grupos no pueda participar o sentirse interpretado por otro. Estos son tipos ideales de clasificación, elaborados a fin de comprender de mejor manera a estos grupos.

²⁹ En este punto resulta interesante ver el mapa conceptual de Victor Saldaña para clasificar a las tribus urbanas, el cual se encuentra en el anexo de esta tesis.

1. Fans del Visual Kei

El Visual Kei (término extraído del aspecto *visual* de los artistas, mientras de la palabra kei significa estilo) es un género musical que fusiona elementos de otros géneros: la actuación del teatro kabuki, el tono y uso de guitarras del heavy metal, y los ritmos y baterías del punk, entre otras. A diferencia de otros estilos musicales, el visual kei tiene una fuerte carga estética que se ve representada en los distintos looks que exhiben los cantantes, que encarnan diferentes estereotipos y que son a su vez imitados por sus seguidores.

Dentro del visual kei, como género musical, existen distintas subdivisiones, las que poseen características propias. Un ejemplo de ello son los eroguros expresión, que deviene de las palabras erótico y grotesco. A nivel musical, las letras de las canciones son profundas pero con música pesada. Este es un look mucho más “violento”, pues se utilizan de púas, cadenas, exceso de maquillaje, simulación de cicatrices, piercings, etc.



Otro grupo estilo musical y estético derivado del visual kei es el Oshare Kei, palabra que significa literalmente “con estilo”. La música es alegre, con letras optimistas. Quienes siguen este estilo poseen una apariencia inocente y colorida, utilizan maquillaje liciano, exageran el uso de accesorios como pinches, cintillos, medias

rayadas, etc. Algunos afirman que más que existir un estilo visual oshare en realidad es el estilo Decora, el cual surgió en 1990.

Estos dos estilos son los que más se observan en Chile, existiendo otros tales como el Angura kei (que busca mantener la estética japonesa tradicional con el uso de kimonos e inspirada directamente del teatro kabuki), entre otras. Pero el oshare kei como el eroguro son los estilos del visual kei más visibles en Chile

Resulta necesario aclarar que el Visual kei en estos momentos parece ser un grupo totalmente independiente de los fans de la animación japonesa, pero que sin ambos comparten lugares “comunes” tales como los eventos de animación japonesa y los conciertos. Así también, el oír un tipo de música de las ya mencionadas no necesariamente indica que estéticamente corresponda al estilo en cuestión

2. Cosplayers

Los cosplayers son jóvenes que tienen como hobby, hacer caracterizaciones de algunos personajes de series japonesas, siendo exigentes desde el parecido físico (a nivel de trajes o accesorios) hasta la imitación psicológica del personaje. Esto no necesariamente se limita a la animación japonesa: también caracterizan a grupos de música japonesa, películas, etc. Fuera de los eventos de animación japonesa, no existe nada que pueda, visualmente, definirlos como tal, realizando esta



performance solo en el marco de eventos de animación japonesa, ciclos, etc. No de forma permanente.

Los cosplayers surgen en Japón en los años 70' y se han extendido hasta nuestros días. A Chile llegó el cosplay en los primeros eventos masivos que se hicieron de animación, ya en la década de los 90'. En Japón, existe una gran variedad de opciones para hacer cosplay: por un lado existen los cosplayers que hacen sus trajes, contratan el servicio de costureras o piden ayuda a la familia. Otra alternativa es la compra de los trajes prehechos, accesorios, entre otras cosas, ya sea en tiendas o por internet.



En Chile en cambio, la única forma para hacer cosplay es realizar los trajes por uno mismo o pedir ayuda a costureras. No existen tiendas, ni páginas webs, donde se puedan comprar estos trajes.

Un detalle importante es que si bien muchas personas hacen cosplay para eventos determinados (en Chile, en uno de los eventos más grande que existe, Animexpo, generalmente hay cupos en los concursos de cosplay para más de 80 cosplayers, que se agotan en cuestión de horas), otros realizan esta actividad sin pensar en el fin inmediato de los eventos, sino como hobby continuo, llegando a un nivel de especialidad en esta materia.

3. La moda lolita

La moda lolita es un estilo en esencia independiente a lo que es la animación japonesa, sin embargo en Chile ambos estilos comparten lugares comunes (como lo que ocurre con el Visual kei) que hace que de alguna forma estén ligados más allá de la procedencia de ambas expresiones.



Las gothic lolitas toman su estilo de las muñecas de porcelana, de hecho ser una gothic lolita es ser "una muñeca": en cuanto a actitud, caminar, forma de pensar e inclusive en lo que comen, ven o leen cosas determinadas que no afecten negativamente su imagen. Obviamente no existen las Gothic lolitas en ese estado de "pureza", pero muchas intentan llegar a ese extremo.

La ropa se inspira en lo que es la moda victoriana, edwardiana y el periodo Rococo. A su vez, el estilo gothic lolita se subdivide en varios estilos: Sweet Lolita (quienes usan colores claros en sus trajes e intentan representar una imagen "tierna"), Gothic lolita (donde predominan los colores blanco y negro), Wa lolita (Combinación de kimonos con vestidos occidentales), entre otros.

En Japón surge en 1998 pero recién en el año 2001 se logró popularizar en mayor grado, al aparecer las primeras tiendas dedicadas exclusivamente a esto. En los años 2004 y 2005 llegó a su punto más alto de popularidad. También ahí comienza su expansión a occidente. Si bien este es un movimiento pequeño dentro de Japón, es posible prever su constante crecimiento.

Para ejemplificar estos fenómenos, se observa el incremento en la cantidad de tiendas que venden ropa de este estilo y el hecho que algunas de estas tiendas aceptan incluso clientes desde el extranjero, quienes compran a través de sus páginas webs.

En Chile, el estilo lolita poco a poco ha ido creciendo, pero más a un nivel estético que como una forma de ser o de pensar, como es en Japón. Es común en los eventos de animación japonesa ver a muchas jóvenes vestidas en base a este estilo, así como también que se reúnan y contacten en foros o en reuniones especiales.



Si bien existen otros subgrupos (como los gamers ³⁰ o los roleros ³¹) estos tres grupos descritos son los que principalmente se ven relacionados con los fans de la animación japonesa. Así también, resulta indispensable destacar otros grupos tales como los seguidores de música coreana y los grupos de baile, que desde hace poco tiempo comenzaron a irrumpir y visibilizarse en eventos e internet, pero que sin embargo aun no poseen características ni tienen las fuerzas propias para considerarlos como subgrupos o grupos ligados a la animación japonesa como los ya descritos.

³⁰ Jugadores de videojuegos

³¹ Jugadores de rol

III. MARCO METODOLÓGICO

1. Enfoque metodológico

Al tomar una decisión respecto al abordaje metodológico que se realizará en esta investigación, resulta necesario en primera instancia, desarrollar las definiciones pertinentes al método que se utilizará, para de esta forma justificar la elección y responder a las interrogantes de esta tesis. Así, para la presente investigación, el enfoque que se utilizará es el cualitativo, el cual tiene como propósito “el reconstruir la realidad, tal y como la observan los actores de un sistema social previamente definido” (Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P., 2004:5)

Al hablar de de investigación cualitativa se hace mención a un gran número de perspectivas, siendo una alternativa a la forma positivista (cuantitativa) de abordar la realidad: la etnografía, los estudios de campo, etc. La metodología cualitativa propone un enfoque más relacionado con el “sentido” de la acción, buscando lo que Weber llamaría la *verstehen*, la comprensión del sentido que posee siendo la búsqueda de esto el fin de este tipo de investigación. En palabras de Rodríguez, Gil y García: “Esto significa que los investigadores cualitativos estudian la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de, o interpretar, los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicada” (Rodriguez, G; Gil, J y Garcia E. 1996:10). Así, en este estudio el énfasis está dado por intentar capturar el sentido de los actos según como son entendidos, según los actores y explicados por los mismos, validándose no por el número de casos sino por la representatividad de los discursos de los actores (y por tanto su sentido) sobre el fenómeno en cuestión.

Taylor y Bogdan (1987:20) caracterizan la metodología cualitativa de esta forma:

- “1. Es inductiva.
2. El investigador ve al escenario ya las personas desde una perspectiva holística; las personas, los escenarios o los grupos no son reducidos a variables, sino considerados como un todo.
3. Los investigadores cualitativos son sensibles a los efectos que ellos mismos causan sobre las personas que son objeto de su estudio. .
4. Los investigadores cualitativos tratan de comprender a las personas dentro del marco de referencia de ellas mismas.
5. El investigador cualitativo suspende o aparta sus propias creencias, perspectivas y predisposiciones. ,
6. Para el investigador cualitativo, todas las perspectivas son valiosas.
7. Los métodos cualitativos son humanistas.
8. Los investigadores cualitativos dan énfasis a la validez en su investigación.
9. Para el investigador cualitativo, todos los escenarios y personas son dignos de estudio.
10. La investigación cualitativa es un arte.”

Los argumentos para adscribir a este tipo de metodología, están dados por su carácter holístico, en el que los actores están inmersos en fenómeno en si (en esta investigación los fans de la animación japonesa) definiendo las características del mismo más profundamente y logrando un alcance que no posee la investigación cuantitativa.

En síntesis, en esta investigación, el enfoque metodológico a utilizar es del tipo cualitativo. Esta metodología de investigación con frecuencia se basa en métodos de recolección de datos como las descripciones y las observaciones, sin tener un interés en lo que es la representatividad numérica del fenómeno. Las hipótesis y preguntas surgen en el transcurso de la investigación y es totalmente flexible. El uso de este enfoque está validado, al ser el objetivo de este estudio, hacer una primera aproximación a lo que es el mundo de los fans de la animación japonesa sin conocer ni sus dimensiones numéricas ni sus características particulares, lo que impediría en primera instancia la creación de una hipótesis a priori.

2. Tipo y diseño de investigación

En concordancia con los objetivos de la presente investigación, es necesario considerar un tipo de investigación que pueda responder las problemáticas de la investigación de forma correcta y que resulte coherente a la naturaleza de la investigación en si y del fenómeno que es investigado.

Para decidir el tipo de investigación que se debe usar en este estudio, se deben considerar dos características fundamentales del problema de investigación en si: “el estado del conocimiento en el tema de investigación que nos revele la revisión de la literatura y el enfoque que el investigador pretenda dar a su estudio” (Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P., 2004:66). Respecto a los datos pre-existentes sobre el tema de investigación (en este caso, los fans de la animación japonesa) explicitado en el marco teórico, se puede afirmar que el conocimiento anterior respecto al objetivo de la investigación es escaso y fragmentado. Este es adquirido por vías informales, reportajes periodísticos que buscan las características “espectaculares” de este grupo, más que una representatividad de la información respecto al grupo en general. Esto ha generado un abordaje inicial en el que se trabaja sobre información y conocimientos que no poseen una fortaleza teórica o formal, lo que también ha derivado en un enfoque más “exploratorio” del problema en la presente investigación.

Tomando ambas características en consideración, en la presente investigación se utilizará la investigación exploratoria. Esta se define por ser un estudio que abarca un fenómeno nunca antes estudiado, en los cuales no existen guías, en este caso los fans de la animación japonesa. En palabras de Hernández, Fernández y Baptista: “Los estudios

exploratorios se efectúan, normalmente, cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes”. (2004:58-59). Generalmente, este tipo de estudios no concluyen en resultados definitivos o prueban hipótesis, sino que determinan tendencias, identifican relaciones potenciales, etc. En síntesis, son la primera aproximación formal y profunda a un tema, en base al cual surgen nuevas problemáticas que dan origen a nuevas investigaciones. A su vez, por las mismas características expresadas anteriormente, poseen una mayor flexibilidad metodológica.

Al tener un enfoque y un tipo de investigación definidos, resulta necesario establecer un plan o estrategia para poder responder a las preguntas de investigación correspondiendo al “Diseño de investigación” el que define la forma en la cual se obtiene la información. Un correcto y preciso diseño de investigación asegura mayores posibilidades de que los resultados del estudio sean válidos.

Entre los dos principales enfoques, el que se utilizará en esta investigación es un diseño “no experimental transeccional”. Este es definido como aquel “que se realiza sin manipular deliberadamente variables. Es decir, es investigación donde no hacemos variar intencionalmente las variables independientes.”(Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P., 2004:152), así solo se limita a apreciar el fenómeno y analizarlo en base a su “naturalidad”. A su vez, y usando como características diferenciadoras el carácter temporal y su labor en sí, este diseño se define como “transeccional y descriptivo” al analizar el fenómeno en un momento determinado, no realizando un seguimiento temporal del objeto a investigar, como se desarrollaría en una investigación

longitudinal. Además, se limita a describir las variables del objeto de investigación, sin querer establecer causalidades o predicciones respecto al mismo.

La justificación para el uso de este diseño de investigación deviene directamente de las características de la investigación a la que se hace referencia y de la naturaleza de la investigación como “exploratoria”, lo que implica dejar de lado el diseño “experimental” o el diseño “Correlativo”, ya que la aspiración de esta investigación es observar el fenómeno de forma “natural”, sin querer influir en el ni tampoco querer establecer relación de causalidad.

3. Delimitación del campo a estudiar

3.1 Universo

Este estudio, debido a su carácter exploratorio, se realizó definiendo el universo objetivo como los fans de la animación japonesa que viven en la Región Metropolitana.

Por fans de la animación japonesa se entenderá para efectos de esta investigación las personas que actualmente consumen animación japonesa y que se definen a si mismos como tales. El énfasis puesto en esta última característica se debe a que, para esta investigación, el ser fanático de la animación japonesa radica principalmente en el hecho de que estos sujetos sean capaces de asumirse a si mismos como seguidores de este tipo de animación.

Así también, no se considera como algo excluyente la asistencia o no a ciclos y eventos. El motivo de esto está dado al considerar estas actividades como algo optativo, no indispensable, queriendo así cubrir a personas que puedan ser fanáticas de la animación japonesa sin que necesariamente asistan continuamente a estas actividades.

3.2 Tipo de muestreo

El tipo de muestreo que se utilizó en esta investigación, es el muestreo no probabilístico, en el que “la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características del investigador o del que hace la muestra” (Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P., 2004:170).

Si bien este muestreo posee un gran número de lo que Hernández, Fernández y Baptista (2004:185) catalogan como “desventajas”, al carecer de una representatividad estadística lo que deriva en la incapacidad de realizar pruebas, medir errores estándares o establecer niveles de confianza respecto a los resultados, cosas que si se pueden hacer en el muestreo probabilístico; se justifica en esta investigación porque corresponde a un muestreo que busca, más que una representatividad numérica, una elección de ciertos casos con características predefinidas con anterioridad, lo que es concordante con el carácter cualitativo y exploratorio de la presente investigación.

Dentro de los tipos de muestreos no probabilísticos, el utilizado en este estudio es el “sujeto-tipo” entendido este como el tipo de investigación donde se entrevista a sujetos, en pos de los objetivos y las intenciones del investigación, que poseen características específicas que los hacen representativos de una parte del universo en cuestión.

La justificación de este tipo de muestreo es concordante con el tipo de investigación que se realizó, es decir exploratoria. Como ya se explicó, no se busca generar conclusiones, sino se pretende hacer una aproximación al tema, generando hipótesis a futuro si así comienza a producirse

4. Muestra

La muestra utilizada en este estudio es una muestra cualitativa, siendo esta la que se adecúa de mejor forma a la investigación. Se reconoce por su adaptabilidad a los objetivos que se persiguen. De esta forma la muestra cualitativa nos permite realizar una selección informada de personas que poseen características determinadas, las que otorgan un grado de comparabilidad entre casos y un análisis de los mismos, mas que pretender una inferencia total al universo de todas las características particulares que poseen los entrevistados.

En este tipo de muestras, la representatividad no está dada por el número de casos sino por las formas de “ver el mundo” que cada uno de los entrevistados otorga, dándose una representatividad de tipo estructural (es decir, el discurso de cada uno de los entrevistados equivale al discurso de una estructura determinada: sexo, edad, condición social, etc.) Es decir “El concepto de representatividad subyacente en las muestras cualitativas implica, no la reproducción en cantidad y extensión de ciertas características poblacionales, sino la reconstrucción de las vivencias y sentidos asociados a ciertas instancias micro sociales.” (Serbia, 2007). Así, la muestra cualitativa adquiere representatividad cuando logra abarcar todas las perspectivas del fenómeno, quedando todas las posiciones del habla representadas en la información obtenida.

A su vez, la muestra es definida como intencionada, ya que se basa en el criterio del investigador para seleccionar la muestra, quien escoge casos que cumplan una representatividad en las características que estime conveniente, siendo justificado a partir del conocimiento que posea respecto a la realidad del fenómeno en cuestión, lo que está explicado más profundamente en el apartado de “tamaño de la muestra”

4.1 Tamaño de la muestra

Al definir el tamaño de la muestra con los argumentos explicitados anteriormente, se definirán las características de los entrevistados y el número de ellos en función de, principalmente, dos aspectos:

Por un lado, será un factor determinante la época en la cual comenzaron estos jóvenes a ser fans de la animación japonesa. La justificación de este criterio de muestra se da en pos de lo escrito en el apartado “Historia de los fans de la animación japonesa” del marco teórico. En base a lo escrito en dicha sección, se pueden destacar cuatro periodos en los cuales comienzan a aparecer los fans de la animación japonesa, lo que produce diferentes tipos de fans, sea por motivos etarios o por contextos históricos diferentes. Un fanático del anime que comenzó a serlo a fines de los 80, tiene una historia y una forma de ver las cosas distintas de quien entró en el año 2000. Es una noción similar a lo que Margulis³² llama “generación”: aduce a momentos en que fueron socializados (en este caso, en que ingresaron a este grupo) y que tiene como consecuencia, planos en la

³² Mencionado en el Marco Teorico en el apartado “generación”

memoria diferentes entre quienes pertenecen a “generaciones” diferentes de fans de la animación japonesa.

Un segundo criterio para determinar las características de la muestra está dado por la distinción de género. El usar este criterio en el muestreo se ve justificado principalmente por su carácter constitutivo dentro de la noción de la juventud³³, que genera formas diferentes de entender lo que es la juventud, a pesar que no se puede afirmar categóricamente en los fans de la animación japonesa en primera instancia, pero que sin embargo se conoce la existencia del género como una estructura social en la cual están inmersos.

Considerando ambos criterios como determinante en lo que respecta al fenómeno en cuestión, el muestreo se realizará de la siguiente forma

Entrada en el mundo del animé	Fines 80' - Principio 90'	Fines 90' - Principio 2000	Mediado 2000	Fines 2000	Totales
Género					
Masculino	1	1	1	1	4
Femenino	1	1	1	1	4
Totales	2	2	2	2	8

³³ Sentencia respaldada por el apartado del marco teórico “La Juventud como construcción cultural”. Si bien en este apartado se señalan otras características (como clase o la concepción espacial de juventud), pero el criterio de género es el más adecuado como componente de juventud para analizar este fenómeno

Es decir, el número de personas a entrevistar serán 8, siendo 3 hombres y 3 mujeres y teniendo dos personas representativas por cada “generación” de fans. De esta forma se abarca todo el universo discursivo de los Fans de la Animación Japonesa y se adquiere una representatividad estructural, tanto por parte del fenómeno (en este caso por la historia de los fans de la animación japonesa) como de la juventud en sí (la noción de género).

5. Técnicas de recolección de la información

La técnica que fue utilizada en este estudio es la entrevista en profundidad.

Las entrevistas en profundidad son entendidas por Taylor y Bogdan (1987:101) como “Encuentros cara a cara entre el investigados y los informantes, encuentros estos dirigidos hacia la comprensión de las perspectivas que tienen los informantes respecto de sus vidas, experiencias o situaciones, tal como la expresan con sus propias palabras”. Poseen una naturaleza no directiva, no estructurada, no estandarizada y abierta, es decir no existen lineamientos previos sino es una conversación donde se busca lograr una “igualdad”, adquiriendo en base a la historia del entrevistado la información necesaria, siendo así “El propio investigador es el instrumento” (Taylor y Bogdan 1987:101). Esas mismas características le otorgan dinamismo y flexibilidad.

El usar la entrevista en profundidad, por sobre otras técnicas de recolección de información, se realiza la elección a priori de este método por parte del investigador, con el fin de capturar de mejor forma y sin mayores “influencias”³⁴ los discursos de cada uno de los entrevistados

³⁴ Con influencias se hace referencia a la posibilidad que un discurso pueda prevalecer por sobre otro, como lo que se podría dar en un grupo focal entre otras técnicas.

6. Técnica de análisis de la información

Para analizar los datos obtenidos, se decidió utilizar el análisis de categorías.

Este consiste en la reducción de los datos a citas significativas, clasificándolos en base a los temas que son guías de una manera u otra en la entrevista, aun sin ser estas entrevistas guiadas. Al categorizar de antemano se parte definiendo conceptualmente los temas que son relevantes para el presente estudio. Después se agrupan conceptualmente para separarlas de los demás y permitir su fácil agrupamiento y clasificación en tópicos. Comienza la manipulación de los datos asignándole a cada unidad un código o distintivo que relacionado con el tópico al que pertenece. Esto se hace en el momento, es decir, no es una codificación a priori. Esta codificación se hará en base a algunos criterios temáticos relacionados con lo que se quiere investigar. Finalmente, todas las citas se colocan en una matriz (en filas y columnas de Categoría/Tópico-cita) a fin de identificar citas que sean relevantes y significativas de los discursos existentes respecto a los temas que se analizan.

Al realizar de esta forma el análisis de datos, es más fácil tener una “impresión” global de lo que son los diferentes discursos que existen en temas determinados. Este análisis asegura una mejor comprensión de éstos, a fin de elaborar conclusiones que abarquen todos los aspectos y todas las aristas del tema.

7 Protocolo de entrevista

Al utilizarse una entrevista en profundidad como herramienta para recolectar los datos, debemos asumir las características que tiene este instrumento. Así, el protocolo en la entrevista en profundidad se encuentra inmerso en lo que son las definiciones del marco referencial a fin de obtener algunos ejes que nos permiten guiar la entrevista dentro de los objetivos de la misma. En este caso, el tema es el conocer al grupo de fans de la animación japonesa: sus características particulares, subgrupos, etc.

Al ser las entrevistas abiertas, no existe un listado de preguntas que deben realizarse al entrevistado. Sino que más bien, se trabaja con un listado de ejes temáticos que están derivados de los objetivos de la presente investigación. Los cuales serán descritos en el siguiente apartado.

8. Interpretación de las categorías y tópicos de análisis

1. Ejes temáticos generales

1.1. Los principales hitos de la animación japonesa en nuestro país.

Esto intenta reconstruir, en base a los hitos que mencionan, la historia del manga/anime en Chile y por consiguiente al grupo de fans de la animación japonesa.

1.2. Caracterización de los seguidores de la animación japonesa.

Las características que ellos ven que tienen los fans, tanto ellos mismos como otros.

1.3. Visualizaciones de la sociedad respecto de ellos.

Tanto de otros jóvenes como del mundo “adulto”, con el fin de descubrir como creen los fans que son vistos sus gustos por el resto de la sociedad.

2. Historia personal en el mundo de la animación japonesa

2.1 Tiempo y forma en que entró a ser fans de la animación japonesa

Este tópico es para ver, por un lado, como los fans del anime llegan a serlo y por otro para discriminar con fines comparativos al entrevistado.

2.2 Evolución de su participación.

El ver cómo ha ido cambiando su forma de ser fanático de la animación japonesa, si es que esto ha ocurrido.

2.3. El estilo de vida

Conocer cómo se manifiesta su adscripción en su vida diaria. Ver si su adscripción se mantendrá en el tiempo y cómo se mantendrá.

3. Subgrupos de fans de la animación japonesa

3.1. Identificación de los subgrupos existentes dentro de los otakus

A fin de identificar y conocer los subgrupos que hay dentro de los fans.

3.2. Caracterización de los subgrupos

Caracterizar a los subgrupos que existen dentro de los fans de la animación japonesa, ya sea en base a su estética, a qué consumen, etc.

4. Aspectos organizativos

4.1. Formas de organización

Ver si existen formas de organización dentro de los fans de la animación japonesa, en base a qué están orientados, etc.

4.2. Actividades que realizan los fans de la animación japonesa

Conocer las actividades que los otakus realizan como grupo.

4.3. Formas de comunicación

Identificar las formas de comunicación que tienen los fans de la animación japonesa.

5. Temas varios

5.1. Sobre la discriminación

Saber si los jóvenes se sienten discriminados en su característica de fans de la animación japonesa, ya sea por la sociedad o por los medios de comunicación.

V. PRESENTACION DE RESULTADOS

1. Características de los fans de la animación japonesa.

Al hablar de las características de los fans de la animación japonesa, resulta imposible no establecer comparaciones entre lo que es este grupo y las características intrínsecas que tienen otros grupos similares. Al definir éstas, los entrevistados destacan el que no existen grandes cosas que los unan, negando la existencia de un fuerte sentido de grupo creado a partir de elementos y códigos afines a todos los miembros. En este caso, lo que une a todas estas personas es el ver ese tipo de series, ni más ni menos que eso.

“Por regla general lo que le llama la atención, o lo que yo veo es, a los otakus, es simplemente que si les gusta la serie, les gusta la trama y después de eso lo que hacen es intentar meterse en la cultura japonesa: que es lo prohibido, que es lo que está lejano, que es lo que no se sabe, etc. Pero más allá de eso, yo creo que es una buena experiencia. Ahora claro depende de quien la tome”.

(Carlos, 34 años)

“No siempre tienen algo en común mas allá de la animación. O sea si comparamos con otros grupos de jóvenes que tienen un código de pensamiento, acá no todos pensamos igual, no hay un pensamiento, porque es mas que nada un hobby, entonces no se aplica nada de eso”. (Sebastián, 21

años

“Tampoco creo que esto del anime o el manga sea algo que “marque” todo, es mas una tendencia que otra cosa” (Daniela, 23 años)

Si bien algunos entrevistados señalan elementos que portan algunas personas que forman parte de este grupo, en la mayoría esta la idea que no existe una imagen determinada que sea distintiva de los fans de la animación japonesa de forma exclusiva que delimite y separe a estas personas de otros grupos y que realmente se aplique a todas las personas que se consideran como tales

“Muchos tenemos un look similar en el sentido que andamos de jeans y polera, hombres y mujeres iguales. Pero no hay “algo” que te separe mucho de otros grupos. Tal vez alguien te podría decir las chapitas, pero ni eso. No todos usan chapitas” (Manuel, 16 años)

“yo creo que lo que mas se ve es lo de la chapitas con las series y con los parches. Eso es lo que se ve en casi todos.(..) no veo algo mas” (Zaira 17 años)

Sobretudo se autodefinen mas como un estilo o una tendencia, que una tribu urbana, incluso llegando a rechazar ese mismo término.

“Entonces todos viven lo mismo, todos se van fragmentando, no creo que exista una unión o ni siquiera un movimiento. Yo creo que, podríamos llamarlo tendencia, pero las tendencias pasan. (Carlos, 34 años)”

A su vez, destacan el hecho que en su mayoría son jóvenes con un nivel cultural un poco más alto que el que poseen los participantes en otros grupos, cosa que queda demostrada en características como la forma de hablar.

“Como hablan, como que empleamos un poco mas de vocabularios, no hablamos tan “shiaa” ni tampoco tan elocuentemente. Empleamos palabras del japonés eso si, como muletillas. También depende de la persona sobre el tema de si andan en grupos o juntos.” (Javiera, 19 años)

La mayoría de los entrevistados concuerdan en que tampoco existen elementos visuales que sean comunes a todos los fans, sino que son conductas particulares de grupos específicos. Eso mismo se puede decir respecto a la capacidad de agrupación que puedan tener. Pero por sobretodo surge la idea de los fans de la animación japonesa como “niños grandes”.

“Sobre la manera de vestir es diferente, si bien lo típico de lo niños otakus es que anden de negro o tener algún accesorio negro, pero no todos son así, son muy diferentes” (Javiera, 19 años)

“Que son niños de 20 años que juegan a ser niños. Simplemente eso: que se visten raro, que cantan en otro idioma y que intentan ser algo que no son”.

(Miguel, 23 años)

“Yo creo que ahora están más crecidos la mayoría. Son personas normales, no los veo como personas raras. No encuentro que haya gente chica o tan inmadura. O sea de todo hay en todas partes pero es un público mas centrado.” (Sebastián, 21 años)

De todas formas, los entrevistados establecen una diferencia entre quienes entraron en cierto periodo de tiempo (fines de la década de los 90') por sobre otros (década del 2000), teniendo algunas veces cada uno características diferentes, sea dada por la edad y el punto en el cual se encuentran en su vida, como por el tiempo que llevan insertos en el mundo de los fans de la animación japonesa

“Tal vez puede ser porque tenemos ya “paradas” distintas en cuanto a que estamos haciendo, pero por ejemplo quienes entraron en los años 90 y fines de los 80 ya somos diferentes a los demás, tenemos otra forma de ver la vida” (Sebastián, 21 años)

“Los que entraron a principio de los 90 son como mas viejos, son dueños de tiendas, no van tanto a eventos pero si ven anime. Los de fines de los 90 ven anime, van a eventos pero no muy seguido, compran algunas cosas, algunos van a la U aun, cosas así. Los de principio del 2000 van a ciclos y eventos, bajan anime por internet, son mas activos, compran cosas, etc. y ya los de mi tiempo son parecidos a los del 2000 aun, pero aun

vamos al colegio, algunos somos mas “limitados” en ese aspecto, tanto por plata como por tema de permisos y todo eso. Y también contamos mas con internet para bajar series.” (Manuel, 16 años)

Resulta interesante el ver cómo definen los entrevistados a la persona que es fanática de la animación japonesa. Si bien cada día que pasa el ser fanático de la animación japonesa demanda una mayor atención y una constante actualización, no siempre esto va de la mano con un gasto económico mayor para poder lograr ese objetivo. Esto se debe a que quienes adscriben a este grupo son personas aun económicamente dependientes de su familia. En síntesis, no es necesario un gasto excesivo en lo que respecta al estar al día con el mundo del manga y el anime, pero si requiere un gasto de tiempo para poder dedicarse a esta actividad.

“(un fanático de la animación japonesa) No sería mas que eso, no es necesario que tenga que comprar, según su poder adquisitivo. Si una persona no puede comprar un cd original, mejor que no lo haga. No es necesario gastar mucho para ser fanático. Esto es más que nada un hobby, no es algo trascendente.”

(Zaira, 17 años)

“Pues como una persona que ve anime de alguna forma regular y eso. No es obligatorio que compre cosas o que vaya a ciclos o eventos. Pero si es que vea series de anime y de alguna forma le guste. Creo que eso es todo, como lo básico.” (Manuel, 16 años)

1.1. Hechos importante en la historia de los fans de la animación japonesa en Chile

Para los entrevistados es inevitable hacer referencia a ciertos hechos que de alguna o otra forma marcaron a los fans de la animación japonesa. Así, es posible elaborar una historia en base a los hechos más relevantes que destacan los entrevistados, refiriéndose a éstos de forma individual más que de una forma narrativa correlativa. La razón de esto se puede deber a que el conocimiento del grupo no “baja” a las nuevas generaciones de fans siendo así como cada fan elabora la historia de este grupo según su mirada y no recurre a una historia pre hecha que sea común a todas las personas

Para los entrevistados, dentro de estos hechos importantes, un lugar importante lo toman las primeras series que aparecieron en la televisión. Esto por un lado, significó una apertura al tema de la animación japonesa al público en general y también amplió la variedad de series con la que comenzaron a contar los fanáticos de la animación japonesa. La importancia de este hecho esta dada por haber sido la puerta de entrada a toda una generación de fans de la animación japonesa. Estas series comenzaron a aparecer por primera vez en la televisión chilena a fines de los 70 y principios de los 80. Pero es a fines de los 90 cuando comienza a consolidarse de forma definitiva la animación japonesa, entendida como tal, en la parrilla televisiva de este país.

“El hecho de que también partió un canal que transmitía solamente animación que es el etc...tv, ¿cachai? Parte porque comienza a atrapar no solamente a los cabros chicos, comienza a atrapar a gente mayor, hasta 19, 20 años.”(Carlos, 34 años)

“pienso que fue marcador para varios cuando comenzaron a emitir Sailor Moon o Dragon ball en la tele. Muchos entramos por esas series al mundo de anime.” (Daniela, 23 años)

“Otra cosa que fue un hito fue el hecho que dieron series en la televisión porque así mucha gente se pudo meter a esto del manga y el anime. Se meten con series populares y van cambiando.”(Sebastián, 21 años)

“También fue importante cuando se comenzaron a dar series de anime en la tele porque hasta ese momento y después, el gran problema que han tenido los fans ha sido el cómo adquirir series y muchas personas en un comienzo sufrían porque se conseguían las series en vhs, en tiendas truchas por ahí. Entonces cuando se comenzaron a dar series, o cuando partió el etc...Tv fue un cambio, la adquisición fue más fácil.”(Javiera, 19 años)

“Cuando, y creo, que la primera vez que dieron Akira en el canal 11 y Dragon Ball en el canal 9”(Alicia, 29 años)

Otro hito que mencionan los entrevistados esta relacionado con los primeros eventos de animación japonesa. Esto es destacable ya que “visibilizó” a los fans al reunirlos en ciertos lugares, realizando actos “masivos” para los mismos. Dentro de estos eventos se destacan dos: por un lado Animexpo, que fue el primer evento de animación japonesa hecho a gran escala en Santiago el año 2002, y por otra parte Anime Festival que aparece años más tarde pero tiene un poder aglutinante similar a Animexpo.

El primer evento mencionado fue realizado en conmemoración de los 20 años de Macross, por un grupo de fans, en el planetario de la Universidad de Santiago de Chile. Lo trascendental de este evento en comparación a otros fue, por un lado, la amplia afluencia de público, una característica que sería distintiva al pasar los años, y la gran cantidad de puestos de venta, actividades y concursos. En cambio Animefestival, realizado por “Otaku yakuza” un grupo de fans derivados de la Universidad Católica, es un evento de similares características que Animexpo, pero a menor escala en cuanto lugar y espacio. Sin embargo, en los últimos años Animefestival ha ido perfeccionando su producción, al punto de ser el primer evento en traer un artista japonés a Chile.

Ambos eventos se realizan hasta el día de hoy, con asistencia masiva de fans, incluso desde regiones. Es importante destacar que, antes de estos eventos, existieron un gran número de eventos menores en cuanto a convocatoria y espacio que se realizaban tanto en centros de eventos, como municipalidades y lugares similares, los que no contaban con la convocatoria de los primeros y generalmente eran realizados en lugares similares con bastante menor presupuesto. Estos aun se realizan en menor medida.

“Cuando empezaron a hacer los primeros carretes de j-music en el rottery club del parque O’higgins” (Alicia, 28 años)

“También a nivel de eventos la anime expo y la anime festival que son los grandes eventos que salieron de animación japonesa” (Miguel, 23 años)

“También fue importante el tema de la realización de los eventos de aunque no especificaría uno porque eventos siempre ha habido” (Sebastián, 21 años)

“Creo que alguna de las cosas importantes que se dieron fue el tema de los eventos. El primer evento grande como animexpo o anime festival.”(Daniela, 23 años)

Otro hecho mencionado en menor medida por los entrevistados, fue la masificación de internet, como fuente de adquisición de series, información y de contacto entre fans. Esto permitió mejorar la comunicación entre los mismos, al volverse esta muchísimo más expedita, como también permitió la obtención de más material para compartir, música y otras aficiones como otras actividades derivadas de Japón. Es importante destacar que este fenómeno está enmarcado en consecuencia, con los procesos de globalización en los cuales están inmersos los jóvenes actualmente, no es un fenómeno exclusivo de este grupo. Resulta interesante el ver como ya para los fans de la animación japonesa el acceso a internet no es una opción, es una necesidad primordial. El fin principal del uso de internet ya no radica en los chats y los correo electrónicos entre fans desconocidos, sino como una fuente de información. La gran fuente de información que poseen los fans sin la cual, indiscriminadamente, se quedan fuera.

“Lo mismo se puede decir con internet, ya que internet permite bajar cosas gratis, rápido, mantenernos en contacto, etc. Internet fue un cambio en todas partes y también transformó todo al menos en lo que a los otakus se refiere” (Javiera, 19 años)

“Si, porque debido a eso uno tiene mucho mas acceso a las series que dan. Por ejemplo en la televisión dan series subtituladas, dan la mitad de la serie pero uno si va a internet hay miles de series que uno puede ver y están mejor subtituladas o dobladas”

(Zaira, 17 años)

“Es que ahora básicamente gracias a internet puedes ver series y leer comics porque aquí en Chile de verdad que comprar mangas sale muy caro. Que se yo ocho lucas por tomo y, por ejemplo yo, no tengo plata y sin internet no podría verlas.”

(Manuel, 16 años)

A ver, el medio de comunicación que tenemos es el foro. Donde contemplan sus ideas en base a una página de internet. Esa es como toda la comunicación que se puede

tener. (Miguel, 23 años)

Otro hecho importante para los fans de la animación japonesa fue venida de artistas japoneses. Los primeros que llegaron a Chile estaban firmemente relacionados con las series de animación japonesa (como fue la venida de Kouji Wada el año 2007) pero después se expandió a cantantes y grupos de j-music sin relación con la animación japonesa y totalmente actuales tales como Miyavi (2008), An Café (2009) y Vamps (2010) entre otros. Esto ha generado un preceso de profesionalización en la producción de eventos de animación japonesa así como también un incremento en la exigencia de los fanáticos respecto a los mismos: ya no basta con ver las series que se emiten por televisión, hay que ir más allá.

“Yo creo que el tema de traer invitados de Japón. Porque antes, bueno yo creo que todo ha ido creciendo, antes se conformaban con ver a un actor de doblaje, pero el tema ya se fue haciendo mas serio, mas profesional y pensar en traer personas japonesas, artistas, eso marcó hartó.” (Sebastián, 21 años)

“Puede ser un poco el tema de los artistas japoneses que hayan llegado a Santiago me sorprende un poco y me gustaría que se expandiera más otros lados de Chile.” (Zaira, 17 años)

Por otro lado, es relevante el mencionar que las personas mas jóvenes entrevistadas (edades entre 16 y 17 años) no distinguen fácilmente hechos importantes dentro del tiempo en que han participado. Esto señala una diferencia en el plano de la memoria dentro de los fans de la animación japonesa

“Pero no podría decirte algo mas, no he visto grandes cosas que hayan ocurrido desde que entré a todo esto. Puede ser porque igual no llevo tanto tiempo” (Zaira 17 años)

“Bueno, como he estado poco tiempo, no he visto cambios. Todo ha estado igual desde hace un par de años” (Manuel, 16 años)

2. Subgrupos de animación presentes dentro de los fans de la animación japonesa

Cuando se les pregunta a los entrevistados respecto a si existen subgrupos dentro de los fans de la animación japonesa, existen dos discursos. En uno de ellos, algunos entrevistados reconocen la existencia de distinciones dentro de quienes forman parte de este grupo que está remitida al momento en el cual entraron a este mundo, las series que vieron, etc. más que una distinción como subgrupos en sí. Esta característica puede ser asociado a un tema de edad, quienes entraron primero a esa actividad son personas que, actualmente, son prácticamente adultas. Así, se podría esbozar una distinción entre quienes entraron a fines de los 80'/principio de los 90', los que entraron a mediados/fines de los 90' y los que entraron en esta última década.

Pero creo que esta dado mas que nada por un tema de edades y tal vez por un tema de cuando entraron a este mundillo... dentro de la animación japonesa hay cabros de la edad de nosotros, gente de mas de 20 años, treintones e incluso cuarentones. Y como que cada uno entro en algún periodo diferente, a principio de los 90, a mediados de los 90', a principios del 2000, hace poco... igual no es que sean mega diferentes, pero si son diferentes” (Manuel, 16 años)

“Yo los diferencio más por años. Los ochenteros, los que vean candy candy, robotech y todo eso. Los noventeros que veían sailor moon, dragon ball y todo eso. Como que esos dos son bien parecidos entre si. Y los de ahora que empezaron con bleach, naruto y todo eso, que son mas actuales (...) Los ochenteros, los noventeros y los del 2000”. (Javiara, 19 años)

“Yo creo que están mas que nada por años: los de comienzo de los 90, a fines de los 90 y los de ahora(...)Se podría decir que a los otakus se les puede clasificar entre comillas. A los otakus que son más setenteros, ochentero son como que no emplean el mismo vocabulario y se comportan de una manera más madura y no usan muletillas al hablar como los actuales. En cambio los actuales usan palabras del japonés, hacen típicos gestos de personajes de anime.”. (Miguel, 23 años)

En una segunda línea discursiva, algunos entrevistados señalan que no existen diferencias entre los fanáticos. Esto lo explican de varias formas. Uno de los motivos esta dado por su concepción del grupo de fanáticos como un grupo pequeño por lo cual no es lo suficientemente amplio para que surjan subdivisiones. Otro motivo estaría dado por la diversidad implícita que lleva el tema del comic y la animación japonesa, característica que se traslada a los fans razón por la cual resulta imposible categorizarlos.

“No creo que hayan subgrupos en cuanto a gustos o cosas así” (Miguel, 23 años)

“Es que todavía la gente cree que hay miles de personas, pero yo encuentro que es tan poca la gente a la que le gusta el anime que no se puede separar en grupo. Lo que pasa es que hay gente que no le dan permiso para salir de noche y otra que si le dan y ahí se separa la cosa, porque los que salen de noche salen toman, carretean y la otra gente que sale de día no, la gente que sale de

día va a los ciclos, vuelve a las 7 y de ahí no salen. Yo creo que se divide en eso. Aparte cuando uno va a cuestiones de día y a cuestiones de noche, son pocas las personas que se cruzan, generalmente son personas distintas”

(Alicia, 28 años)

“Yo no creo que existan subgrupos porque es tan diverso que va a haber de todo” (Sebastián, 21 años)

En el momento de la entrevista en el que aparecen los grupos generalmente asociados a los fans de la animación japonesa, sean visuals, lolitas, entre otros, reconocen que estos grupos poseen algún grado de conexión con la animación japonesa y sus seguidores, pero son bastante difusos. Estos grupos, según lo dicho por los entrevistados, son lo que Feixa llamaría un estilo diferente: el lenguaje es distinto, la estética es diferente, etc. Así, por ejemplo, aparecen los visuals que, se les reconoce características o comienzos comunes a los fans de la animación japonesa, pero no son parte de este grupo. La excepción, al menos en una entrevista, esta con respecto a los cosplayers, que al menos para una entrevistada pueden ser considerados subgrupos en función que es una actividad “optativa”.

“Los visuals o los fans de la j-music ya son como aparte del anime. A lo mas podría decir que los cosplayers son un grupo aparte, pero no estoy tan seguro de que sea así” (Miguel, 23 años)

“Cuando hablan de la j-music como subgrupo del anime yo no lo veo así, ya es un tema aparte, un hobby aparte. Aunque mucho de una cosa lleva a la

otra, yo no creo que estén relacionados. Lo mismo con los gamers y todo eso”

(Sebastián, 21 años)

“Están los Visuals y los eroguros y todos esos. Pero son como aparte, no ven anime ni leen manga, solo escuchan su música. A lo mas podría decir que están los cosplayers, pero eso es mas que nada como un hobby, así lo veo

yo”(Manuel, 16 años)

“Las gothics lolitas, los visuals, los gamers, las decora, los que bailan para para, las idols, los bi-lolita (hombres que se ponen ropa lolita de mujeres)

Porque no son otakus, otakus, les gusta la animación, también le gustan los videojuegos. No es algo como fijo.”(Daniela, 23 años)

“Podrían ser los cosplayers, los cantantes, aunque no se acepten mucho los visual kei también podrían ser, todos esos son grupos de fanáticos de la animación japonesa o de japon en general.” (Zaira 17 años)

“También están los visuals pero el visual puede ser parte pero al mismo tiempo no, porque yo lo considero una tribu urbana aparte, porque tienen manera de vestirse, tienen formas de hablar y tienen música, cosa que los otakus a veces no tienen tan estructurado, en cambio los visuals si tienen estructurada la cosa(...)los cosplayers son parte de los otakus. Son otakus que les gusta vestirse de sus personajes favoritos. Pero, no se, no se como podría clasificarlos pero puede ser como un subgrupo porque hay otakus que no les gusta cosplayear y otros si (...) Los gamers simplemente son fanáticos de los

juegos, al igual que los otakus son fans de la animación japonesas. Las gothic lolitas pueden ser mas parte del visual kei, como que escuchan música así y a partir de los medios como internet decidieron vestirse así..” (Javiera, 19 años)

Resulta interesante ver que, en general, los entrevistados no poseen criterios comunes y específicos respecto a este tema, es cierto que estos coinciden en sus apreciaciones, pero la calificación, la separación, la hacen a partir de lo que ellos conocen, su experiencia por sobre una concepción entendida y compartida por todos. Esto reafirma la idea que no existe un imaginario que sea compartido por todos quienes se identifican o autodefinen como fans de la animación japonesa.

3. Motivaciones que tienen los jóvenes para formar parte de este grupo

3.1. Cómo llegaron a ser fans de la animación japonesa

Al preguntárseles a los fans de la animación japonesa cómo entraron a este mundo en su mayoría, distinguen dos entradas, o mejor dicho dos momentos claves. Por una parte, está el comenzar a ver series de animación japonesa, como una aproximación primaria al fenómeno en sí. En general, suele ocurrir que en este primer momento no sepan que esas series son exactamente animación japonesa, ya que las primeras series que se emitieron en el país no tenían esta denominación, sino eran emitidas y entendidas solo como monitos animados, a tal punto que al día de hoy muchos fans se sorprenden al descubrir que lo que veían de pequeños tienen el mismo origen que las series que ven hoy en día.

“Es que la animación japonesa la veo desde que soy niño, cuando era mas chico veía muchas series de anime, pero entonces no sabía qué era animación japonesa”

(Miguel, 23 años)

“Yo si lo separaría por grado, porque obviamente cuando chico vi muchas series, como Centella y esas cosas y Remi y esas cosas pero después de eso lo dejé bien de lado, era muy raro que la televisión transmitiera series japonesas” (Carlos, 34 años)

“Recuerdo que como a los 3 años comencé a ver anime.” (Javiera, 19 años)

“Desde chico entré al mundo de la animación japonesa.” (Sebastián, 21 años)

“Yo cuando era niña veía lo típico: Candy Candy, Heidi, etc.” (Daniela, 23 años)

El segundo proceso aparece ya cuando estos jóvenes crecen y comienzan a consumir series de animación japonesa, catalogadas y entendidas como tales. Con esta segunda entrada es cuando realmente se vuelven fans: asistiendo y formando parte de todas las actividades que los identifican, llámese asistir a eventos de animación japonesa, a ciclos, consumir de forma informada animación japonesa, adquirirla de distintos medios, etc.

“y ya nos saltamos a lo que es Robotech, ya, en Robotech me marcó esa serie harto y volvemos a lo mismo, hay un vacío hasta que aparecen los Caballeros del Zodiaco, hasta que aparece Sailor moon y obviamente Dragon ball que es donde realmente me meto en el mundo” (Carlos, 34 años)

“Al mundo de ir a ciclos y todo eso comencé en el 2000...” (Miguel, 23 años)

“Pero ya entré al fanatismo ya a los 12, 13 años con Shaman King y series mas viejas como Sailor Moon o Dragon ball (...) Con Sailor Moon era como en 3ro básico. Y con Shaman King como a los 13-14 años”. (Javiera, 19 años)

“Ya después a uno le empieza a picar el gusto por buscar mas series y así empecé (la serie que veía cuando chico era) Dragon ball, mas que nada. Igual eran varias, pero con la que entre más fuerte fue con Inuyasha en el año 2005.” (Sebastián, 21 años)

“Pero ya me metí a lo del anime con Sailor Moon. Ahí supe que era un otaku y conocí mas series. Después de eso entré a un grupo de fans de la animación japonesa y comencé a ir a ciclos, eventos y cosas así” (Daniela, 23 años)

En los entrevistados que llevan menos tiempos como fans de la animación japonesa, no existió este quiebre de forma clara. Ellos comenzaron a ver animé influenciados por terceros, amigos, compañeros de colegio, familiares, más que por las series emitidas por TV, llegando de inmediato al segundo momento ya mencionado, donde asisten a ciclos y eventos y se involucran en los grupos de animación en si.

“en mi caso fue gracias a mis compañeros de colegio. Cuando me cambié de colegio, el grupo al cual me uní había un chico que veía anime. Mas que nada Naruto. El me prestó las series y me fanaticé hasta el día de hoy.” (Miguel, 16 años)

“A ver, desde chica yo miraba lo típico, Dragon ball, los Caballeros del zodiaco. Resultó que comencé a jugar el juego de Megaman y terminé conociendo lo que es internet y llegué a un foro y encontré que estaban hablando de Robotech y todo eso, todas las series que había visto mi papá y también había juegos que yo había jugado con mi papá como Mortal Combat

(...) Entonces, finalmente, me quedé interesada en lo que era saber mas de la serie, leer manga y todo eso.” (Zaira, 17 años)

Al preguntárseles a los entrevistados sobre como supieron de las actividades de los fans de la animación japonesa en Chile como ciclos y eventos, declaran que es mediante amigos, principalmente. También, en menor grado, por la TV.

“No, resulta que una vez conversando con amigos del colegio les estaba mostrando mis grandes colecciones de animación que tenía y uno me dijo “ah así que eres un Otaku”. Y le dije “¿que es eso?” y me dijo “ah no sabis son un grupo de cabros que les gusta lo mismo que tu y se juntan, para ciertos eventos. Creo que en ese tiempo estaba el Yamato... Bueno y ahí empecé a meterme mas en el mundo de ñoños, empecé a conocer a gente ñoña, etc.”

(Miguel, 23 años)

“Por amigos que me juntaba y por un programa de tv que daba el canal 2 que promocionaba un ciclo” (Alicia, 28 años)

“Después de eso entré a un grupo de fans de la animación japonesa y comencé a ir a ciclos, eventos y cosas así” (Daniela, 23 años)

3.2. Evolución

Al ver los cambios, la evolución de los fans de la animación japonesa respecto a su afición, se puede ver en dos niveles: en general, respecto al grupo en que están inmersos

como este ha ido cambiando y de forma particular refiriéndose a los posibles cambios en su forma de ser fan.

a) Evolución de los fans en general

En este nivel, los entrevistados reconocen la existencia de cambios. Estos están dados principalmente por la irrupción de internet, medio que ha facilitado el acceso a la posibilidad de descarga de material, a informarse sobre otras series, como contacto entre fanáticos, etc. Así, el ver series determinadas, el contacto se convierte en algo absolutamente voluntario: cada persona decide qué ve, cómo lo ve y cuándo lo ve, sin depender de los horarios televisivos, de conseguirse las cintas en VHS, entre otras cosas, ni dependiendo de un alto valor económico.

“Lo mismo se puede decir con internet, ya que internet permite bajar cosas gratis, rápido, mantenernos en contacto, etc. Internet fue un cambio en todas partes y también transformó todo al menos en lo que a los otakus se refiere.”

(Javiera, 19 años)

Así también otro tipo de cambio radica en la en la “profesionalización” de ciclos y eventos siendo cada vez más cuidados dejando de lado el carácter amateur. Esto puede verse en la realidad de estas actividades actualmente

“Por lo que veo, creo que va en una dirección a hacerse más especializado y por momentos casi volverse algo menos de algo de amigos y más de casi negocios, te estoy hablando a nivel de lo que son los ciclos y eventos, se han ido entre comillas profesionalizando un poco. O sea se han hecho cosas más

producidas, se ha hecho, se ha intentado mejorar el tema, darse a conocer más a llegar a más gente también.” (Sebastián, 21 años)

Otro cambio fuerte que se ha vivido en este grupo está enmarcado en las relaciones entre fanáticos. Si bien estas eran, en un comienzo, relaciones cordiales entre amigos, ha derivado en una relación más competitiva en cuanto a lo que poseen, a los hobbies relacionados a esta afición (cosplay), etc.

“antes era un grupo de amigos que se juntaba en una casa a ver animación japonesa. Veías series “oh tengo un nuevo capítulo de Dragon Ball Z que no ha salido” o esto y esto otro. Con el tiempo se volvió una competencia de “mira la serie que tengo y tu no tienes” el cosplay que antes era un grupo de amigos que se entretenía disfrazándose de personajes de animación japonesa pasó a ser una competencia, de quien tiene la capacidad de hacer” (Miguel, 23 años)

Finalmente, y siendo uno de los aspectos más destacados en este eje por los entrevistados, está la profunda masificación respecto al tema de la animación japonesa, quedando reflejado en las series que se emite como también en el número de ciclos y eventos. Comparados con años atrás, estas actividades, estas series han tenido un fuerte crecimiento.

“Igual es importante esto de que ahora se hacen muchos mas eventos que antes, ahora todo es como mas masivo.” (Daniela 23 años)

“Porque se ha masificado la animación japonesa. Eso se da tanto a nivel de cable como televisión nacional”. (Zaira, 17 años)

b) Evolución personal

Los entrevistados afirman que han vivenciado cambios en su propia forma de ser fan entre el momento en el cual entraron en el mundo de la animación japonesa y el momento actual.

En primera instancia, reconocen una especialización sobre la animación y los comics japoneses que consumen como también en las actividades que realizan o las instancias a las que asisten. Así se pasa de un “consumo indiscriminado” de series, y una asistencia a ciclos y eventos continua a ver ciertas series y a ir a algunos ciclos y eventos determinados. Al explicar esta situación, esto puede deberse a las edades o a la falta de tiempo debido a la entrada a la universidad, preparación para la PSU, ingreso al mundo laboral, etc., pero queda claro que se dirigen o están en una forma más “pasiva” de ser fan.

“Pues yo en su tiempo igual iba harto a ciclos, a fiestas de j-music, pero ya no hago eso. O sea voy por mi tienda a algún evento, pero ya no me llama la atención pagar por ir a un evento o a un ciclo como antes si lo hacia. Tal vez mi forma de ser fan ahora es mas pasiva que activa” (Alicia 28 años)

“Ahora ya no voy a ciclos, el anime que veo es súper selecto y a veces voy a eventos pero no para pagar por ir, sino como cosplayer, es ya mas distinto todo”.(Daniela, 23 años)

“Si, porque yo partí como videojugadora y avancé a lo que es ver series y llegué a lo que es cantar y a la vez hacer cosplay que es disfraces. Como que he ido de alguna forma “especializándome” en ciertas cosas, en ciertas series.” (Zaira, 17 años)

3.3. Motivos por el cual ven animación japonesa

Al preguntárseles a los entrevistados cuales son los motivos por los que ven animación japonesa, una de las razones mas nombradas dice relación con la diversidad a nivel de argumentos y tipos de series. Como se explicó en el marco teórico, dentro del comic y la animación japonesa existe un sinnúmero de series con temáticas y estilos gráficos diferentes, las cuales atraen fuertemente a estos fans, haciendo que las sigan, siempre que les sean “interesantes”.

“Porque hay variedad en las series, además igual hay series como para todas las personas. Esos son los motivos creo yo”. (Miguel, 23 años)

“Pues veo anime porque me gusta, me gustan sus tramas y me gustan las historias que tratan, que sean tan diferentes las unas de las otras. De todas formas no veo cualquier anime, solo algunos”. (Javiera, 19 años)

“Porque la encuentro interesante. Además que como no es un tipo de la animación japonesa que existe, es amplia la gama que una puede encontrar en cuanto a estilo de series y todo eso”. (Zaira, 17 años)

“Porque me gusta. Me gustan los personajes de las series, las tramas, la música. Me gusta que hayan muchos tipos de series y que muchas veces algunas te dejen enseñanzas y cosas así. Además siempre hay algún personaje femenino que te puede llegar a gustar”. (Manuel, 16 años)

Otras razones dadas por los fans están dadas en base a que ven animación japonesa y leen comics japoneses por costumbre o que ven la animación japonesa y la valorizan no en su singularidad, como “ver animación japonesa”, sino como seguir cualquier series, como ven series occidentales, series orientales, etc. Ya no pasa tanto por la singularidad de este tipo de series, como si por el hecho que entretengan o llamen la atención y generen una distracción para el espectador. Resulta interesante el ver que estos motivos se dan principalmente en personas que tienen más edad y/o llevan más tiempo dentro del mundo de la animación japonesa

“Un poco por costumbre. Igual me pesa que me acostumbre a ver anime, aunque ya no le dedico tanto tiempo como antes. Pero también veo series porque son interesantes, siempre habrá una serie que me llame la atención.”

(Carlos, 34 años)

“Creo que ahora veo series de anime como veo series de otro tipo, no se series gringas o incluso series asiáticas que no son animación japonesa como son los doramas. Es una opción más que tengo de ver, ya no veo las series de anime solo porque “sean anime” sino porque me gustan como son.”(Alicia, 28 años)

“Creo que son por varios motivos en realidad. Por una parte veo series para distraerme. Así como algunos ven series de Estados Unidos o leen comics de Marvel o de la DC, yo veo anime y leo manga, no le doy mas importancia que eso. Ahora que por qué veo anime por sobre otra cosa... creo que es porque hay diferentes géneros, por lo que siempre hay una serie que me guste, aunque sea un poco”. (Sebastian, 21 años)

Finalmente, una razón más por la cual siguen viendo animación japonesa se debe a la recomendación de terceros, quienes indican qué series ver, aunque la persona en si no tenga tiempo para dedicarse a buscar series

“En realidad ahora veo bastante poco anime a como veía antes y ni hablar del manga. No tengo mucho tiempo para dedicarlo a buscar series o demases. De hecho, la mayoría de las series las veo porque me dicen “oye, ve tanto, te va a gustar” por recomendación. No es que ya no me guste el anime ni algo así, es sólo que ahora tengo menos tiempo” (Daniela, 23 años)

4. La influencia del ser fanático de la animación japonesa en la vida diaria

Cuando se les pregunta a los entrevistados como afecta en su vida normal el hecho de que sean fans de la animación japonesa, la mayoría responde que en general, esto no interfiere mayoritariamente en su vida como estudiantes, profesionales, etc. Su vida como fan es un rasgo más visible en el ámbito privado y en su círculo de amigos que como un rasgo permanente. Así también en algunos casos ven que si el tema trasciende el ámbito privado a la vida diaria, éste sería un problema ya que traería consigo actitudes negativas como discriminación o infantilización por parte de las otras personas.

“No mucho. Igual puede llegar a influir de alguna forma en tus gustos, en querer saber mas cosas, en querer aprender mas de otras culturas, pero no es algo que me marque o cambie mi vida. S cambió mi vida lo hizo por las personas que conocí gracias a esto y no porque alguna serie me marcó tanto que me hizo ver la vida de otra forma”(Manuel, 16 años).

“Influye en el sentido que me discriminaban por eso. Hasta el año pasado mas o menos me discriminaban”. (Zaira, 17 años)

“Yo estudié una cosa que si tu lo ves bien, ser abogado no hay mucha cercanía, ejerzo ahora y no, creo que no. Ni para bien ni para mal (me afecta en mi vida)” (Carlos, 34 años)

“No voy a esconder mis gustos, es como que escondo mi “yo konata ”, mi yo tipo konata y cuando estoy con mas gente de mi onda, fans también, aflora todo eso...” (Javiera, 19 años)

“Mayormente paso desapercibido pero cuando me preguntan no tiendo a ocultar las cosas que me gustan(...) El punto de gustarte la animación japonesa es que tampoco tenga que afectar tu vida cotidiana siempre. Porque eso pasaría a ser un problema.” (Miguel, 23 años)

Los entrevistados son claros en reconocer que esto para es sólo un hobby, algo que sólo se da en algunas circunstancias más que un aspecto que, estilísticamente o ideológicamente, trasciende a sus vidas diarias.

“Algunos los consideran una forma de vida pero no tendría que ser así. Tal vez podrían haber algunos principios que son lindos, que son buenos en las series pero que tampoco son llevados al extremo como una forma de vida.”(Miguel, 23 años)

“Al final el anime la j-music y todo eso es un pretexto para conocer a más gente y compartir buenos momentos. No es algo como un estilo de vida. Es mas que nada como un hobby.”(Sebastián, 21 años)

“A lo que voy, no soy muy distinto a alguien que no sea fanático del anime. Hago las mismas cosas, puedo pensar parecido...” (Manuel, 16 años)

“No. Porque es un hobby. No lo tomo como un estilo de vida.” (Daniela, 23 años)

“Solo es una tendencia, no es algo muy permanente.” (Alicia, 28 años)

4.1. Visualización sociedad

Cuando se les pregunta cómo creen que la sociedad los ve, de inmediato los entrevistados afirman que son vistos de mala manera, ya sea que los ven como niños chicos o que son “personas extrañas” minimizándolo en la opinión de algunas instancias o con algunas personas al ser tratados como niños pequeños por ver dibujos animados.

Esto se origina, según los entrevistados, por miedo a lo que es diferente, siendo algo que los amenaza de alguna forma. Así también reconocen que esta forma de verlos se da en el contexto de una marginación a los jóvenes en general, donde todos son vistos como distintos y marginados por la sociedad, busquen esto o no.

“Es que creo que la gente lo ve como cabros chicos, como niños inmaduros porque ven anime y ellos tienden a pensar que “los monitos animados son para los niñitos” y no exactamente es así, porque el anime puede ir para todo publico, para la ama de casa, para el tipo que trabaja, para el niñito de 5 años, puede ir de todas edades, porque las temáticas son muy diferentes, no siempre son la misma temática. Y siempre esa idea se repite por lo menos entre quienes no conocen mucho, pero hay personas que son de mente mas abierta, dicen “no, esta bien” “que bueno que les guste” (Javiera, 19 años)

“En general, creo que hay mucho de intolerancia y algo de miedo. Como que no nos aceptan totalmente, siempre hay una “brecha” de alguna forma que hace que nos vean como raros, como inmaduros por ver dibujos animados y todo eso. Y de ahí vienen algunas cosas mas discriminatorias”. (Zaira, 17 años)

“Creo que la sociedad no nos ve bien. Nos ven como extraños. Igual eso por ejemplo lo vi en un concierto de j-music que hubo hace poco en Chile, pero creo que es inevitable. A ningún grupo de jóvenes la sociedad los ve “bien” .

Sean lo que sea” (Sebastián, 21 años)

“Como freaks. Implemente como un freak con lo que muestran en la tele. No muestra el lado positivo del asunto”(Daniela, 23 años)

Aun así reconocen que esta discriminación se produce mas cuando se visten de forma notoria (como estar vestido de negro o lleno de chapitas) que al ser mas “normal”. En ese sentido reconocen algún grado de responsabilidad en ese sentido, sobre la forma como son vistos

“Pienso que igual hay una discriminación, pero depende de uno también. O sea si me pongo a hablar de anime donde no se habla de anime es obvio que me van a mirar mal. Pero igual a veces pasa que tu dices “oh, veo anime” y te miran como si fueras un bicho raro. Igual me evito eso no hablando ni diciendo “oh, soy otaku” en todas partes”. (Carlos, 34 años)

“Igual depende porque si uno se viste raro, o se pone a hacer cosas “raras” (como andar vestido de negro o lleno de chapitas) demás que te ven mal. Pero

cuando uno anda mas “piola” no te van a decir nada. Así que igual pienso que es relativo”. (Alicia, 28 años)

Una idea interesante es el hecho que algunos padres ven en este estilo algo mas “positivo” al ser un estilo que no pone en riesgo a quienes los practican ni física, como por ejemplo con automutilación, consumo de sustancias ilícitas, ni psicológicas, con ideas bastante más oscuras respecto a la vida, que simplemente se avoca al consumo de animación japonesa o comic japonés, al asistir a eventos. En ese sentido queda implícita la idea de los fans de la animación japonesa como personas bastante más sanas que los miembros de otros grupos o tendencias.

“Hay personas que son de mente mas abierta, dicen “no, esta bien” “que bueno que les guste” de hecho hay mamás que les gusta eso porque, yo pienso porque, yo no soy mamá así que no lo se con certeza, pero pienso que las mamás deben creer que es mejor porque es el estilo que mas puede proteger a sus hijos, porque tu cuando buscas tu estilo puedes tener problemas, por ejemplo en el hip hop tienes problemas con el alcohol con las drogas al igual que en el punk y en todas esas cosas en cambio en los otakus no es tan común ver personas tomando, drogándose, teniendo sexo a temprana edad, no es tan común, es como mas sano. Por eso las mamás a veces aprueban un poco el estilo, a veces.”(Javiera, 19 años)

4.2. Discriminación

El tema de la discriminación en el discurso de los entrevistados, siempre está presente. En si, al analizar esta información, se puede estructurar en dos grandes vías: discriminación externa, de parte de la sociedad hacia ellos, e interna es decir dentro de los fans de la animación japonesa

a) Discriminación externa

Cuando se les pregunta a los entrevistados si se han sentido discriminados por las demás personas debido a ser fans de la animación japonesa, todos reconocen que esto si ha ocurrido. Puede ser, es a nivel de medios o de formar personal, pero la discriminación en si existe. Aunque así mismo reconocen que muchas veces esta discriminación es evitable ya es más posible que exista cuando “exhiben” ciertas características que generan una actitud reticente y prejuicios. Establecen así una especie de “responsabilidad” en lo que respecta a la discriminación. De esta forma, aparece la idea de una marginación buscada en especial por parte de quienes entraron en menos tiempo (neo-otakus). Es importante señalar que, en base a lo que dicen los entrevistados, esta discriminación se da “infantilizando” a quienes forman parte de estos grupos, considerándolos inmaduros en relación a sus respectivas edades.

“Si se da de marginarse, se da ahora en los nuevos otakus porque ahora los nuevos otakus se creen tanto el cuento de la animación japonesa que se visualizan como el propio dibujo e intentan aparentar ser el propio dibujo. Por decirte todos los grupos que nosotros mas o menos somos antiguos, desde el 2000 hacia atrás la mayoría tenemos vidas totalmente aparte de la animación japonesa, conocemos amigos que son abogados, médicos, punks lo

que sea y conversamos con ellos y bien. Pero los neo-otakus intentan ser ellos la animación japonesa”.(Miguel, 23 años)

“No se si discriminado, pero de que miran raro, miran raro. Pero mas que discriminación es prejuicio de los demás. La gente es muy prejuiciosa. Aunque no va más allá.”(Sebastián, 21 años)

“Si. Mucha gente, o sea, tu dices “me gustan los monos chinos”. De por si aquí a la gente le da miedo ser distinto y en cualquier sentido.” (Daniela, 23 años)

“Porque de repente te gusta una cosa, de inmediato te meten en una casilla como que ya no tienes seriedad frente a ciertas cosas o como que tienes una manera de apreciar la vida que no es de acuerdo a tu edad o a tu situación. Tu vida siempre va a estar regida por lo que son los monos, la cultura japonesa, tu fanatismo. Como que uno no piensa mas allá y no aporta nada mas, aunque uno ya tenga separado su pasatiempo de su vida”.(Alicia, 28 años)

“En general, creo que hay mucho de intolerancia y algo de miedo. Como que no nos aceptan totalmente, siempre hay una “brecha” de alguna forma que hace que nos vean como raros, como inmaduros por ver dibujos animados y todo eso. Y de ahí vienen algunas cosas mas discriminatorias”. (Zaira, 17 años)

Cuando se indaga en quienes son las personas que los que discriminan, aparece fuertemente los medios de comunicación, los compañeros de colegios o en algunos casos otros grupos de jóvenes. Con respecto a los compañeros de colegio, al parecer esto esta ligado a la edad que tengan: a mayor edad dejan de tener actitudes discriminatorias.

“Cada persona se cierra ante las demás personas y las demás tribus a saber que somos otakus nos toman como cabros chicos que solo ven monitos en la tele, ellos mismos son los que nos hacen la discriminación a nosotros.”

(Miguel, 23 años)

“Discriminación hay en todo sentido y en ambos bandos si lo quieres llamar así, tanto discriminación positiva como negativa. El tratamiento que se hace en las noticias con respecto a eso no me interesa mucho, no pesco mucho en realidad”. (Carlos, 34 años)

“(Los medios de comunicación) Que tratan de ridiculizar. No buscan el hecho de informar, buscan lo freak. Por ejemplo el Diario de Eva es una porquería de programa: el Diario de Eva no te muestra que un cosplayer se saca la porquería haciendo un traje sino que muestra que un cosplayer pelea con otro porque le rompió el lente de contacto, etc. Los diarios tampoco muestran lo que es de verdad, hecha a perder todo lo que uno dice. Nunca he visto un reportaje serio sobre la animación japonesa. Y me gustaría que se hiciera así”. (Daniela, 23 años)

“Hasta el año pasado mas o menos me discriminaban. Porque tiene que ver con las edades que uno tiene y cuanto lleva compartiendo con la gente. En el colegio hay algunos que son mas inmaduros que otros y no aceptan que a una le guste algo distinto. Ahora es solo “ah, a ella le gusta la animación japonesa, los monos chinos.”(Zaira, 17 años)

b) Discriminación interna

Se entiende como discriminación interna a la que se da dentro del mismo grupo, entre los fans. Esto se da efectivamente en este grupo, traducándose en una actitud indiferente o prejuiciosa con respecto a quienes entraron hace menos tiempo. Esto aparece incluso en como los entrevistados que llevan más tiempo en la animación japonesa hablan de quienes llevan menos tiempo en este mundo. Aun así, esta presente la idea que esta discriminación no es una respuesta generalizada de grupo, sino es una actitud personal.

“Los otakus como más viejos entre comillas, rechazan a los nuevos y los nuevos no pescan mucho”(Javiera, 19 años)

“Si se da de marginarse, se da ahora en los nuevos otakus porque ahora los nuevos otakus se creen tanto el cuento de la animación japonesa que se visualizan como el propio dibujo e intentan aparentar ser el propio dibujo”.

(Miguel, 23 años)

“A veces se da discriminación adentro también . Yo creo que ahí es un tema de personas mas que de grupos. Hay personas más cerradas y que discriminan como en todas partes”. (Sebastián, 21 años)

“Mas que discriminación, no te pescan o cosas así, pero no es que te aíslen o cosas así. Y es que tampoco es que todos los fans de la animación japonesa de Santiago nos conozcamos. A lo mas a veces ubicas a alguien, pero es un grupo como disperso, no nos conocemos ni tampoco somos parecidos muchas veces”.

(Manuel, 16 años)

“A veces se da discriminación adentro también. Yo creo que ahí es un tema de personas mas que de grupos. Hay personas más cerradas y que discriminan como en todas partes”. (Sebastián,21 años)

Al indagar los motivos detrás de esta actitud, los entrevistados señalan que esta discriminación es un intento de supremacía respecto al conocimiento sobre series y actividades afines a este grupo. Un segundo motivo, sería un “resentimiento” por la facilidad con la que ahora se obtiene material o series, mientras que los comienzos de quienes llevan más tiempo en esto fueron más difíciles. La primera razón resulta interesante ya que, en estos momentos, el conocimiento es algo global, al cual todos pueden acceder gracias a internet, por lo tanto a nivel de conocimiento una persona mas joven puede saber tanto o mas que otra que lleva más tiempo involucrada en este grupo

“Es que los otakus viejos si bien conocen a los nuevos e incluso puede haber vida social, pero igual hay gente que es resentida con los nuevos por el método de adquisición del anime de ahora porque los de antes se esforzaban mucho mas, en cambio ahora haces un clic en el PC y salen todas las series que quieres tener. Y eso les molesta más porque no tuvieron las mismas facilidades, yo siento que es un poco de celos mas que nada, pero creo que se debe por las épocas”. (Javiera, 19 años)

“En algunos casos se da que quienes son mayores dicen “yo se mas que tu y te quedai callado”, se da pero en algunos casos aunque no son tantos”. (Zaira, 17 años)

5. Organización de los fans de la animación japonesa

Con respecto a la existencia de formas de organización dentro de los fans de la animación japonesa, los entrevistados señalan que se dan, pero son circunstanciales o poseen un fin específico. No existen organización o algún grado de jerarquía que sea permanente en este grupo ni que abarque tampoco a un gran número de integrantes. Si bien la mayoría de los entrevistados remarca esto, también surge la idea de una pseudo jerarquía en base a cuanto tiempo lleven en el mundo de la animación japonesa, pero no es una idea que sea compartido por todos

“No, no se da. Es algo más macro, No es como “ya, este es el jefe y estos son los seguidores”, sino es algo de orden, de orden para hacer eventos, ciclos y cosas como esas”. (Zaira, 17 años)

“Según como se estructura la organización, pero suele no darse.” (Sebastián, 21 años)

“A ver, mayormente en el mundo de la animación japonesa se da una jerarquía por las personas mas viejas que llevan ahí y se podran proclamar como líderes. Igual en pocos casos se da pero mayormente el que lleva más tiempo en la animación japonesa es el que puede poner un poco de orden. Es una cosa mas horizontal. Y es un mundo donde todas las personas van a ser niños.” (Miguel, 23 años)

Se da una sensación mas de “todos somos amigos” que de que haya un jefe y seguidores. (Javiera, 19 años)

Uno de estos tipos de organizaciones circunstanciales se da dentro de los foros y comunidades de fans de animación japonesa, que se produce por un asunto de orden que por una organización con sentido. Así también, algunos fans se organizan para realizar eventos y ciclos para ordenar y realizar el trabajo que lleva consigo. Pero una vez que este ciclo o evento se acaba, desaparece. De esta forma, podemos afirmar que, dentro de los fans de la animación japonesa, no hay formas organizativas permanentes e inherentes para todos.

“Pues veo que hay organización, pero mas que nada en base a organización de eventos o ciclos. No hay una organización permanente, porque no tiene sentido que la haya.” (Alicia, 28 años)

*“En el mundo de los otakus si hay grupos que se conforman en foros, comunidades, donde hay grupos donde pueden conversar de anime, hacer eventos y cosas así. Pero no es una posición inamovible ni nada parecido”
(Javiera, 19 años)*

“Ahora dentro de la animación japonesa está la organización de los eventos, que ya son personas de arriba de 30 años que ya casi ven esto como un evento, pero sin dejar de ser su lado niño.”(Daniela, 23 años)

“La única organización que ha presentado un grupo de fans de la animación japonesa, es cuando se realizan los eventos de animación. Y esos eventos los

organizan personas que entraron hace mucho tiempo, que tienen bastante edad como los viejos otakus”. (Miguel, 23 años)

“No, no veo cosas como de organización. O sea a lo mas hay organización para hacer eventos, para hacer cosplay, pero algo así como una organización grande y permanente, yo diría que no”. (Manuel, 16 años)

6. Actividades de los fans de la animación japonesa

Las actividades que mayormente destacan los entrevistados que realizan quienes forman parte de este grupo son, como ya se había afirmado en el marco teórico, los ciclos y los eventos de animación japonesa. Así también, se destacan las reuniones informales instancias en las que ven series, juegan videojuegos, etc. Pero esa actividad se sitúa en una esfera más “privada”, algo que se realiza solo en grupos pequeños y cercanos y no a gran escala

“Las actividades que hacen los otakus no son relevantes: se juntan a jugar videos, a ver animación japonesa, que es lo típico a escuchar música o a juntarse en un evento de animación a divertirse. Es solo eso. Antes los ciclos no era tanto ir a ver animación japonesa como ahora lo hacen porque ahora los niños van a ver “monitos chinos ”. (Miguel, 23 años)

“Pues está el tema de los ciclos y los eventos mas que nada” (Carlos, 34 años)

“Mas que nada lo que son los ciclos y eventos a nivel oficial. Ya a nivel de amigos el juntarse a ver series, etc.”(Javiera, 19 años)

“Los ciclos y los eventos.” (Alicia, 28 años)

En menor medida, aparecen las actividades de corte cultural, por ejemplo talleres de idioma, el tema del cosplay y los trabajos relacionados intrínsecamente con la producción por parte de los fans (traducción/edición de series, etc.) o la asistencia a conciertos de j-music.

*“Ciclos, eventos, cosplay, karaoke, talleres de dibujo, de idiomas”. (Sebastián,
21 años)*

*“Ir a eventos, ir a ciclos, ver anime, leer manga, todo eso. Y algunos que
tengan un poco mas de ingresos ir a conciertos...”(Zaira, 17 años)*

*“En general, aparte de ver anime y leer manga pues algunos escuchamos j-
music, otros hacen cosplays, van a eventos, a ciclos. También algunos hacen
cosas por los demás en ese sentido. Pues, hay algunos fans que traducen
mangas, editan mangas y hacen lo mismo con el anime, así hay mas series. Yo
creo que es eso mas o menos lo que hacen los fans.” (Manuel, 16 años)*

7. Formas de comunicación

Al indagar respecto a las formas de comunicación entre fans, todas las entrevistas coinciden en que, en estos momentos, internet es la gran vía de contacto. En esta instancia, las plataformas en que se comunican son, principalmente, la mensajería instantánea (MSN) y los foros de fans y ya en menor instancia el chat. Así también los entrevistados otorgan importancia a la comunicación cara a cara, las juntas entre fans que, muchas veces, es la versión física de nexos virtuales, relaciones que partieron en internet, para luego conocerse personalmente.

“Paginas web, foros, msn y cara a cara” (Alicia, 28 años)

“el medio de comunicación que tenemos es el foro. Donde contemplan sus ideas en base a una página de Internet. Esa es como toda la comunicación que se puede tener.”

(Miguel, 23 años)

“Antes cuando yo entré era mas que nada la comunicación cara a cara. Pero ahora, con toda esta revolución tecnológica que no es solo de los otakus, toda comunicación se hace mas que nada por internet: foros, comunidades, chats, cosas así.”(Carlos, 34 años)

“La mayoría se comunica por internet por medio de los foros, Messenger, para crear redes sociales ahí se conocen y se organizan. El internet es súper importante para todo esto.”(Javiara, 19 años)

“Mas que nada internet y directo. La principal ventana es internet de hecho así la mayoría de quienes entran es por internet y juntas, mas que nada juntas, hartas juntas.”

(Sebastián, 21 años)

“En general es un cara a cara o en internet, como en casi todos los grupos de ahora en realidad. Y es que en realidad muchas veces te organizas en internet para después juntarse en persona. Puede ser eso por foro, msn o cosas así”

(Zaira, 17 años)

“Además, internet te ayuda a conectarte con tus amigos, con algunos amigos a los cuales no veo seguido, si, hablo hartos con ellos por msn... (Manuel, 16 años)

V. CONCLUSIONES FINALES

Los fanáticos de la animación japonesa en Chile son un grupo que ha crecido bastante en estos últimos años, crecimiento expresado tanto en la cantidad de personas que se reconoce como miembros como también por el aumento de los lugares y las instancias creadas exclusivamente por quienes pertenecen este grupo. Esta investigación, enmarcada en la discusión respecto a las expresiones juveniles presentes en este país, ha querido dar luz respecto a este grupo en particular, ya que no ha sido investigado anteriormente

1. Hallazgos de la investigación

1.1. Características de los fanáticos de la animación japonesa

En base a la investigación realizada se puede afirmar que este grupo no produce lazos afectivos entre sus miembros, sino son relaciones intrínsecamente específicas, institucionalmente ligadas a lo que es la animación japonesa en sí por sobre otra característica. En general las relaciones de afecto que se generan se dan desde el ámbito personal en el cual el “escenario” parece ser este grupo. Tampoco existen elementos estéticos o visuales que sean compartidos de manera general ni características que sean extrapolables a todos.

En síntesis, las características que poseen quienes pertenecen a este grupo, dependen más de la persona, que de esta agrupación en general. Los únicos dos aspectos que en general comparten todos quienes están involucrados con este grupo son, por un lado, el

consumo de series japonesas (ya sea en comic o en animación) y por el otro el uso de tecnologías, principalmente internet. Aunque es necesario aclarar que este último es un rasgo compartido por la juventud en general, más que ser una característica específica de estas personas. Aun así, dentro de este grupo, se pueden encontrar algunas diferencias dentro de los fanáticos en si, esto siendo mas remitido a su forma de actuar sobre esta afición. Esto puede ser explicado en base a las distinciones de edades y del momento en que ingresaron a este mundo: ambos factores producen que quienes son más jóvenes participen de forma diferente a quienes trabajan o estudian en la universidad, exagerando su vestuario, lenguaje o forma de actuar como forma de apropiar la animación japonesa a su vida en si, algo que a mayor edad se vuelve menos necesario.

No existen requerimientos para formar parte de este grupo en ningún ámbito. Tampoco obliga a un gasto económico excesivo para ser fan. Las actividades que realizan generalmente son los ciclos y eventos de animación japonesa, y en menor medida otras actividades de corte más cultural como talleres de idiomas u otras similares.

La forma de comunicación de este grupo es principalmente internet y los programas de mensajería instantánea, y también en gran medida los encuentros cara a cara.

1.2. Historia de los fans de la animación japonesa

Respecto a la historia de este grupo, se puede observar que no existe un discurso estructurado ni claro respecto al pasado de este grupo. Cada uno de los fans es capaz de mencionar algunos momentos importantes o instancias claves para este grupo, pero no existe una historia particularmente clara respecto al mismo.

Al reconstituir la historia de este grupo, se distinguen claramente ciertos momentos como son a fines de los 80- principio de los 90, siendo esta etapa la primera invasión de series japonesas; a fines de los 90 se consolidan estas producciones en la tv nacional, surgiendo los fans de ellas. Otro momento importante en la historia de este grupo está dada en los primeros eventos de animación japonesa que se convirtieron en las principales instancias de encuentro y visibilización de estos fans. Finalmente, está la venida de cantantes o grupos musicales que pueden poseer nexos con la animación japonesa o solamente tocan música no relacionada con estas series.

Otro hecho destacado pero que no responde exclusivamente a este grupo, es la masificación del internet y el uso de las nuevas tecnologías como herramientas, ya que estas por un lado facilitaron la comunicación entre fans como también democratizaron el consumo a internet: ya no es necesario gastar excesivamente dinero en vhs o dvds de series, tampoco existe una dependencia de la televisión en este punto, sino que las series y/o la música están ahí, al alcance de un computador. Esto, nuevamente, se da en el marco de un tema más global, siendo no solo animación japonesa lo que se encuentra en la red, sino películas, música occidental, etc.

1.3. Subgrupos de fans de la animación japonesa

En general cuesta definir claramente la existencia o no de subgrupos dentro de este grupo. Nuevamente, aquí no existe un consenso o un discurso pre-elaborado que compartan todos quienes son fans de la animación japonesa.

Si bien, por un lado, existe la idea que no hay subgrupos en si, también algunos miembros creen que hay distinciones pero en si más basadas en el tiempo que llevan en este mundo que por preferencias específicas o actividades determinadas, lo que podríamos denominar generaciones dentro de los fans de la animación japonesa.

1.4 Motivación de los fans de la animación japonesa

Al investigar cuales son las vías por las cuales estos jóvenes entraron a este mundo, aparecen con claridad la TV, como el primer medio para ver animación japonesa , y las amistades para involucrarse en si en las actividades como la asistencia de ciclos y eventos.

Respecto al por qué consumen estas series y se consideran fans de las mismas, el motivo principal esta en las características intrínsecas del comic y la animación japonesa, historia, a nivel gráfico, el tipo de serie, etc. Todas estas características, para ellos, sobresalen de otro tipo de productos similares y genera un interés que los motiva tanto a ver este tipo de series, como a involucrarse a mayor escala en actividades que tienen que ver con las mismas.

1.5 Organización de los fans de la animación japonesa

Dentro de este grupo, no existen estructuras organizativas, con roles determinados y claros, que abarquen a todos los fans, ni tampoco hay grandes organizaciones permanentes, sino que estas se producen de forma circunstancial, es decir, para lograr que un fin específico sea conseguido, y fragmentaria, solo considerando una parte de los fans de la animación japonesa. Una vez alcanzado este objetivo, se suelen disolver las organizaciones o se vuelven a reconstruir de formas diferentes.

También existen agrupaciones a nivel de comunidades, principalmente vía internet, donde no existen jerarquías o un orden predeterminado, sino que esta se da en función de los roles que requiere este tipo de instancias (por ejemplo administradores y/o moderadores en foros de opinión online) sin que esta sea respaldada, en otro ámbito.

1.6. Los fans del anime en la vida diaria

En general, los fans no ven una influencia de esta afición en su vida común, como estudiantes, trabajadores, etc. Esta afición queda rezagada principalmente a esferas más privadas y/o circunstancias de este grupo (como son los ciclos y los eventos). Esto se afirma al no existir elementos ideológicos u otros similares que permitiera un impacto en su forma diaria de vivir.

En los casos donde trasciende el ser fan a su vida diaria, ya sea por reconocerse como tales o por usar algún elemento distintivo como chapitas u elementos similares, estas personas reconocen que se produce un riesgo de ser discriminado, lo que se manifiesta a través de la infantilización de los fans del anime. De esta forma, los fans reconocen algún grado de responsabilidad con respecto a las visiones hostiles de algunas personas ya que perciben esta actitud como algo “evitable” u optativo ya que, si ocultan los elementos distintivos a su afición, no son percibidos de forma negativa. Este grupo, debido a su carácter apolítico y no violento puede llegar a ser percibido como un buen grupo por algunos sectores de la sociedad dentro de los que forman los jóvenes hoy en día.

Dentro de estos fanáticos esta muy presente el tema de la discriminación, tanto por parte de quienes están afuera de este grupo como dentro del mismo. Esta discriminación externa posee un carácter interesante ya que, según los fanáticos, puede ser “evitada” de alguna forma al no exhibir de forma consciente elementos físicos o formas de actuar que estén ligados a este grupo a nivel mediático (el uso de chapitas, hablar en japonés, etc.), sin producirse una negación explícita al formar parte de este grupo, pero si no colocando esta afición en un lugar central de su vida. Mientras que la discriminación interna está dado tanto por el momento en el cual entraron a este mundo como las edades que poseen, existiendo así una distinción entre un comportamiento mas adulto comparado con uno mas infantil dentro de este grupo. Así, quienes ya tienen mayor edad o se acercan a la adultez, ven de mala manera a quienes son mas jóvenes porque sienten que ellos son responsables de la discriminación a los fans de la animación japonesa, en cambio los jóvenes tratan de “resentidos” a los que llevan más tiempo en este grupo, creyendo que la hostilidad se deriva de la envidia.

2. Crítica del esquema clásico

Tomando en consideración los hallazgos respecto a este grupo presentados anteriormente, resulta iluminador revisar los conceptos que históricamente han servido para entender estos fenómenos como son los de tribus urbanas, subcultura, cultura juvenil y contracultura en relación con las características particulares de este grupo.

Al hablar de los fans de la animación japonesa, inevitablemente la discusión parece estar inmersa en el contexto de las manifestaciones juveniles y sus denominaciones teóricas, determinando a que “tipo” pertenece.

Desde un comienzo se puede observar que los fans de la animación japonesa como grupo escapan a caracterización común que se les da cuando hablamos de estos grupos de jóvenes. Por ejemplo, las nociones de “cohesión”, “territorialidad” o “estilo” no existen de la forma en que tradicionalmente son entendidas: el territorio deja de ser visto desde lo físico, límites geográficos y permanentes en los que estos jóvenes se mueven, a ser entendidos hoy más que nunca en función de una territorialidad virtual y temporal más que espacial siendo internet y las instancias que ha abierto los lugares en los que estos grupos nacen, se desarrollan y mueren y en las instancias en que ocupan un lugar físico siendo por un periodo corto de tiempo.

Con respecto a la noción de cohesión, en el caso de los fans de la animación japonesa no es algo claro: existen grupos de amigos que consumen estas series, pero estos nexos no se dan exclusivamente por esa característica o si se originaron en la animación japonesa,

ya evolucionan el algo más al tiempo. No existe una cohesión en todos los fans de la animación japonesa, solo en grupos muy reducidos de personas.

Tampoco existe una estilo, entendido con todas las características definidas en anteriormente, dentro de este grupo que abarque a la totalidad de el mismo. Tales características, como el lenguaje, la música, la estética, las producciones culturales y las actividades focales, varían entre personas que adscriben a este grupo.

2.1. Los fans de la animación japonesa como cultura juvenil

Los fans de la animación japonesa en si no poseen un estilo de vida autónomo derivado de su afición que permita concebir a este grupo como una cultura juvenil, como tampoco las características que posee son suficientes para que realmente sean constitutiva de una micro cultura en si misma.

A su vez, tampoco se configura como una cultura de sectores dominados que se insertan de forma precaria a la cultura hegemónica: aquí tal oposición no existe. El ser fan de la animación japonesa no busca negar o invalidar la cultura dominante en la cual se desarrollan otras facetas de su vida. Junto a eso, la animación japonesa como afición y los fans como grupo no otorgan un suficiente marco para que sus miembros puedan fundar ahí su vida negando la cultura que predomina en la sociedad. Finalmente, tampoco posee imágenes culturales claras o condiciones sociales fijas que estén en el imaginario de este grupo.

2.2 Los fans de la animación japonesa como subcultura

Si quisiéramos hablar de los fans de la animación japonesa como subcultura nos encontraríamos con varias discrepancias respecto a la definición de este concepto. En este grupo no existe una idea o componente de resistencia desde las clases populares por sobre las dominantes: los fans del anime provienen de clases sociales distintas, y lo que los caracteriza es una “transversalidad” asociada a una afición, característica que los aleja del concepto de subcultura. Tampoco este grupo posee un lenguaje propio, un género predominante o una adscripción a grupo étnico determinado que sea común a todos los fans de la animación japonesa: estos elementos no son importantes dentro de esta afición. No existe autonomía en este grupo por sobre la cultura parental ni se busca solucionar las contradicciones de la misma.

2.3. Los fans de la animación japonesa como tribu urbana

Al intentar caracterizar a los fans de la animación japonesa como tribus urbanas, existen varias ideas fundamentales de esta construcción teórica que en la práctica no encajan con este grupo. En primer lugar, lo afectivo, que en la noción de tribu urbana cumple un papel importante, no predomina aquí. No existe un discurso configurado, sino el discurso es creado y significado por cada persona que forma parte de este grupo, ni tampoco este propicia un énfasis en el ambiente ya que el espacio y las personas que lo conforman en general varían constantemente, no es algo fijo. Este grupo carece de una identificación de espacio local, así como tampoco existe un fuerte sentido de pertenencia al mismo como un discurso implícito o explícito de este grupo. Así también, la tajante distinción entre lo ajeno y lo propio que caracteriza a las tribus urbanas, se disuelve al no existir claramente esa “brecha” entre lo externo al grupo y lo interno al mismo.

Este grupo carece de juegos, rituales que afirmen sus creencias o fundamentos de este grupo ni tampoco existen códigos propios que sean compartido por sus miembros que sea distintivo y exclusivo de esta agrupación como tampoco posee un intento de trasgredir más reglas ya que no existe una necesidad de hacerlo. La relación de pertenencia no es globalizante, no hay presencia de lealtades dentro del grupo como algo general sino solo en las relaciones particulares entre quienes forman parte de este grupo, como tampoco líderes claros

2.4 Los fans de la animación japonesa como contracultura

Estos fans no son una alternativa a lo global sino que forman parte de este escenario. Tampoco denota una oposición a los valores dominantes, ya que en su mayoría asume estos valores como propios, ni aparece la dicotomía cultura dominante/cultura dominada al no ocupar un lugar claro dentro de esta diferencia. Al ser un grupo apolítico en esencia, no lleva implícito un llamado a la rebeldía ni tampoco forma parte de una disidencia política.

Tomando en consideración estos elementos, podemos afirmar que, al menos respecto a este grupo, estas definiciones tradicionales carecen de validez: son muchos los elementos esenciales a los que estos conceptos aluden (y que) en este grupo no están presente(s). Esto puede generar la idea de que se necesitan nuevas teorizaciones desde las ciencias sociales que sean suficientes para entender a este grupo

3. Explicación del fenómeno

Como se ha visto en los apartados anteriores, resultan insuficientes los conceptos tradicionales de tribus urbanas, subcultura, contracultura o cultura juvenil para entender a este grupo en particular. Es aquí donde surge la necesidad de explicar, desde las ciencias sociales, este fenómeno al menos de forma superficial.

Por las características específicas de este grupo, podemos afirmar que se asemeja a la idea de “fan” por sobre otras denominaciones de carácter teórico. Entendidos como consumidores, donde no hay grandes nexos comunes ni afectos que guíen o den sentido al grupo. Estos se sostienen únicamente por el hábito que poseen las personas en consumir series de animación japonesa o comics del mismo origen. De esta forma, tampoco existen formas de ver el mundo o lazos de lealtad al interior, que permitan que los jóvenes puedan usarlos para fundar su identidad en base al grupo.

Estas ideas generan un “choque” respecto a las ideas respecto a la globalización y las respuestas que esta produce. Una de las características fundamentales de este proceso parece ser su capacidad de crear reacciones opuestas a los valores que incentiva, siendo estos en algunos casos de corte violento, reaccionario o simplemente rebelde. En este caso, con respecto a los fans de la animación japonesa, podemos afirmar que no son una reacción negativa e inversa al proceso de globalización, sino que parece ser más un producto de este proceso. Las características de este grupo, a diferencia de otros, no surgen como una negación a lo global sino que sintonizan con este proceso, consumiendo producciones extranjeras, ligándose entre quienes tienen esta afición de forma no afectiva, débil y superficialmente. Como meros consumidores.

En ese sentido, usando a los fans de la animación japonesa, se puede proponer la teoría que, así como hay grupos que reaccionan de forma contraria a lo que la globalización propone, hay otros que no solo surgen en el contexto de la misma, sino que también adoptan los valores multiculturales y de consumo que contiene el discurso globalizador, sin un ánimo de cuestionarlo.

4. Nuevos lineamientos de investigación

Durante la presente investigación, surgieron una serie de aspectos, tanto a nivel teórico como respecto al fenómeno de los fans de la animación japonesa que resultarían interesantes de indagar o que al menos sean considerados como objetos de futuras investigaciones.

En primer lugar, esta investigación demostró que para este grupo en particular y viendo superficialmente las dinámicas de otros grupos (pokemones, emos, etc.), los conceptos de tribu urbana, cultura juvenil, subcultura y contracultura no son suficientes. Si bien aún existen grupos que responden a las características definidas por estas construcciones teóricas, existen también grupos que no pueden ser vistos y analizados en pos de los ya mencionados conceptos. Esto suele generar errores incluso por parte de los profesionales de las ciencias sociales que determinan y nombran grupos como tribus urbanas o culturas juveniles sin realmente serlo. El reto en este aspecto sería el repensar a nivel teórico, la discusión respecto a las manifestaciones juveniles y, tal vez, elaborar nuevos conceptos que sean más adecuados para comprender a estos grupos.

Otro aspecto similar que debería ser considerado a futuro dice relación esta relacionado con otros grupos relacionados con los fans de la animación japonesa de forma indirecta, pero que comparten un nexo ambiguo al ser “fans de expresiones culturales venidas de oriente”. Cada día que pasa, ya son más los productos culturales orientales que llegan a nuestro país. Lo que antes era solamente el comic y la animación japonesa, ahora incluye las telenovelas asiáticas, la música coreana, los grupos de baile, la animación oriental no de Japón, etc. Ya no se puede hablar solo del manga o anime, sino de

muchos otros grupos y manifestaciones culturales de países foráneos que deben ser investigados.

Finalmente, resultaría complementaria a esta investigación el indagar respecto a los grupos que en un principio eran considerados como “subgrupos de la animación japonesa” pero que en la actualidad son grupos independientes (sea Gothic Lolita, Visual kei, etc.) a fin de comprender sus características particulares y ver cómo estos grupos en si mismos responden de mejor manera a conceptos tales como tribus urbanas o culturas juveniles.

VI. Bibliografía

Bergé, Elena “Estetizando la fachada: debates en torno a la noción de estilos culturales juveniles”(2008) disponible en

<http://www.redcomunicacion.org/memorias/pdf/2007Elberge.pdf>

Del Mar Grandio, María “Audiencia, Fenomeno FAN y ficcion televisiva. El caso de Friends”, editorial Libros en Red, 2009 (edicion online)

Feixa, Carles “*De jóvenes, bandas y tribus*”, editorial Ariel, 3ra edición, Barcelona, España 2006.

Feixa, C. (Compilador); Porzio, L.; Gutiérrez, I.; Bordonada, M. (2004) Culturas Juveniles en España (1960-2004), edicion online disponible en

<http://www.injuve.mtas.es/injuve/contenidos.item.action?id=1535754436&menuId=3052285>

[45](#)

Hernandez Sampieri, Roberto ;Fernández Collado, Carlos;Baptista Lucio, Pilar “*Metodología de la Investigación.*” Tercera edición, 2004 Mc Graw Hill, México

Hebdige, Dick “*Subcultura, el significado del estilo*” Editorial Paidos Barcelona, España.2002

Cobos, Tania “*Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América latina*” 2010. Razon y palabra 15(72) (artículo web) disponible en http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf

Margulis Mario, Urresti, Marcelo “La juventud es más que una palabra”, Editorial Biblos, primera edición, Buenos Aires, Argentina.1996

Mead Margaret, “*Cultura y compromiso*”, Editorial Granica, Buenos Aires, Argentina. 1971

Navarro, Ramiro “*Cultura juvenil y medios*” (artículo web) disponible en: <http://www.insumisos.com/bibliotecanew/Cultura%20juvenil%20y%20medios.pdf>

Ganter, Rodrigo Zarzuri, Raúl “*Tribus urbanas, por el devenir cultural de nuevas sociabilidades juveniles*” (artículo web) disponible en http://www.naya.org.ar/congreso2000/ponencias/Raul_Zarzuri.htm

Ganter, Rodrigo Zarzuri, Raúl (Compiladores) “*Jóvenes la Diferencia Como Consigna: Ensayos Sobre la Diversidad Cultural*” CESC Ediciones, Santiago, Chile.2005

Ganter, Rodrigo Zarzuri, Raúl “Memoria, Cultura y Nuevas Narrativas Juveniles” (2002) disponible en http://intranet.injuv.gob.cl/cedoc/Coleccion%20Cultura%20y%20Tribus%20Urbanas/Cultura_juvenil_Zarzuri_Raul-CESC_2002%20%20.pdf

Giori, Pablo “ Recorridos culturales, entre subculturas, tribus y jóvenes” (2009)

disponible en

<http://www.perio.unlp.edu.ar/observatoriodejovenes/archivos/ponencias/vinas/giori.pdf>

Rodríguez, Gregorio; Gil, Javier; García, Eduardo “*Metodología de la Investigación Cualitativa*” Ed. Aljibe, Málaga 1996

Saldaña, Victor “*Clasificaciones de la juventud Chilena*”(Mapa conceptual online).

Disponible en <http://vssd.blogspot.com/2008/01/mapa-de-las-tribus-urbanas-en-chile.html>

Serbia, José María “*Diseño, muestreo y análisis en la investigación cualitativa*”

Hologramática. 4(7): 123-146. 2007

Taylor, S. y Bogdan, R. “*Introducción a los Métodos Cualitativos de Investigación.*”

Ed. Paidós. Barcelona, España. 1987

Zarzuri, Raul “*Transformaciones Socioculturales, Ciencias Sociales y Globalización.*

Notas Introductorias” (Cedido por el autor)

Zarzuri, Raul “*Jóvenes, televisión y cultura. Un estudio exploratorio de los usos y significaciones de la televisión*” (cedido por el autor).

Zarzuri, Raul “*La(s) Juventud(es) en un mundo globalizado, hacia la nueva construcción de nuevas identidades juveniles*” (cedido por el autor)

Zarzuri, Raul: "*Notas para una aproximación teórica a nuevas culturas juveniles: las tribus urbanas*" *Ultima Decada*. X(13): 81-96. 2000

Anexos

7.1. Clasificaciones de la juventud Chilena



2. Categorización para el análisis de las entrevistas

	Miguel	Carlos	Alicia	Javiera	Sebastian	Daniela	Zaira	Manuel	
Principales hitos de la animación japonesa en Chile	Comencemos con hitos en la televisión. El hito más reciente fue la invasión. También a nivel de eventos la anime expo y la anime festival que son los grandes eventos que salieron de animación japonesa y con la Fan Viña.	Bueno más allá de las series que te las podrías decir, lo que hablábamos de cabro chico, Marco creo que todo el mundo la vio, no solo los fanáticos. También tenemos cuando dieron robotech que con eso voy a transmitir toda la vida. Creo que la apertura partió con el pera y el sulfate, no porque sean el pera y el sulfate sino porque su programa que ahora no recuerdo como se llama, el programa partía agarbado todo eso	Cuando, y creo, que la primera vez que dieron Akira en el canal 11 y Dragon Ball en el canal 9 y lo otro fue cuando empezaron a hacer los primeros carretes de j-music en el rottery club del parque o'higgins.	Yo creo que esas series antiguas del 60' o 70' como robotech que hicieron que explotara el tema y comenzar a salir los primeros otakus. Y de ahí con el tiempo se empezaron a dar otras cosas como los ciclos y eventos, pero eso fue ya mucho después, como en el 2000 y se comenzó a masificar más la cosa y eso hizo como que se impulsara. También fue important	Yo creo por ejemplo una de las cosas importantes que ha habido es el tema de traer invitados de Japón. Porque antes, bueno yo creo que todo ha ido creciendo, antes se conformaban con ver a un actor de doblaje, pero el tema ya se fue haciendo más serio, más profesional y pensar en traer personas japonesas, artistas, eso marcó harto. También la venida de actores de doblaje que ni siquiera es equivalente pero es lo más parecido. También fue importante cuando se comenzaron a hacer	Yo creo por ejemplo una de las cosas importantes que ha habido es el tema de traer invitados de Japón. Porque antes, bueno yo creo que todo ha ido creciendo, antes se conformaban con ver a un actor de doblaje, pero el tema ya se fue haciendo más serio, más profesional y pensar en traer personas japonesas, artistas, eso marcó harto. También la venida de actores de doblaje que ni siquiera es equivalente pero es lo más parecido. También fue importante cuando se comenzaron a hacer	Creo que alguna de las cosas importantes que se dieron fue el tema de los eventos. El primer evento grande como animexpo o animefes tival, etc. En cuanto a la animación japonesa en si pienso que fue marcar para varios cuando comenzaron a emitir Sailor Moon o Dragon ball en la tele. Muchos entramos por esas series al mundo de anime.	Puede ser un poco el tema de los artistas japoneses que hayan llegado a Santiago me sorprende un poco y me gustaría que se expandiera a más otros lados de Chile. Pero no podría decirte algo más, no he visto grandes cosas que hayan ocurrido desde que todo esto. Puede ser porque igual no llevo tanto tiempo. Porque se ha masificado la animación japonesa. Eso se da tanto a nivel de	Como he estado poco tiempo, no he visto cambios. Todo ha estado igual desde hace un par de años. Tal vez podría ser cuando vinieron An café y demases grupos japoneses, pero no es algo de la animación japonesa, sino es como aparte. Por eso diría que no ha habido cosas importantes. Al menos esa es mi opinión.

		<p>que no se mostraba en otras partes. Yo creo que eso marco, más encima súmale el hecho de que también partió un canal que transmití a solamente animación que es el etc...tv, ¿cachai? Parte porque comienza a atrapar no solamente a los cabros chicos, comienza a atrapar a gente mayor, hasta 19, 20 años. Esa misma apertura provocó que la gente ya no viera tan mal a las personas que veían dibujos animados . Y cuando digo mirar tan mal, justamente por el</p>		<p>e cuando se comienzan a dar series de anime en la tele porque hasta ese momento y después, el gran problema que han tenido los fans a sido el como adquirir series y muchas personas en un comienzo sufrían porque se conseguían las series en vhs, en tiendas truchas por ahí. Entonces cuando se comienzan a dar series, o cuando partió el etc...Tv fue un cambio, la adquisición fue más fácil. Lo mismo se puede decir con</p>	<p>masivamente eventos de animación japonesa aunque no especificaría uno porque eventos siempre ha habido. Otra cosa que fue un hito fue el hecho que dieron series en la televisión como Naruto o Full metal alchemist porque así mucha gente se pudo meter a esto del manga y el anime. Se meten con series populares y van cambiando.</p>		<p>cable como televisión nacional.</p>	
--	--	--	--	--	--	--	--	--

		temor. Y otra cosa es que uno siempre lleva un cabro chico adentro así que. Serían esos los hitos. Después más local, más lo que yo viví es que por regla general todos partían con la animación, pero llegaba un momento en que derivaban a otra cosa: J-pop, para acá, para allá, las series, los doramas, pero derivaban .		internet, ya que internet permite bajar cosas gratis, rápido, mantenernos en contacto, etc. Internet fue un cambio en todas partes y también transformo todo al menos en lo que a los otakus se refiere				
Caracterización de los seguidores de la animación japonesa	Si. Es que en la animación japonesa se da un principio básico de las personas que llevan hace mucho tiempo	No, yo creo que no. Yo creo que todo es fragmentario, sin duda, lo veo en todos los casos, todos los amigos que tengo de el	Si. Porque yo me acuerdo lo que a mi me gustaba, derechamente a mi siempre me habían gustado los comics, como que encontré	A ver. Como hablan, como que empleamos un poco más de vocabularios, no hablamos tan "shiaa" ni tampoco tan	Yo creo que ahora están más crecidos la mayoría. Son personas normales, no los veo como personas raras. No encuentro que haya gente chica	Creo que igual somos bien diferentes entre si. Tal vez puede ser porque tenemos ya "paradas" distintas en	(un fanático de la animación japonesa) No sería más que eso, no es necesario que tenga que comprar, según su poder	Los que entraron a principio de los 90 son como más viejos, son dueños de tiendas, no van tanto a eventos pero si

<p>con este tema que e más que nada, la soledad de su, práctica mente, de su infancia que se sintieron un poco más solitarios y vieron más el camino dentro de las cosas que iban viendo dentro de la animación japonesa .</p> <p>Es que las personas que se consideran bien otakus o bien amantes de la animación japonesa tienden a tener esa característica de vida. Claro que</p>	<p>grupo de animación siempre, siempre pasa lo mismo. O pasa lo mismo que yo llevo y veo el capítulo de naruto, lo bajo y listo, o veo el capítulo de bleach, lo bajo y listo pero no hago, obviamente hace 5 años atrás hubiera hecho una, no se hubiera juntado a los amigos para ver el capítulo, cosa que pasaba antes ¿no? Las juntas de otakus. Pero ahora no, lo veo también en los demás</p>	<p>que los mangas y los animes era súper distinto a todo y como que era un aporte y casi lo vi de forma artística, diferente y después la trama y todo enganchaba a ene con eso, pero la gente de ahora yo encuentro que esta más metida en lo que es la apariencia, el estilo y como que más que nada se meten en las bandas, ya no hay mucha gente que ve series, y las series que ven están dictadas por la banda que toca el opening, sobre todo también las mismas</p>	<p>elocuente mente. Empleamos palabras del japonés eso si, como muletillas . También depende de la persona sobre el tema de si andan en grupos o juntos. Sobre la manera de vestir es diferente, si bien lo típico de los niños otakus es que anden de negro o tener algún accesorio negro, pero no todos son así, son muy diferentes</p> <p>Todos tienen su forma distinta de ser. Se podría decir que a los otakus se les puede clasificar</p>	<p>o tan inmadura. O sea de todo hay en todas partes pero es un público más centrado.</p> <p>No siempre tienen algo en común más allá de la animación. O sea si comparamos con otros grupos de jóvenes que tienen un código de pensamiento, acá no todos pensamos igual, no hay un pensamiento de pida porque es más que nada un hobby, entonces no se aplica nada de eso.</p>	<p>cuanto a que estamos haciendo , pero por ejemplo quienes entraron en los años 90 y fines de los 80 ya somos diferentes a los demás, tenemos otra forma de ver la vida. Tampoco creo que esto del anime o el manga sea algo que “marque” todo, es más una tendencia a que otra cosa</p>	<p>adquisitivo. Si una persona no puede comprar un cd original, mejor que no lo haga. No es necesario gastar mucho para ser fanático. Esto es más que nada un hobby, no es algo trascendente. Por ejemplo escucho de todo musicalmente</p> <p>Yo creo que lo que más se ve es lo de la chapitas con las series y con los parches. Eso es lo que se ve en casi todos. (...) no veo algo más, he visto fans desde los 15 hasta los 40 incluso. Es algo variado, porque</p>	<p>ven anime. Los de fines de los 90ven anime, van a eventos pero no muy seguido, compran algunas cosas, algunos van a la u aun, cosas así. Los de principio del 2000 van a ciclos y eventos, bajan anime por internet, son más activos, compran cosas, etc. y ya los de mi tiempo son parecidos a los del 2000aun pero aun vamos al colegio, algunos somos más “limitados” en ese aspecto, tanto por plata como por tema de permisos y todo</p>
---	--	---	--	--	---	--	--

<p>como en mucha cosa hay muchas excepciones. En cuanto a los chicos nuevos, creo que responden al sentimiento de que a ellos les gustaría ser como el personaje. Una forma más fácil de explicar es que una persona siente pequeños trastornos de soledad tal vez dentro de su vida y ven algún personaje que les gusta e intenta sentirse reflejado en los ojos de ese personaje</p>	<p>por ejemplo tu hablabas recién de bakania, uno de mis amigos Francisco Herrera que se llama Fran Corbert, partió en ese programa, el hacia los comentarios de video juegos. Obviamente esta muy ligado los videos juegos y la animación y termina ahora con que, creo que con suerte ven naruto en la animación, pero ahora lo único que hace es tocar, música j-pop. Entonces todos viven lo</p>	<p>bandas son de una volada como media oscura, media dark como que todos a los que les gusta ahora la cosa, los niños que tienen 13 o 14 años, son todos de esa onda, ven series más oscuras, como death note.</p> <p>Siempre se juega a ver quien es el fanático número uno y al final siempre a las personas que llegan después, pero que igual le gustan los terminan tachando de que no sabe, que sabe menos, es típico. Es como una discriminación</p>	<p>entre comillas. A los otakus que son más setenteros, ochenteros son como que no emplean el mismo vocabulario y se comportan de una manera más madura y no usan muletillas al hablar como los actuales. En cambio los actuales usan palabras del japonés, hacen típicos gestos de personajes de anime.</p>				<p>finalmente es un gusto</p> <p>O sea, puede llegar a influir en tu vida, un poquito hartito, pero no es tanto como otros grupos donde tiene una ideología también, es como algo más light</p> <p>Depende de la persona, cuanto se obsesione y claro hay casos que se dan pero no es algo masivo, no son tantos</p> <p>He visto casos de que tenían infancias solitarias, pero no todos los casos, como también personas</p>	<p>eso. Y también contamos más con internet para bajar series.</p> <p>Muchos tenemos un look similar en el sentido que andamos de jeans y polera, hombres y mujeres iguales. Pero no hay "algo" que te separe mucho de otros grupos. Tal vez alguien te podría decir las chapitas, pero ni eso. No todos usan chapitas</p> <p>Todos vemos anime *risas* eso es lo único. Salvo eso, hasta series diferentes vemos según el gusto de cada uno.</p>
--	--	---	--	--	--	--	---	---

	<p>e e intentan basar su vida en base a ese personaje</p> <p>Todos viéndolo desde este tiempo los del 80 son los típicos que son los superiores y que discriminan a todos porque nunca han visto una animación japonesa de sus años. Claro y que ellos fueron los primeros en abrir el mundo de la animación en Chile. Los niños que seguían 2000,99'</p>	<p>mismo, todos se van fragmentando, no creo que exista una unión o ni siquiera un movimiento. Yo creo que, podríamos llamarlo tendencia, pero las tendencias pasan. Seguramente si surge otra serie que deje la caga' como dragon ball, que eso en el sentido que todo el mundo lo veía. Yo recuerdo las tiendas que llegaban el papá con el cabro chico a comprar los capítulos y lo veían</p>	<p>gratuita</p>				<p>con padres separados, pero no se da en todos los casos, porque son un grupo demasiado diverso, demasiado heterogéneo.</p>	<p>Cada uno es diferente. En eso si los fanáticos de la animación japonesa son diferentes de otros grupos como los emos. Nos quedamos con la animación japonesa y punto, no hay nada más</p> <p>(Sobre quienes adoptan personalidad de personajes de anime) he visto, no se, personas que se "cree" personajes de anime con los gestos, hablando en japonés y todo eso. Pero son algunos, no todos los fanáticos</p> <p>Pues como una</p>
--	---	--	-----------------	--	--	--	--	---

	<p>,98' hasta 95' son los niños más relajados , es el punto que se les puede ver porque compartí an con los antiguos niños, convivía n un poco con los que estaban por llegar, les enseñaba n en mundo del cosplay. Salio mucho el equilibri o de comparti r entre amigos. De hecho en ese tiempo fue donde se formaro n los grupos más grandes de animació</p>	<p>juntos. Tampoco , tampoco. Por regla general lo que le llama la atención, o lo que yo veo es, a los otakus, es simpleme nte que si les gusta la serie, les gusta la trama y después de eso lo que hacen es intentar meterse en la cultura japonesa: que es lo prohibido , que es lo que esta lejano, que es lo que no se sabe, etc. Pero más allá de eso, yo creo que es una buena experienc ia. Ahora claro depende de quien la tome.</p>						<p>persona que ve anime de alguna forma regular y eso. No es obligatorio que compre cosas o que vaya a ciclos o eventos. Pero si es que vea series de anime y de alguna forma le guste. Creo que eso es todo, como lo básico</p>
--	---	---	--	--	--	--	--	--

<p>n japonesa , las comunid ades. Anime portal, Anime ippai y todo ese mundo de la animació n japonesa se conform o como un grupo de amigos. Y después del 200 hacia delante que comenzó a salir más masivo en televisió n, ahí se podría decir que salio el pero grupo de fanáticos : los niños que se creían ser animació n japonesa , que hasta el día de</p>							
--	--	--	--	--	--	--	--

	<p>hoy todavía se creen vivir en ese mundo. Salio la competencia, las comunidades de amigos básicamente se destruyen y quedan muy pocos, empezó como toda ciudad perfecta se empezó a destruirla a competencia, los caguines, las amistades de empezar a describir</p>							
Subgrupos animación japonesa	Yo creo que están más que nada por años: los de comienzo de los 90, a fines de los 90 y	Tú diferencias inmediatamente un visual en la calle. Los cosplayers también que para mí siempre	Es que todavía la gente cree que hay miles de personas, pero yo encuentro que es tan poca la gente a la que le	Yo los diferencio más por años. Los ochenteros, los que vean candy candy, robotech y todo eso. Los	Yo no creo que existan subgrupos porque es tan diverso que va a haber de todo. Del anime puede haber muchas	Las gothics lolitas, los visuals, los gamers, las decora, los que bailan para para, las	Podrían ser los cosplayers, los cantantes, aunque no se acepten mucho los visual kei también	En realidad creo que no. O sea están los Visuals y los eroguros y todos esos. Pero son como

	<p>los de ahora.</p> <p>No creo que hayan subgrupos en cuanto a gustos o cosas así, pero, no se, los visuals o los fans de la j-music ya son como aparte del anime. A lo más podría decir que los cosplayers so un grupo aparte, pero no estoy tan seguro de que sea así</p>	<p>han tenido personalidad tímida excepto cuando se disfrazan y tenemos ¿Qué otro grupo? En este caso las chapitas que ya se fue al final, porque mis actividades se fueron reduciendo o obviamente y eso.</p> <p>Y en realidad yo veía los otakus en general, el otaku que va a mi tienda se queda conversando una hora, se ve tímido, te sabe todo lo de la serie y aparece como una persona normal en la calle (...) ese grupo de personas que esta con</p>	<p>gusta el anime que no se puede separar en grupo. Lo que pasa es que hay gente que no le dan permiso para salir de noche y otra que si le dan y ahí se separa la cosa, porque los que salen de noche salen toman, carretean y la otra gente que sale de día no, la gente que sale de día va a los ciclos, vuelve a las 7 y de ahí no salen. Yo creo que se divide en eso. Aparte cuando uno va a cuestiones de día y a cuestiones de noche, son pocas las personas que se</p>	<p>noventeros que veían sailor moon, dragon ball y todo eso. Como que esos son bien parecidos entre si. Y los de ahora que empezaron con bleach, naruto y todo eso, que son más actuales</p> <p>Los ochenteros, los noventeros y los del 2000. También están los visuals pero el visual puede ser parte pero al mismo tiempo no, porque yo lo considero una tribu urbana aparte, porque tienen manera de</p>	<p>cosas, pueden dibujar, pueden hacer cosplay, etc. Pienso que no hay subgrupos, pero por ejemplo cuando hablan de la j-music como subgrupo del anime yo no lo veo así, ya es un tema aparte, un hobby aparte. Aunque mucho de una cosa lleva a la otra, yo no creo que estén relacionados. Lo mismo con los gamers y todo eso.</p>	<p>idols, los bi-lolita (hombres que se ponen ropa lolita de mujeres) Porque no son otakus, otakus, les gusta la animación, también le gustan los videojuegos. No es algo como fijo.</p>	<p>podrían ser, todos esos son grupos de fanáticos de la animación japonesa o de Japón en general.</p> <p>Siento que la gente joven que esta entrando esta más obsesionada con el tema de los que entraron mucho antes. Uno ve la gente que esta entrando ahora con la que entro 1 año antes y hay una gran diferencia entre cuando entraron</p>	<p>aparte, no ven anime ni leen manga, solo escuchan su música. A lo más podría decir que están los cosplayers, pero eso es más que nada como un hobby, así lo veo yo</p> <p>(diferencia entre fanáticos) Pero creo que esta dado más que nada por un tema de edades y tal vez por un tema de cuando entraron a este mundillo ... dentro de la animación japonesa hay cabros de la edad de nosotros, gente de más de 20 años, treintone</p>
--	--	--	---	--	--	--	--	---

		<p>suerte con una chapita, ¿cachai? Que pueden ser pucha diagramadores de computación, pueden trabajar en cualquier parte pero que llegan a su casa a ver animación y que el fin de semana llegan a mi tienda a comprar y a conversar con gente que sabe que le gusta la animación pero gente que son como ellos. Por regla general rechazan a los visuals. A los tipos con chapita también, a todo aquello que llame la atención para el resto porque para ellos el hobby es de</p>	<p>cruzan, generalmente son personas distintas.</p>	<p>vestirse, tienen formas de hablar y tienen música, cosa que los otakus a veces no tienen tan estructurado, en cambio los visuals si tienen estructura da la cosa</p> <p>Es que los cosplayers son parte de los otakus. Son otakus que les gusta vestirse de sus personajes favoritos. Pero, no se, no se como podría clasificarlos pero puede ser como un subgrupo porque hay otakus que no les gusta cosplayear y otros</p>			<p>se incluso cuarentones. Y como que cada uno entro en algún periodo diferente, a principio de los 90, a mediados de los 90', a principios del 2000, hace poco... igual no es que sean mega diferentes, pero si son diferentes</p>
--	--	--	---	---	--	--	---

		<p>ello, es de unos pocos</p> <p>Distingo otro tipo de otaku que es aquel que te baja todas las series, que te organiza eventos y que, organiza el evento para que lo vean los demás que para que sepan quien lo hizo.</p>		<p>si.</p> <p>Es que los gamers son muy diferentes a los otakus. Los gamers simplemente son fanáticos de los juegos, al igual que los otakus son fans de la animación japonesas. Las gothic lolitas pueden ser más parte del visual kei, como que escuchan música así y a partir de los medios como internet decidieron vestirse así. Por eso en realidad como que no veo muchos subgrupos de fans de anime. Salvo los</p>				
--	--	--	--	--	--	--	--	--

				de edad.				
Visualización de la sociedad a los fans	Es que los medios de comunicación y el resto del mundo no le toman mucha atención a los otakus porque no es un movimiento peligroso. Lo toman como un grupo de niños que juegan. Que son niños de 20 años que juegan a ser niños. Simplemente eso: que se visten raro, que cantan en otro idioma y que intentan ser algo que no son. Para la sociedad	A ver, pienso que igual hay una discriminación, pero depende de uno también. O sea si me pongo a hablar de anime donde no se habla de anime es obvio que me van a mirar mal. Pero igual a veces pasa que tu dices "oh, veo anime" y te miran como si fueras un bicho raro. Igual me evito eso no hablando ni diciendo "oh, soy otaku" en todas partes.	Igual creo que la "sociedad" nos ve como un poco bicho raros. Tal vez sea una discriminación de alguna forma pero, no se. Igual depende porque si uno se viste raro, o se pone a hacer cosas "raras" (como andar vestido de negro o lleno de chapitas) demás que te ven mal. Pero cuando uno anda más "piola" no te van a decir nada. Así que igual pienso que es relativo	Es que creo que la gente lo ve como cabros chicos, como niños inmaduros porque ven anime y ellos tienden a pensar que "los monitos animados son para los niñitos" y no exactamente es así, porque el anime puede ir para todo público, para la ama de casa, para el tipo que trabaja, para el niño de 5 años, puede ir de todas edades, porque las temáticas son muy diferentes, no siempre	Creo que la sociedad no nos ve bien. Nos ven como extraños. Igual eso por ejemplo lo vi en un concierto de j-music que hubo hace poco en Chile, pero creo que es inevitable. A ningún grupo de jóvenes la sociedad los ve "bien". Sean lo que sean.	Como freaks. Implemente como un freak con lo que muestran en la tele. No muestra el lado positivo del asunto: No te piden entrar a un cosplay porque el cosplay sea un ingeniero comercial y tenga un máster en geofísica, no ello venden al cosplay como la persona freak, ridícula que se disfraza de monos chinos, no muestran el lado de oh esa persona se esforzó, se sacó la mugre	En general creo que hay mucho de intolerancia y algo de miedo. Como que no nos aceptan totalmente, siempre hay una "brecha" de alguna forma que hacen que nos vean como raros, como inmaduros por ver dibujos animados y todo eso. Y de ahí vienen algunas cosas más discriminatorias	En realidad, dentro de los ambientes que me muevo no he sentido malas ondas o algo así. Igual puede ser que sea suerte, pero en general me han tratado bien a mí y a quienes conozco. Aunque igual más de alguien ha comentado que son "discriminados" pero creo que eso no se da porque vean anime, sino por ellos mismos. Pienso yo.

	<p>siempre no importa lo que seas si eres doctor si eres abogado. Si das la palabra que eres otaku tú simplemente vas a ser un niño entre ellos. Y siempre va a ser así. Porque tu puedes hablar con una persona correctamente y el punto que le digas “no soy otaku” el automáticamente va a dejar de hablar contigo porque va a creer que habla con un niño, no con un igual.</p>			<p>son la misma temática. Y siempre esa idea se repite por lo menos entre quienes no conocen mucho, pero hay personas que son de mente más abierta, dicen “no, esta bien” “que bueno que les guste” e hecho hay mamás que les gusta eso porque, yo pienso porque, yo no soy mama así que no lo se con certeza, pero pienso que las mamás deben creer que es mejor porque es el estilo que más puede proteger a sus hijos,</p>		<p>por hacer su traje. Yo encuentro que la sociedad no esta preparada, chile sobre todo es un país muy cartucho , no quiere saber de cosas fuera de lo común. A mi de repente me dicen “tu eres cosplayer y no andas como mona china por la vida” o sea una vez me llevo a dar rabia que a unas cosplayers que entrevistaron en “viva la mañana” y la mina dijo, salió a comprar con el traje de la princesa Tomoyo puesto . Yo quede “que</p>		
--	---	--	--	---	--	--	--	--

				<p>porque tu cuando buscas tu estilo puedes tener problemas, por ejemplo en el hip hop tienes problemas con el alcohol con las drogas al igual que en el punk y en todas esas cosas en cambio en los otakus no es tan común ver personas tomando, drogándose, teniendo sexo a temprana edad, no es tan común, es como más sano. Por eso las mamás a veces aprueban un poco el estilo, a veces. Otras no porque creen que es para</p>	<p>onda esta mina”. Literalmente quiso decir que todos los cosplayers de este país salimos a comprar el pan vestidos así. Yo encontré que, para mí no es una vergüenza decir veo monos chinos, de hecho en mi pega lo saben, pero yo no soy freak: soy una persona que estudia, que trabaja, que tiene familia, tiene pololo y tiene vida, entonces .</p>		
--	--	--	--	--	---	--	--

				cabros chicos pero bueno, cosa de ellas				
Tiempo y forma en que se entro a ser fan de la animación japonesa	Es que la animación japonesa la veo desde que soy niño, cuando era más chico veía muchas series de anime, pero entonces no sabía que era animación japonesa Al mundo de ir a ciclos y todo eso comencé en el 2000... claro No resulta que una vez conversando con amigos del colegio les estaba	Yo si lo separaría por grado, porque obviamente cuando chico vi muchas series, como centella y esas cosas y remi y esas cosas pero después de eso lo debe bien de lado, era muy raro que la televisión transmiti era series japonesa y ya nos saltamos a lo que es robotech, ya, en robotech me marco esa serie harto y volvemos a lo mismo, hay un vacío hasta que aparecen los caballeros del	Yo creo que desde los 12, 13 años. 94,93 No. Por amigos que me juntaba y por un programa de tv que daba el canal 2 que promocionaba un ciclo	Recuerdo que como a los 3 años comencé a ver anime. Pero ya entre al fanatismo ya a los 12, 13 años con Shaman King y series más viejas como Sailor Moon o Dragon ball. Con Sailor Moon era como en 3ro básico. Y con Shaman King como a los 13-14 años. Como a los 15 años comencé a ir a los ciclos, aunque	Desde chico entre al mundo de la animación japonesa. Ya después a uno le empieza a picar el gusto por buscar más series y así empecé Dragon ball, más que nada. Igual eran varias, pero con la que entre más fuerte fue con inuyasha en el año 2005. Bueno como en el mismo año 2005 comencé a ir a los ciclos. En un comienzo iba solo y de ahí comencé a conocer gente y comencé a ir a eventos	Yo cuando era niña veía lo típico: Candy Candy, Heidi, etc. Pero ya me metí a lo del anime con Sailor Moon. Ahí supe que era un otaku y conocí más series. Después de eso entre a un grupo de fans de la animación japonesa y comencé a ir a ciclos, eventos y cosas así	A ver, desde chica yo miraba lo típico, Dragon ball, los caballeros del zodiaco. Resulto que comencé a jugar el juego de Megaman y termine conociendo lo que es internet y llegue a un foro y encontré que estaban hablando de robotech y todo eso, todas las series que había visto mi papá y también había habido juegos que yo había jugado con mi papá	Uh, hace un par de años. Si, dos años atrás más o menos. Bueno, en mi caso fue gracias a mis compañeros de colegio. Cuando me cambie de colegio, el grupo al cual me uní había un chico que veía anime. Más que nada Naruto. El me presto las series y me fanaticé hasta el día de hoy.

	<p>mostran do mis grades colecciones de animación que tenia y uno me dijo "ah así que eres un Otaku". Y le dije "¿que es eso?" y me dijo "ah no sabis son un grupo de cabros que les gusta lo mismo que tu y se juntan, para ciertos eventos. Creo que en ese tiempo estaba el Yamato ... Bueno y ahí empecé a meterme más en el mundo de ñoños, empecé a conocer a gente</p>	<p>zodiaco, hasta que aparece Sailor moon y obviamente Dragon ball que es donde realmente me meto en el mundo</p>		<p>no iba muy seguido porque era, y soy, más de ver anime en mi casa a con mis amigos. Eso fue en el año 2005</p>	<p>y fue sucesivo.</p>		<p>como Mortal Combat (...) Entonces, finalmente, me quede interesado lo que era saber más de la serie, leer manga y todo eso.</p>	
--	---	---	--	---	------------------------	--	--	--

	ñoña, etc.							
Evolución de su participación	Si. Comencemos con que antes era un grupo de amigos que se juntaba en una casa a ver animación japonesa. Veías series “oh tengo un nuevo capítulo de Dragon Ball Z que no ha salido” o esto y esto otro. Con el tiempo se volvió una competencia de “mira la serie que tengo y tu no tienes” el cosplay que antes era un grupo de	Derivamos rápidamente, el año 98 tiene que haber sido, derivamos rápidamente a lo que es el j-pop. Salíamos de las series, obviamente seguíamos viendo series, películas y todo el asunto por ejemplo, pero mi grupo derivó al j-pop: L’arc~en~ciel, que es lo más conocido, Glay, un poquito más fuerte Luna sea, Dir~en~Gray, Pierrot y cosas por el estilo.	Pues yo en su tiempo igual iba hartito a ciclos, a fiestas de j-music, pero ya no hago eso. O sea voy por mi tienda a algún evento, pero ya no me llama la atención pagar por ir a un evento o a un ciclo como antes si lo hacía. Tal vez mi forma de ser fan ahora es más pasiva que activa.	Si, porque uno aprende más cosas de lo que le gusta y yo al principio, a mi me gustaba la animación japonesa pero no me gustaba decir que era otaku, me daba plancha porque no conocía a gente con mis gustos. Y al pasar el tiempo dije ya si, me gusta y eso.	Por lo que veo, creo que va en una dirección a hacerse más especializado y por momentos casi volverse algo menos de algo de amigos y negocios, te estoy hablando a nivel de lo que son los ciclos y eventos, se han ido entre comillas profesionalizando un poco. O sea se han hecho cosas más producidas, se ha hecho, se ha intentado mejorar el tema, darse a conocer más a llegar a más gente también. Y como te decía eso lo he visto porque he	Bueno yo, como creo casi todos los de mi edad, partí viendo anime en la tele. De ahí me puse a bajar series, a leer mangas y a ir a eventos y ciclos, donde ya me metí más en lo del cosplay. Ahora ya no voy a ciclos, el anime que veo es súper selecto y a veces voy a eventos pero no para pagar por ir, sino como cosplayer, es ya más distinto todo. Igual siento que ha cambiado todo en el tiempo en que	Si, porque yo partí como video jugadores y avance a lo que es ver series y llegue a lo que es cantar y a la vez hacer cosplay que es disfraces. Como que he ido de alguna forma “especializando” en ciertas cosas, en ciertas series y todo eso. Poco, veo más series tituladas en internet que en la tele. Pero sigo viendo en el etc. series determinadas.	Creo que puede decirse que si. Porque al inicio formaba parte de un grupo cerrado y veía series más populares como Naruto o full metal alchemist. Después, gracias a internet, conocí más series y comencé a oír música japonesa, me enteré de eventos a los cuales comencé a ir con mis amigos y cosas así. Ya no soy el chico “quieto”, ya hago cosas y no solo veo

	<p>amigos que se entretení a disfrazándose de personajes de animación japonesa pasó a ser una competencia, de quien tiene la capacidad de hacer el mejor traje. A la larga, bueno la gente nueva que también se ha metido que se llena de chapita diciendo que saben de animación japonesa pero en verdad no ven nada, solamente están aparentando. Pero ahora cambiado bastante</p>	<p>Si. Lo primero que surgió fueron nos ciclos. Eso fue lo que yo vi. Después de los ciclos yo creo que se dieron las juntas porque eran amigos que se iban contactando los unos con los otros. Además de las juntas, creo que ya cuando surgen las primeras fiestas que eran solo de j-pop y surgen los grupos ya específicos de J-pop va derivando. Posteriormente a eso ya</p>			<p>estado más metido en eso, me he dedicado a organizar, a armar cosas.</p>	<p>he estado metida. Igual es importante esto de que ahora se hacen muchos más eventos que antes, ahora todo es como más masivo</p>		<p>anime.</p>
--	--	---	--	--	---	---	--	---------------

	<p>el mundo por eso me he alejado un poco de la animación japonesa . Antes yo pasaba yendo a eventos y se ha transformado más en una competencia que en lo que era un juego de niños.</p>	<p>vas diferenciando. Es el mismo público que va a las fiestas de j-pop que el público que va a los ciclos pero van diferenciando, porque ellos mismos se van diferenciando, se van expandiendo. Pero después, varios años después, surge la idea de organizar una cosa para todos. Creo que eso, eso es lo que veo. Ahora no se, no veo mayor iniciativa . Están los eventos y se acabó.</p>						
Estilo de	No, pero	Yo creo	Es que	O sea yo	Es que uno	No.	Influye	No

vida	mayorm ente paso desaperc ibido, no soy una persona de andar con chapas ni... pero los días antes de entrar a un examen con un amigo bailamos y escucha mos “hare Hare Yukai”. Pero mayorm ente paso desaperc ibido pero cuando me pregunta n no tiendo a ocultar las cosas que me gustan. Si me pregunta n ¿Qué te gusta? Yo digo la	que no se si, no lo he tomado como algo positivo o negativo. Yo estudie una cosa que si tu lo vez bien, ser abogado no hay mucha cercanía, ejerzo ahora y no, creo que no. Ni para bien ni para mal.	igual en lo que yo hacia lo tenia súper marcado, como todas las cosas, de los vestuarios que hacia y todo, siempre estaba súper presente esa cuestión porque en un principio era un potencial, pero después se volvió un defecto porque todo lo volvas a lo del anime, a lo japonés y no ves otros recursos y te cierras en ti mismo. Y ahora, siempre me gusta echar una mirada lo que se esta haciendo en Japón en cuanto	en la u soy un poco más recatada en eso. Si digo “WTF” u “OMG” nadie va a entender, porque son de otra onda. Pero, no se, si ellos hablan de series de anime... por ejemplo una vez un niño estaba hablando de rurouni kenshin y comencé a hablar con el de eso. No voy a esconder mis gustos, es como que escondo mi “yo konata ³⁵ ”, mi yo tipo konata y cuando estoy con más gente de mi onda, fans también,	igual conoce gente que va quedando. Eso es lo importante quela gente en si va quedando. Al final el anime la j- music y todo eso es un pretexto para conocer a más gente y compartir buenos momentos. No es algo como un estilo de vida. Es más que nada como un hobbie.	Porque es un hobbie. No lo tomo como un estilo de vida. A ver no se si ha sido eso o no se, pero nunca me han gustado los estereoti pos. La animaci ón japonesa te abre mucho. Tú conoces otras formas de vida: conoces la forma de vida de un japonés. Conoces la forma de ser de los japones s, aunque no este 100% reflejado s en los animes o mangas pero tu vez algo reflejado . Hace ser un poco	en el sentido que me discrimin aban por eso. Hasta el año pasado más o menos me discrimin aban. Porque tiene que ver con las edades que uno tiene y cuanto lleva compartie ndo con la gente. En el colegio hay algunos que son más inmaduro s que otros y no aceptan que a una le guste algo distinto. Ahora es solo “ah, a ella le gusta la animació n japonesa, los	mucho. Igual puede llegar a influir de alguna forma en tus gustos, en querer saber más cosas, en querer aprender más de otras culturas, pero no es algo que me marque o cambie mi vida. S cambio mi vida lo hizo por las personas que conocí gracias a esto y no porque alguna serie me marco tanto que me hizo ver la vida de otra forma. A lo que voy, no soy muy distinto a alguien
------	--	---	--	---	---	--	--	---

³⁵ Konata es un personaje de una serie llamada lucky star, que se caracteriza por ser muy fan de la animación japonesa.

	<p>animación japonesa ¿soy otaku? Si ¿te vestís raro? Si, me visto raro, cuando hago cosplay. Aunque es difícil decir ¿Qué es raro? Es un punto de vista solamente... El punto de gustarte la animación japonesa es que tampoco tenga que afectar tu vida cotidiana siempre. Por que eso pasaría a ser un problema.</p> <p>Algunos los consideran una forma de vida pero no</p>		<p>a diseño o los nuevos animes, las nuevas técnicas de animación que tienen, pero ya con más distancia, entendiendo el fenómeno de afuera, desfanatizándose un poco</p>	<p>afloja todo eso.</p> <p>Yo creo que si, pero igual van, los gustos van a seguir pero la manera de vestir y cosas así van a cambiar, por ejemplo yo antes, cuando iba en el colegio me vestía más visual, pero por una cosa de ser madura, que no podía vestirme así en el trabajo, en la U comencé a vestirme más normal, con ropa de calle normal pero en el fondo me gustaba las mismas cosas que me</p>		<p>más abierto en cuanto a otras cosas y otras culturas. Yo creo que más que nada yo tengo una forma de ser, más abierta: Si yo veo a un punk lo encuentro como algo normal es el, es un punk, se puede vestir como quiera. Mi mamá va al eurocentro y le da un ataque, como puedes venir a este antro de marihuana, punkis y cuestion es raras. Y yo le digo "Pero mamá son personas como yo, como tu, no me van a hacer</p>	<p>monos chinos"</p>	<p>que no sea fanático del anime. Hago las mismas cosas, puedo pensar parecido y demases.</p>
--	---	--	--	---	--	---	----------------------	---

	<p>tendría que ser así. Tal vez podrían haber algunos principios que son lindos, que son buenos en las series pero que tampoco son llevados al extremo como una forma de vida. La animación japonesa como es variable de diferente estilo de diferentes principios, de diferentes animaciones que se van presentando tu no puedes definir una manera de vida porque son diferentes</p>			<p>gustaban hace años. Yo creo que viene más por lo de adentro aparte esta comprobado de que cuando uno madura puede seguir con los mismos gustos, familias de papás otakus, de gente que ya creció y sigue con los mismos gustos de hace años. Si a uno no le importa lo que piensen los demás, me va a pasar eso</p>		<p>nada si yo no los molesto. Yo soy como bastante abierta. Por algo estudie diseño tienes que tener una mentalidad, mirar más allá de lo que hay delante de ti, ver más allá de tu nariz. Entonces la animación japonesa me ha servido para eso, para mirar más allá, para ver otras culturas, para no sentirme encasillada de si, pasa un punk quedarlo mirando o sea, para mi ver un punk o un gótico es para decir "que buen estilo tiene",</p>		
--	--	--	--	--	--	---	--	--

	s autores que hacen diferentes obras.				<p>“Me encanta tu estilo” No lo miro como “Que freak!” sino que lo veo como “que es bakan”, “Que preocupación tiene”. Como los góticos que tienen una estética muy linda pero nadie lo mira porque tiene una estética linda, lo miran porque son freaks. Yo de repente voy al portal lyon y me quedo mirando la tiendas que venden ropa gótica, porque me gusta la ropa. Pero mi mama la mira y me dice “ya la</p>		
--	---------------------------------------	--	--	--	---	--	--

						<p>goticona , vas a ir a chupar sangre a la blondie” . Yo creo que la animación japonesa ha afectado mi vida en eso, en ser más tolerante con otras personas , con otra cultura. Pero salvo eso no afecto más allá: yos seguí siendo la misma Daniela que estudiaba, que sacaba buenas notas, que era responsable. Aunque igual sigo siendo una niña grande. Es que es un poco eso: uno sigue gustando las cosas de niños como muñecas</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--	--

						o maquetas. Nosotros somos como niños. Yo me siento una niña grande ... Hay varias cosas que a uno les gusta: artbooks, figuras, peluches, etc.		
Formas de organización	A ver, mayormente en el mundo de la animación japonesa se da una jerarquía por las personas más viejas que llevan ahí y se podrán proclamar como líderes. Igual en pocos casos se da pero mayormente el que lleva más tiempo	, lo que pasa es que al tener yo una tienda y mis amigos que me seguían. Por lo menos mientras yo participe en las actividades, lo que más veía es que la gente buscaba al que organizaba. La gente distinguía en el una especie de líder, porque el tipo la	Pues veo que hay organización, pero más que nada en base a organización de eventos o ciclos. No hay una organización permanente, porque no tiene sentido que la haya. Solo es una tendencia, no es algo muy permanente.	Se da una sensación más de “todos somos amigos” que de que haya un jefe y seguidores. En el mundo de los otakus si hay grupos que se conforman en foros, comunidades, donde hay grupos donde pueden conversar de anime, hacer eventos y cosas así. Pero no	Si. Las comunidades, los foros, las juntas que hacen, los mismos ciclos que llevan a conocer gente y los eventos. Según como se estructura la organización pero suele no darse.	¿Así como quien lleva la batuta? En el caso de los cosplayers se está dando mucho el tema de los fans-club, también están páginas webs que ayuda en eso. En organizar y que pesan en lo que es toma de decisiones. Ahora dentro	No, no se da. Es algo más macro, No es como “ya, este es el jefe y estos son los seguidores”, sino es algo de orden, de orden para hacer eventos, ciclos y cosas así.	No, no veo cosas como de organización. O sea a lo más hay organización para hacer eventos, para hacer cosplay y cosas así, pero algo así como una organización grande y permanente, yo diría que no.

	<p>en la animación japonesa es el que puede poner un poco de orden. Es una cosa más horizontal. Y es un mundo donde todas las personas van a ser niños. No se caracteriza por mucha madurez para actuar. Se da muy pocas veces y se da más en los grupos antiguos donde se actúa o se ve algo más serio dentro del grupo entonces se toma todo como un juego. No existen</p>	<p>llevaba, porque el tipo llegaba con las series nuevas, porque el tipo llegaba con un material que tu no habías visto y que quieres ver. Y por que el en realidad lo que uno ve es que es capaz de reunir tanta gente. Estoy hablando tanta gente 100-200 personas, pero para este grupo es harto. Por eso veo jerarquía. Más allá de eso no se si habrá una jerarquía que no sea organizacional.</p>		<p>es una posición inamovible ni nada parecido: uno puede estar en un grupo, estar en ningún grupo, etc. Pero donde se ve más organización es en lo de los foros y las comunidades, más que en eso no.</p>		<p>de la animación japonesa esta la organización de los eventos, que ya son personas de arriba de 30 años que ya casi ven esto como un evento, pero sin dejar de ser su lado niño.</p>		
--	--	---	--	--	--	--	--	--

<p>posturas políticas ni movimiento. Es algo espontáneo, algo que surge. No es algo que va a salir en la calle a pedir “libertad al mundo otaku”. Es algo que se hace simplemente por hacerlo. El anime es algo pasivo, es un hobby, no es un estilo de vida. Porque el nazismo es un estilo de vida, los punks son un estilo de vida, el anarquismo es un estilo de vida o por lo menos ya gente</p>							
---	--	--	--	--	--	--	--

	<p>quiere convertirlo en su estilo de vida. El otaku es un estilo diferente que se da por diferentes series, diferentes puntos de vista de la vida y es por eso que no se puede considerar algo en general. No es algo que es igual para todos. No se puede transformar en algo así. Solamente se puede decir que es un grupo de amigos que intenta ver la vida de diferentes formas.</p> <p>La única organiza</p>							
--	--	--	--	--	--	--	--	--

	<p>ción que ha presentado en grupo de fanáticos de la animación japonesa es cuando se realizan los eventos de animación. Y esos eventos los organizan personas que entraron hace mucho tiempo, que tienen bastante edad como los viejos otakus.</p>							
Actividades que realizan	<p>Por ser la mayoría como niños, porque la mayoría de los que están entrando son niños y</p>	<p>Pues esta el tema de los ciclos y los eventos más que nada</p>	<p>Los ciclos y los eventos.</p>	<p>Más que nada lo que son los ciclos y eventos a nivel oficial. Ya a nivel de amigos el juntarse a ver series, etc.</p>	<p>Ciclos, eventos, cosplay, karaoke, talleres de dibujo, de idiomas.</p>	<p>Eventos, ciclos, como eso.</p>	<p>Ir a eventos, ir a ciclos, ver anime, leer manga, todo eso. Y algunos que tengan un poco más</p>	<p>En general, aparte de ver anime y leer manga pues algunos escuchamos j-music, otros hacen</p>

	<p>las personas que antes participaban en este grupo están desapareciendo, no hay organización. Y si hay es muy mala. Son pocas las comunidades de otakus que se pueden organizar. Las actividades que hacen los otakus no son relevantes: se juntan a jugar videos, a ver animación japonesa, que es lo típico a escuchar musica o a juntarse en un evento de</p>						<p>de ingresos ir a concierto y eso.</p>	<p>cosplays, van a eventos, a ciclos. También algunos hacen cosas por los demás en ese sentido. Pues, hay algunos fanáticos que traducen mangas, editan mangas y hacen lo mismo con el anime, así hay más series. Yo creo que es eso más o menos lo que hacen los fanáticos .</p> <p>Es que al final cuando uno va al ciclo lo que menos hace es ver series. Va a</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	---

	<p>animación a divertirse. Es solo eso. Antes los ciclos no era tanto ir a ver animación japonesa como ahora lo hacen por que ahora los niños van a ver "monitos chinos". Antes los ciclos tenían como función simplemente juntarse con un grupo de amigos y divertirse, porque lo ultimo que hacíamos era meternos dentro de los ciclos si total la animación japonesa que presenta</p>							<p>leseat con los amigos o cosas así, pero no vas a ver series. Y para eso, además como los ciclos cuestan plata entonces no tiene mucha gracia, esa misma plata mejor la gasto en otras cosas</p> <p>(sobre los eventos de la animación japonesa) Porque es entretenido. No es solo ver anime sino es otras cosas, los concursos de karaoke, de cosplay, de karaoke,</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--

	<p>ban la presenta ban nuestros propios amigos que después nos la pasaban a nosotros.</p> <p>Es que los eventos igual. Por eso te digo que la comunidad de los otakus no es una comunidad de grandes movimientos, sino de oportunidad de juntar a un grupo de amigos. Igual hay que separar a los antiguos de los nuevos. Los nuevos van a los eventos a comprarse</p>						<p>están las tiendas, te encuentras con gente, conoces nuevas personas. Prefiero mil veces más los eventos que los ciclos.</p> <p>Hay algunos fanáticos que traducen mangas, editan mangas y hacen lo mismo con el anime, así hay más series. Yo creo que es eso más o menos lo que hacen los fanáticos. Ah y usar internet</p>
--	--	--	--	--	--	--	---

<p>chapitas, cosas que vengas encargadas del Japón. En cambio los antiguos saben que en un evento de animación japonesa se van a encontrar con los amigos que no ven hace tiempo, esa es su razón de ir. También el cosplayear, pero uno cosplayea porque van a haber amigos de uno cosplayeando no por una iniciativa de ganar o de mostrarse al resto del mundo</p>							
---	--	--	--	--	--	--	--

	sino para estar con el resto de sus pares							
Formas de comunicación	A ver, el medio de comunicación que tenemos es el foro. Donde contemplan sus ideas en base a una pagina de Internet. Esa es como toda la comunicación que se puede tener.	Antes cuando yo entre era más que nada la comunicación cara a cara. Pero ahora, con toda esta revolución tecnológica que no es solo de los otakus, toda comunicación se hace más que nada por internet: foros, comunidades, chats, cosas así.	Paginas web, foros, msn y cara a cara	La mayoría se comunica por internet por medio de los foros, Messenger, para crear redes sociales ahí se conocen y se organizan. El internet es súper importante para todo esto.	Más que nada internet y directo, cosas como el teléfono no se dan mucho. Bueno en eso no somos diferentes a otros grupos que hay ahora. La principal ventana es internet de hecho así la mayoría de quienes entran es por internet y juntas, más que nada juntas, hartas juntas. Pero Internet es vital ahora para ser fanático de la animación japonesa, ya que permite tener series, músicas, mangas, anime, comunicarse con los amigos, etc.	Foro, MSN, juntas. Básicamente eso.	En general es un cara a cara o en internet, como en casi todos los grupos de ahora en realidad. Y es que en realidad muchas veces te organizas en internet para después juntarse en persona. Puede ser eso por foro, msn o cosas así. Si, porque debido a eso uno tiene mucho más acceso a las series que dan. Por ejemplo en la televisión dan series	. Es que ahora básicamente gracias a internet puedes ver series y leer comics porque aquí en Chile de verdad que comprar mangas sale muy caro. Que se yo ocho lucas por tomo y, por ejemplo yo, no tengo plata y sin internet no podría verlas. Pero, como te decía, hay fanáticos que traducen series y uno las baja y las ves.

							subtituladas, dan la mitad de la serie pero uno si va a internet hay miles de series que uno puede ver y están mejor subtituladas o dobladas.	Además, internet te ayuda a conectarte con tus amigos, con algunos amigos a los cuales no veo seguido, si hablo mucho con ellos por mensajes y cosas así.
Discriminación	No, no necesariamente porque el movimiento otaku no implica una discriminación hacia algo, no discrimina un punto político o religioso, simplemente ideologías de vida. Ideologías personales de	Siempre he pensado también que a las personas les surge un cierto temor por lo desconocido, por lo que no es ordenable, por lo que no es común. Y a eso no ayuda nada que aparezca que aparezcan 4 o 5 tipos que apenas se les ve la cabeza llenos de chapitas. Discriminación hay en todo	Porque de repente te gusta una cosa, de inmediato te meten en una casilla como que ya no tienes seriedad frente a ciertas cosas o como que tienes una manera de apreciar la vida que no es de acuerdo a tu edad o a tu situación. Tu vida siempre va a estar regida por lo que son	Los otakus como más viejos entre comillas, rechazan a los nuevos y los nuevos no pescan mucho. Es que los otakus viejos si bien conocen a los nuevos e incluso puede haber vida social, pero igual hay gente que es resentida con los	No se si discriminado, pero de que miran raro, miran raro. Pero más que discriminación es prejuicio de los demás. La gente es muy prejuiciosa. Aunque no va más allá. No es que te lleguen a pegar por ser fanático de la animación japonesa o que te vayan a hacer la ley del hielo, pero hay	Si. Mucha gente, o sea, tu dices "me gustan los monos chinos". De por si aquí a la gente le da miedo ser distinto y en cualquier sentido. Que tratan de ridiculizar. No buscan el hecho de informar, buscan lo freak. Por	Si, todavía no se acepta tanto. Pero es una cosa que la sociedad todavía tiene arraigada porque cuando ve que algo nuevo esta floreciendo al principio no se acepta pero cuando ve que se expande a todos Hasta el año	(sobre si se ha sentido discriminado) No, de verdad que no. Igual cuando comencé a ver anime personas como mi mamá y mi hermano me decían que como podía ver monitos si era grandote, pero no era por mala onda,

<p>cómo uno podría vivir, de cómo uno podría mostrarse ante el mundo. Lo que hace que cada persona se cierra ante las demás personas y las demás tribus a saber que somos otakus nos toman como cabros chicos que solo ven monitos en la tele, ellos mismos son los que nos hacen la discriminación a nosotros.</p> <p>Si se da de marginarse, se da ahora en los nuevos</p>	<p>sentido y en ambos bandos si lo quieres llamar así, tanto discriminación positiva como negativa. El tratamiento que se hace en las noticias con respecto a eso no me interesa mucho, no pesco mucho en realidad, porque justamente tengo ese prejuicio con los periodistas. Prefiero obviar ese tema, porque digo que ellos no saben lo que hacen, desde el momento en que dicen que una persona mato a otra con un videojuego, o un juego de rol ¿cachai? Quizás el tipo ya</p>	<p>los monos, la cultura japonesa, tu fanatismo. Como que uno no piensa más allá y no aporta nada más, aunque uno ya tenga separado su pasatiempo de su vida. Pero igual te distingue tu forma de ser de las demás personas, tu forma de ser va a ser muy distinta de una persona normal, no se si yo conozco a una mina que no le gusta la animación, no la voy a latear, me va a encontrar ñoño y me va a dar la patada al tiro, porque no le va a interesar eso, pero</p>	<p>nuevos por el método de adquisición del anime de ahora porque los de antes se esforzaban mucho más en cambio ahora haces un clic en el PC y sale todas las series que quieren tener. Y eso les molesta más porque no tuvieron las mismas facilidades, yo siento que es un poco de celos más que nada, pero creo que se debe por las épocas</p> <p>En mi colegio me discriminaban mucho por eso. De hecho</p>	<p>quienes tienen en la mente eso de “¿Cómo tiene 20 y tantos años y le gusta ver dibujos animados?” y te ven como un inmaduro. Pero creo que ahí esta en uno también el demostrar que su vida no es solo anime.</p> <p>Es que a los medios les interesa generar polémica, vendiendo la pomada. Al final los medios de comunicación son prejuiciosos porque si, no son porque no tratan bien el tema de los otakus, no le dan mucha entrada. Meten esa cosa prejuiciosa o estigmatizada de alguna forma.</p> <p>(Discrimin</p>	<p>ejemplo el diario de Eva es una porquería de programa: el diario de Eva no te muestra que un cosplayer se saca la porquería haciendo un traje sino que muestra que un cosplayer pelea con otro porque le rompió el lente de contacto, etc. Los diarios tampoco muestran lo que es de verdad, echa a perder todo lo que uno dice. Nunca he visto un reportaje serio sobre la animaci</p>	<p>pasado más o menos me discriminaban. Porque tiene que ver con las edades que uno tiene y cuanto lleva compartiendo con la gente. En el colegio hay algunos que son más inmaduros que otros y no aceptan que a una le guste algo distinto. Ahora es solo “ah, a ella le gusta la animación japonesa, los monos chinos”</p> <p>En algunos casos se da que quienes son mayores dicen “yo</p>	<p>sino como tallas. Pero no paso de ahí.</p> <p>(sobre la discriminación dentro de los fanáticos) En realidad que yo haya visto, no. Más que discriminación, no te pescan cosas así, pero no es que te aíslen cosas así. Y es que tampoco es que todos los fanáticos de la animación japonesa de Santiago nos conozcan. A lo más a veces ubicas a alguien, pero es un grupo como</p>
--	---	--	---	--	--	--	--

	<p>otakus porque ahora los nuevos otakus se creen tanto el cuento de la animación japonesa que se visualizan como el propio dibujo e intentan aparentar ser el propio dibujo. Por decirte todos los grupos que nosotros más o menos somos antiguos, desde el 2000 hacia atrás la mayoría tenemos vidas totalmente aparte de la animación japonesa tenemos vidas totalmente aparte de la animación</p>	<p>estaba loco, quizás pudo haberlo gatillado cualquier cosa.</p>	<p>si yo tal vez no se lo planteo tan directamente, sino desde otro punto de apreciación, tal vez no se discrimine tanto y te discrimine un poco.</p>	<p>cuando era chica, yo veía sailor moon, era fanática de sailor moon yo la amaba y mis compañeras decían “ay pero como puedes ver eso, es de cabros chicos” y uno cuando crece, o sea cuando uno esta en esa edad piensa “pucha, que lata que me discriminan” peor cuando uno se da cuenta, es una tontera que discriminan porque esas mismas niñas que discriminaban, se estaban pintando, ya estaban pensando</p>	<p>ción adentro) A veces se da. Yo creo que ahí es un tema de personas que de grupos. Hay personas más cerradas y que discriminan como en todas partes, seas lo que seas. Pero esas personas discriminarían si fuesen otakus como si fuesen emos o pokemones. No es un comportamiento particular de ciertos grupos de fanáticos, sino un comportamiento particular de cierto tipos de personas</p>	<p>ón japonesa. Y me gustaría que se hiciera así. Bueno eso es algo de los chilenos: los chilenos siempre hacen las cosas a medias. Un periodista nunca se va a dar la lata de informarse o de investigar el tema y ven lo primero que encuentran. Lo mismo me paso una vez en que pelee con mis compañeras porque hablaban cosas que no eran.</p>	<p>se más que tu y te quedai callado”, se da pero en algunos casos aunque no son tantos.</p>	<p>disperso, no nos conocemos ni tampoco somos parecidos muchas veces</p>
--	---	---	---	--	--	--	--	---

	<p>n japonesa , conocem os amigos que son abogado s, médicos, punks lo que sea y conversa mos con ellos y bien. Pero los neo otakus intentan ser ellos la animació n japonesa</p> <p>Es que lo raro es que cada persona que ha intentad o discrimi nar en este caso a otra es como me decía “oye como puedes ser adulto y ver esas cosas” y simplem ente es un</p>			<p>en hombres, en 3ro o 4to básico, mientras que uno feliz de la vida veía anime y era feliz.</p>				
--	--	--	--	---	--	--	--	--

<p>hobbie. Es algo que me gusta. Me ha pasado algunas veces esto, de tratarme de cabro chico de “como podis viendo cosas que deberían ver niños de 15, 12 años” pero más que eso esas personas que me discriminaron a la larga también terminan pidiéndome cosas para ver ellos. Porque a la larga te das cuenta que todos llevan un niño por dentro y no importa la edad que tengas... Y si tu te das</p>								
--	--	--	--	--	--	--	--	--

<p>cuenta mucho mucho de las películas que están dando en la tele o que dan en otro lado son basadas en dibujitos animado s que cuando uno era chico las viera. Una vez a mi madre le mostré “La tumba de las luciérna gas” que es una película japonesa de actores reales súper triste y que esta basada en monitos. Pero si te das cuenta. Si tu las cosas las dejas de ver desde la perspecti</p>								
--	--	--	--	--	--	--	--	--

	va esto es para un niño, la empieza a ver simplemente como la cosa que es te das cuenta que no importa la edad que tengas con eso tu puedes aprender algo.							
Por que ven animación japonesa	Porque hay variedad en las series, además igual hay series como para todas las personas . Esos son los motivos creo yo	Un poco por costumbre. Igual me pesa que me acostumbre a ver anime, aunque ya no le dedico tanto tiempo como antes. Pero también veo series porque son interesantes, siempre habrá una serie que me llame la atención	Creo que ahora veo series de anime como veo series de otro tipo, no se series gringas o incluso series asiáticas que no son animación japonesa como son los doramas. Es una opción más que tengo de ver, ya no veo las series de anime solo	Pues veo anime porque me gusta, me gustan sus tramas y me gustan las historias que tratan, que sean tan diferentes las unas de las otras. De todas formas no veo cualquier anime, solo algunos.	Creo que son por varios motivos en realidad. Por una parte veo series para distraerme. Así como algunos ven series de estados unidos o leen comics de Marvel o de la DC, yo veo anime y leo manga, no le doy más importancia que eso. Ahora que por que veo anime por sobre	En realidad ahora veo bastante poco anime a como veía antes y ni hablar del manga. No tengo mucho tiempo para dedicarlo a buscar series o demases. De hecho, la mayoría de las series las veo porque me dicen "oye, ve	Porque la encuentro interesante. Además que como no es un tipo de la animación japonesa que existe, es amplia la gama que una puede encontrar en cuanto a estilo de series y todo eso.	Porque me gusta. Me gustan los personajes de las series, las tramas, la música. Me gusta que hayan muchos tipos de series y que muchas veces algunas te dejen enseñanzas y cosas así.

			porque "sean anime" sino porque me gustan como son.		otra cosa... creo que es porque hay diferentes géneros, por lo que siempre hay una serie que me guste, aunque sea un poco	tanto, te va a gustar" por recomen dación. No es que ya no me guste el anime ni algo así, es solo que ahora tengo menos tiempo.		Además siempre hay algún personaj e femenin o que te puede llegar a gustar *risas*
Otros	Mira, el ser otaku me ha dejado bastantes cosas buenas porque o sea dentro de la animació n japonesa como una buena película deja enseñanz a que uno puede adquirir y como mejorar o empeora r su vida, me ha creado personali dad al hacer cosplay. Como es						Una de las revistas no me gusto mucho, porque era un caso particular de una niña que dejo los estudios para entrar a todo lo del anime. Son los casos que se dan raramente y no me gusta que se generalic en estos casos y lo apliquen a nivel de todos los fanáticos de la animació n	

	<p>una tribu urbana chica y es discriminada por gran parte de las tribus urbanas me ha creado mi propia personalidad. Te acompaña a tener una personalidad más fuerte, una personalidad que no se deja llevar por que las demás personas te digan. Por que al principio uno se escondía "ah no me gusta la animación japonesa" para que no te dijeran nada pero después creas</p>						japonesa.	
--	---	--	--	--	--	--	-----------	--

una personalidad tan fuerte que tu puedes decir “no, si a mi me gusta la animación japonesa , soy un cabro chico y es problema mío y fin”								
---	--	--	--	--	--	--	--	--

3. Transcripción de las entrevistas

Entrevista Número 1: Miguel, 23 años, estudiante de derecho

Primero que nada quiero que digas tu nombre o Nick, tu edad y tu ocupación

Bueno soy Miguel, tengo 23 años y soy estudiante de derecho

Lo primero que te quiero preguntar es más o menos en que año, periodo de tiempo tú entraste en el mundo de la animación japonesa.

Es que la animación japonesa la veo desde que soy niño, cuando era más chico veía muchas series de anime, como Heidi o marco o meteoro, pero entonces no sabia que era animación japonesa.

Pero ya como entrar al movimiento de fanáticos de la animación japonesa, como en el cuento de ya meterse...

Yo me fanaticé mucho con lo que fue Dragon Ball. Ahí supe que era animación japonesa, comencé a ir al persa a conseguir otras series. Cosas así. Y al mundo de ir a ciclos y todo eso comencé en el 2000... claro. Cuando los ciclos ya se comenzaron a ser un poco más visibles. Hasta antes de eso yo era ya fanático de la animación japonesa, pero no lo sabia, no sabia aun que era un otaku. Es que en ese tiempo no es como ahora: cuando tenias una revista de anime era la media cosa y ni hablar de tener un vhs con series, eran cosas de otro nivel, tampoco era tan masivo por lo tanto tampoco veias que hubiese tanta gente como ahora que vieras a simple vista que eran ñoños, a lo más sabias que en otros países se juntaba la gente y que habían eventos por las revistas españolas, pero en Chile no hubieron revistas. O sea hubieron pero murieron a los, no se, dos números. Pero de ahí fui a los ciclos y conocí más gente a la que les gustaba esto

Y ¿como fue que llegaste al tema de los ciclos?

Resulta que una vez conversando con amigos del colegio les estaba mostrando mis grandes colecciones de animación que tenia y uno me dijo “ah así que eres un Otaku”. Y le dije “¿que es eso?” y me dijo “ah no sabis son un grupo de cabros que les gusta lo mismo que tu y se juntan, para ciertos eventos. Creo que en ese tiempo estaba el Yamato... Bueno y ahí empecé a meterme más en el mundo de ñoños, empecé a conocer a gente ñoña, etc. Y comencé a ir a ciclos en diversas partes: en el centro, aquí en San Joaquín y todo eso. Y a tener más amigos que les gustaba todo esto y con los que me juntaba. Como que ahí cambio hartito mi forma de ver todo esto, no era solo ver monitos sino era compartir a partir de esto.

Cuando estabas en el colegio ¿tu tenias algún problema o te decían algo por ser fan de la animación japonesa?

Nah no mucho. O sea, igual habían algunos que eran más pesados, yo estudiaba en un colegio de hombres entonces eran más pesados que si fuese mixto. Si no jugabas futbol o no te gustaba el futbol eras perno. Aunque igual mi grupo de amigos era el de los pernos así que no había problema con eso.

¿Y en tu casa? ¿tuviste algún problema?

Menos. Porque en mi casa siempre fui alguien tranquilo y con esto de la animación japonesa más tranquilo era, casi ni salía de mi casa solo me quedaba a ver series y tarde mal y nunca salía. Más encima como vivo en un lugar medio complicado al estar cerca del monumental y todo eso, casi fue un alivio para mis papás que estuviera y fuese más piola. Igual alguna vez me dijeron que como era tan cabro chico de ver monitos, pero

también después ellos mismos se dieron cuenta que los dibujos animados no eran solo para niños y me dejaron más tranquilo.

¿Convives con algún subgrupo que tu veas de fanáticos de la animación japonesa?

Claro. Es que por la suerte que he tenido yo o mala suerte conviví ya con demasiados grupos y pasó conviviendo con ellos hasta el día de hoy.

¿Por que dices mala suerte? ¿Te ha pasado algo malo por eso?

Es que el conocer tantos grupos ha significado estar metido en un montón de caguines y cosas así. Han sido cosas buenas pero también cosas malas en ese sentido. Pero es más o menos lo que ocurre siempre cuando estas en grupos, tanto con niños como más normales

Entiendo. Pero, de tu sentirte parte de ellos... Tu sientes que, cuando entraste, entraste a alguno de estos subgrupos en específico o fue una cosa de....

O sea no se si sea parte de los otakus así como subgrupo, pero siempre me consideraron Neo Otaku quienes eran mayores que yo o sea. Porque nunca fui a un evento en los años 90 y no tengo fotos de eso. Aun así no me considero neotaku pero siempre me he relacionado con los.... Es que me considero más neo otaku porque los demás son demasiados "sobrados" en su mundo que si no llevai su época no corresponden.... Aun así es que no soy de considerarme nada o sea me gustaría considerarme cosplayer pero no llevo tanto tiempo en la cosa como llevan otras personas así que. Principalmente no me puedo considerar ni muy otaku ni muy cosplayer...es como un híbrido. Como una cosa aparte de.

Y salvo los neo otakus y los cosplayers que mencionas ¿Ves algún otro subgrupo o son solo esos? ¿hay otras distinciones dentro de los fans de la animación japonesa?

Igual yo veo otras. También por cuando entraron al mundo del anime y el manga

¿Como es eso?

Yo creo que están más que nada por años: los de comienzo de los 90, a fines de los 90 y los de ahora que serian en si los neos. Ahí si que hay diferencias, porque obedecen como a paradas de vida distinta, ya tienen edades diferentes y todo. Igual he tratado con personas de todas las épocas que te mencioné y puedo decirte que de verdad hay diferencias. No es que todos los que entraron en los años 90 se conozcan y sean íntimos amigos, pero se parecen entre sí, como que han vivido cosas parecidas, como que ya han pasado por cosas iguales. Entonces son como diferentes a quienes entraron después, que tienen distintas facilidades y cosas así.

Y grupos como los visuals o los cosplayers que mencionabas...

No creo que hayan subgrupos en cuanto a gustos o cosas así, pero, no se, los visuals o los fans de la j-music ya son como aparte del anime. A lo más podría decir que los cosplayers son un grupo aparte, pero no estoy tan seguro de que sea así porque lo veo como un hobby, como una actividad derivada del ser fan de la animación japonesa, pero no es como algo en sí. No se puede ser cosplayer por sí solo: o eres cosplayer de videojuegos o eres cosplayer de comics o eres cosplayer de anime y manga. También en eventos de anime se ven las gothic lolitas pero en sí, realmente, no tiene nada que ver con los dibujos animados, así que tampoco está muy relacionado. Tampoco los gamers por ejemplo... los jugadores de videojuegos, pueden haber gamers que sean otakus pero

también no. En general, para mi, a la larga los otakus son solo lo relacionado con manga y anime. Por eso te decía que consideraba a los neos y a los cosplayers como parte de los otakus, pero los demás grupos, yo diría que no.

Ya. ¿Como tu podrías decir de que el tema de que seas fan de la animación japonesa afecta tu vida diaria? Como por ejemplo que cuando vas a clases de derecho se demuestre que tu seas fan o pasa totalmente desapercibido y si alguien te preguntara ¿oye que hobbies tienes? Tu le dijeras “oh soy otaku”...o surge esto mayoritariamente no se cuando vas a un evento

No, pero mayormente paso desapercibido, no soy una persona de andar con chapas ni... pero los días antes de entrar a un examen con un amigo bailamos y escuchamos “hare Hare Yukai”³⁶. Pero mayormente paso desapercibido pero cuando me preguntan no tiendo a ocultar las cosas que me gustan. Si me preguntan ¿Qué te gusta? Yo digo la animación japonesa ¿soy otaku? Si ¿te vestís raro? Si, me visto raro, cuando hago cosplay. Aunque es difícil decir ¿Qué es raro? Es un punto de vista solamente... El punto de gustarte la animación japonesa es que tampoco tenga que afectar tu vida cotidiana siempre. Por que eso pasaría a ser un problema.

¿Por qué dices que pasaría a ser un problema?

Es que yo he visto personas que, no se, hacen que todo en su vida sea la animación japonesa, que lo único que hacen es hablar de eso, que lo único que hacen es eso. No estudian, no trabajan, no hacen nada, solo viven por eso, entonces como que es lo único

³⁶ Es la canción de un animé famoso: Suzumiya Haruhi no Yuutsu

que hacen. Dejan su vida de lado por algo que es entretenido, pero es una parte de tu vida, no lo es todo. Bueno, también eso pasa con varias cosas, no solo con el anime.

Tu encuentras que la animación japonesa, el ser otaku es una forma de vida o no.

Algunos los consideran una forma de vida pero no tendría que ser así. Tal vez podría haber algunos principios que son lindos, que son buenos en las series pero que tampoco son llevados al extremo como una forma de vida. La animación japonesa como es variable de diferente estilo de diferentes principios, de diferentes animaciones que se van presentando tu no puedes definir una manera de vida porque son diferentes autores que hacen diferentes obras. No todas las series tratan de lo mismo ni todas las series demuestran ni tratan los mismos temas de la misma forma, por lo tanto sería absurdo que deviniera en una forma de vida completa, en una forma de pensar que pudiese adoptar todos quienes forman parte de este grupo. Es como quienes son fanáticos del cine en general, no todos piensan igual respecto a las series ni se quedan con las mismas cosas. Lo mismo pasa acá.

Y respecto a lo mismo que mencionas ¿crees que hay algo en común en todas las personas que son fans de la animación japonesa? No se, entre tu y una niña que ve series para niñas...

Si. Es que en la animación japonesa se da un principio básico de las personas que llevan hace mucho tiempo con este tema que es más que nada, la soledad de su, prácticamente, de su infancia que se sintieron un poco más solitarios y vieron más el camino dentro de las cosas que iban viendo dentro de la animación japonesa. Como que de ahí se comenzaron a sentir acompañados por decir algo con esas series.

Dentro de la gente que tu conoces ese es un principio como en general o es un principio como en particular. ¿Es algo que se da a todo el mundo o es algo que les ocurre a algunas personas? ¿Tu crees que incluso las personas que ahora están entrando? ¿Responden a eso?

Es que las personas que se consideran bien otakus o bien amantes de la animación japonesa tienden a tener esa característica de vida. Claro que como en mucha cosa hay muchas excepciones. En cuanto a los chicos nuevos, creo que responden al sentimiento de que a ellos les gustaría ser como el personaje. Una forma más fácil de explicar es que una persona siente pequeños trastornos de soledad tal vez dentro de su vida y ven algún personaje que les gusta e intenta sentirse reflejados en los ojos de ese personaje e intentan basar su vida en base a ese personaje, adoptando gestos o llegando a cosas más extremas: por ejemplo en un evento una vez vi que había un chico que se había hecho unos cortes en la cara para parecerse a Naruto. Esto que te cuento es como el extremo del asunto, son pocos lo que caen en tales extremos, pero es para mostrarte eso que se da pero en menor medida: el querer parecerse a un personaje, querer ser ese personaje.

Interesante lo que me estas diciendo

Y ellos ahí en ese momento cierran su mundo y esa es la diferencia que nos hace a nosotros por lo menos la mayoría de los que son más antiguos es porque si tu oyes su vida es porque tuvieron muchos problemas o simplemente no eran de mucho amigos, que los compañeros los molestaban en el colegio y tenían una vida aislada, pero veían anime y eran felices. Éramos felices. En cambio ahora parece que buscan eso, buscan cerrar su mundo y no salir más ni ver nada más que anime

¿Tu consideras que existe un cierre por parte de los fanáticos de la animación japonesa a la gente no otaku? ¿Tu crees que en algún momento los otakus de repente llegan a un extremo en el que solo se relacionan con otakus?

En mi caso y en general no, no necesariamente porque el movimiento otaku no implica una discriminación hacia algo, no discrimina un punto político o religioso, simplemente ideologías de vida. Ideologías personales de cómo uno podría vivir, de cómo uno podría mostrarse ante el mundo. Lo que hace que cada persona se cierra ante las demás personas y las demás tribus a saber que somos otakus nos toman como cabros chicos que solo ven monitos en la tele, ellos mismos son los que nos hacen la discriminación a nosotros.

Es que tu sabes que a veces te discriminan, pero puede pasar que también a veces uno se auto margina de las demás gentes a tal punto que llega un momento en que, no se, no tienes amigos que no sean Otakus. Tu crees que se da eso mucho por lo que tu sepas, por lo que tu conoces.

Si se da de marginarse, se da ahora en los nuevos otakus porque ahora los nuevos otakus se creen tanto el cuento de la animación japonesa que se visualizan como el propio dibujo e intentan aparentar ser el propio dibujo. Por decirte todos los grupos que nosotros más o menos somos antiguos, desde el 2000 hacia atrás la mayoría tenemos vidas totalmente aparte de la animación japonesa tenemos vidas totalmente aparte de la animación japonesa, conocemos amigos que son abogados, médicos, punks lo que sea y conversamos con ellos y bien. Pero los neo otakus intentan ser ellos la animación japonesa como te contaban, entonces no tienen otro mundo, no tienen otros amigos y solo es la animación japonesa. En ese sentido si, puedes decir que algunas personas se auto marginan, se cierran. Pero no son todas, no somos todos, son unos pocos.

Y podemos decir que tienes una vida aparte de la animación japonesa.

Es que nosotros basamos la animación japonesa como un hobby no en un estado de vida. Los neo Otakus pusieron en la animación japonesa como su propia personalidad. Para darte un ejemplo con una animación japonesa, la más popular Naruto un neo otaku cuando ve, imagínate que ha tenido un mal periodo en su colegio y se ve relacionado con que su vida ha sido triste y dentro de la serie encuentra a Naruto que su vida también ha sido triste o Sasuke, se sienten identificados e intentan adquirir la personalidad de ese sujeto se cierra a ser ese personaje y su personalidad que tenía antes desaparece por ser algo que no son y por algo que no pueden ser, porque no puedes ser un ninja acá, hoy, en este momento, es una tontera en realidad.

Y eso ¿crees que es algo bueno o malo?

Es que totalmente malo porque tu no puedes, por más que tu vida se parezca a un personaje de la animación japonesa, tu no puedes transformarla en eso. Porque tu eres un individuo totalmente diferente que vives cosas diferentes y que eres una persona, no un dibujo animado que alguien creo. Eso también hace que esas personas no maduren, no crezcan, no tomen las riendas de su vida sino esperen cosas que en realidad no van a pasar.

Entiendo. Tu me dices que esos son casos extremos, de algunas personas pero no de todas. En tu caso ¿Podrías decir que algo bueno te ha dejado para tu personalidad el ser fan de la animación japonesa?

Mira, el ser otaku me ha dejado bastantes cosas buenas porque o sea dentro de la animación japonesa como una buena película deja enseñanza que uno puede adquirir y

como mejorar o empeorar su vida, me ha creado personalidad al hacer cosplay. Como es una tribu urbana chica y es discriminada por gran parte de las tribus urbanas me ha creado mi propia personalidad. Te acompleja tener una personalidad más fuerte, una personalidad que no se deja llevar por que las demás personas te digan. Por que al principio uno se escondía un poco. Decías “ah no me gusta la animación japonesa” para que no te dijeran nada pero después creas una personalidad tan fuerte que tu puedes decir “no, si a mi me gusta la animación japonesa, soy un cabro chico y es problema mío y fin”

Y tu te has encontrado con momentos en los que has tenido que enfrentarte con gente que te diga “oh te gusta la animación japonesa, eres cabro chico”

Es que lo raro es que cada persona que ha intentado discriminar en este caso a otra es como me decía “oye como puedes ser adulto y ver esas cosas” y simplemente es un hobby. Es algo que me gusta. Me ha pasado algunas veces esto, de tratarme de cabro chico de “como podas viendo cosas que deberían ver niños de 15, 12 años” pero más que eso esas personas que me discriminaron a la larga también terminan pidiéndome cosas para ver ellos. Porque a la larga te das cuenta que todos llevan un niño por dentro y no importa la edad que tengas... Y si tu te das cuenta mucha mucha de las películas que están dando en la tele o que dan en otro lado son basadas en dibujitos animados que cuando uno era chico las veía. Una vez a mi madre le mostré “La tumba de las luciérnagas” que es una película japonesa de actores reales súper triste y que esta basada en monitos. Pero si te das cuenta. Si tu las cosas las dejas de ver desde la perspectiva esto es para un niño, la empiezas a ver simplemente como la cosa que es te das cuenta que no importa la edad que tengas con eso tu puedes aprender algo.

Durante todo el tiempo en que has sido fanático de la animación japonesa ¿tu encuentras que ha cambiado este movimiento? ¿En que sentido?

Si. Comencemos con que antes era un grupo de amigos que se juntaba en una casa a ver animación japonesa. Veías series “oh tengo un nuevo capítulo de Dragon Ball Z que no ha salido” o esto y esto otro. Con el tiempo se volvió una competencia de “mira la serie que tengo y tu no tienes” el cosplay que antes era un grupo de amigos que se entretenía disfrazándose de personajes de animación japonesa pasó a ser una competencia, de quien tiene la capacidad de hacer el mejor traje. A la larga, bueno la gente nueva que también se ha metido que se llena de chapita diciendo que saben de animación japonesa pero en verdad no ven nada, solamente están aparentando. Pero ah cambiado bastante el mundo por eso me he alejado un poco de la animación japonesa. Antes yo pasaba yendo a eventos y se ha transformado más en una competencia que en lo que era un juego de niños. Y eso hace que ya no te den ganas de ir a esos lugares por lo mismo, en mi caso a veces no me siento a gusto en eventos como antes.

¿Como tu entiendes lo que es el manga y el anime? Las características que tienen.

Es que no entiendo tu pregunta es que el manga es el comic, el anime es lo que se ve en la tele. El manga es mucho más largo que la animación y siempre es mucho más triste o más violento, en el manga se intenta ver el lado más realista de las cosas y en el anime se ve de forma más televisiva las cosas que ocurren. A veces pasa que en el anime se “suavizan” las cosas, se le quita mucho de los componentes violentos por ejemplo que tiene una serie. Más aun en Chile donde directamente se censuran las series. Por ejemplo: hay una serie que se llama Detective Conan donde muestran asesinatos y todo eso. Casi siempre, cuando muestran al muerto, cambian de escena. Como que intentan

adaptar las series que no son necesariamente para niños en series para ellos, aunque sea haciendo tira la serie. Es penca eso.

Me imagino que si. Cuando ves las cosas que han pasado desde que comenzaste a ser fan de la animación japonesa ¿Qué hitos podrías decir que se dieron en la animación japonesa en este país?

Comencemos con hitos en la televisión. El hito más reciente fue invasión. También a nivel de eventos la anime expo y la anime festival que son los grandes eventos que salieron de animación japonesa y con la Fan Viña. Invasión fue un programa de televisión que daba canal 11 donde hablaban mucho del tema de la animación japonesa, daban series entre medio y mucha gente comenzó a enganchar con eso.

Si tu pudieras decir como son los fanáticos de la animación japonesa. ¿En que sentido me refiero que características tienen en general?

Todos viéndolo desde este tiempo los del 80 son los típicos que son los superiores y que discriminan a todos porque nunca han visto una animación japonesa de sus años. Claro y que ellos fueron los primeros en abrir el mundo de la animación en Chile. Los niños que seguían 2000,99',98' hasta 95' son los niños más relajados, es el punto que se les puede ver porque compartían con los antiguos niños, convivían un poco con los que estaban por llegar, les enseñaban en mundo del cosplay. Salió mucho el equilibrio de compartir entre amigos. De hecho en ese tiempo fue donde se formaron los grupos más grandes de animación japonesa, las comunidades. Animeportal, Anime ippai y todo ese mundo de la animación japonesa se conformo como un grupo de amigos. Y después del 200 hacia delante que comenzó a salir más masivo en televisión, ahí se podría decir que salió el pero grupo de fanáticos: los niños que se creían ser animación japonesa, que

hasta el día de hoy todavía se creen vivir en ese mundo. Salió la competencia, las comunidades de amigos básicamente se destruyen y quedan muy pocos, empezó como toda ciudad perfecta se empezó a destruirla competencia, los caguines, las amistades de empezaron a destruir

Si tu tuvieras que caracterizar, decirme las características del grupo de la animación japonesa en general. Del movimiento más que de los tipos

A ver, mayormente en el mundo de la animación japonesa se da una jerarquía por las personas más viejas que llevan ahí y se podrán proclamar como líderes. Igual en pocos casos se da pero mayormente el que lleva más tiempo en la animación japonesa es el que puede poner un poco de orden. Es una cosa más horizontal. Y es un mundo donde todas las personas van a ser niños. No se caracteriza por mucha madurez para actuar. Se da muy pocas veces y se da más en los grupos antiguos donde se actúa o se ve algo más serio dentro del grupo entonces se toma todo como un juego. No existen posturas políticas ni movimiento. Es algo espontáneo, algo que surge. No es algo que va a salir en la calle a pedir “libertad al mundo otaku”. Es algo que se hace simplemente por hacerlo. El anime es algo pasivo, es un hobby, no es un estilo de vida. Porque el nazismo es un estilo de vida, los punks son un estilo de vida, el anarquismo es un estilo de vida o por lo menos ya gente quiere convertirlo en su estilo de vida. El otaku es un estilo diferente que se da por diferentes series, diferentes puntos de vista de la vida y es por eso que no se puede considerar algo en general. No es algo que es igual para todos. No se puede transformar en algo así. Solamente se puede decir que es un grupo de amigos que intenta ver la vida de diferentes formas.

Como tu vez que la sociedad en general ve a los fanáticos de la animación japonesa. Por ejemplo en los medios de comunicación, entre otros

Es que los medios de comunicación y el resto del mundo no le toman mucha atención a los otakus porque no es un movimiento peligroso. Lo toman como un grupo de niños que juegan. Que son niños de 0 años que juegan a ser niños. Simplemente eso: que se visten raro, que cantan en otro idioma y que intentan ser algo que no son. Para la sociedad siempre no importa lo que seas si eres doctor si eres abogado. Si das la palabra que eres otaku tu simplemente vas a ser un niño entre ellos. Y siempre va a ser así. Porque tu puedes hablar con una persona correctamente y al punto que le digas “no soy otaku” el automáticamente va a dejar de hablar contigo porque va a creer que habla con un niño, no con un igual.

Como tu ves que se relacionan los fanáticos de la animación japonesa. En que sentido. ¿Cómo se comunican? por ejemplo. Que actividades realizan o como están organizados, si están organizados.

A ver, el medio de comunicación que tenemos es el foro. Donde contemplan sus ideas en base a una pagina de Internet. Esa es como toda la comunicación que se puede tener. Por ser la mayoría como niños, porque la mayoría de los que están entrando son niños y las personas que antes participaban en este grupo están desapareciendo, no hay organización. Y si hay es muy mala. Son pocas las comunidades de otakus que se pueden organizar. La única organización que ha presentado en grupo de fanáticos de la animación japonesa es cuando se realizan los eventos de animación. Y esos eventos los organizan personas que entraron hace mucho tiempo, que tienen bastante edad como los viejos otakus. Las actividades que hacen los otakus no son relevantes: se juntan a jugar videos, a ver animación japonesa, que es lo típico a escuchar música o a juntarse en un

evento de animación a divertirse. Es solo eso. Antes los ciclos n era tanto ir a ver animación japonesa como ahora lo hacen por que ahora los niños van a ver “monitos chinos”. Antes los ciclos tenían como función simplemente juntarse con un grupo de amigos y divertirse, porque lo ultimo que hacíamos era meternos dentro de los ciclos si total la animación japonesa que presentaban la presentaban nuestros propios amigos que después nos la pasaban a nosotros.

¿Y los eventos?

Es que los eventos igual. Por eso te digo que la comunidad de los otakus no es una comunidad de grandes movimientos, sino de oportunidad de juntar a un grupo de amigos. Igual hay que separar a los antiguos de los nuevos. Los nuevos van a los eventos a comprarse chapitas, cosas que vengán encargadas del Japón. En cambio los antiguos saben que en un evento de animación japonesa se van a encontrar con los amigos que no ven hace tiempo, esa es su razón de ir. También el cosplayear, pero uno cosplayea porque van a haber amigos de uno cosplayeando no por una iniciativa de ganar o de mostrarse al resto del mundo sino para estar con el resto de sus pares

Finalmente, te quería preguntar ¿Por qué ves anime ahora?

Porque hay variedad en las series, además igual hay series como para todas las personas. Esos son los motivos creo yo. Igual ahora veo menos series que antes, por la u, los juegos en línea y todo eso. Pero aunque sea poca, sigo viendo.

Muchas gracias

Entrevista Número 2: Carlos, 30 años, abogado

Bueno, la primera pregunta que quiero hacer para fines de la caracterización

¿nombre?

Carlos Carrasco

¿Edad?

30 años

Ocupación

Soy abogado

¿En que momento entraste al mundo de la animación japonesa? No te pido fechas exactas

No si me ubico. Yo si lo separaría por grado, porque obviamente cuando chico vi muchas series, como centella y esas cosas y remi y esas cosas pero después de eso lo debe bien de lado, era muy raro que la televisión transmitiera series japonesa y ya nos saltamos a lo que es robotech, ya, en robotech me marco esa serie hartito y volvemos a lo mismo, hay un vacío hasta que aparecen los caballeros del zodiaco, hasta que aparece Sailor moon y obviamente Dragon ball que es donde realmente me meto en el mundo.

Pero si me preguntas en que momento me convertí en fanático

Como una entrada ya más grande. Cuando te metiste a, no se, a ir a ciclos o a eventos, cosas así

Ahora. Lo que pasa es que mi entrada fue muy curiosa. Obviamente lo que mas recuerdo en ese tiempo son los ciclos illion, en el novedades que fui pocas veces, pero yo me acuerdo que iba de videoclub en videoclub buscando películas para copiarlas, grabarlas y tenerlas que después de eso me fui a vender películas con el único objetivo de tener mas películas, solamente con eso y de ahí empezamos a, empecé a colocar un local en el persa, empecé a vender y yo diría que formamos un grupo aparte de los demás. Derivamos rápidamente, el año 98 tiene que haber sido, derivamos rápidamente a lo que es el j-pop. Salíamos de las series, obviamente seguíamos viendo series, películas y todo el asunto por ejemplo, pero mi grupo derivó al j-pop: L' arc ~en~ciel, que es lo mas conocido, Glay, un poquito mas fuerte Luna sea, Dir~en~Gray, Pierrot y cosas por el estilo.

Pero como desde el punto de vista de ¿Cómo se organizaba el primer grupo en el que participaste? ¿Tenía algún tipo de organización o?

Fue, no fue tan organizado, lo que pasa es que al tener yo una tienda y mis amigos que me seguían. Nosotros auspiciábamos a los grupos ¿cachai? Entonces llegaban estas chicas de dark en ciel creo que se llamaban y nos pedían auspicio y llegábamos, nos invitaba a las fiestas y bla bla bla. Había un ciclo de animación, entonces lo típico, llegaban a la tienda me decían oye sabes que va a pasar esto y esto otro, te dejamos las entradas y nosotros llegábamos. Nunca fuimos, nunca formamos parte de un grupo en específico sino que simplemente nosotros

Como mas un nexo de amistad que un nexo de formar parte de

De una organización, exactamente

¿Ves algún tipo de subgrupo que tu puedas ver dentro de la animación japonesa que tu consideres importante de destacar?, no se, los visual, los cosplayers...

Bueno esos dos se destacan, se ven mucho. Tú diferencias inmediatamente un visual en la calle. Los cosplayers también que para mi siempre han tenido personalidad tímida excepto cuando se disfrazan y tenemos ¿Qué otro grupo? En este caso las chapitas que ya se fue al final, porque mis actividades se fueron reduciendo obviamente y eso. Y en realidad yo veía los otakus en general, el otaku que va a mi tienda se queda conversando una hora, se ve tímido, te sabe todo lo de la serie y aparece como una persona normal en la calle. Te estoy hablando de ese grupo de personas que esta con suerte con una chapita, ¿cachai? Que pueden ser pucha diagramadores de computación, pueden trabajar en cualquier parte pero que llegan a su casa a ver animación y que el fin de semana llegan a mi tienda a comprar y a conversar con gente que sabe que le gusta la animación pero gente que son como ellos. Por regla general rechazan a los visuals. A los tipos con chapita también, a todo aquello que llame la atención para el resto porque para ellos el hobby es de ello, es de unos pocos

Como más que nada un hobby que un estilo de vida

Ahora, claro, si tu vas a la casa de ellos, a su habitación vas a hacer que esta poblada de animación y de monitos, pero ellos no manifiestan en la vida publica eso, no es como una serie que vi, un dorama, teleserie japonesa, que se llamaba Densha Otoko donde te mostraba un otaku japonés que era súper exagerado en su forma de ser y su vida en general. Se ve una clara diferencia con los otakus de acá o de otras partes del mundo. Pero acá distingo otro tipo de otaku que es aquel que te baja todas las series, que te organiza eventos y que, organiza el evento para que lo vean los demás que para que sepan quien lo hizo.

Casi para promocionarse

Exactamente. Buscan tener una jerarquía mayor dentro de su grupo social.

¿Tú crees que hay alguna jerarquía dentro de los fanáticos de la animación japonesa?

Yo creo que en todo grupo social existe una jerarquía, absolutamente, todo grupo, aunque no se note, aunque no se vea, aunque no se quiera, para mí siempre siempre lo veo así

Y tú ¿Cómo lo ves en el tema de la animación japonesa en los fanáticos? ¿Cómo se da el tema de la jerarquía?

Por lo menos mientras yo participe en las actividades, lo que más veía es que la gente buscaba al que organizaba. La gente distinguía en él una especie de líder, porque el tipo la llevaba, porque el tipo llegaba con las series nuevas, porque el tipo llegaba con un material que tú no habías visto y que quieres ver. Y por que él en realidad lo que uno ve es que es capaz de reunir tanta gente. Estoy hablando tanta gente 100-200 personas, pero para este grupo es hartito. Por eso veo jerarquía. Más allá de eso no sé si habrá una jerarquía que no sea organizacional.

Tomando lo que mencionaste ¿Cómo ha sido tu participación? ¿Has ido a eventos, vas a eventos, ciclos ahora?

No. Yo creo que a partir del año 2002, 2003 deje de ir a eventos. Justamente por lo que mencionaba al principio. Uno llega, quizás por eso surgió la denominación de neo otaku, uno piensa que ya pasó su tiempo y que está viendo gente que anda, no se,

mucho menor que uno. Que ya no es, a mi ya no me queda pelo, yo ya no voy a andar haciendo lo que hacen los demás, lo mas seguro es que me quede sentado viendo una película, o parado dándome vueltas, pero nada más. La ultima vez que fui a un evento, fue por mi tienda y por la tienda de un amigo y porque todavía sigo conociendo los autores y todo eso. Pero más allá de eso no.

Y con los ciclos ¿lo mismo?

No. El ciclo lo deje mucho antes. Yo al tener mi tienda, me llegaba todo, pero todo inmediatamente. Yo recuerdo a ver dos hitos importantes: haber tenido el final de evangelion mucho antes, incluso días antes que lo dieran en ilion. Recuerdo haber tenido unos 50 capitulos de Dragon ball en el momento que aquí en Chile se paró cuando llego al 3er nivel, yo tenía 50 capítulos más. Vendí harto. Me llegaban. Además que yo era de esos otakus que te iban recorriendo tienda por tienda para ir viendo que podría llegar a tener.

Pero ¿te sigues considerando fan de la animación japonesa hasta el día de hoy?

Si, igual si. Porque veo anime aun, me gusta ver anime y lo comento con mis amigos. El hecho que ya no vaya a ciclos y eventos no signifique que no sea otaku. Pero si ya no me muevo tanto como antes, también porque con la pega tampoco tengo tanto tiempo como antes

Consideras que el hecho de ser fanático de la animación japonesa ha marcado tu vida, tu vida profesional, tu vida con personas que no sean fanáticas de la animación japonesa.

Yo creo que no se si, no lo he tomado como algo positivo o negativo. Yo estude una cosa que si tu lo vez bien, ser abogado no hay mucha cercanía, ejerzo ahora y no, creo que no. Ni para bien ni para mal.

¿Tampoco en otro momento? No se, cuando ibas a la universidad por ejemplo

No, para nada. O sea, en lo que impactaba mi vida es que todo mi tiempo libre lo dedicaba a eso. Como te contaba a recorrer lugares para conseguir series y todo eso. Pero no es que me cambiara mi forma de ser, que me creyera samurái por la calle o que jurara que vivía en Japón. Pero si cambio mi vida en relación a las personas que conocí, que fueron y son importantes en mi vida. Pero no fue el ser otaku, fueron las situaciones que eso produjo.

¿Crees que hay discriminación hacia los fans de la animación japonesa por parte de quienes no lo sean?

A ver, pienso que igual hay una discriminación, pero depende de uno también. O sea si me pongo a hablar de anime donde no se habla de anime es obvio que me van a mirar mal. Pero igual a veces pasa que tu dices “oh, veo anime” y te miran como si fueras un bicho raro. Igual me evito eso no hablando ni diciendo “oh, soy otaku” en todas partes. En mi caso, no he vivido tanta discriminación, así como que me marginen de cosas por ver monos chinos para nada y tampoco es que me dedicara a ocultar por decir algo el que me gustan esas series pero si puedo ver que hay contextos y contextos. Creo que cuando te discriminan es cuando ya todo el día hablas de anime o de manga y es lo único que haces.

Sobre el tema de lo que es la discriminación, yo no se si has visto o has leído reportaje en el diario o en la televisión sobre como son los fanáticos de la animación japonesa. Como lo caracterizan y todo eso. Consideras que ¿esta bien como lo hacen? ¿Esta mal como lo hacen?

Yo considero que, bueno siempre he pensado que periodista puede ser cualquiera. Por ende, no le creo mucho a los periodistas, desde el momento que su propio presidente del colegio de periodista comenzó a hablar que la carrera debería tener 2 años no más.

Siempre he pensado también que a las personas les surge un cierto temor por lo desconocido, por lo que no es ordenable, por lo que no es común. Y a eso no ayuda nada que aparezca que aparezcan 4 o 5 tipos que apenas se les ve la cabeza llenos de chapitas. Discriminación hay en todo sentido y en ambos bandos si lo quieres llamar así, tanta discriminación positiva como negativa. El tratamiento que se hace en las noticias con respecto a eso no me interesa mucho, no pesco mucho en realidad, porque justamente tengo ese prejuicio con los periodistas. Prefiero obviar ese tema, porque digo que ellos no saben lo que hacen, desde el momento en que dicen que una persona mato a otra con un videojuego, o un juego de rol ¿cachai? Quizás el tipo ya estaba loco, quizás pudo haberlo gatillado cualquier cosa.

Y en lo que tu has visto dentro de los grupos de animación japonesa ¿has visto que se de discriminación dentro de los fanáticos?

Si, yo creo que sí. Si hay. Si tú oyes peyorativamente a un grupo te das cuenta al tiro. Si tu hablas de los visuals les dicen los “vishualines”, los mismos chicos con chapita, aquellos que llamas mas la atención que el resto, a aquellos que les gusta ir en grey y caen más en esa nada, los darkis también pueden caer, los tipos que les gustaba Malice Mizer, que no eran tan hombres, cosas así, pero siempre ha habido una discriminación

así. Creo que se nota más dentro de los mismos grupos, entre fanáticos. También a veces por la edad.

¿Por la edad?

Yo creo que va más en la edad. Aunque no lo se, yo no lo he visto en mi círculo cercano. Y prefiero no relacionarme con quienes discriminan así.

Entonces tu vez una discriminación dentro de los otakus pero a un nivel de...

Intolerancia, de no poder aceptar al otro que es igual que tu. A algunas personas parece que les resulta algo insoportable esa idea, la idea de que de una u otra forma todos somos iguales.

Entiendo. ¿Cuáles son las formas de comunicación que hay dentro de los fans de la animación japonesa?

¿Como es eso?

Me refiero a, no se, relaciones cara a cara, por internet solamente

Antes cuando yo entre era más que nada la comunicación cara a cara. Pero ahora, con toda esta revolución tecnológica que no es solo de los otakus, toda comunicación se hace mas que nada por internet: foros, comunidades, chats, cosas así.

¿Y las redes sociales?

También, pero son como para un contacto entre personas especificas mas que algo de todos los otakus, no es algo tan masivo.

Y respecto a eso último ¿hay de alguna forma contacto entre todos los otakus?

No, para nada. Es que es como mucho hablar o pensar que todos nos conocemos los unos a los otros. Yo tengo mi grupo de amigos y sería, no es que conozca a cada niño que se le ocurrió ver anime y engancharse con esto. Además, tampoco hay una necesidad de eso

Tu, como una persona que ya lleva hartoo tiempo en la animación japonesa, ¿como ves que ha sido la historia del tema de la animación japonesa? ¿Como has visto que se haya ido dando en los fanáticos como en los hitos que se han ido dando en la animación japonesa?.

Si, te entiendo. Bueno más allá de las series que te las podrías decir, lo que hablábamos de cabro chico, Marco creo que todo el mundo la vio, no solo los fanáticos. También tenemos cuando dieron robotech que con eso voy a transmitir toda la vida. Creo que la apertura partió con el Pera y el Salfate, no porque sean el Pera y el Salfate sino porque su programa que ahora no recuerdo como se llama, el programa partía agarrando todo eso que no se mostraba en otras partes. Yo creo que eso marco, mas encima súmame el hecho de que también partió un canal que transmitía solamente animación que es el etc...tv, ¿cachai? Parte porque comienza a atrapar no solamente a los cabros chicos, comienza a atrapar a gente mayor, hasta 19, 20 años. Esa misma apertura provocó que la gente ya no viera tan mal a las personas que veían dibujos animados. Y cuando digo mirar tan mal, justamente por el temor. Y otra cosa es que uno siempre lleva un cabro chico adentro así que. Serian esos los hitos. Después más local, mas lo que yo viví es que por regla general todos partían con la animación, pero llegaba un momento en que derivaban a otra cosa: J-pop, para acá, para allá, las series, los doramas, pero derivaban.

Entonces digamos que si hubo un movimiento se fragmentaba inmediatamente y eso creo que va a pasar siempre.

Entonces ¿tú crees que ya no se debería hablar de otakus sino que de fans de cosas traídas de oriente o algo así?

Algo así, si. Yo creo que todos los subgrupos están relacionados, tienen un nexo. Ahora, que eso sirva para hacer un movimiento, no lo creo. Además hay que ver el mismo concepto de otaku no es el mismo que se utiliza en Japón. Para mi otaku simplemente es ser fanático en Japón.

¿No ves a la animación japonesa como un movimiento homogéneo, que todos sean parecidos, que piensen de forma más o menos parecida?

No, yo creo que no. Yo creo que todo es fragmentario, sin duda, lo veo en todos los casos, todos los amigos que tengo de el grupo de animación siempre, siempre pasa lo mismo. O pasa lo mismo que yo llego y veo el capitulo de Naruto, lo bajo y listo, o veo el capitulo de bleach, lo bajo y listo pero no hago, obviamente hace 5 años atrás hubiera hecho una, no se hubiera juntado a los amigos para ver el capitulo, cosa que pasaba antes ¿no? Las juntas de otakus. Pero ahora no, lo veo también en los demás por ejemplo tu hablabas recién de bakania, uno de mis amigos Francisco Herrera que se llama Fran Corbert, partió en ese programa, el hacia los comentarios de video juegos. Obviamente esta muy ligado los videos juegos y la animación y termina ahora con que, creo que con suerte ve naruto en la animación, pero ahora lo único que hace es tocar, música j-pop. Entonces todos viven lo mismo, todos se van fragmentando, no creo que exista una unión o ni siquiera un movimiento. Yo creo que, podríamos llamarlo tendencia, pero las tendencias pasan. Seguramente si surge otra serie que deje la caga'

como Dragon Ball, que eso en el sentido que todo el mundo lo veía. Yo recuerdo las tiendas que llegaban el papá con el cabro chico a comprar los capítulos y lo veían juntos.

¿Por ejemplo con naruto no crees que se de eso?

No, no creo. No creo porque si tú ves los capítulos de la televisión son cerca de 100 capítulos que substrajeron y que se nota y hace bajar la sintonía. Tenia relleno, tenia varios capítulos de relleno, la trama argumental era parecida, pero fue el impacto del momento, obviamente una serie mas inocente. Ahora es más difícil sorprender a la audiencia...

Tú podrías decir que no ves un pensamiento o una forma de ver las cosas que sea homogénea a todos los fanáticos de la animación

¿Una filosofía dices tú?

Claro

Yo creo que no.

O por ejemplo, como de enfrentar la vida

Tampoco, tampoco. Por regla general lo que le llama la atención, o lo que yo veo es, a los otakus, es simplemente que si les gusta la serie, les gusta la trama y después de eso lo que hacen es intentar meterse en la cultura japonesa: que es lo prohibido, que es lo que esta lejano, que es lo que no se sabe, etc. Por eso no lo veo como un movimiento, sino que lo veo como tendencia Pero más allá de eso, yo creo que es una buena experiencia. Ahora claro depende de quien la tome.

Claro sobre lo que tu decías el festival japonés que organiza/organizaba traducción en la Usach y se llena con la misma gente que va a los ciclos.

Claro y para la teletón también hacen algo

Si, la otakuton

Creo que para la ultima que fui fue hace como 4 años atrás.

¿Como has visto que ha ido evolucionando, si ha ido evolucionando, los fanáticos de la animación japonesa? Tu recién me hablaste de hitos de lo que podríamos hablar de la televisión o de las series, pero en el tema de los fanáticos de la animación japonesa.

Si. Lo primero que surgió fueron los ciclos. Eso que lo que yo vi. Después de los ciclos yo creo que se dieron las juntas porque eran amigos que se iban conectando los unos con los otros. Además de las juntas, creo que ya cuando surgen las primeras fiestas que eran solo de j-pop y surgen los grupos ya específicos de J-pop va derivando.

Posteriormente a eso ya vas diferenciando. Es el mismo publico que va a las fiestas de j-pop que el publico que va a los ciclos pero van diferenciando, porque ellos mismos se van diferenciando, se van expandiendo. Pero después, varios años después, surge la idea de organizar una cosa para todos. Creo que eso, eso es lo que veo. Ahora no se, no veo mayor iniciativa. Están los eventos y se acabó.

¿Tu estas relacionado ahora de alguna manera como Internet, foro con algún tipo de grupo que se están conformando ahora que tu sea?

Nop nop. Los antiguos amigos de animación que ya no veo los tengo por facebook y seria.

¿Cuáles crees tú que son las actividades que realizan los fanáticos de la animación japonesa?

Pues esta el tema de los ciclos y los eventos mas que nada. Algunos hacen cosas más culturales como aprender japonés o practicar artes marciales, pero no es algo tan generalizado

¿Podrías decir que se deja de ser fan de la animación japonesa en algún momento?

No, yo creo que pasan de ser fanáticos de ser fanáticos, de ir a eventos para dedicarse a cosas específicas. Tenemos el caso de Tsukoe que es el dj de la Blondie, más o menos es de mí tiempo. El se dedica a las fiestas, los eventos y a su eventos. Tenemos el mismo caso del Fran Corvo y tenemos el caso de amigos que o han dejado la animación o más bien han dejado la actividad en la animación porque yo creo que uno siempre sigue viendo animación y todo eso

¿Tu sientes que hay alguna historia de vida en común o alguna historia de vida parecida fuera del momento de las series en que se metieron las personas que son fans del anime?

Si. Si, podríamos verlo así. Yo creo que algo de personalidad. Por regla general son tímidos, somos tímidos, pero más allá de eso no creo. Creo que una cuestión de timidez, de ser cerrado a los demás. Aunque en realidad eso es lo que yo veo y veía cuando iba a ciclos y eventos, tal vez ahora no sea tan así

Hace poco tuve una entrevista que me dijo algo que no había tomado en cuenta, me dijo que en realidad las personas que veían anime tenían una infancia solitaria,

y por eso en algún momento aspiraban a eso y eso provocaba una diferencia con los demás

Es que eso pasa siempre y en todas partes esa distinción, sobre todo en los jóvenes. En tratar de distinguirse, de diferenciarse del resto. Pero no se si todos quienes ven anime tienen una infancia solitaria. Yo no la tuve particularmente, tampoco personas que conozco

Pero esta distinción que mencionaste radica en que los jóvenes intentan emular a un personaje de animación japonesa...

Yo he conocido gente rara en mi vida, ya sea relacionada o no con la animación

No es algo que sea de los otakus, sino que es una patología de personalidad

Si, yo creo eso. Ni todos los otakus se creen personajes de anime ni toda la gente rara es otaku.

Entiendo. Y ahora entre manga/anime/música ¿Qué te llama la atención? ¿Qué te gusta más?

Música. J-pop por regla general, harto Glay. Ahora cambie por maximum domose. Y las canciones clásicas del anime. Y sigo viendo anime como Naruto y Bleach

Finalmente ¿Por qué aun ves animación japonesa?

Un poco por costumbre. Igual me pesa que me acostumbre a ver anime, aunque ya no le dedico tanto tiempo como antes. Pero también veo series porque son interesantes, siempre habrá una serie que me llame la atención

Entrevista Número 3: Alicia, 28 años, estudiante de diseño gráfico**Cual es tu nombre o Nick**

Okami por el juego, pero mi nombre real es Alicia

¿Cuántos años tienes? Y ¿cual es tu ocupación?

Bueno, tengo 28 años y soy estudiante de diseño grafico.

Lo primero que te quiero preguntar es ¿hace cuanto tiempo estas metida en esto del manga y el animé?

Yo creo que desde los 12, 13 años. Eso más o menos en el año 93,94. Como muchas personas partí en un comienzo viendo series de tv, como Candy Candy o Lady Oscar. Después gracias a unos amigos supe más de lo que era la animación japonesa, los géneros y todo eso, y también conocí nuevas series. Eso era más o menos en el año 93 o 94. De ahí en adelante me fanaticé, comencé a comprar series, a conseguirme series, ir al persa y después ver en la tv series como Dragon Ball o Sailor Moon. Y finalmente gracias a un programa que daba el canal 2 supe la existencia de un ciclo y gracias a eso conocí más gente. De ahí comencé a escuchar música japonesa, a ver más series, a intercambiar series con amigos hasta el día de hoy. Fue igual hace tiempo pero todavía mantengo algunos amigos que conocí en un comienzo. Pero igual las cosas han cambiado mucho en todos estos años.

Y así llegaste hasta ahora

Si, todo fue por amigos que me juntaba y por un programa de tv que daba el canal 2 que promocionaba un ciclo

O sea cuando comenzaste con todo esto, cuando comenzaste a ver anime, ibas en el colegio ¿verdad?

Si. Igual no tuve problemas con eso, es que en esos tiempos no había mucha diferencia entre una persona fan del anime con una persona normal. Por ejemplo ahora vez que hay chapitas de anime o parches, cosas más distintivas que en ese tiempo no había. O sea, por ejemplo tenia unos compañeros que eran o querían ser punks y les hacían la vida imposible por los cortes de pelo y todo eso, al lado de eso yo pasaba piola. Lo mismo en mi casa, igual me encontraban un poco inmadura, pero como no tenia problemas en el colegio, lo pasaban por alto era algo normal. Tampoco me hacían problemas con ir a los ciclos, pero si no me dejaban quedarme hasta tarde. Pero en general fue sin problemas todo eso.

Por lo que me cuentas igual no tuviste problemas

No, para nada. Y es que no tendría por que tener problemas si yo era normal. Después, cuando entre primero a estudiar vestuario teatral aun menos, ahí también conocí a personas que les gustaba el anime, que leía manga y era como algo “inspirador”. Eso es lo bueno de las carreras artísticas. Lo mismo ahora que estudio diseño gráfico. Al ser tan llamativa la grafica del anime interesa hartoo. Aunque tampoco es muy bueno por momentos

¿Por qué piensas que no?

Porque intentas copiar en lugar de crear un estilo propio. Es súper delgado el limite entre inspiración y plagio y a veces he visto mucho de lo segundo en diseño grafico. Y eso es penca. Son súper poco originales en ese sentido y así también son mediocres.

Volviendo al tema de la animación japonesa, en este momento ¿ves series?

Claro. Veo series, voy a ciclos, a los eventos. Aun voy a ese tipo de cosas, más ahora que tengo mi tienda y me pongo en eventos de animación japonesa. Es como que se juntaron dos cosas buenas para mí; hacer negocios y el anime. También escucho harta música en japonés Dir en grey, girugamesh, gazette. A diferencia de mis amigos que entraron conmigo al tema del anime, soy la única que participa de forma más activa en todo esto. Porque todos los demás algunos dejaron de ir rotundamente a ciclos y eventos, otros van a algunos no más. Es que igual es complicado seguir yendo a todas las cosas que se hacen, más aun ahora que se hacen caleta, yo creo que ni los chicos de ahora podrían ir a todos los eventos y ciclos y menos cuando ya tienes cierta edad.

Y eso ¿Por qué crees que se debe?

Pues, por un lado creo que es el tema de las responsabilidades y todas esas cosas. Muchos ya trabajan, tienen como otras preocupaciones. Pero casi todos siguen viendo anime, pero ya no van a ciclos y menos a eventos. A lo más se meten en internet y poco más. Pero si les preguntas, se siguen considerando otakus, mis amigos aun dicen que son otakus y todo eso, es solo que ahora se limitan a ver series y poco más. Tal vez, si no tuviera mi tienda, yo tampoco iría a ciclos o eventos.

¿Por qué no?

Es como súper raro lo que te voy a decir pero es porque no lo necesito. Cuando recién comenzaron los ciclos, donde te daban series subtituladas ni siquiera en español sino en ingles, tú ibas a ver anime, porque no podías verlo de otra forma, porque no había

internet para bajarlo, cosas así. Después, cuando daban más anime por la tele y te podías conseguir vhs truchos en el persa, ibas por otras cosas: a juntarte con tu grupo de amigos, a leer un rato. A veces ni entrábamos, nos quedábamos afuera echando la talla o veíamos algunas series no más. En cambio ahora, eso no pasa.

¿Cómo no pasa?

No porque ¿a que vas a pegarte un pique a, no se, al centro o a providencia solo a ver anime que puedes bajar en media hora? No tiene sentido. Tampoco tiene gracia que vayas tan lejos a juntarte con tus amigos si puedes hacerlo más cerca, en un café o algo así. O en el mismo internet. Y es que también ya las relaciones que tengo con mis amigos no son solo en base a ver series y comentarlas, como te decía todos vemos algo ahora pero podemos vernos una vez y no hablar para nada de anime sino de libros, de otras series. Ya no es esa la base de nuestra relación. Por eso digo, igual tengo la suerte que pude unir los negocios y el anime, eso es más que nada lo que hace que este yendo a eventos y ciclos, porque yo no gastaría 4 o 5 lucas en una entrada para nada.

Entiendo. En todo este tiempo en que has estado en el mundo del manga y el anime acá ¿Qué cosas importantes has visto que hayan pasado?

Cuando, y creo, que la primera vez que dieron Akira en el canal 11 y Dragon Ball en el canal 9 y lo otro fue cuando empezaron a hacer los primeros carretes de j-music en el rottery club del parque O'Higgins. Esas fueron cosas que marcaron un poco el panorama de los fanáticos en Chile. Porque con las series que te menciono harta gente se comenzó a interesar, a ver series de anime. Fue como el inicio de un montón de cosas. También después salió Sailor moon y todo eso. Incluso en los diarios se comenzó

a hablar harto de que eran series japonesas, por que eran diferentes a las series gringas. También, puedo estar perdida pero, también comenzaran las tiendas de comics a traer mangas. Con los carretes de j-music se comenzó a dar a conocer el tema de la j-music, se masifico harto. También fue importante cuando comenzaron a hacerse los primeros eventos de anime, porque eso se convirtió en el lugar de reunión, donde conocías personas a las que le gustaba lo mismo que a ti. Siempre ha sido más que nada ese el fin de los eventos, generalmente no vas a ver anime a veces ni siquiera vas a ver las actividades que se hacen ahí, sino que vas a juntarte con tus amigos, a comprar cosas de anime y eso. Igual últimamente creo que fue importante la venida de grupos como An café o Miyavi, pero siento que eso es más de los fanáticos de la j-music que de los otakus en si, por eso no lo menciono como algo mega importante.

Y ¿Como has visto que son los fanáticos o como crees que son los fanáticos ahora?

Igual son ultra raros comparados con antes, como que ahora son más bizarros, se comportan un poco estafalariamente, como que buscan llamar la atención y por momentos casi dan vergüenza ajena. No se, ahora ultimo he ido a eventos y hay gente que anda con carteles que dicen “vendo mi virginidad por una chapita de anime”, se que lo dicen en broma pero es muy raro. Además como que ahora todo incluye una forma de vestirse en específico, antes nosotros nos vestíamos con polera y jeans, pero ahora ves a gente vestida de negro, de rosa, etc. Claro que ahí esta mezclado todo lo que tiene que ver con otros grupos como los visuals, las gothic lolita, etc. Pero ahora es todo mucho más diverso que antes. Lo malo es que siento que se cierran demasiado, como que no dejan que puedas hablar de otra cosa que no sea anime, aunque puede ser por la edad que tienen, igual algunos van en el colegio y “rayan” en extremo con eso, supongo que lo ven como algo identificadorio y por eso rayan más. Pero a veces en extremo se les

pasa la mano. También creo que por eso a quienes tienen más años, quienes ya van en la u o trabajan no van donde hayan muchos niños chicos, porque como decía de verdad dan vergüenza ajena, a mi mismo a veces me hace sentir incomoda. No es por ser pesada pero no me gustaría que dijeran que me parezco a un chico que se cree gato y come wiskas

¿Cómo es eso?

Una vez fui a un evento con mi tienda y estaba un tipo con orejas de gato y comía wiskas como gato. Fue chocante eso. O ver a chicas que llevan a sus novios como si fuesen perros o gatos. Igual son casos aparte, son ciertas personas determinadas pero igual dan vergüenza ajena.

¿Crees que hay una marginación dentro de los fans de la animación japonesa?

Si, hay harta

Y tú crees que esa cuestión de marginarse ¿es propia? ¿Es decir "yo me margino"? No es algo que "oh el resto del mundo me discrimina"

Honestamente, creo que hay un poco de las dos cosas. Es que te aíslas del mundo porque te gustan cosas que no a todo el mundo le gustan y yo creo que todos los fanatismos para una persona entre comillas normal son vistos raros. Si eres fanático de un equipo de futbol o algo siempre vas a ser diferente y te vas a juntar con los que andan en lo mismo tuyo, Totalmente auto marginados. Por eso hay que saber buscar un equilibrio. Tener un fanatismo, pero sin evadirte tanto de la realidad. Y también hay personas que buscan eso, buscan sentirse aparte, pareciese que buscaran que los miren mal. O sea, lo entiendo en otros grupos como, no se, los Punks donde de verdad por

motivos ideológicos buscan un choque o algo así. Pero en este caso, en este grupo es como de monería, de darse de víctimas cuando ellos mismos buscan eso. Porque si no se auto marginaran, no fueran tan rayados no los tratarían mal. Se que es súper pesado que diga eso, pero de verdad lo veo así

O sea ¿esa marginación es como culpa de ellos?

Si, así lo creo.

Cambiando de tema ¿Has visto alguna diferencia entre como era todo antes cuando tu entraste y ahora?

Si. Porque yo me acuerdo lo que a mi me gustaba, derechamente a mi siempre me habían gustado los comics, como que encontré que los mangas y los animes era súper distinto a todo y como que era un aporte y casi lo vi de forma artística, diferente y después la trama y todo enganchaba ene con eso, pero la gente de ahora yo encuentro que esta más metida en lo que es la apariencia, el estilo y como que más que nada se meten en las bandas, ya no hay mucha gente que ve series, y las series que ven están dictadas por la banda que toca el opening, sobre todo también las mismas bandas son de una volada como media oscura, media dark como que todos a los que les gusta ahora la cosa, los niños que tienen 13 o 14 años, son todos de esa onda, ven series más oscuras, como death note. Aparte de eso, como lo que te decía antes, que no es necesario ir a ciclos o a eventos para ver anime, puedes ver series en tu casa. Igual lo que veo de cambio ahora es que hay más elementos visuales que diferencia lo que son los otakus, como son las chapitas y cosas así. Además, ahora hay muchos estilos entremedio: Están los Visuals, están las gothic lolitas, grupos que hace 10 años no existían, aunque en si no sean otakus. Igual hay harto poserismo.

Y ese poserismo que tú dices ¿Siempre ha habido o es solo ahora?

No, yo creo que siempre ha existido eso. Tal vez ese poserismo cambio un poco ya no es de soy sobrado porque tengo series sino es soy sobrado porque tengo ropa negra, porque me creo el cuento, me creo gothic lolita, me creo visual y a la larga no son tan así o no escuchan la música o lo hacen por otras cosas, por eso pienso que son poseros. Pero como te decía, eso ha sido siempre, no solo ahora.

De lo que has visto ¿son más cabros chicos los que participan más yendo a ciclo y todo eso o también van personas adultas?

Yo creo que van más cabros chicos, o sea yo llamo cabros chicos de 20 para abajo. Pero cuando yo iba a los ciclos, iba gente más vieja. Que yo, de hecho los ciclos lo hacían gente que era vieja. Antes iba más gente de la edad de uno, peor ahora no. Ahora las mismas personas se marginan de ir por lo mismo. Ahora que uno puede bajar las cosas de internet, al menos yo me evito la lata de ir a los ciclos, como te decía antes. No me siento en mi ambiente ni tampoco tiene sentido que vaya solo por ver series.

Y ¿has visto que eso mismo le pase a tus amigos o gentes que conoces?

Si, a todas las personas de cómo mi edad les pasa eso. Porque aparte uno se agarra a las series y tiene que ir todas las semanas ¿y si no tienes tiempo para ir porque tienes que hacer un trabajo para la U? ¿Y si uno falta un fin de semana? Para eso, bajo las series en mi casa y no tengo por que ir a verlas allá. A mi la verdad me da lo mismo. Por ejemplo, cuando bajé Densha otoko, que es un dorama una teleserie japonesa, la mitad la baje yo y la mitad un amigo y al final mejor la vimos antes de ir al ciclo donde dan un episodio o dos episodios por sábado y tiene que ir como mil semanas. Los ciclos más

que nada es para ir y juntarse con amigos que no ves hace tiempo y de ahí hacer otra cosa

Y ahora ¿Aun es así?

Si. Es así el cuento de ir a juntarse. Ya no para nada con ir a ver series. El primer ciclo al que fui daban series en japonés y en inglés y de ahí uno se iba. Ahora no, la gente no entra, se pasea o derechamente van al final del ciclo a conversar y todo eso. El ciclo es como el escenario donde pasan otras cosas: las juntas, el leseo. Como te decía ya no es por el ciclo en si.

Entiendo. ¿Crees que te ha afectado en si el hecho de ser fan de la animación japonesa en tu vida diaria?

Como te contaba, es que igual en lo que yo hacia lo tenia súper marcado, como todas las cosas, de los vestuarios que hacia y todo, siempre estaba súper presente esa cuestión porque en un principio era un potencial, pero después se volvió un defecto porque todo lo volvas a lo del anime, a lo japonés y no ves otros recursos y te cierras en ti mismo, lo que te decía hace un rato. Y ahora, siempre me gusta echar una mirada lo que se esta haciendo en Japón en cuanto a diseño o los nuevos animes, las nuevas técnicas de animación que tienen, pero ya con más distancia, entendiendo el fenómeno de afuera, desfanatizandose un poco. Entendiendo que es una visión, una buena visión, pero una entre hartas y que no es lo único que hay. Además igual no es lo mismo, no es aplicable todo lo de Japón a Chile

¿Por qué son países diferentes?

Exacto, con regiones diferentes, formas de ver la vida Aunque siempre he sentido que los japoneses son súper parecidos a los chilenos, a su cultura en lo limitante, que a veces son súper restrictivos, tímidos así que por eso mismo yo veía que igual hay un encaje. Se parecen, pero no son lo mismo.

¿Crees tú que dentro de los fans de la animación japonesa hay elementos o características comunes? Como formas de pensar o algo así.

Nah, no lo creo. O sea, pueden haber dos o más otakus que se vistan parecido, pero no hay algo que sean iguales o que piensen parecido. Tampoco hay formas de pensar en común, yo creo que lo único que hay es el hecho de ver anime, de leer mangas y eso, todo lo demás es diferente.

¿No hay nada más?

No, nada que abarque a todos quienes son otakus.

Entiendo. Ahora te quiero preguntar, dentro de todo el tiempo en que has estado en esto viendo anime, en ciclos siendo un fan de la animación japonesa ¿Cómo crees que ven a los fans de la animación japonesa quienes no lo son?

Igual creo que la “sociedad” entre comillas nos ve como un poco bicho raros. Tal vez sea una discriminación de alguna forma pero, no se. Igual depende porque si uno se viste raro, o se pone a hacer cosas entre comillas “raras” como andar vestido de negro o lleno de chapitas demás que te ven mal. Pero cuando uno anda más “piola” no te van a decir nada. Así que igual pienso que es relativo. Pero comparados con otros grupos no nos pescan tanto o no nos miran tan feo, a lo más dicen “oh que cabros chicos” y nada más. Bueno, al menos eso es lo que yo he visto

¿Y en los diarios? ¿La prensa?

Igual a veces en los diarios se les pasa la mano con ridiculizar a los otakus, he visto reportajes donde toman casos como extremos de fanáticos, como el tipo que dejó los estudios por ver anime o la chica que va a comprar pan disfrazada. Igual supongo que es porque buscan vender a costa de eso, pero no siento que me afecte. No me da rabia ver eso, casi pienso que es algo inevitable.

¿Identificas algún subgrupo de los fans del anime?

Es que todavía la gente cree que hay miles de personas, pero yo encuentro que es tan poca la gente a la que le gusta el anime que no se puede separar en grupo. Lo que pasa es que hay gente que no le dan permiso para salir de noche y otra que si le dan y ahí se separa la cosa, porque los que salen de noche salen toman, carretean y la otra gente que sale de día no, la gente que sale de día va a los ciclos, vuelve a las 7 y de ahí no salen. Yo creo que se divide en eso. Aparte cuando uno va a cuestiones de día y a cuestiones de noche, son pocas las personas que se cruzan, generalmente son personas distintas. En síntesis, más que ver distinciones por cosas adentro es por las edades. Pienso yo.

¿O sea todos ven como lo mismo?

No necesariamente lo mismo. Pero si los miras no ha mucha diferencia entre quienes leer cierta series y quienes leen otras. Tampoco veo diferencias entre hombres o mujeres en ese aspecto, hombres ven series románticas, mujeres ven series de hombres, adultos ven series de niños. Por eso digo que no se puede agrupar en ese aspecto a los fans de la animación japonesa, aparte porque igual siento que somos pocos

Y ¿Qué pasa con los Visuals y todo eso?

Ahhh, es que yo creo que ellos ya son aparte. Son como grupo aparte, con todo un cuento una volada diferente. Un Visual no necesariamente te ve anime, tampoco un gamer o una gothic lolita. Tal vez en algún momento estuvo todo mezclado, pero ahora es muy diferente. Según yo, ya no son parte de los otakus

Okey ¿Has visto que haya alguna organización dentro de los fans de la animación japonesa?

No se, yo creo que igual la debe haber, siempre va a ser más top el que sabe más, o el que proyecta más la actitud y por otro lado también de la gente que organiza los eventos yo me he dado cuenta de que ciertas personas tienen una jerarquía, de que con que digan algo, para los demás eso es. Salvo eso, pues veo que hay organización, pero más que nada en base a organización de eventos o ciclos. No hay una organización permanente, porque no tiene sentido que la haya. Solo es una tendencia, no es algo muy permanente.

Pero eso que me dices de esas personas...

Igual es en algunos casos y para ciertas cosas. Por ejemplo yo no me siento en una organización ahora. Si un tipo me ordena a hacer algo, probablemente lo mande a la punta del cerro, salvo que sea algo que tenga un sentido, cuando vas a un evento y los tipos de la organización te dicen que no vayas para allá o para acá.

Entiendo ¿Cómo ves que se juntan las personas ahora?

Ahora es por foro, pero ahora creo que son los ciclos los que hacen que se junten las personas, o los foros que hacen cosas que los distinguen de los otros foros o a veces

pelean entre foro y foro, se juntan, se pelean, hay caguines. También ahora por facebook o twitter. Pero en principio la gente se junta por los foros

¿Qué actividades ves que hacen todos los fanáticos de la animación japonesa?

Juntarse a ver series, los ciclos, algunos se ponen a estudiar japonés o se ponen a estudiar kendo, siempre haciendo cosas que lo acerquen a la cosa japonesa, como intentando imbuirse en eso. Pero más que nada es el tema de las juntas y los ciclos. Ah y los eventos también.

Okey ¿Cuáles son las formas de comunicación que tú veas en este grupo? ¿Cómo se comunican?

Internet, básicamente eso. De hecho hay mucha gente que ni se hablan cuando se ven, pero por msn son súper amigos, se da mucho eso. También las páginas web como facebook o twitter y los foros sirven cuando no te puedes conectar tan seguido a internet y todo eso. Pero igual también como se da hartito lo de las juntas, también se dan las instancias para verse hartito. En general creo que es eso páginas web, foros, msn y cara a cara.

¿Alguna vez te has sentido discriminada por ser fanático de la animación japonesa?

Si. Porque de repente te gusta una cosa, de inmediato te meten en una casilla como que ya no tienes seriedad frente a ciertas cosas o como que tienes una manera de apreciar la vida que no es de acuerdo a tu edad o a tu situación. Tu vida siempre va a estar regida por lo que son los monos, la cultura japonesa, tu fanatismo. Como que uno no piensa más allá y no aporta nada más, aunque uno ya tenga separado su pasatiempo de su vida.

Pero igual te distingue tu forma de ser de las demás personas, tu forma de ser va a ser muy distinta de una persona normal, no se si yo conozco a un mino que no le gusta la animación, no lo voy a latear, me va a encontrar ñoña y me va a dar la patada al tiro, porque no le va a interesar eso, pero si yo tal vez no se lo planteo tan directamente, sino desde otro punto de apreciación, tal vez no se discrimine tanto y te discriminen un poco.

O sea ¿crees que esa discriminación es un poco optativa?

Claro. Creo que hay actitudes que aunque pongas toda la tolerancia del mundo no puedes soportar a veces, como el ejemplo que te di del wiskas. También hay mucho de prejuicio a veces en las personas con el hecho de que seas fanática de cualquier cosa eso significara que estas rayado. A veces, con algunas personas, es inevitable pero en general creo que esta en la persona el poder equilibrar un poco el asunto. En que no te discriminen y todo eso.

Ya veo. Volviendo a lo que recién dijiste, que tienes separado el pasatiempo de tu vida ¿para ti la animación japonesa es un pasatiempo?

Si, Si

¿No es algo que trascienda más en tu vida?

O sea igual trasciende en las cosas que te dije antes, en que tengo una tienda y todo eso, pero no es lo fundamental en mi vida. Soy otaku y todo eso pero no solo soy otaku, soy muchas cosas más. Por eso creo que, para mí, esas cosas van como separadas ¿me entiendes?

Si, te entiendo. Cambiando un poco de tema ¿Crees que hay discriminación entre los fans de la animación japonesa?

Claro que si. Siempre ha existido eso. Siempre se juega a ver quien es el fanático numero uno y al final siempre a las personas que llegan después, pero que igual le gustan los terminan tachando de que no sabe, que sabe menos, es típico. Es como una discriminación gratuita. Igual ahora cuesta que se de, porque todos saben de todo, pero no falta quien se las de de sobrado. Aunque creo que es una actitud de algunos no de todos.

¿Crees que ha cambiado tu forma de ser fan desde que entraste hasta ahora?

Si, igual harto. Pues yo en su tiempo igual iba harto a ciclos, a fiestas de j-music, pero ya no hago eso. O sea voy por mi tienda a algún evento, pero ya no me llama la atención pagar por ir a un evento o a un ciclo como antes si lo hacia. Tal vez mi forma de ser fan ahora es más pasiva que activa. Por los mismos estudios, por la u y por otras cosas, también por mi edad tampoco tengo como las ganas para leasar tanto como antes.

Ya, la última pregunta, no te quito más tiempo ¿Por que sigues viendo estas series?

Creo que ahora veo series de anime como veo series de otro tipo, no se series gringas o incluso series asiáticas que no son animación japonesa como son los doramas. Es una opción más que tengo de ver, ya no veo las series de anime solo porque “sean anime” sino porque me gustan como son. Antes era común que porque eres fan del anime veías, tal serie. Ahora para mi es al revés: porque veo tal serie soy fan del anime.

Bueno, eso seria todo Alicia, Gracias por todo

Entrevista Número 4: Javiera, 19 años, estudiante de pedagogía**Antes que todo di tu nombre o apodo y ocupación**

Me llamo Javiera y Estudio pedagogía en ingles

¿Cuántos años tienes?

Tengo 19 años

Ya. Lo primero que me gustaría preguntarte es ¿Cuando entro al mundo de la animación japonesa?

Recuerdo que como a los 3 años comencé a ver anime, esos típicos monitos que una veía cuando chica como Heidi o Candy, Pero ya entre al fanatismo ya a los 12, 13 años con Shaman King y series más viejas como Sailor Moon o Dragon ball, que era más de ver las series o sentirme identificada con ellas, coleccionar cosas. Todo eso.

¿Cuantos años tenias en ese entonces?

Con Sailor Moon era como en 3ro básico. Y con Shaman King como a los 13, 14 años.

¿Esas series las viste por la tele?

Por la tele, claro. En realidad yo creo que la mayoría de las personas que llegaron a la animación japonesa lo hicieron en primera instancia mediante la tele, todos partimos así. Yo enganche con Shaman King cuando la daban en Chilevisión cuando no tenía cable todavía y me gusto harto.

Y ¿Que fue lo que más te llamo la atención de esa serie?

Igual fue hace tiempo, no podría decir exactamente que, pero viéndolo desde ahora creo que me llamo la atención la trama y también el diseño de los personajes, era como diferente a lo que había visto antes. O sea, recordaba Sailor Moon y todo y sabía que era una serie japonesa pero es muy diferente, son como estilos diferentes de series. Y también eso hizo que me llamaran la atención otras series, que no todas eran iguales ni eran para niños.

Entiendo y después ¿Qué paso?

Bueno, comencé a ver más series, no solo Shaman King. Después me enganche con Inuyasha y con más y más series. También comencé en esa época a usar internet, mis papas lo contrataron y mediante eso conocí, supe de más series y conocí más personas a las que les gustaba lo mismo y supe de ciclos de animación japonesa... como que me comencé a meter más en el tipo de cosas que hacen las personas que son fanáticas de la animación japonesa.

¿Que quieres decir con eso? ¿Cuáles son esas cosas que hacen los fanáticos de la animación japonesa?

Más que nada lo que son los ciclos y eventos a nivel oficial. Ya a nivel de amigos el juntarse a ver series, cosas así... Con oficial me refiero a que sean cosas más masivas: en los ciclos y los eventos van muchas personas que no necesariamente se conocen entre si, como no se 1000 personas en los eventos, son cosas grandes, pero también se hacen cosas más chicas, entre amigos como ver series donde, no se, como mucho son 10 personas. Pero básicamente son esas las cosas que hacemos. Aunque no necesariamente todos los otakus hacen esas cosas, pero son actividades para y por otakus.

Ya veo y ¿Como a que edad entraste al tema de los ciclos, los eventos, las juntas y todo eso?

Como a los 15 años comencé a ir a los ciclos, aunque no iba muy seguido porque era, y soy, más de ver anime en mi casa a con mis amigos. Eso fue en el año 2005. En todo caso a los ciclos iba más a dar jugo con mis amigos y compartir que para ver animé.

¿Cómo es eso?

Es que, como ahora las series que dan en los ciclos uno la puede bajar en un ratito de Internet. No se, tal vez quienes se volvieron fanáticos del anime antes que yo si iban a ver series porque de otra forma no podían verla, pero ahora no son indispensables los ciclos de anime para ver series, puedes ver las mismas series en un ratito en tu casa. Pero por lo que si mucha gente va a los ciclos es para encontrarse con personas a quienes también le gusta la animación japonesa, compartir un rato, etc. Es como un punto de encuentro.

O sea no es por ver series en si

No, o sea no en mi caso ni en el caso de personas cercanas a mí. Las series las veo en mi casa. A los eventos comencé a ir a la misma edad, fue como casi al mismo tiempo. No hubo como gran diferencia en ese aspecto, porque partías yendo a ciclos y ahí te enterabas de los eventos. Antes se hacían eventos en la noche, como maratones, ahí era complicado ir porque tenias que conseguirte los permisos, pero normalmente los eventos han sido durante el día, entonces da como lo mismo...

Tu me dijiste que cuando eras niña te molestaban por ver animación japonesa ahora ¿Sientes que te tratan mal o algo?

No, igual ha cambiado. Es que entre que comencé a ver anime y ahora igual se masifico hartito: se dieron series en la tele y todo eso Entonces ya no era tan raro. Ahora no es tan raro que te guste el anime ni es tan mal visto por decir algo

Entiendo ¿Has visto alguna cosas que hayan pasado dentro de la historia de los fans de la animación japonesa que sean importante bajo tu opinión? No se, que sientan que cambiaron...

¿Como que cambiaron a los fanáticos? Tal vez no hechos, pero yo diría que por ejemplo algo importante fue, cuando daban esas series antiguas del 60' o 70' como robotech que hicieron que explotara el tema y comenzaran a salir los primeros otakus. Y de ahí con el tiempo se empezaron a dar otras cosas como los ciclos y eventos, pero eso fue ya mucho después, como en el 2000 y se comenzó a masificar más la cosa y eso hizo como que se impulsara. También fue importante cuando se comenzaron a dar series de anime en la tele porque hasta ese momento y después, el gran problema que han tenido los fans a sido el como adquirir series y muchas personas en un comienzo sufrían porque se conseguían las series en vhs, en tiendas truchas por ahí. Entonces cuando se comenzaron a dar series, o cuando partió el etc...Tv fue un cambio, la adquisición fue más fácil. Lo mismo se puede decir con internet, ya que internet permite bajar cosas gratis, rápido, mantenernos en contacto, etc. Internet fue un cambio en todas partes y también transformo todo al menos en lo que a los otakus se refiere. Yo creo que igual eso fue algo en general, porque no solo otakus ocupan internet, pero si yo diría que son personas que usan mucho todo eso.

Esas cosas son importantes dentro de todo esto

Claro, fueron cosas realmente importantes según yo, porque significaron un cambio en todo lo que fue y como se empezó a entender el tema de la animación japonesa. En eso último igual podría ser los programas como el diario de Eva y cosas así pero no se cuanto, porque como que desvirtúan a los grupos

O sea no te gustan esos programas

No me gustan. Porque siempre etiquetan a los fanáticos de la animación japonesa como tribu urbana. Yo pienso que no somos tribus urbanas ya que estas tienen formas de vestirse similares. Y tu vez un tipo con poleras y jeans normales y un tipo vestido de negro y le van a gustar las mismas cosas de los niños otakus, porque no discrepa en la manera de vestir. Por eso yo creo que ser otaku no es una tribu urbana... es más que nada una tendencia, un hobby. En lugar de, no se, ver series estadounidenses o de escuchar música en francés, vemos anime y escuchamos música japo. Pero no trasciende mucho más en la vida, ni siquiera nos comportamos todos de forma parecida como hacen otros grupos. Solo vemos anime, leemos manga, oímos música japonesa, pero no somos diferente de la gente “normal”, cosa que yo si veo que hacen las tribus urbanas “de verdad”, por eso pienso que es como un hobby, algo que haces pero no significa que nos limite o nos haga ver solo eso, somos más que nuestra afición.

Sobre eso mismo ¿Cómo ves que son los fanáticos de la animación japonesa?

¿Como se visten? ¿Como hablan?

A ver. Como hablamos, como que empleamos un poco más de vocabularios, no hablamos tan “shiaa” ni tampoco tan elocuentemente. Empleamos palabras del japonés

a veces eso sí, como muletillas. También depende de la persona sobre el tema de si andan en grupos o juntos. Sobre la manera de vestir es diferente, si bien la típica imagen que hay de los niños otakus es que anden de negro o tener algún accesorio negro, pero no todos son así, somos muy diferentes. Hay mucha diversidad de vestuario y todo eso.

O sea no todos se visten igual

Claro. A veces si tú le dices a alguien de los otakus, ellos creen que poco menos sales disfrazado a comprar el pan. Y lamentablemente eso es una idea que surgió de los medios de comunicación, pero es falsa. O sea, nunca faltan los que se visten de forma rara, pero no es que todos los fanáticos de la animación japonesa se vistan de forma rara, solo son algunos. Y generalmente el vestirse raro va porque estas en ciertos lugares. Por ejemplo, a mi me gusta hacer cosplay que es como hacer trajes de personajes de anime y caracterizarlos de alguna forma. Me gusta dedicar tiempo en coser los trajes buscar pelucas, forrar zapatos y todo eso y cuando están esos eventos y ciclos que te mencionaba voy, aunque generalmente uno se debe inscribir previamente para concursar, pero puedes ir sin participar en los concursos de cosplay que hay.

Hay concursos

Si, tu participas solo o en grupo y un jurado te valora según la confección del traje, el parecido, todo eso. Y se dan premios a los primeros lugares. Bueno yo a veces concurso pero también a veces voy solo disfrazada por amor al arte y vamos más personas y hacemos grupos de tal serie y todo eso. Pero para mi no es una forma de vestir porque nunca yo iría disfrazada a la u o algo así, ni tampoco lo haríamos todos quienes conozco. Lo mismo con otras cosas, por ejemplo yo en mi mochila tengo, con suerte dos chapitas y un parche. No usaría cientos de chapitas, pero se que hay personas que

los hacen. Hay como hartas diferencias entre unos y otros.

Entonces tomando lo que dice, todos los fanáticos de la animación japonesa ¿se comportan de forma diferente?

Todos tienen su forma distinta de ser. No existe “la forma de ser otaku”, eso es una mentira. Antes decían, por ejemplo, que todos los otakus usaban chapitas. Pero había mucha gente que era fanática de la animación japonesa, pero que nunca pusieron una chapita en su mochila. Tal vez dentro de los mismos otakus se podría decir que hay “clasificaciones”. A los otakus que son más setenteros, ochentero son como que no emplean el mismo vocabulario y se comportan de una manera más madura y no usan muletillas al hablar como los actuales. En cambio los actuales usamos palabras del japonés, hacen típicos gestos de personajes de anime. Como que exageramos un poco más el asunto. Digo “exageramos” porque me siento una fanática de la animación japonesa “de ahora” pero tampoco yo exagero ni hago gestos de personajes de anime en la vida “real” a lo más en los eventos o entre amigos. En eso también creo que se da un asunto de la edad

¿La edad?

Es que ya a mayor edad como que menos pintamonos eres en ese aspecto. Los más chicos, los que van al colegio igual son súper obsesivos, como que viven por el anime y no hacen nada más. Pero yo no, yo soy estudiante, soy hija, soy polola. No soy solo anime. Pero también he visto personas que pasan por decir algo de una forma de ser a otra. Por eso te hablaba de clasificaciones de cuando entraron que también es una separación por edades, porque quienes entraron en los 80 ya tienen, no se, más de 25 años y todo eso.

Ya veo y ¿Que otras diferencias o subgrupos ves tu?

Solo las que te decía. Más que nada diferencias o subgrupos por cuando entraron y que veían. Los ochenteros, los que vean candy candy, robotech y todo eso. Los noventeros que veían sailor moon, dragon ball y todo eso. Como que esos dos son bien parecidos entre si. Y los de ahora que empezaron con bleach, naruto y todo eso, que son más actuales. Porque hablar, no se, de los fanáticos de la j-music como parte de los otakus... creo que ya son algo aparte.

¿No son fanáticos de la animación japonesa?

Según yo no. Es que ya tienen toda una cosa aparte, visualmente son diferentes hacen cosas diferentes, muchos fans de la j-music ya ni siquiera ven anime, por lo tanto verlos como parte de los otakus, es como nada que ver. Ya son claramente grupo aparte, como los gamers o los roleros. Por eso yo solo veo una diferencia de cuando entraron: Los ochenteros, los noventeros y los del 2000. También están los visuals pero el visual puede ser parte pero al mismo tiempo no, porque yo lo considero una tribu urbana aparte, porque tienen manera de vestirse, tienen formas de hablar y tienen música, cosa que los otakus a veces no tienen tan estructurado, en cambio los visuals si tienen estructurada la cosa. En si parecen ser más tribu urbana con forma de vestirse en especial y todo eso que los otakus

¿Y que pasa con los cosplayers por ejemplo?

Es que los cosplayers son parte de los otakus. Son otakus que les gusta vestirse de sus personajes favoritos. Pero, no se, no se como podría clasificarlos pero puede ser como

un subgrupo porque hay otakus que no les gusta cosplayear y otros si. Además más que ser un subgrupo, diría que son como un hobby dentro de otro hobby. Como los fanáticos de Star wars o de Harry Potter que se disfrazan. Como te contaba, yo también he cosplayeado, pero no siento que por eso sea diferente a mis amigos que no lo hacen.

También pensaba no se, otros como los gamers y las gothic lolitas

Es que los gamers son muy diferentes a los otakus. Los gamers simplemente son fanáticos de los juegos, al igual que los otakus son fans de la animación japonesas. Además gamers siempre ha habido, como que no hay un nexo entre ambos grupos. Las gothic lolitas pueden ser más parte del visual kei, como que escuchan música así y a partir de los medios como internet decidieron vestirse así. Por eso en realidad como que no veo subgrupos de fans de anime. Salvo los de edad.

Y en esos grupos que mencionaste que se diferencian por cuando entraron ¿hay mucha diferencia entre unos y otros?

Si, harto. Bueno, como decía tal vez entre los que entraron a fines de los 80 y los que entraron a fines de los 90 no hay tanta diferencia, pero entre esos grupos y los de ahora, es mucho, son muy muy diferentes. De partida los primeros ya estan, no se, ya no van a eventos, sino que organizan los eventos y ciclos, es muy raro que ver a un fanático ochenteno o noventero que vaya a un evento como publico, pagando su entrada y todo eso. Ya casi forman parte de los staffs que organizan concursos o tienen stands, cosas asi. Ahora el publico que, por ejemplo, va pagando entrada y todo eso a un evento son los otakus de ahora, por lo que te decía antes, porque van a juntarse con amigos y todo eso. Tal vez van algunos de los años 90. También los más chicos son más exagerados,

mientras que los ya más viejos son más no se si decir reservados pero si más tranquilo, más quitados de bulla como fans, hacen otras cosas, no es fundamental en sus vidas todos esto. Son como paradas diferentes de vida, son en si cosas ya distintas

¿Te consideras parte de algún subgrupo de animación japonesa?

De los que te mencione, yo me considero parte de los que entramos en el año 2000. Pero salvo eso soy una otaku normal.

Y ¿Cómo es la relación entre estos grupos que mencionas? ¿se llevan bien?

Los otakus como más viejos entre comillas, rechazan a los nuevos y los nuevos no pescan mucho.

Es que los otakus viejos si bien conocen a los nuevos e incluso puede haber vida social, pero igual hay gente que es resentida con los nuevos por el método de adquisición del anime de ahora porque los de antes se esforzaban mucho más en cambio ahora haces un clic en el PC y sale todas las series que quieren tener. Y eso les molesta más porque no tuvieron las mismas facilidades, yo siento que es un poco de celos más que nada, pero creo que se debe por las épocas. Y también un poco puede ser por lo que te decía que son exagerados los otakus más nuevos y que eso puede molestar a los “viejos” entre comillas, como que les da algo de vergüenza porque son como nada que ver con lo que son ellos. Eso es lo que veo, pero igual los entiendo, cuando veo a cabros chicos con cartelitos tontos también me da vergüenza ajena y el problema es que la gente no se queda con lo piola, se queda con los cabros chicos exagerados y desvirtúa todo. Y te ven mal por eso mismo.

Sobre eso mismo ¿Como crees que ven el resto de las personas a los fanáticos del anime?

Por lo mismo que te dije. Es que creo que la gente lo ve como cabros chicos, como niños inmaduros porque ven anime y ellos tienden a pensar que “los monitos animados son para los niñitos” y no exactamente es así, porque el anime puede ir para todo publico, para la ama de casa, para el tipo que trabaja, para el niñito de 5 años, puede ir de todas edades, porque las temáticas son muy diferentes, no siempre son la misma temática. Y siempre esa idea se repite por lo menos entre quienes no conocen mucho, pero hay personas que son de mente más abierta, dicen “no, esta bien” “que bueno que les guste” de hecho hay mamas que les gusta eso porque, yo pienso porque, yo no soy mama así que no lo se con certeza, pero pienso que las mamas deben creer que es mejor porque es el estilo que más puede proteger a sus hijos, porque tu cuando buscas tu estilo puedes tener problemas, por ejemplo en el hip hop tienes problemas con el alcohol con las drogas al igual que en el punk y en todas esas cosas en cambio en los otakus no es tan común ver personas tomando, drogándose, teniendo sexo a temprana edad, no es tan común, es como más sano. Por eso las mamas a veces aprueban un poco el estilo, a veces. Otras no porque creen que es para cabros chicos pero bueno, cosa de ellas.

¿Tú percibes eso?

A veces si, a veces siento que me ven un poco como cabra chica por ver monitos, que esperan que hiciera otra cosa, no ver anime. Eso lo viví hartoo cuando comencé a ver series, pero ahora ha cambiado hartoo. Mi mamá es una de esas mamás que te decía que ven el anime como algo bueno, porque compañeras de trabajo le cuentan que los hijos de mi edad que se salen de la u, llegan curados o que son súper goticos y oscuros que

les da miedo que hagan cosas raras y cosas así. En cambio me compara conmigo que veo anime, hago mis trajes y todo pero saco una carrera, estudio, soy responsable y cosas así. Igual mis compañeros de u, ellos ven que veo anime pero no soy solo eso entonces no tienen prejuicios por decir algo. En un momento me chocaba decir o comentar cosas así porque me daba miedo que pensarán que soy cabra chica, pero de a poco se dio y ya no ven eso. Creo que también está en uno el demostrar lo contrario, en enseñar con cosas que porque veas anime no eres cabra chica.

Cambiando un poco de tema ¿Has sentido en algún momento que hayas sido discriminada por ser fanática de la animación japonesa?

En mi colegio me discriminaban mucho por eso. De hecho cuando era chica, yo veía sailor moon, era fanática de sailor moon yo la amaba y mis compañeras decían “ay pero como puedes ver eso, es de cabros chicos” y uno cuando crece, o sea cuando uno está en esa edad piensa “pucha, que lata que me discriminen” peor cuando uno se da cuenta, es una tontera que discriminen porque esas mismas niñas que discriminaban, se estaban pintando, ya estaban pensando en hombres, en 3ro o 4to básico, mientras que uno feliz de la vida veía anime y era feliz. Es que inmediatamente la gente supone que porque ves “dibujos animados” eres un cabro chico, pero no necesariamente es así, como te contaba

¿Y ahora?

No, ahora no. No se si es por la edad o porque ya están todos más abiertos de mente en general, pero cuando digo que me gusta el anime no me miran mal o no me ven feo. Lo ven como lo veo yo, como una actividad más que lo que yo soy y no creen que por ser otaku soy cabra chica, bueno esto siempre entre la gente que conozco y que no es otaku.

¿Como se llega al anime ahora? Tu me dijiste que en tu caso fue...

Por la televisión. Yo creo que la mayoría, sino todos, partimos así: viendo primero anime doblado en la tele, puede ser en el etc... tv o en chilevisión, que antes daba harto anime y ahora creo que ya no lo esta dando. Ahora también esta el animax, un canal de cable que da anime todo el día. Bueno uno parte con eso y después, ahora gracias a Internet, uno averigua sobre más series, baja series, música, y asi se va fanatizando. Yo lo viví así y todos a quienes conozco tienen una historia parecida.

Y por lo que tu sabes, ¿aun es asi?

Si, lo he visto harto de esa forma

Entre que comenzaste a ser fan y ahora ¿crees que has cambiado tu forma de ser fan respecto a antes?

Si, porque uno aprende más cosas de lo que le gusta y yo al principio, a mi me gustaba la animación japonesa pero no me gustaba decir que era otaku, me daba plancha porque no conocía a gente con mis gustos. Y al pasar el tiempo dije ya si, me gusta y eso.

Además como que uno en un comienzo ve todas las series de anime que pueda, pero después como que se pone exigente y ve solo lo que más le gusta. Por ejemplo, ahora yo no podría ver, no se, doraemon. No me llama la atención, pero si me hubiera llamado la atención antes. Ni tampoco voy tan seguido a los ciclos, más que nada por tiempo. A lo que si voy harto es a eventos, a juntarme con mis amigos y todo eso. Antes iba a todos los ciclos y eventos que podía, ahora ya no siento esa presión entre comillas de hacerlo. Me gusta en todo caso ser así. También antes tenia una especie de estética pero más que otaku era como Visual, así de negro y todo eso. Pero ya no, yo ando de polera y blue jeans no me produzco como antes, pero tampoco podía decirte que era algo de otaku en

si, sino más que nada era un poco “de posera” como intentando ser Visual.

Entiendo ¿Crees que se refleja el que seas fan de la animación japonesa en la vida “normal”? ¿O solo eres otaku dentro de los ciclos, eventos y con los amigos?

No creo que se refleje mucho. O sea yo en la u soy un poco más recatada en eso. Si digo “WTF” u “OMG” nadie va a entender, porque son de otra onda. Pero, no se, si ellos hablan de series de anime... por ejemplo una vez un niño estaba hablando de Rurouni Kenshin y comencé a hablar con el de eso. No voy a esconder mis gustos, es como que escondo mi “yo konata”, mi yo tipo konata y cuando estoy con más gente de mi onda, fans también, aflora todo eso. No es que vaya a estar hablando de anime y series y que eso sea mi vida. Soy estudiante, tengo pololo, amigos y a veces en esos aspectos el que me gusta el anime no cambia de cómo sería una persona normal. Si me voy a declarar no me pongo a decir “oh si, pero tiene que ser en primavera y donde hayan arboles de cerezo para que sea como tal serie” (Risas) .

¿ Que es Konata?

Es un personaje de una serie llamada lucky star, la gracia de ella es que es súper súper otaku, ve series y el papá también es otaku entonces es como la imagen de otaku que hay, así soy yo con mis amgos de hablar de anime y manga y todo eso.

Ya veo ¿Pero crees que te marca de alguna forma el ser fan de la animación japonesa? ¿el ver tipo de series?

Honestamente creo que no. Es que, como te decía, para mi esto es más que nada como un hobby, uno que me gusta mucho, que me ha permitido conocer gente genial, pero

solo un hobby. No pienso diferente por ver anime de quienes no lo ven.

Ya veo y ¿Crees que vas a seguir siendo fanática de la animación japonesa más adelante?

Yo creo que si, pero igual van, los gustos van a seguir pero la manera de vestir y cosas así van a cambiar, por ejemplo como te decía yo antes, cuando iba en el colegio me vestía más como los visuals, pero más como posera. Después por una cosa de ser madura, que no podía vestirme así en el trabajo, en la U comencé a vestirme más normal, con ropa de calle normal pero en el fondo no he cambiado lo que me gustaba años. Yo creo que viene más por lo de adentro aparte esta comprobado de que cuando uno madura puede seguir con los mismos gustos, familias de papás otakus, de gente que ya creció y sigue con los mismos gustos de hace años. Si a uno no le importa lo que piensen los demás, me va a pasar eso. O tal vez termine siento como ahora son los otakus más viejos, haciendo eventos y cosas así. Pero no creo que deje este hobby, porque de verdad es algo que me gusta y que creo me va a seguir gustando más adelante.

Ahora, pasando a otro tema ¿Cómo has visto que se organizan los fans de la animación japonesa?

Se da una sensación más de “todos somos amigos” que de que haya un jefe y seguidores. En el mundo de los otakus si hay grupos que se conforman en foros, comunidades, donde hay grupos donde pueden conversar de anime, hacer eventos y cosas así. Pero no es una posición inamovible ni nada parecido: uno puede estar en un grupo, estar en ningún grupo, etc. Pero donde se ve más organización es en lo de los foros y las comunidades, más que en eso no.

¿Puede haber personas que no formen parte de esto?

Claro que si. En un principio había mucho otaku que no formaba parte de un grupo, después se unen, se salen, se cambian de grupos, es más variado. Igual esto no es algo eterno, así como hay foros y comunidades, muchas se han acabado y tal vez de las de ahora muchas se acaben.

Okey ¿Como se comunican los fans de la animación japonesa?

La mayoría se comunica por internet por medio de los foros, Messenger, para crear redes sociales ahí se conocen y se organizan. El internet es súper importante para todo esto. Porque permite que puedas hablar con varias personas, dejar mensajes para los demás, ya no es necesario verse para organizar cosas sino todo puede ser online.

También esta lo que te decía que internet es importante para bajar cosas y todo eso, realmente es algo más que necesario

Ya Javiera, no te quito más tiempo. Lo ultimo ¿Por que ves anime ahora?

En esencia veo anime igual porque tengo tiempo, no es que me vaya a quedar sin dormir por ver series. Ahora de por que veo estas series por sobre otras, pues veo anime porque me gusta, me gustan sus tramas y me gustan las historias que tratan, que sean tan diferentes las unas de las otras. De todas formas no veo cualquier anime, solo algunos.

Muchas gracias

Entrevista Número 5: Sebastian, 21 años estudiante de ingeniería en informática**¿Nombre y edad?**

Mi nombre es Sebastián y tengo 21 años.

¿Cuál es tu ocupación?

Soy estudiante de informática

Okey. Primero quería pedirte que me contaras como entraste a todo esto de la animación japonesa...

Desde muy chico veía anime, es como la típica historia que te puede contar todo el mundo. Veía anime en la tele sin saber que era “japonés” viendo, no se, Robotech o Marco, series así. Cuando ya era más grande, fue cuando comenzaron a dar series de anime famosas, y diciendo que era anime, que venía de Japón y todo eso. Y ahí entre al mundo de la animación japonesa. Ya después a uno le empieza a picar el gusto por buscar más series y así empecé. Esa es como la historia hasta el día de hoy, no tiene mayor diferencia a otras historias como te comentaba.

¿Con que serie en particular te “enganchaste”?

Dragon ball, más que nada. Igual eran varias, pero con la que entre más fuerte fue con inuyasha en el año 2005. Ahí fue cuando me interesé más, comencé a armar mi grupo, y todo eso. Desde ahí puedo decir que me convertí en un fanático de la animación japonesa, haciendo cosas, trabajando, yendo a eventos. Como que ahí el tema de la animación japonesa pasó a ser algo importante en mi vida, porque antes era como más

light mi participación, no me involucraba tanto. Pero ahora estoy muy metido en todo, como que igual forma parte de mi vida

Y ¿como entraste al tema de ir a ciclos y todo eso?

Bueno como en el mismo año 2005 comencé a ir a los ciclos. En un comienzo iba solo y de ahí comencé a conocer gente y comencé a ir a eventos y fue sucesivo. Igual por Internet, gracias a foros y todo eso, me entere de los ciclos y los eventos que se hacían, conocí gente a la que le gustaba el anime también. Porque fui el primero de las personas que conocía que le gustaba tanto todo esto, después algunos amigos se metieron al ver, no se, Naruto o Full metal alchemist. Después armamos mi grupo y ahora hacemos ciclos en mi universidad, eventos de vez en cuando y todo eso.

Tu me has contado esto que te metiste más en cosas de organización dentro de la animación japonesa ¿Qué cosas crees que han ido cambiando en tu “fanatismo” desde que empezaste hasta ahora?

Igual hartas cosas. Por ejemplo en un comienzo veía mucho anime en la tele, pero ahora ya no me gusta ver el anime que dan en el etc...tv o en el animax, no me gustan las cosas dobladas, prefiero bajar los capítulos al computador y verlos cuando pueda.

También como me metí con mi grupo en cosas más organizativas, he tenido más responsabilidades, se podría decir así. Igual mi caso es como extraño, generalmente quienes organizan ciclos y eventos son más “viejos”. Pero en mi caso igual ha cambiado totalmente desde cuando comencé a ver inu yasha hasta ahora.

Y el tema de ciclos y eventos...

Sigo yendo seguido, como organizo un ciclo voy siempre al mio *risas* pero a lo que voy seguido son los eventos, pero no por ver anime o comprar cosas sino porque me invitan por lo de organizar ciclos y eventos, voy con staff y tenemos un puesto y hacemos cosas. Forma parte de una especie de relaciones públicas entre organizadores de eventos y ciclos, como para mantener de alguna forma la paz entre organizadores. Por ejemplo, eso se da mucho en viña porque ahí incluso un evento súper grande lo hacen entre varios grupos. En Santiago no es algo tan necesario, pero se hace igual. Por eso estoy muy muy metido en todo esto, me quita mucho tiempo eso si.

Me imagino. Cuando tú comenzaste con esto, a ser fan de la animación japonesa ¿tuviste algún problema entre tus compañeros o algo así?

No mucho. A decir verdad en mi caso no tuve problemas con que me miraran feo o que fueran cosas desagradables por ver anime, a lo más me decían “oh que cabro chico” pero no es que me hicieran la vida imposible por eso. O al menos yo no lo percibí así. Además, cuando me metí más a ver lo del anime, no fui la única persona que lo hizo. En mi grupo fuimos varios que enganchamos con Inuyasha, con invasión y todo eso, así que no era la única persona que veía esas series. Tal vez por eso no fue algo traumático o complicado por decirlo de alguna forma el que me gustaran esas series. Sino fue algo normal, algo más. Ahora menos, la gran mayoría de mi círculo de amigos son otakus, nos juntamos a ver series y a jugar videojuegos. Pero no es porque yo haya excluido a quienes no son otakus de no ser mis amigos, es solo que las cosas se han ido dando así a través de los años.

Ya veo. Ahora en general, ¿Como crees que ha ido cambiado el tema de ser fanático de la animación japonesa?

Por lo que veo, creo que va en una dirección a hacerse más especializado y por momentos casi volverse algo menos de algo de amigos y más de casi negocios, te estoy hablando a nivel de lo que son los ciclos y eventos, se han ido entre comillas profesionalizando un poco. O sea se han hecho cosas más producidas, se ha hecho, se ha intentado mejorar el tema, darse a conocer más a llegar a más gente también. Y como te decía eso lo he visto porque he estado más metido en eso, me he dedicado a organizar, a armar cosas. También ahora, en estos momentos, es súper fácil ser otaku: todo lo sacas de internet. Las series, la música, lo que sea, y eso te ayuda a que puedas escoger que ver, pero eso hace que dependas mucho de lo que es internet, porque ahora como no dan prácticamente animación en la tele abierta, debes bajar las series o comprarlas y para eso es internet o nada. En general podría decir que ha habido hartos cambios, se que hay personas que deben ver aun más cambios en todo esto que yo pero igual se ven cosas que han cambiado, ya no son las cosas como hace unos años.

Y los fanáticos en si ¿Crees que han ido cambiando desde que tu partiste en esto hasta ahora?

Si, igual han cambiado hartos. En un comienzo era como el anime y con suerte el manga, los ciclos y eventos eran como más chicos, casi artesanal. Uno tenia que darse casi con una piedra en el pecho que pudiese encontrar una serie que fuera buena. En cambio ahora aparte del manga y el anime esta la j-music, la música coreana, ya no basta con solo ver anime y leer manga. Como que uno necesita hacer más cosas, profundizar. No es que alguien te obligue, pero si es como una necesidad de fanático. También ahora es mucho más fácil todo, uno en media hora tiene un capitulo en el pc para llegar y ver, la

música la encuentras en descarga directa, hay más tiendas donde poder comprar cosas e incluso algunos tenemos la suerte que podemos acceder a tarjetas de crédito y poder comprar cosas por ebay, etc. Igual, a mi se me hizo fácil ver más anime y manga ya que al poco tiempo tuve acceso a Internet y pude disfrutar todo esto que te decía, pero en un comienzo igual me costo. A lo más aspirabas a comprar dvds piratas en los eventos que te costaban un ojo de la cara, aunque no fueran originales, pero o quedaba de otra. Lo que si se daba hartito era el intercambio, antes se juntaban en una calle... creo que era franklin varios otakus e intercambiaban series y a la semana siguiente se devolvían. Yo nunca fui pero personas que conozco fueron y me contaban que era entrete igual, aunque más de alguna vez alguien no iba más y perdías no más con la serie. Me imagino que aun antes de eso debí haber sido aun más complicado porque es fácil grabar un dvd, lo haces con un computador no más, pero para grabar vhs era el medio atado de conseguirse dos grabadores de vhs, copiar y las cintas eran caras. De ahí pasabas a copiar dvds que te conseguías entre amigos a ahora bajar series o verlas vía internet. Pero en ese sentido de verdad que ha cambiado montones todo. No se si para bien o para mal, pero las cosas han cambiado

Cambiando de tema un poco ¿Sientes que te afecta en la vida común esto de ser fanático de la animación japonesa? En tu vida como estudiante, etc.

No. O sea en mi caso me influye un poco ya que como organizo ciclos en la u, tal vez ahí me afecta mucho. Pero no soy muy diferente a la gente que no es otaku, no es que esté todo el día pensando en manga y anime, que me vista de una forma que sea “de los otakus” o que hable de una forma determinada. Solo veo anime, leo manga, escucho j-

music y sería. Y en los eventos cosplayeo, pero solo en eventos. Es que uno igual conoce gente que va quedando. Eso es lo importante que la gente en sí va quedando. Al final el anime la j-music y todo eso es un pretexto para conocer a más gente y compartir buenos momentos. No es algo como un estilo de vida. Es más que nada como un hobby. No te marca, no te cambia la vida ni tampoco hace que tu dejes de tener una vida normal. Bueno, al menos en mi caso, igual depende de la persona y de cómo quieres vivir el fanatismo, claro no puedes hablar por todos quienes les gusta la animación japonesa, pero lo que veo es que es como un hobby, como algo que es entrete pero no un modo de vivir, no le alcanza para eso

¿Por qué dices que no le alcanza?

Es que, no se, tal vez es malo lo que digo pero comparo esto con otros grupos que si parecen ser una forma de vivir, no se los punks los neonazis cosas así, que tienen como una carga política que les hace ver las cosas de determinada forma, acá no hay nada eso, no hay cosas que te digan “oh debes pensar así” y eso es bueno. Dentro de los fanáticos de la animación japonesa hay personas con formas de pensar diferentes y de todo diferente. Igual eso es lo que veo harto en los grupos de ahora como los roleros o los mismos pokemones y emos, como que se quedan en escuchar esa música, en ir a los lugares y nada más.

Ya veo. En este tiempo en que has estado dentro del mundo de la animación japonesa ¿Qué cosas importantes has visto relacionado al tema de los fanáticos de la animación japonesa?

Yo creo por ejemplo una de las cosas importantes que ha habido es el tema de traer invitados de Japón. Porque antes, bueno yo creo que todo ha ido creciendo, antes se

conformaban con ver a un actor de doblaje, pero el tema ya se fue haciendo más serio, más profesional y pensar en traer personas japonesas, artistas, eso marcó mucho.

También la venida de actores de doblaje que ni siquiera es equivalente pero es lo más parecido. También fue importante cuando se comenzaron a hacer masivamente eventos de animación japonesa aunque no especificaría uno porque eventos siempre ha habido. Otra cosa que fue un hito fue el hecho que dieron series en la televisión como Naruto o Full metal alchemist porque así mucha gente se pudo meter a esto del manga y el anime. Se meten con series populares y van cambiando. Y después conocen otras series y se enganchan más y más y al final se vuelven otakus de alguna forma, porque básicamente es eso lo que nos define, el ver anime. A ver que más... creo que esas todas las cosas grandes que han cambiado en este tiempo, pero cambiaron mucho el panorama. Eso es lo que veo al menos

Entiendo Si tuvieras que describirme a los fans de la animación japonesa en Chile ¿Cómo dirías que son?

Yo creo que ahora están más crecidos la mayoría. Son personas normales, no los veo como personas raras. No encuentro que haya gente chica o tan inmadura. O sea de todo hay en todas partes pero es un público más centrado. No te podría decir "los otakus se visten así, hablan así, son así". Nosotros somos muy diferentes. Si tu vas a un evento de anime o a un ciclo si es cierto que vas a encontrar tal vez gente vestida de negro o personas que hablen con palabras japonesas, pero si lo comparas con toda la gente que va a eventos y ciclos no son todos, tal vez ni siquiera son la mayoría. Ese es el problema que pasa a veces, por ejemplo, cuando hacen reportajes sobre los otakus en los diarios o cosas así: dicen "todos visten de negro, todos hablan en japonés" cuando no es así. Los fanáticos de la animación japonesa no somos como, no se, los emos que todos se visten

y peinan de una forma, piensan de forma parecida y escuchan la misma música. Acá ni siquiera podríamos decir que todos los otakus escuchan la misma música, ya que hay algunos que escuchan rock japonés, otros pop japonés, etc. A decir verdad no tenemos cosas en común los unos con los otros, tal vez lo único sea que somos jóvenes, pero ahora a veces van adultos a ciclos y eventos, así que ni siquiera eso. Por eso me da risa cuando dicen “los otakus son tribus urbanas”, porque no es cierto. Como te dije hace un rato, esto es como un hobby. Punto. Y no sale de ahí el asunto

Entonces no tienen cosas en común...

No. O sea si comparamos con otros grupos de jóvenes que tienen un código de pensamiento, acá no todos pensamos igual, no hay un pensamiento definido porque es más que nada un hobby, entonces no se aplica nada de eso. Lo que si te podría decir que habremos muchos que estudiamos y el tema de la edad, pero otakus hay desde los 15, 12 años hasta los 40 y más. Tampoco nos vestimos todos iguales ni todos usan chapitas: yo si uso pero hay gente que no lo hace y eso no los hace menos otakus. Es que es un hobby: es como si dijeran, no se, que todas las personas que coleccionan trenes son iguales, o todos los que les gusta star wars: son cosas entretenidas, que llaman la atención, que ocupan tiempo, pero no pasa de ahí Ni tenemos pensamientos ni forma de pensar ni valores parecidos entre nosotros que sean de todos los fanáticos de la animación japonesa. Por eso, cuando veo que dicen, no se, que somos tribus urbanas en la tele o en los reportajes... no se encuentro que es nada que ver

¿Qué te parece eso de verlos como tribus urbanas?

Como te decía, nunca he estado de acuerdo porque de hecho no estoy de acuerdo con la definición de tribus urbanas. Es que es súper diverso, una persona puede hacer cosas de

varias tribus urbanas, no se puede encasillar en una. No puede ser que porque digas “Soy emo” te encasillen en cosas, cuando tal vez no sea tan así. Con el mismo caso del anime, he visto gente que podríamos decir es punk, pero ve anime. Entonces ¿Qué es? Y eso de que los fanáticos de la animación japonesa son tribus urbanas, pues no me parece para nada. De hecho es súper fuerte que lo diga, pero si el anime y el manga no existiera, definitivamente no tendríamos nada en común los unos con los otros. Esa es la verdad. Y no aspiramos tampoco nosotros a que sea otra cosa: personalmente me parece súper bien que sea así. O sea, es que sería tonto, no se, sacar de ahí valores e intentar vivir como en las series, será nada que ver, son situaciones y países diferentes, por eso el como lógico que no haya nada más.

Entiendo. Cambiando un poco de tema ¿Ves subgrupos dentro de los fanáticos de la animación japonesa?

Yo no creo que existan subgrupos porque es tan diverso que va a haber de todo. Del anime puede haber muchas cosas, pueden dibujar, pueden hacer cosplay, etc. Pienso que no hay subgrupos, pero por ejemplo cuando hablan de la j-music como subgrupo del anime yo no lo veo así, ya es un tema aparte, un hobby aparte. Aunque mucho de una cosa lleva a la otra, yo no creo que estén relacionados. Lo mismo con los gamers y todo eso.

O sea dentro de los fans no hay separaciones en grupo que tú veas

No, al menos que o vea así no. O sea, grupos hay grupos chicos para cosas concretas o foros. Pero no es que por estar en algo de esto te excluyas de inmediato de lo otro. Además tampoco son cosas permanentes ni que signifique que sigan algo exclusivo o que tengan una forma de vestir diferente. Por eso no creo que sea así como subgrupos

claros y separados, para nada. La diversidad hace imposible que hayan grandes separaciones o divisiones adentro. Solo son como para organizar cosas.

Y sobre eso mismo ¿Ves que hay formas de organización dentro de los otakus?

Si. Las comunidades, los foros, las juntas que hacen, los mismos ciclos que llevan a conocer gente y los eventos. Son como organizaciones pero con un sentido de orden o para hacer eventos. No para crear jefes que sean inamovibles e intocables...

¿No es una cosa de jefes y seguidores?

Según como se estructura la organización pero suele no darse. Es una organización más que nada de agruparse, no con un fin fijo. Por ejemplo, pese a que yo organicé el grupo con el que hacemos eventos y me dicen "oye pero tú eres el jefe" yo no me siento jefe de nada. Si muchas veces puedo ser quien este organizando las cosas o haciendo los contactos, pero no me siento con poder sobre nadie ni nada, sino siento que somos un grupo de amigos en general.

Ya veo. Si tu pudieras decirme, bajo tu opinión ¿Qué actividades realizan los fanáticos de la animación japonesa?

Varias, ciclos, eventos, cosplay, karaoke, talleres de dibujo, de idiomas. Esas son como las que casi siempre hay en los eventos de animación. Los que saben dibujar dibujan cosas, los que escriben, escriben historias de sus series, hay quienes hacen paginas webs sobre series determinadas, cosas así. Pero tampoco es que para ser otaku debas hacer esas cosas, estas actividades que te menciono son las posibilidades que hay, tu podrías hacer eso, pero de partida no todos pueden ir a aprender idiomas porque es caro. Son

posibilidades. Puedes hacer todo esto o no puedes hacer nada de esto, es cosa de cada uno.

Ya veo. ¿Cómo se comunican quienes forman parte de este grupo?

Más que nada internet y directo, cosas como el teléfono no se dan mucho. Bueno en eso no somos diferentes a otros grupos que hay ahora. La principal ventana es internet de hecho así la mayoría de quienes entran es por internet y juntas, más que nada juntas, hartas juntas. Pero Internet es vital ahora para ser fanático de la animación japonesa, ya que permite tener series, músicas, mangas, anime, comunicarse con los amigos, etc. Gracias a internet muchos funcionamos, nos organizamos, armamos cosas y además vemos series y leemos mangas que creo es como lo más importante por sobre todas las cosas *risas*

Cambiando un poco de tema ¿Te has sentido discriminado alguna vez por ser fan de la animación japonesa?

No se si discriminado, pero de que miran raro, miran raro. Pero más que discriminación es prejuicio de los demás. La gente es muy prejuiciosa. Aunque no va más allá. No es que te lleguen a pegar por ser fanático de la animación japonesa o que te vayan a hacer la ley del hielo, pero hay quienes tienen en la mente eso de “¿Cómo tiene 20 y tantos años y le gusta ver dibujos animados?” y te ven como un inmaduro. Pero creo que ahí está en uno también el demostrar que su vida no es solo anime. Por ejemplo, una vez dieron un reportaje en la tele de un fanático del visual, un vegano y no recuerdo que más. Y el visual era supere “irresponsable”: nunca iba a clases, vivía en el euro centro, se gastaba la plata que no tenía en trajes, etc. Si el demostraba eso, todos pensarían “oh, los visuals son irresponsables” o “Los otakus son irresponsables” pero si logras demostrar

que aparte de que ves anime, lees manga y escuchas música eres una persona responsable con tus estudios, sabes de actualidad y todo eso, dudo que alguien te pueda discriminar por ser así. Creo que la sociedad no nos ve bien. Nos ven como extraños. Igual eso por ejemplo lo vi en un concierto de j-music que hubo hace poco en Chile, pero creo que es inevitable. A ningún grupo de jóvenes la sociedad los ve “bien”. Sean lo que sean.

O sea para ti no es algo exclusivo de que traten mal por ser fan de la animación japonesa

No, para nada. A cualquier persona que sea joven la van a discriminar solo por ser joven, como si eso altiro significara que eres flojo, irresponsable, que vives tomando y todo eso. En mi caso eso casi no se da así como de hacer juntas para quedar muertos de curados no tiene gracia, pero si no es por eso entonces es por ser cabro chico. Es como si nunca pudieses llegar a algo en lo cual no te vieran de mala forma y así parece ser, pero como te decía también depende de uno demostrar lo contrario.

¿Y sobre los medios?

Es que a los medios les interesa generar polémica, vendiendo la pomada. Al final los medios de comunicación son prejuiciosos porque si, no son porque no tratan bien el tema de los otakus, no le dan mucha entrada. Meten esa cosa prejuiciosa o estigmatizadora de alguna forma. Como esa vez que fue una cosplayer a un matinal y ella decía que iba a comprar el pan disfrazada y la mostraban yendo a comprar el pan disfrazada de un personaje, eso le encanta a los medios. Pero no muestran que el resto de cosplayers no son así. Marcan algunos casos intentando generalizar a los demás y ese es el problema. Tal vez por ahí va la discriminación, como que la incentivan a que te

vean feo. Pero eso pasa con todo o por ser otaku o por ser pokemon o por ser emo o por ser muy gordo o por ser muy flaco, siempre te prejuzgaran y es que este país es así, bien prejuicioso con las cosas diferentes.

Y entre los otakus ¿Hay algún tipo de discriminación?

A veces se da discriminación adentro también. Yo creo que ahí es un tema de personas que de grupos. Hay personas más cerradas y que discriminan como en todas partes. Pero esas personas discriminarían si fuesen otakus como si fuesen emos o pokemones. No es un comportamiento particular de ciertos grupos de fanáticos, sino un comportamiento particular de cierto tipos de personas.

Pero si ves esa discriminación

Es que más que discriminación, es como que no te pescan o no te hablan o se creen el hoyo del queque porque vieron anime antes o porque tienen una figura que vale cincuenta lucas o porque se compraron una peluca de treinta lucas. Es una actitud muy cabra chica. También se da a veces que, no se, ves a tipos de 30 años que te miran como feo, como si te dijeran “¿ que estai haciendo acá? Mandate a cambiar. Pero como te decía, te puedo hablar de, no se, a lo más 10 personas que he visto que son así por sobre 200 o más personas que he visto y con las cuales he tratado Por eso no te diría si, hay mchuha discriminación, todos se miran feo y blah, en realidad no lo veo así.

Ya veo. La ultima pregunta para no quitarte más tiempo ¿Por qué ves anime en estos momentos?

Creo que son por varios motivos en realidad. Por una parte veo series para distraerme. Así como algunos ven series de estados unidos o leen comics de marvel o de la DC, yo

veo anime y leo manga, no le doy más importancia que eso. Ahora que por que veo anime por sobre otra cosa... creo que es porque hay diferentes géneros, por lo que siempre hay una serie que me guste, aunque sea un poco. Y por eso mismo creo que voy a estar metido en esto mientras me guste, haciendo cosas, organizando cosas, de alguna forma trabajando en este mundo porque me gusta montones. Ahora cuando termine la carrera ¿seguiré tan metido en esto? Tal vez no porque tal vez no tenga tanto tiempo para dedicarlo como ahora, pero creo que seguiré viendo anime, leyendo mangas y participando en todas las cosas por un buen tiempo.

Ya, eso seria. Muchas gracias.

Entrevista Número 6: Daniela, 21 años estudiante de diseño en vestuario**Primero quiero que digas tu nombre, edad y ocupación**

Mi nombre es Daniela, tengo 23 años y soy estudiante de diseño en vestuario

Daniela, primero quiero preguntarte es ¿Cómo llegaste a ser fanática de la animación japonesa?

Yo cuando era niña veía lo típico: Candy Candy, Heidi, etc. Pero ya me metí a lo del anime con Sailor Moon. Ahí supe que era un otaku y conocí más series. Después de eso entre a un grupo de fans de la animación japonesa y comencé a ir a ciclos, eventos y cosas así. Formé parte de grupos, y todo eso, ya a inicios del 2000. Como que entre a meterme en lo que es ser fanática de la animación japonesa. A los ciclos comencé a ir porque me entere gracias a internet que se hacían en Santiago y de ahí a los eventos fue nada.

Me dijiste que llegaste a los ciclos por medio de internet pero ¿conocías otras personas o amigos tuyos que fueran también fanáticos?

Bueno, tenía compañeras que veían Sailor Moon cuando la daban en la tele, pero no conocían tanto como yo. Recién vine a conocer gente fanática del anime y el manga cuando comencé a ir a los ciclos y a participar en los foros de internet. Pese a que daban anime en la tele, igual era como súper “underground” todo. No es tan masivo como ahora que hay grupos, un montón de ciclos de anime y eventos. Y el acceso a series o revistas era súper limitado, tanto por plata como por encontrar cosas. Si querías un cd pirata de música de anime debías pegarte el pique al persa bio bio en unos stands súper perdidos y ahí encontrabas. Lo mismo con las series, tener un vhs de un anime era algo

que costaba mucho. Por eso cuando yo empecé con el tema del manga y el anime no tenía conocidos ni amigos que fuesen de esa onda.

Y a partir de los ciclos conociste más gente así

Claro, gracias a los ciclos y a internet. Esas dos cosas fueron súper importante para mí en ese sentido. Como que me abrieron realmente a todo lo que es el manga y la animación japonesa.

Desde que comenzaste a meterte en esto de la animación japonesa ¿Crees que ha cambiado mucho el tema del manga y anime y los fanáticos acá en Chile?

Ha cambiado muchísimo. Como te decía, antes costaba mucho tener series, leer manga y todo eso. Uno se tenía que conformar con lo que dieran en la tele no más y ni hablar de mangas. Con suerte había un ciclo de anime y un evento al año, estaba la tienda que vendía cosas de anime. Y aun teniendo internet, tampoco por internet encontrabas cosas. Pero como el 2003, 2004, 2005 por ahí hubo como un boom respecto al anime.

Comenzaron a darse por TV nuevas series, a aparecer más tiendas de animación, en internet comenzó a aparecer animes subtulados y mangas escaneados o editados por los mismos fans. Como que comenzó a volverse todo más fácil, más masivo. Y todo eso ha llegado a su peak ahora: hay dos canales que dan anime casi todo el día, muchas tiendas que venden cosas de anime, casi todos los meses se realizan eventos, hay bastantes ciclos, vienen artistas de j-music a Chile, etc. Igual es importante esto de que ahora se hacen muchos más eventos que antes, ahora todo es como masivo. No digo que es bueno o malo, solo veo que ya no es algo tan “único” como fue en su momento.

También eso ha hecho que llegue mucho cabro chico, a veces poseros que son un poco desagradables y salen un poco de lo que son realmente los fanáticos de la animación

japonesa. No te digo que todos seamos gente densa, amargada y filosófica, pero a veces cuando ves este tipo de reacciones, de andar con carteles estúpidos y cosas así piensas “y estos ¿de donde salieron?”. Esos son los cambios que veo yo.

Y tu misma ¿Has cambiado en tu forma de “ser fanática”?

Si, demás. Bueno yo, como creo casi todos los de mi edad, partí viendo anime en la tele. De ahí me puse a bajar series, a leer mangas y a ir a eventos y ciclos, donde ya me metí más en lo del cosplay. Ahora ya no voy a ciclos, el anime que veo es súper selecto y a veces voy a eventos pero no para pagar por ir, sino como cosplayer, es ya más distinto todo. Igual siento que ha cambiado todo en el tiempo en que he estado metida. Antes no se, veía todo lo que fuera japonés, compraba de todo, iba a todos los eventos y ciclos que podía. En cambio ahora ya no es así, soy como más selectiva. De hecho, hay meses enteros en lo que no veo una serie de anime y ni hablar de ciclos y eventos. Como que uno pasa a ser un embudo, en un momento aceptas de todo pero después te pones “especifica”, te gustan ciertas cosas. Lo mismo pasa con lo de ir a ciclos y eventos. Ya no voy a tantas cosas Es que ya tampoco tengo tanto tiempo para hacer tantas cosas: espero luego titularme y trabajar pronto, así que ya no puedo estar tanto tiempo en esas cosas que no quiere decir tampoco que me hayan dejado de gustar, pero son cosas que van más allá de mis posibilidades.

Ya veo. Dime Daniela, en todo este tiempo en que has estado metida como fan de la animación japonesa ¿Has visto hechos importantes que se han producido en todo este tiempo dentro del grupo?

Bueno, hartas cosas. Creo que alguna de las cosas importantes que se dieron fue el tema de los eventos. El primer evento grande como animexpo o animefestival, etc. Se

convirtieron en algo súper importante para todos los fanáticos del anime en Chile. Y digo en Chile porque viene gente de regiones, se pelean los cupos en los concursos, se convirtió en algo importante. Ya a nivel general y siendo menos específica, otra cosa importante fue cuando comenzó a subtitularse anime por internet. Fue increíble ver como cualquier serie la podías bajar y tener, cosas que antes hubiesen sido imposibles. Y ya en última instancia, ha sido esto que han venido artistas japoneses a Chile. Como que con eso hubo un cambio en lo que respecta a los eventos. En cuanto a la animación japonesa en si pienso que fue marcador para varios cuando comenzaron a emitir Sailor Moon o Dragon ball en la tele. Muchos entramos por esas series al mundo de anime. También puede ser algo importante cuando comenzó a darse mucho anime de nuevo, como Naruto o Full Metal Alchemist, pero no por las series en si, sino porque esas series hicieron que llegaran muchos más fanáticos. Más que nada eso.

Esas son las cosas que ves que han sido importantes

Si, esas cosas creo que fueron como marcadoras para los fanáticos o porque mucha gente entro gracias a ellas o porque en si cambiaron el modo de ser fan.

Entiendo ¿Ves algún tipo de distinción dentro de los fanáticos?

Si, hartas. Más que nada creo que se podría decir que hay tres tipos de fanáticos u otakus. Primero están los que entraron a fines de los 80, comienzos de los 90. Después vendrían los de la época de mediado a fines de los 90. Y finalmente diría que están quienes entraron el 2003, 2004, 2005, a quienes a veces llaman Neos. Los primero ya están bordeando la treintena, en muchos casos ya tienen trabajo, ganan plata y pueden gastar dinero en sus gustos. Ellos son los que pueden gastarse 30 lucas en una maqueta y no les va a doler. Ellos no son como el neo que ve una maqueta de 30 lucas y va a

querer prostituirse o va a querer ponerse un cartel estúpido que dice “me vendo por tanto”. La otra era es en la que estamos nosotras, de que vimos Sailor Moon de cuando repitieron candy, cuando repitieron robotech, cuando dieron dragon ball, los caballeros del zodiaco, lady oscar, Ranma. Nosotros ya éramos el fruto, tomamos lo que habían trabajado lo de la primera generación, ya ir al euro y encontrar a punto réflex que tenia vhs de anime o ir al persa que había un galpón entero dedicado a la animación japonesa...y ahí comenzó un poco la evolución de que nosotros empezamos a ver otras cosas: las lolitas, los visuals, los cosplayers, nosotros fuimos como la primera generación, los más nuevos de esta generación y somos la masa grande de cosplayers que hay en Chile. Pero la generación nueva como que literalmente se fue a pique. Tomaron muchas otras cosas y dijeron “ah es que nosotros somos nuevos, experimentamos se dieron otras tendencias japonesas como las decora que empezaron a ser más visibles, las ganguro, las manba, que son como una rama de las kankuro que se visten de colores brillante, de hacerse notar. Y esta última generación es la que encuentro que ha sido la más zafadita, la más extremista o sea me da vergüenza ajena ir a ver a un vishualin diciéndole a otro “tú me quitaste mi cepillo” o “tú me gastaste el gel” es que yo encuentro ¿que futuro tienen esos niños? Por lo menos nosotros ya estamos estudiando, estamos terminando nuestras carreras, tenemos vida en cambio en estos cabros su vida ronda en eso, yo no quiero pensar esos cabros chicos en 10 años más como van a estar que van a hacer, que van a estudiar , en que van a trabajar, si es que van a trabajar. Nosotros ya estamos evolucionando un poco en lo otaku de 30 años, que ya estamos terminando las carreras y todo eso, pero como yo veo la ultima generación que yo veo, la generación neo, es como ¿llegaran algún día a eso? Espero que si. Igual estoy generalizando, yo conozco muchas personas que son de esa

generación y son más normales, pero la imagen que uno tiene de ese grupo es esa imagen mala.

¿Qué edades mayoritariamente tienen esos a quienes llamas neos?

Desde los 12 años. Son colegiales, niñas chicas de 7mo básico hacia arriba, como que los cursos raros comenzaron a salir cuando yo tenía 18, ellos tenían 12 años. Como de esa edad comenzaron a aparecer. Y ya ahora que son como quinceañeras y tienen como 14, 13 años, son más chillones, son niños, no son adolescentes, son niños los que van a los ciclos y los adolescentes que en esa época tenían 15 años y ahora tienen 18 son más entrecomillas, una madurez mucho más avanzada que estos niños de 12 años y se visten de forma distinta. Y nosotros que somos un poco más, no se si recatados, ya tuvimos nuestra etapa de mostrarnos y ahora no vale la pena mostrarse porque somos los que somos.... Los cabros chicos se exponen mucho y ahora con toda la onda pokemona y el diario de eva que es una estupidez, yo encuentro que ese es el peor programa que hay en la televisión chilena junto con Yingo que le sigue a rato después, personalmente esos programas valen champiñón, ellos más que tratar de exponer cosas como “hola, soy vishualin y son esto” ellos tratan de mofarse, de ridiculizar y lo hacen, y eso venden. Entonces varia veces nos han mandado mails del diario de eva sobre por que no vamos al programa y yo respondí,” para que no voy a ir al programa a pelear con una amiga porque su peluca es más linda que la mía, ya tengo 20 y tantos años....

Bueno tú dices que hay una clara diferencia entre los que están en los 8'-90' y los que están en el 2000 que son más deschavetados, más locos. Aparte del tema de las edades y todo eso ¿encuentras otra diferencia entre los del 80y los de los 90?

Es que en esa época, la época de los 80, 95 más o menos, conseguir algo era de verdad una odisea o sea si tenias un capitulo, lo tenias en japonés sin subtítulo entonces conseguirte un DVD con música era como “wow”. Yo creo que después la diferencia ahí es que a nosotros se nos hizo un poquito más fácil con esto del internet y de la IRC y todo eso. Yo creo que el otaku de los 80 no escuchaba música porque no se la podía conseguir, porque si no te la conseguías en disco y en esa época Japón yo creo tenía para hacer discos, no casetes. De hecho lo hacían en disco de vinilo. Era mucho más difícil. Yo me recuerdo que mi novio tiene un disco, un casete con el disco que yo tengo en mp3 de Millene Genius le hace un tributo a Lyn Minmay. Creo que debe haber sido la copia, de la copia de la copia de la copia del original y esta completo el disco y al otro lado esta la BSO de macross plus. Cuando me trajo eso fue como “woa, tienes una reliquia” o las series dobladas en español de España. Yo encuentro que la diferencia más grande es eso, que a nosotros se nos hizo más fácil. Y también creo que igual somos bien diferentes entre si. Tal vez puede ser porque tenemos ya “paradas” distintas en cuanto a que estamos haciendo, pero por ejemplo quienes entraron en los años 90 y fines de los 80 ya somos diferentes a los demás, tenemos otra forma de ver la vida. Tampoco creo que esto del anime o el manga sea algo que “marque” todo, es más una tendencia que otra cosa

¿Cómo crees que la sociedad ve a los otakus?

Como freaks. Implemente como un freak con lo que muestran en la tele. No muestra el lado positivo del asunto: No te piden entrevistar a un cosplayer porque el cosplayer sea un ingeniero comercial y tenga un máster en geofísica, no ello venden al cosplayer como la persona freak, ridícula que se disfraza de monos chinos, no muestran el lado de oh esa persona se esforzó, se saco la mugre por hacer su traje. Yo encuentro que la

sociedad no esta preparada, chile sobre todo es un país muy cartucho, no quiere saber de cosas fuera de lo común. A mi de repente me dicen “tu eres cosplayer y no andas como mona china por la vida” o sea una vez me llevo a dar rabia que a unas cosplayers que entrevistaron en “viva la mañana” y la mina dijo, salió a comprar con el traje de la princesa Tomoyo puesto . Yo quede “que onda esta mina”. Literalmente quiso decir que todos los cosplayers de este país salimos a comprar el pan vestidos así. Yo encontré que, para mí no es una vergüenza decir veo monos chinos, de hecho en mi pega lo saben, pero yo no soy freak: soy una persona que estudia, que trabaja, que tiene familia, tiene pololo y tiene vida, entonces.

¿Ves que hay algún tipo de discriminación?

Si, igual hay mucha gente que discrimina o ve a los fans de la animación japonesa como cabro chico o inmaduro. O como tontos. Es que la gente se deja guiar demasiado por lo que dice la prensa, los medios de comunicación y creo que esa es la discriminación más grande, porque de ahí sale todo lo demás y los prejuicios.

¿Qué discriminación crees que hay en el tema de medios de comunicación?

Que tratan de ridiculizar. No buscan el hecho de informar, buscan lo freak. Por ejemplo el diario de eva es una porquería de programa: el diario de eva no te muestra que un cosplayer se saca la porquería haciendo un traje sino que muestra que un cosplayer pelea con otro porque le rompió el lente de contacto, etc. Los diarios tampoco muestran lo que es de verdad, echa a perder todo lo que uno dice. Nunca he visto un reportaje serio sobre la animación japonesa. Y me gustaría que se hiciera así. Bueno eso es algo de los chilenos: los chilenos siempre hacen las cosas a medias. Un periodista nunca se va a dar la lata de informarse o de investigar el tema y ven lo primer o que encuentran.

Lo mismo me paso una vez en que pelee con mis compañeras porque hablaban cosas que no eran. Se quedan con lo freak lo que vende por raro y no por real y de ahí que si tu mencionas que ves anime o que hacen cosplay te pregunten poco menos si estas bien de la cabeza. Creo que ahí hay un problema grande, y a veces aunque demuestres con hechos que no por ver anime eres cabra chica sino tienes toda una vida aparte, prefieren quedarse con lo freak.

¿Alguna vez te has sentido discriminada por ser fanática de la animación japonesa?

Si. Mucha gente, o sea, tu dices “me gustan los monos chicos”. De por si aquí a la gente le da miedo ser distinto y en cualquier sentido. Yo llevo 5 años con mi pololo y ya están esperando que me case y yo no me quiero casar y me dicen “pero como no te vas a casar si llevas 5 años” pero no, yo quiero convivir y para ellos eso es “pero como va a convivir, se va a prostituir y después van a decir que es una manoseada por todo el mundo”. Eso es uno. Lo otro de, no se estudiar una carrera alternativa, estudie vestuario, no estudie ingeniería “pero como se te ocurre, que vas a ser una costurera, no vas a ganar la plata en nada y vas a coser y no vas a tener una carrera”. Acá como que muchas cosas que no conoce al chileno le da miedo. Te hacen pensar “este niñito no vale la pena y su vida ronda en eso” o sea yo a veces digo soy fan de la animación japonesa y me dicen “¿y que es eso?” te miran con cara de al tiro eres un inmaduro, de no, como que tu inteligencia bajo 15 puntos y eres un mongólico. Y todo lo que tu eres, trabajas, vives, etc. pasa a un 2do, 3er, 4to, 5to plano. Puedes ser el máster de los máster en algo relacionado, pero si dices “soy fanático de esto” y te bajan el pelo y no lo miran esto como un hobby, porque para mí esto es un hobby, no es un estilo de vida. No hay un código de vida, como las lolitas que ella anda vestida de lolita, escuchan música de

todo tipo, a eso voy. En el caso de la Lolita se viste, es delicada, es señorita, pero en su ambiente de Lolita, a tal punto que no te tratan de tu, sino de usted o están con sus conejos, entonces a un nivel de amigos uno le sea... Aunque algunos actos hacen que se vea raro- A veces por mostrar a una persona, crucifican a las demás y eso es una tontera. Muestran un otaku que dice ser otaku y en realidad es un cabro chico que le gusta llamar la atención y eso hace que uno diga "soy otaku" y te digan "ah, eres ese cabro chico" mientras que bueno es así. Es eso, el lado freak de la persona, te miran no eres una persona eres un freak, un anormal. Yo tengo la suerte que una de mis compañeras de trabajo es ñoña y me dice "yo ya no veo tanta animación porque me saturó el hecho que se volvió tan popular, ya no me sentía única" y de hecho fue muy freak saberlo, yo la miraba, es súper chillona, es buena para la talla, súper alegre pero tu no te imaginas que fue ñoña. Yo me di cuenta que era ñoña porque un día estaba escuchando música y tenía el soundtrack de Ghibli y si tiene eso es que tiene que saber... Yo encuentro que es una tontera que et diga que porque eres ñoño eres un anormal ¿y una persona que colecciona estampillas acaso es normal? ¿O una persona que colecciona soldados de plomo, autos, aviones, esquelas, le gusta el western, le gusta el cine es anormal? Porque es un hobby, es para que uno se relaje, para juntarse. Por ejemplo a mi me encanta cosplayear, claro uno se estresa pero de verdad lo disfruta, que vale la pena, no es algo tortuoso. Pero cuando ya el hobby se convierte en una obsesión es ya para. A mi me paso con el traje de María Antonieta que revente, o sea estaba tan cansada que tire el traje lejos y no quise cosplayear porque dije que el traje no estaba como quería... cuando uno va cosplayeando como que va superando etapas y ya la gente espero más de uno, uno tiene más recursos, más habilidades, etc. No es como antes, cuando había que ir a comprar pelucas había que ir súper lejos, en cambio ahora esta ebay, es más accesible están nuevas tiendas, el cosplay evoluciono un poco. Yo viví la época dura del

cosplay, donde para hacerse una peluca rosada había que coserla, en cambio ahora se pueden comprar hasta por mayor. Ahora es más fácil hacer cosas, el cosplay ya no es tan arcaico como antes. Además es mucho más masivo, aunque a veces la calidad baja un poco. Yo aun tengo la imagen que el cosplayer hace las cosas bien, con cuidado, no para que le rebajen la entrada. De repente pasa que el nivel sube tanto que cuesta con tanta persona escoger ganadores. Aunque a veces pasa que no ganas por traje sino por que son “lindos”, o porque muestran de más, o cosas así. También a eso súmale que muchas veces en los eventos los cosplayers no son bien tratados. O por el mismo publico en general. De hecho nosotros estamos intentando pedir en los eventos cosas mínimas, camerinos y cosas así. Acarrear las cosas, cuidar todos los detalles, cosas cosidas a mano. Y que de repente no se estime, no se.

Y esa discriminación ¿la ves en tu vida diaria ahora?

En este momento no. Como ves, tuve la suerte de estudiar una carrera que igual es “abierta de mente”, ahora estoy haciendo mi practica y la otra vez mencione películas del estudio Ghibli mis compañeros se interesaron hartito. Pero eso es ahora y en la pega, a veces en mi misma casa me ven medio mal, pero son como cosas puntuales.

¿El ser fanática de el manga y el anime no te afecta en tu vida diaria?

No. Porque es un hobby. No lo tomo como un estilo de vida.

Tampoco te ha dejado algo en tu forma de pensar...

A ver no se si ha sido eso o no se, pero nunca me han gustado los estereotipos. La animación japonesa te abre mucho. Tú conoces otras formas de vida: conoces la forma de vida de un japonés. Conoces la forma de ser de los japoneses, aunque no este 100%

reflejados en los animes o mangas pero tu vez algo reflejado. Hace ser un poco más abierto en cuanto a otras cosas y otras culturas. Yo creo que más que nada yo tengo una forma de ser, más abierta: Si yo veo a un punk lo encuentro como algo normal es el, es un punk, se puede vestir como quiera. Mi mamá va al eurocentro y le da un ataque, como puedes venir a este antro de marihuaneros, punkis y cuestiones raras. Y yo le digo “Pero mamá son personas como yo, como tu, n me van a hacer nada si yo no los molesto. Yo soy como bastante abierta. Por algo estudie diseño tienes que tener una mentalidad, mirar más allá de lo que hay delante de ti, ver más allá de tu nariz. Entonces la animación japonesa me ha servido para eso, para mirar más allá, para ver otras culturas, para no sentirme encasillada de si, pasa un punk quedarlo mirando o sea, para mi ver un punk o un gótico es para decir “que buen estilo tiene”, “Me encanta tu estilo” No lo miro como “Que freak!” sino que lo veo como “que es bakan”, “Que preocupación tiene”. Como los góticos que tienen una estética muy linda pero nadie lo mira porque tiene una estética linda, lo miran porque son freaks. Yo de repente voy al portal lyon y me quedo mirando la tiendas que venden ropa gótica, porque me gusta la ropa. Pero mi mama la mira y me dice “ya la goticona, vas a ir a chupar sangre a la blondie”. Yo creo que la animación japonesa ha afectado mi vida en eso, en ser más tolerante con otras personas, con otra cultura. Pero salvo eso no afecto más allá: yos seguí siendo la misma Daniela que estudiaba, que sacaba buenas notas, que era responsable. Aunque igual sigo siendo una niña grande. Es que es un poco eso: uno sigue gustando las cosas de niños como muñecas o maquetas. Nosotros somos como niños. Yo me siento una niña grande... Hay varias cosas que a uno les gusta: artbooks, figuras, peluches, etc.

Ya veo. Cambiando de tema ¿Tú sientes que los cosplayers son un subgrupo de los fanáticos de la animación japonesa?

Si. Porque no son otakus, otakus, les gusta la animación, también le gustan los videojuegos. No es algo como fijo. Yo no me siento otaku pero soy cosplayer. Es un subgrupo aparte de todos los otros subgrupos que hay. Veo anime bastante selecto: no veo naruto, no veo inuyasha. No veo series populares, death note no la he visto. Yo no me rijo por lo que la gente, me rijo por lo que a mi me gusta. Por ejemplo ahora estoy viendo macros frontier o series como ghost in the Shell que es cyberpunk, lady oscar que es anime antiguo, algunas series medias ecchi que me matan de la risa. ¿Qué más? Cosas de acción., su shojo llorón como saikano. Cosas así. Las cosas populares no me gustan mucho. O sea, se da mucho como una mezcla de cosas: no se otaku y ser gamer, ser otaku y ser gothic lolita, etc.

¿Qué grupos aparte de los cosplayers identificas como parte de la animación japonesa?

Las gothics lolitas, los visuals, los gamers, las decora, los que bailan para para, las idols, los bi-lolita (hombres que se ponen ropa lolita de mujeres) Porque no son otakus, otakus, les gusta la animación, también le gustan los videojuegos. No es algo como fijo. Tienen que ver con la animación japonesa quizás porque en los eventos de animación japonesa se ven todos esos grupos, pero no tienen una relación con los otakus en si. No son parte de los otakus en estricto rigor, pero si están relacionados. Es como que, más que ser subgrupos de los otakus, como diferentes grupos ligados al tema de oriente, que nos gustan cosas orientales o simplemente japonesas, porque en si el ser otaku, al menos para mi, es solo ver anime. Cuando ves y eres fanático de algo más es que ya eres no solo otaku.

Entiendo. ¿Encuentras que los fanáticos de la animación japonesa tienen algún tipo de organización?

¿Así como quien lleva la batuta? En el caso de los cosplayers se esta dando mucho el tema de los fans-club, también están páginas webs que ayuda en eso. En organizar y que pesan en lo que es toma de decisiones. Ahora dentro de la animación japonesa esta la organización de los eventos, que ya son personas de arriba de 30 años que ya casi ven esto como un evento, pero sin dejar de ser su lado niño.

¿Y hacen algo con esas organizaciones o es solo para pasar el rato?

Más que nada las dos cosas. O sea hay organizaciones que son como para hacer eventos solamente, para cosas puntuales, pero hay otras que son para pasar el rato. De todas formas, no es que haya un jefe y seguidores, es algo como comunitario que se hace entre todos. No es como otros grupos donde hay más jerarquías.

Ya veo ¿Cuál es la forma que tu ves que tienen para comunicarse?

Foro, MSN, juntas. Básicamente eso. En eso es importante el tema de internet porque para juntarse en vivo y en directo, antes se organiza la gente por internet. Es como casi fundamental.

Entiendo y ¿Qué actividades realizan los fans de la animación japonesa?

Eventos, ciclos, como eso. Esas son las cosas ya más exclusivas de la animación japonesa, porque hay otras cosas pero son de corte, de onda más cultural como estudiar idiomas o practicar artes marciales japonesas que no están realmente metidas con lo que es a animación, pero que muchas veces se deriva de eso. Pero la mayoría de la gente no

lo hace por asunto de plata o algo así. Por eso diría que más que nada son los eventos y ciclos las actividades que se realizan.

Ahora como tu mirando lo que viene más adelante en tu vida ¿Cómo crees que va a ser más adelante el hecho de tu como cosplayer, tu como fanática de la animación japonesa?

Yo creo que va a seguir pero en un rango más moderado. Por ejemplo ya no tengo el tiempo para hacer un traje como antes. Mí tiempo se reduce y ya debo entrar en un tema de selección de a que eventos ir. Voy a intentar seguir hasta donde pueda con todo esto, pero también quiero ver otras cosas, pero nunca voy a desligarme de lo que es la animación. Voy a ver menos, voy a ser más piola, pero nunca voy a desligarme 100% de todo eso.

Ya, para terminar te pregunto ¿Por qué sigues viendo animación japonesa?

En realidad ahora veo bastante poco anime a como veía antes y ni hablar del manga. No tengo mucho tiempo para dedicarlo a buscar series o demases. De hecho, la mayoría de las series las veo porque me dicen “oye, ve tanto, te va a gustar” por recomendación. No es que ya no me guste el anime ni algo así, es solo que ahora tengo menos tiempo.

Ya Daniela, eso seria. Muchas gracias

Entrevista Número 7: Zaira, 17 años, estudiante de enseñanza media

Tienes algún Nick?

Zaira Kimari

¿Cuántos años tienes tu?

17

Que haces en estos momentos?

Soy estudiante, voy en 4to medio

¿Cuándo entraste al mundo de la animación japonesa?

Hace unos 3 o 4 años por un foro.

¿Cómo llegaste a todo este de la animación japonesa en si?

A ver, desde chica yo miraba lo típico, Dragon ball, los caballeros del zodiaco. Resulto que comencé a jugar el juego de Megaman y termine conociendo lo que es internet y llegue a un foro y encontré que estaban hablando de robotech y todo eso, todas las series que había visto mi papá y también había habido juegos que yo había jugado con mi papá como Mortal Combat. Igual esto fue tiempo después de ver Dragon Ball, no se, fueron años después...

¿O sea tu papá también estaba metido en el mundo de los videojuegos?

Si, pero en menor medida. Es bueno tener papa ñoño. Entonces, finalmente, me quede interesando lo que era saber más de la serie, leer manga y todo eso. Y asi fue hasta ahora, no tiene mucha gracia ni es una gran historia el como llegue a todo esto.

¿hubo alguna serie que fuera la que más te marcó tu entrada al mundo de la animación japonesa?

¿Cómo inicial? No que yo recuerde. Lo que más recuerdo es lucky star pero no es tan influyente. Es que lo mío fue como un interés general. Gracias a los foros conocí supe de un montón de series: anime y manga y todo eso, por eso no fue una serie, fueron varias series que me llamaron la atención por los argumentos, las tramas y todas esas cosas. En ese sentido, soy como diferente a la mayoría, como que todos mis amigos de la tele se engancharon a una serie en específicos y de ahí partieron: en mi caso fueron varias series y todo gracias a internet, no gracias a series. Tampoco tuve, no se, revistas de animación japonesa, esas que eran súper caras porque traían un cd y que eran la forma de saber de series: cuando entre a todo esto yo ya tenia internet así que no necesité ese tipo de cosas.

¿Y como ha ido las cosas desde que comenzaste con todo esto? ¿Crees que ha cambiado tu forma de ser fan o algo?...

Si, porque yo partí como videojugadores y avance a lo que es ver series y llegue a lo que es cantar y a la vez hacer cosplay que es disfraces. Es que, una vez que llegas conoces algo, ves otras cosas que te llaman la atención y vas cambiando. Tampoco es que yo haya dejado de ser videojugadora por las series sino que hago todas esas cosas al mismo tiempo como que vas agregando cosas en lo que es tu fanatismo. Al menos eso es lo que a mi me ha pasado.

O sea para ser fanático de la animación japonesa igual eres fan de otras cosas.

En mi caso si. O sea, siempre habrá gente que solo vea anime y no cosplayee o que no cante. Es que dentro de esto hay como libertad en tu forma de ser fan, tú ves lo que haces. En mi caso, ahora, sigo y hago hartas cosas como te decía: los videojuegos, el canto, las series, no solo veo anime. Pero si hay gente que solo hace eso y es cosa de ellos.

¿Y dijiste que eras cosplayer?

Más o menos, entrando. Recién estoy comenzando a hacer trajes y a armar grupos de determinadas series como para ir a participar en eventos. Es que en si el cosplay es súper entretenido, te dan ganas de hacer no un traje, sino varios. Es un poco enviciante en ese sentido.

Y ¿Cómo crees que se da en tema del cosplay acá?

Esta creciendo, esta surgiendo. Es algo bueno. Igual hay un poco de.. no se como decirlo... que porque no tienes una peluca comprada en ebay como que pierdes al tiro en los concursos. Tal vez en ese sentido se vuelve profesional, algunas personas invierten harta plata y compran por internet todo, como que queda poco de lo artesanal que era en un principio por como me contaban quienes estaban de hace más tiempo que yo.

Ya veo. Zaira, me dijiste que comenzaste a ver series porque te llamaron la atención y todo eso. Y ahora ¿Por que sigues viendo animación japonesa?

Porque la encuentro interesante. Además que como no es un tipo de la animación japonesa que existe, es amplia la gama que una puede encontrar en cuanto a estilo de

series y todo eso. En si la animación japonesa tiene un montón de diferentes tipos de públicos, los tipos de series son totalmente diferentes a cualquier otra serie que te puedas imaginar. Incluso si hablamos, no se, de las series gringas, esas de personas, generalmente son para adultos y los dibujos animados son para los niños chicos y ¿Qué pasa con la gente de mi edad? Claro están los programas de, no se, mtv pero a mí no me parecen entretenidos entonces te quedas sin nada que ver. En cambio con la animación japonesa hay series para niños, para adolescentes, para adultos, series históricas, series de ciencia ficción series futuristas, series gore, series hentai, un montón de series ¿cachai? Entonces yo veo una serie porque me llama la atención, porque me parece interesante. Y de ahí se deriva que siga en cosas de la animación japonesa porque conozca gente a la que les guste series favoritas o vaya a tiendas a comprar cosas de mis series favoritas y todo eso.

¿Tu formas parte de algún grupo de fans?

¿Así como dentro de los otakus? Bueno, formo parte de un grupo desde hace dos años. Ahí llegue porque conocí a una amiga, que conocía a un miembro del grupo, llegue al ciclo que ellos organizaban, me encontré con mi amigo y fe como “oh, ahora soy parte del grupo”. Igual la gente es súper buena onda, somos como un grupo grande de amigos, no hablamos de solo anime, igual nos apoyamos los unos a los otros y todo eso, si tampoco es que lo único que hagamos es hablar de animación japonesa. Si hay más cosas, ese es el problema que la gente no se da cuenta...

¿Como crees que la gente los ve a ustedes?

En general creo que hay mucho de intolerancia y algo de miedo. Como que no nos aceptan totalmente, siempre hay una “brecha” de alguna forma que hace que nos vean

como raros, como inmaduros por ver dibujos animados y todo eso. Y de ahí vienen algunas cosas más discriminatorias. Es que en general, como que les impacta el hecho que veas dibujos animados cuando tienes mi edad, aun esta en la cabeza de la mayoría de las personas eso de que los monitos, que para niños chicos y cuando ven series, no se, como el hentai, que es de enfermos y todo eso. Entonces sea como sea seria algo malo, yo creo que de ahí viene toda esa forma. Entonces, como que cuando dices “veo anime” por lo bajo te miran raro. Pero es algo que después desaparece, no se si es en si que no te discriminen o es que ya empieza a no importarte que te traten así.

Lo entiendo ¿Crees que hay subgrupos dentro de la animación japonesa?

Podría ser que si

¿Cuales podrían ser?

Podrían ser los cosplayers, los cantantes, aunque no se acepten mucho los visual kei también podrían ser, todos esos son grupos de fanáticos de la animación japonesa o de japon en general. Son como todo lo relacionado con japon en este caso. Tambien ahora han salido grupos de baile, también podría considerarse que son subgrupos de los fans de la animación japonesa así como a gran escala. Es que pasa mucho que las cosas se mezclan, hay gente como yo que dice que los visuals son parte de todo este grupo y hay otras personas que dicen que no son, que ya son algo aparte, no hay como una opinión clara. Yo digo que hay por lo que ves en los eventos, en los eventos de animación japonesa hay todas estas cosas que te menciono: hay visuals, hay cantantes, y más grupos que están relacionados con Japón. No es solo gente que ve anime. Por eso te digo, es una mezcla media rara...

¿Crees que hay una diferencia entre los fanáticos de la animación japonesa sobre edades?

Siento que la gente joven que esta entrando esta más obsesionada con el tema de los que entraron mucho antes. Uno ve la gente que esta entrando ahora con la que entro 1 año antes y hay una gran diferencia entre cuando entraron, cambia de verdad y son como más fanáticos en ese sentido, son puro anime y pura música en japonés y nada más. Puede ser que sean más cerrados, yo igual los veo así. Salvo eso, las diferencias que se dan es porque están haciendo cosas diferentes: los que tienen más años trabajan o van en la u, nosotros vamos en el colegio. Se ve el tema de la animación japonesa de forma diferente por eso mismo. Y es como normal. Pero salvo eso no veo otras cosas.

Ya veo. Y bajo eso mismo ¿Cómo dirías que es un fanático de la animación japonesa?

En realidad seria una persona que ve animación japonesa, como eso. En muchos casos puede escuchar música japonesa o hacer cosas apartes como, no se, aprender japonés, hacer artes marciales y pueden organizar ciclos y eventos. También pueden haber grupos de amigos con los cuales ver series y todo eso. Básicamente yo diría que eso.

O sea es ver animación japonesa

No seria más que eso, no es necesario que tenga que comprar, según su poder adquisitivo. Si una persona no puede comprar un cd original, mejor que no lo haga. No es necesario gastar mucho para ser fanatico. Esto es más que nada un hobbie, no es algo trascendente. Por ejemplo escucho de todo musicalmente , no solo música japonesa. Por eso digo que son algunos los que escuchan música y hacen todo como aprender japonés

o hacer cosplay. De verdad no son muchas las cosas que te pueda decir que sean como de todos.

Y de la forma de vestirse o la forma de hablar...

Yo, yo creo que lo que más se ve es lo de la chapitas con las series y con los parches. Eso es lo que se ve en casi todos. Pero no hay como la forma de vestir otaku, cada quien se viste como quiere: algunos como goticos, otros como personas de pantalones y polera, no hay formas definidas de vestirse. Los fanáticos de algunas cosas de la j-music si se visten medio uniformemente como los oshare kei o los visual, ellos si como que tienen estilos de vestuarios en específicos, o las gothic lolita que son como la moda de vestirse de muñeca. Pero esos grupos no representan a todos quienes son fan de hecho yo nunca me vestiría como Oshare o como Visual, siento que es algo como nada que ver conmigo. Sobre la forma de hablar, pues a veces pasa que, no se, se te cuelan palabras japonesas como arigato o konichiwa pero más que ser una forma de hablar, son como muletillas que se te pegan, pero no te diría que es una forma de hablar ni tampoco es algo que sea totalmente común a todo el mundo, la gente que es más vieja entre comillas no habla así para nada, de hecho encuentra tonto eso.

Entonces no hay cosas que sean como para todos los fans

No, no veo algo más, he visto fans desde los 15 hasta los 40 incluso. Es algo variado, porque finalmente es un gusto no más, no es algo que haga que tu vida sea eso

¿Solamente para ti es un gusto?

O sea, puede llegar a influir en tu vida, un poquito hartito, pero no es tanto como otros grupos donde tiene una ideología también, es como algo más light. En lo que te puede

influir es cuando conoces gente, cambia tu vida en que te reúnes con esas personas y ocupan tu tiempo y creas relaciones en base a eso, en eso te influye harto. Pero no es que tenga una filosofía otaku detrás que... que haga cambiar tu forma de pensar con respecto a las cosas, ni pensamiento político ni algo así. A lo más puede ser que te den ganas de aprender sobre Japón y cosas así, pero nada más. Eso es al menos lo que yo veo.

¿Tú crees que hay gente que intente emular el tema de la animación japonesa en su vida, como comportarse como un personaje o ese es un mito?

Depende de la persona, cuanto se obsesione y claro hay casos que se dan pero no es algo masivo, no son tantos, pero se da igual. Que juran que tal anime es la historia de su vida y que ellos son tal personajes y entonces deben adaptar su personalidad a eso. Se que suena raro, pero algunas veces se da eso, en especial entre quienes vienen recién entrando, como que se revolucionan un poco con todo entonces algunos como que “se vuelven locos” pero después se les pasa, como que se centran.

Entre las personas que conoces que son fanáticos de la animación japonesa ¿hay algún rasgo en su vida que sea común? No se, pienso en su historia...

Si, ya se que quieres decir. No se, he visto casos de que tenían infancias solitarias, pero no todos los casos, como también personas con padres separados, pero no se da en todos los casos, porque son un grupo demasiado diverso, demasiado heterogéneo. Como te decía antes me cuesta decirte cosas que de verdad sean de todos quienes son fans, más aun me pasa con la historia de cada uno.

Entiendo. ¿Cuáles son las actividades que realizan los otakus según tu? ¿en general?

Ir a eventos, ir a ciclos, ver anime, leer manga, todo eso. Y algunos que tengan un poco más de ingresos ir a concierto y eso. También ir a darse vuelta a las tiendas como el Euro donde venden cosas de anime, como las chapitas y todo eso No todos hacen todas esas cosas pero si hay varios otakus que lo hacen. También esta todo lo de internet, pero eso más que ser una actividad es como lo mínimo que puedes hacer.

¿Crees que es importante para los fanáticos de la animación japonesa el uso de internet?

Si, porque debido a eso uno tiene mucho más acceso a las series que dan. Por ejemplo en la televisión dan series subtituladas, dan la mitad de la serie pero uno si va a internet hay miles de series que uno puede ver y están mejor subtituladas o dobladas. Además sirve mucho para poder contactarte con tus amigos, con tu grupo de amigos, para enterarte de ciclos y eventos. Si no tuvieras internet es como más complicado ir a todo eso. Por eso creo que es como fundamental el tener o usar internet en ese sentido. Es más que algo optativo.

Okey. ¿Cuáles son las formas que tienen para comunicarse ustedes? Ya me mencionaste el tema de internet...

En general es un cara a cara o en internet, como en casi todos los grupos de ahora en realidad. Y es que en realidad muchas veces te organizas en internet para después juntarse en persona. Puede ser eso por foro, msn o cosas así, hay siempre hartas formas en las cuales te puedes comunicar gracias a internet. También ahora puedes usar facebook o twitter.

Y respecto a lo que me comentaste antes ¿Tu has ido a ciclos

A ciclos, si. Si, claro.

¿desde cuando?

Tres años atrás más o menos. Al primer ciclo al que fui fue el que organiza el grupo al cual pertenezco ahora, igual uno va más por el ambiente que es entretenido, por ir a dar jugo por ir a leer que por ver las series que están dando. Es que siempre te va a salir mejor bajarlas, así las podrás ver cuantas veces quieras, pero también es entrete ir a verla en grupo, todos leyendo frente a tal o cual lesera, gritando cosas, para puro matarse de la risa.

Y los eventos

Los eventos de un poco antes. Es que siempre los eventos son más publicitados que los ciclos, incluso algunos eventos ahora como animexpo o animefestival pegan cartelitos en las calles como los de los conciertos, o cuando vas al euro y en las tiendas tienen afiches de evento de todas partes, no solo de Santiago. En cambio con los ciclos es un asunto más boca a boca o via internet, no hay tanta publicidad en ese sentido. Pero es entrete ir a los eventos, a compartir con gente a comprar cosas, a disfrutar, a hacer cosplay, todo eso.

Entiendo. ¿Ves que hay algún tipo de organización dentro de los fanáticos de la animación japonesa en general? ¿o es para ciertas cosas?

No, no se da. Es algo más macro. No es como “ya, este es el jefe y estos son los seguidores”, sino es algo de orden, de orden para hacer eventos, ciclos y cosas así. Pero no es que hayan jefes y seguidores que acaten todo lo que les dicen y no puedan decir ni pio. Se que en otros grupos se da harto eso, fuera de los otakus, pero aquí no. Y eso es bueno porque así como que nadie esta por encima de nadie, ni siquiera quien organiza las cosas como los ciclos y los eventos. Lo cual encuentro que es súper bueno.

¿Crees que el ser fanática de la animación japonesa te influye en tu vida diaria?

Influye en el sentido que me discriminaban por eso. Hasta el año pasado más o menos me discriminaban. Porque tiene que ver con las edades que uno tiene y cuanto lleva compartiendo con la gente. En el colegio hay algunos que son más inmaduros que otros y no aceptan que a una le guste algo distinto. Ahora es solo “ah, a ella le gusta la animación japonesa, los monos chinos”, ya como que cambio la forma, no es que te miren mal o tan mal porque vea anime

¿Por qué crees que se da eso?

Porque se ha masificado la animación japonesa. Eso se da tanto a nivel de cable como televisión nacional. Ya toda la gente de mi edad, en el colegio, sabe que es el anime aunque sea de oida, sabe que no siempre son cosas para niños chicos sino que también hay cosas más grandes, pero eso no significa que sean fan o que te reciban con los brazos abiertos. Solo te aceptan, en mi caso aceptan y no se meten conmigo en que me guste el anime, los videojuegos y todo eso.

¿Has leído reportaje en prensa respecto a los fanáticos de la animación japonesa?

Si, porque yo hice un trabajo de las tribus urbanas y tenia que buscar sobre los fanáticos de la animación japonesa.

¿Qué opinión te genero? ¿te gustó?

Una de las revistas no me gusto mucho, porque era un caso particular de una niña que dejo los estudios para entrar a todo lo del anime. Son los casos que se dan raramente y no me gusta que se generalicen estos casos y lo apliquen a nivel de todos los fanáticos de la animación japonesa. Porque la idea no queda solamente ahí, no queda en el caso puntual de “la niña” sino un poco “los fans de la animación japonesa son vagos y flojos y se obsesionan” y todo eso. Ese es el problema en general de todos los reportajes, como si se hicieran con algo de malicia para burlarse de las cosas diferentes. Pero también he leído reportajes serios y buenos sobre el tema, hay de todo. Como que eso hace que sea y refleja de alguna forma las opiniones sobre nosotros como grupos.

¿Tú sientes en ese sentido que hay algún tipo de discriminación en general a los fanáticos de la animación japonesa por parte de las personas que no lo son?

Si, todavía nos e acepta tanto. Pero es una cosa que la sociedad todavía tiene arraigada porque cuando ve que algo nuevo esta floreciendo al principio no se acepta pero cuando ve que se expande a todos...

Se asustan un poco

Se asustan pero después ya se van acostumbrando o forman parte o lo toleran. Como lo que te contaba que me había pasado a mi con mis compañeros de curso de que ya como que aceptan eso, ya no te le sean tanto ni te ven mal de entrada en ese sentido. O simplemente se olvidan, yo creo que a estas alturas, salvo cuando pasa algo especial,

dudo que las personas que no tienen nada que ver con los fans de la animación japonesa piense en nosotros de la forma que sea. Como que te miran mal y después no te pescan. Pero no te pescan siempre que seas como normal entre comillas. Porque si sales de negro con manchas de sangre y cosas así, obvio que van a hablar.

Ya veo. Y Zaira, dentro de los fans de la animación japonesa ¿hay algún tipo de discriminación?

En algunos casos se da que quienes son mayores dicen “yo se más que tu y te quedai callado” , se da pero en algunos casos aunque no son tantos. Puede haber algún grado de intolerancia, pero no es un a intolerancia masiva hacia la persona, es de algunos, de unos pocos que se creen lo más y te miran menos, pero en si es una tontera. Yo he tenido la suerte de no verlo por mi misma, de que no me traten a mi así, pero a algunos amigos si les ha pasado que poco menos le dicen “y que te metes tu si tu no veías anime en los 90” y es una tontera a decir verdad, porque todos somos iguales, todos sabemos lo mismo. Es nada que ver que te digan eso. Menos mal que no se da siempre ni por parte de todas las personas porque sino seria algo bien complicado de vivir.

Claro, me imagino. ¿Qué cosas has visto tu que hayan sido importante en su momento para los fans de la animación japonesa?

Puede ser un poco el tema de los artistas japoneses que hayan llegado a Santiago me sorprende un poco y me gustaría que se expandiera más otros lados de Chile. Pero no podría decirte algo más, no he visto grandes cosas que hayan ocurrido desde que entre a todo esto. Puede ser porque igual no llevo tanto tiempo, tal vez si entrevistaras a alguien más que lleve más tiempo te diría más cosas. Pero para mi son esas las cosas que he

visto, que he vivido y de las que me acuerdo, porque soy un poco cabeza de pollo

risas

¿Ves series en la tv ahora?

Poco, veo más series subtituladas en internet que en la tele. Pero sigo viendo en el etc. series determinadas, que me llamen la atención. Como Detective conan y cosas así, pero para mi siempre será mejor verlas subtituladas. Cuando veo series en el etc es cuando estoy aburrida y me da lata poner un dvd o ponerme a ver series en el computador.

Ya Zaira, eso sería. Muchas gracias por tu tiempo

Entrevista Número 8: Manuel, 17 años, estudiante de enseñanza media

¿Tienes algún Nick?

Kyo, pero me llamo Manuel

¿Cuántos años tienes tú?

Tengo 16 años

¿Que haces en estos momentos?

Voy en 3ero medio

Ya, ahora quisiera que me contaras ¿Cuándo tú entraste al mundo de la animación japonesa?

Uh, hace un par de años. Si, dos años atrás mas o menos.

¿Cómo llegaste a la animación japonesa?

Bueno, en mi caso fue gracias a mis compañeros de colegio. Cuando me cambie de colegio, el grupo al cual me uní había un chico que veía anime. Más que nada Naruto. El me presto las series y me fanaticé hasta el día de hoy. De ahí comencé a ver series de la tele y a bajar series, a bajar un poco de música japonesa, ir a eventos y ciclos y eso hasta el día de hoy. Esa es básicamente el como llegue a ser otaku hasta el día de hoy

Entiendo y ¿Crees que has cambiado en tu forma de ser fan entre que comenzaste a ver estas series hasta ahora?

Creo que puede decirse que si. Porque al inicio formaba parte de un grupo cerrado y veía series mas populares como Naruto o full metal alchemist. Después, gracias a internet, conocí mas series y comencé a oír música japonesa, me entere de eventos a los cuales comencé a ir con mis amigos y cosas así. Ya no soy el chico “quieto”, ya hago cosas y no solo veo anime. Se podría decir que he ido aumentando mi fanatismo, ha ido creciendo la cantidad de cosas que hago y eso me gusta, me gusta estar tan metido en todas estas cosas.

¿Que es para ti el ser fan de la animación japonesa?

Es el ver anime, el ir a ciclos y a eventos, comprar cosas, leer mangas, ver anime, entre un montón de cosas. En mi caso, el ser fan de la animación japonesa es algo que me ha abierto todo un mundo, que me ha permitido conocer gente y aprender cosas. Para mi no es solo ver series, es un montón de cosas más, es algo que va mas allá de la animación japonesa solamente. Al menos eso es como yo lo siento.

Ya veo y ¿Por que sigues viendo animación japonesa?

Porque me gusta. Me gustan los personajes de las series, las tramas, la música. Me gusta que hayan muchos tipos de series y que muchas veces algunas te dejen enseñanzas y cosas así. Además siempre hay algún personaje femenino que te puede llegar a gustar *risas*. Pero hablando mas en serio, es grande el peso de las diferentes series, la forma en las cuales cuenta la historia y todo eso hace que me guste la animación japonesa, que la siga viendo y que no la haya dejado.

¿Tu formas parte de algún grupo de fans?

¿Cómo es eso?

¿Algún grupo de fanáticos de la animación japonesa?

Ah si. Bueno con mi grupo del colegio primero y después hemos conocido en eventos y por internet. A veces nos juntamos a ver serie o nos vemos en eventos. Es un grupo más o menos grande, como de 10 personas. Y nos llevamos súper bien, como que nos complementamos: uno baja la serie, el otro saca copias, otro baja música, cosas así. Un poco, aunque sea ñoño, trabajamos en conjunto por nuestra afición, por nuestro fanatismo y compartimos los unos con los otros. Esa es como nuestra amistad.

¿Tienen página web o algo así?

No, nada de eso. Pero si nos comunicamos harto por internet por Messenger o facebook. Cosas así. Y nos ponemos de acuerdo para ir a la casa de uno de nosotros o ir a eventos y de ahí hacemos todas las cosas. O hacemos juntas ñoñas toda la noche de ver series y jugar videojuegos. En eso nos llevamos todo el tiempo.

Ya veo. Cambiando un poco de tema ¿Crees que hay subgrupos dentro de la animación japonesa?

Eh...

¿Crees que haya alguno?

En realidad creo que no. O sea están los Visuals y los eroguros y todos esos. Pero son como aparte, no ven anime ni leen manga, solo escuchan su música. A lo más podría decir que están los cosplayers, pero eso es más que nada como un hobby, así lo veo yo. Así que yo pienso que no hay subgrupos o algo parecido dentro de los fans de la animación japonesa, pero esa es mi opinión.

Entonces ¿no hay diferencia entre los fanáticos de la animación japonesa?

Eh... si, igual hay. Pero creo que esta dado mas que nada por cuantos años tienen y tal vez por un tema de cuando entraron a este mundillo, eso si que diferencia harto el asunto, porque hay gente muy pero muy diferente a uno

¿Cómo es eso?

Pues, dentro de la animación japonesa hay cabros de la edad de nosotros, gente de mas de 20 años, treintones e incluso cuarentones. Y como que cada uno entro en algún periodo diferente, a principio de los 90, a mediados de los 90', a principios del 2000, hace poco... igual no es que sean mega diferentes, pero si son diferentes... Pues ya los que entraron a principio de los 90 son como mas viejos, son dueños de tiendas, no van tanto a eventos pero si ven anime. Los de fines de los 90 ven anime, van a eventos pero no muy seguido, compran algunas cosas, algunos van a la u aun, cosas así. Los de principio del 2000 van a ciclos y eventos, bajan anime por internet, son mas activos, compran cosas, etc. y ya los de mi tiempo son parecidos a los del 2000 aun pero aun vamos al colegio, algunos somos mas "limitados" en ese aspecto, tanto por plata como por tema de permisos y todo eso. Y también contamos mas con internet para bajar series. No te digo que unos sean mas fans de la animación japonesa que otro por ir a ciclos y eventos, pero si que hay personas que dicen ser otakus pero son mas piola, ya no van a todas las cosas.

¿Por que crees que es eso?

Quien sabe. Te soy honesto, no conozco gente mucho mayor de mi edad, la mayoría de las personas con las cuales hablo son como de mi edad, a lo más gente que tiene 20 y

tantos años, es porque son las personas con las que contacto en foros o que me hago amiga en msn. Los treintones como que no están ni ahí mucho con hacer amigos o con meterse a foros, por eso no conozco gente de más de 30 por decirte algo. Por eso no te podría decir exactamente por que no van más a eventos y todo eso.

Entiendo. Más allá de tu experiencia, de lo que tú has vivido, si miras en general

¿Cómo dirías que son los otakus?

Pues como una persona que ve anime de alguna forma regular y eso. No es obligatorio que compre cosas o que vaya a ciclos o eventos. Pero si es que vea series de anime y de alguna forma le guste. Creo que eso es todo, como lo básico...

¿Y alguna característica en específico? ¿Algo que a simple vista haga decir “a el le gusta la animación japonesa?”

No creo que hayan muchas características. En mi grupo si todos somos como de la misma edad, vemos más o menos las mismas series, usamos chapitas y todo eso. Pero no podría decirte que eso sea de todos los otakus. Es que aquí hay de todo, hay de todas personas, de todas personalidades y cada quien hace lo que quiere. Si en realidad el único requisito entre comillas que tiene esto es que te gusta y veas series de anime, el resto es accesorio. Respecto a cosas así como distintivas yo creo que no. O sea, muchos tenemos un look similar en el sentido que andamos de jeans y polera de anime, hombres y mujeres iguales. Pero no hay “algo” que te separe mucho de otros grupos. Tal vez alguien te podría decir las chapitas, pero ni eso. No todos usan chapitas. Así también algunas personas se equivocan y piensan que porque eres otaku debes estar lleno de chapitas, vestido de negro y todo como medio oscuro, cuando no es tan así. Y no te digo que no pase, si igual, no se, hay cabras que se visten como con corset y son súper

producidos, incluso hombres que se maquillan pero no es tan otaku, eso es como mas de los visual. Y también los cosplayers son como súper producidos, pero eso es como para ciertos lugares, los eventos no mas.

¿Tampoco tienen como una forma de hablar por ejemplo?

Tampoco, tampoco. O sea, hay gente que te dice nya como los gatos o que incluso estudia japonés, pero no es así como la gran mayoría, son algunas personas, por eso tampoco te diría que hablamos todos parecidos, o tal vez hablamos parecido en que hablamos normal *risas* pero si es por eso todos seríamos parte de lo mismo si fuese por la forma de hablar. No se si me entiendes

No, si te entiendo. No te preocupes. Ahora Kyo dime ¿Qué importancia tiene para ti esto de la animación japonesa? ¿Te influye en tu vida?

No mucho. Igual puede llegar a influir de alguna forma en tus gustos, en querer saber mas cosas, en querer aprender más de otras culturas, pero no es algo que me marque o cambie mi vida. Si cambio mi vida lo hizo por las personas que conocí gracias a esto y no porque alguna serie me marco tanto que me hizo ver la vida de otra forma. A lo que voy, no soy muy distinto a alguien que no sea fanático del anime. Hago las mismas cosas, puedo pensar parecido y demases. Por ejemplo no me ha cambiado mi religión, no me he vuelto sintoísta o budista por las series que veo, ni tampoco ha cambiado mi forma de pensar con respecto a otras cosas. Pero si ha hecho que me interese por ejemplo la cultura de Japón y que sepa cosas que antes no tendría idea de saber si no fuera por la animación japonesa. Esa es como la importancia que tiene para mí más allá de haber conocido a mi grupo de amigos por eso.

Ya veo y ¿Qué cosas hacen generalmente los fanáticos de la animación japonesa?

En general, aparte de ver anime y leer manga pues algunos escuchamos j-music, otros hacen cosplays, van a eventos, a ciclos. También algunos hacen cosas por los demás en ese sentido, como aporte a la comunidad otaku por decirlo de alguna forma *risas*

¿A que te refieres?

Pues, hay algunos fanáticos que traducen mangas, editan mangas y hacen lo mismo con el anime, así hay mas series. Yo creo que es eso más o menos lo que hacen los fanáticos. También esta el tema como, y ya eso es como ultra ñoño, el tema de los fanfics y fanarts. Lo primero son como historias que hacen los fans en base a series y los fanarts son dibujos de personajes. Ah y usar internet, eso es súper importante

Es importante el internet entonces...

Si, hartoo. Es que ahora básicamente gracias a internet puedes ver series y leer comics porque aquí en Chile de verdad que comprar mangas sale muy caro. Que se yo ocho lucas por tomo y, por ejemplo yo, no tengo plata y sin internet no podría verlas. Pero, como te decía, hay fanáticos que traducen series y uno las baja y las ves. Además, internet te ayuda a conectarte con tus amigos, con algunos amigos a los cuales no veo seguido, si hablo hartoo con ellos por msn y cosas así. Si no tuviera internet, creo que estaría súper aislado de todo, de mis amigos y de las mismas series.

Sobre eso ¿Cómo se comunican entre ustedes?

En general nos comunicamos vía internet y en persona. Pero en mi caso, mas por internet. Es que algunas personas de mi grupo de amigos vive lejos de mi casa o no van

en mi colegio. Entonces, nos queda internet para conectarnos al Messenger y conversar por ahí. Hablar por teléfono por ejemplo no me gusta, lo encuentro como raro. Pero por internet estoy mucho más cómodo y podemos tener una conversación de 5 o 6 personas al mismo tiempo. Internet es lo más importante en mi caso, pero también vernos, aunque sea una vez cada, no se, dos semanas

El grupo completo

Si, el grupo completo

Entiendo y ¿vas a ciclos?

Si, a veces. En realidad no voy mucho a ciclos porque no les encuentro mucha gracia

¿Cómo es eso?

Es que al final cuando uno va al ciclo lo que menos hace es ver series. Va a leasar con los amigos o cosas así, pero no vas a ver series. Y para eso, además como los ciclos cuestan plata entonces no tiene mucha gracia, esa misma plata mejor la gasto en otras cosas, a los ciclos que voy de vez en cuando son los que son gratis. Pero no me muero si no voy a un evento, es como algo optativo.

¿Y que tal los eventos? ¿Vas a eventos?

A los eventos si voy, me gusta ir.

¿Por qué te gusta?

Porque es entretenido. No es solo ver anime sino es otras cosas, los concursos de karaoke, de cosplay, de karaoke, están las tiendas, te encuentras con gente, conoces

nuevas personas. Prefiero mil veces más los eventos que los ciclos. Además generalmente se hacen en lugares donde hay mucho espacio entonces, si te aburres, vas al pastito a leer con tus amigos, a dar jugo y todo eso. Tiene como más espacios que el ciclo que es igual que ir al cine. Por eso me gusta más.

Entiendo. Dime Kyo, desde que entraste a todo esto hasta ahora ¿Ha cambiado el mundo de los fanáticos de la animación japonesa? ¿Has visto tu algún cambio?

Bueno, como he estado poco tiempo, no he visto cambios. Todo ha estado igual desde hace un par de años. Nada de nada.

Cambiando un poco de tema ¿Cómo crees que tratan a los fanáticos de la animación japonesa quienes no lo son? ¿Cómo lo ves tú?

En realidad, dentro de los ambientes que me muevo no he sentido malas ondas o algo así. Igual puede ser que sea suerte, pero en general me han tratado bien a mí y a quienes conozco. Aunque igual más de alguien ha comentado que son “discriminados” pero creo que eso no se da porque vean anime, sino por ellos mismos. Pienso yo. Es que tampoco falta la gente intolerante que porque haces lo que sea te critique, si no es la animación japonesa puede ser un millón de cosas, eso es como ya, no puedes hacer nada, pero a la mayoría de la gente si eres como normalito no te dicen nada, pero hay tipos que son muy raros como los visuals entonces es como normal que los miren feo, es como casi esperable que los discriminen.

Entonces tú ¿nunca te has sentido discriminado?

No, de verdad que no. Igual cuando comencé a ver anime personas como mi mamá y mi hermano me decían que como podía ver monitos si era grandote, pero no era por mala

onda, sino como tallas. Pero no paso de ahí. Y en el colegio, como tenia a mi grupo de amigos no había como discriminación. En eso tuve como suerte.

Y dentro de la animación japonesa ¿hay alguna discriminación?

En realidad que yo haya visto, no. Más qué discriminación, no te pescan o cosas así, pero no es que te aíslen o cosas así. Y es que tampoco es que todos los fanáticos de la animación japonesa de Santiago nos conozcamos. A lo más a veces ubicas a alguien, pero es un grupo como disperso, no nos conocemos ni tampoco somos parecidos muchas veces. Dudo que todos los tipos digan “hey, ese es el kyo, tratémoslo mal” si tampoco uno no es tan importante.

Entonces no hay cosas que compartan todos...

O sea, todos vemos anime *risas* eso es lo único. Salvo eso, hasta series diferentes vemos según el gusto de cada uno. Cada uno es diferente. En eso si los fanáticos de la animación japonesa son diferentes de otros grupos como los emos. Nos quedamos con la animación japonesa y punto, no hay nada más.

Entiendo. Cambiando de tema ¿Qué cosas has visto tu que hayan sido importante en su momento?

¿Como es eso?

Como cosas trascendentales que hayan pasado últimamente dentro de los fanáticos...

Pues, no se. No se me ocurre. Tal vez podría ser cuando vinieron An café y demases grupos japoneses, pero no es algo de la animación japonesa, sino es como aparte. Por

eso diría que no ha habido cosas importantes. Al menos esa es mi opinión. Todo lo veo como igual, bueno es que tampoco llevo tanto tiempo, por eso no se...

Recién me dijiste que no considerabas que la animación japonesa te influía en tu vida así como cambiándola

No, no lo hace

Sobre las personas que tu conoces ¿crees que si o tampoco?

Bueno, no para gente que conozca, pero si he visto, no se, personas que se "cree" personajes de anime con los gestos, hablando en japonés y todo eso. Pero son algunos, no todos los fanáticos. Eso es como una imagen nada que ver que hay, si también la animación japonesa es genial, pero no es para tanto en ese sentido, no veo por donde podría como onda cambiar tu vida en si por ser animación japonesa.

Cambiando de tema. ¿Crees que hay algún tipo de organización dentro de los fanáticos de la animación japonesa en general? ¿O es para ciertas cosas?

No, no veo cosas como de organización. O sea a lo mas hay organización para hacer eventos, para hacer cosplay y cosas así, pero algo así como una organización grande y permanente, yo diría que no. Pero no hay como onda "el jefe de los otakus en Santiago" no, para nada. Creo que en ese sentido somos como mas democráticos por decirlo de alguna forma, todos somos iguales y si alguien se las quiere dar de bakan, no se cuanto los pesquen. Pero si hay organización para hacer cosas en específico y de ahí, chao se fueron.

Ya Kyo, no te quito más tiempo. La última pregunta ¿Qué series ves ahora?

Pues veo Naruto Shippuden y Bleach, las bajo. En la tele casi no veo series, o sea a veces veo el etc...tv pero prefiero bajar las series de internet, así las veo cuando yo quiero

Eso seria. Muchas gracias por tu tiempo