



UNIVERSIDAD ACADEMIA DE HUMANISMO CRISTIANO
ESCUELA DE PERIODISMO

“ANIME: GENERANDO IDENTIDAD CULTURAL”

Alumnos: Cornejo Huerta, Solange Andrea
Jiménez Huerta, Felipe Adrián
Profesor: De la Fuente, Daniel

Tesis para optar al Grado De Licenciado en Comunicación Social
Tesis para optar al título de Periodista

Santiago - 2006

Agradecimientos

Quiero agradecer a mis padres, quienes son los grandes ejes de mi vida y quienes lucharon para poder educarme, no puedo olvidar a mis abuelitos que siempre confiaron en mí y me brindan su apoyo.

Tampoco quiero olvidar a todos quienes nos dieron su tiempo para poder realizar este trabajo, soportándonos y dándonos ánimo.

Quiero agradecer a la Universidad y a todos los profesores que compartieron sus conocimientos para formarme profesionalmente.

Solange Andrea Cornejo Huerta

Agradecimientos:

Quiero partir agradeciendo a mis padres por el apoyo fundamental que me han dado durante toda mi vida y por el gran esfuerzo que han hecho para hacer de mi una persona de bien, agradecer además por su confianza y el esfuerzo que pusieron en mi educación, trabajo que se ve reflejado hoy, donde se cierra una etapa de mi vida, pero donde, de seguro comienza otra.

No puedo dejar de agradecer a mi esposa, que se ha convertido en mi mayor apoyo y quien me ha empujado a cumplir con todos los objetivos que como familia nos hemos trazado.

Debo agradecer también a todas esas personas, que empujaron para que este objetivo se cumpliera, llegando a ser en algunos casos majaderas, pero que sin duda se transformaron casi en mi conciencia, impulsándome a cerrar este círculo.

Las gracias, a todos los profesores que tuvieron ingerencia, en mi formación profesional, que mas allá de los conocimientos, siempre tuvieron como norte, la entrega de valores y conciencia social. Destaco en este ámbito al señor Alejandro Cabrera, quien me dictara cátedras relacionadas directamente con el ejercicio del periodismo, pero que más allá de aquello, siempre nos hablo de honestidad, sacrificio, dignidad y respeto, tanto para uno, como para los demás.

Finalmente dar gracias al profesor Daniel de La Fuente, que creyó en este proyecto y nos guió para sacarlo adelante.-

Felipe Adrián Jiménez Huerta

INDICE

Contenidos	Páginas
1- Introducción	1
2- Relevancia del tema a investigar	3
3- Objetivos	4
4- Problematización	5
5- Marco Conceptual	7
6- Marco Teórico	8
7- Desarrollo, Trabajo de Campo	9
7.1 Desarrollo, Trabajo de Campo	
Introducción	9
7.2 Capítulo I: Historia del animé	9
7.2.1- El Comienzo del Viaje: La Isla de los Sueños.....	9
7.2.2- La Historia del Manga.....	11
7.2.3- Conociendo el Mundo Flotante.....	13
7.2.4- El Máximo Representante del Ukiyo-E Hokusai Kstsushika:.....	15
7.2.5- El Manga en Movimiento.....	19
7.2.6- El Manga en Pañales.....	19
7.2.7- El Dios del Manga.....	20
7.2.8- Cuando los mangas cobraron vida.....	23
7.2.9- Mangakas y Estudios Más Famosos: Sólo algunos de entre miles.....	25
7.2.10- Tipos de Anime.....	37
Citas capítulo 7.2.....	43
7.3-Capítulo II: El animé en Chile	44
7.3.1- Introducción.....	44
7.3.2- Llegada del animé a Chile.....	44
7.3.3- Series que se transmiten actualmente en nuestro país.....	48
7.3.4- Los medios y el anime (tv-radio-internet-DVD).....	49
7.3.5- El anime y la tv: del club de los Tigritos a Invasión.....	50
7.3.5- Datos del CNTV.....	56
Citas capítulo 7.3.....	59
7.4 Capítulo III: Los Otakus	60
7.4.1- Introducción:.....	60
7.4.2- Objetivos de la entrevista.....	60
7.4.3- Cuestionario.....	61
7.4.4- Entrevistas.....	62
Citas capítulo 7.4.....	98

7.5 Capítulo IV: En el microscopio: Kamikaze Fansub.....	99
7.5.1-Introducción.....	99
7.5.2-Cuestionario.....	104
7.5.3-Entrevistas.....	105
Citas capítulo 7.5.....	109
7.6Capítulo V: Lo que se dice del animé.....	110
7.6.1-Escándalos en torno al anime.....	110
7.6.2-El anime lo más violento.....	110
7.6.3-Detractores: Padres y Profesores Opinan.....	112
7.6.4-¿Qué dicen los intelectuales?.....	117
Citas capítulo 7.6.....	125
7.7Capítulo VI: Tribus Urbanas.....	126
7.7.1-¿Qué es una tribu urbana?.....	126
7.7.2-Tribus urbanas según Michel Maffesoli.....	132
7.7.3-Tribus urbanas en comparación a los Otakus.....	147
Citas Capítulo 7.7.....	151
8- Conclusiones... ..	152
9- Bibliografía.....	155
10- Cibergrafía.....	157
10- Glosario.....	161
11- Anexos... ..	169

1.- Introducción:

Nuestro trabajo está enfocado hacia el fenómeno contemporáneo de la animación japonesa (animé) como nueva forma cultural, acusada y menospreciada por los padres por ser considerada una fuente de violencia, que se refleja en la actitud de los niños.

Cuando se habla de animé lo primero que suele decir la gente es “los monos chinos” y la verdad es que no hay cosa que moleste más a un otaku (fanático de la animación) que esta expresión. La razón es muy simple, el animé es mucho más que “monos animados”, es arte, es cine animado. Cine que consiguió reconocimiento mundial en el año 2003, cuando la película de Miyazaki Hayao, “Sen to Chihiro no Kamikakushi” (El Viaje de Chihiro) obtuvo el premio Oscar y el Globo de Oro a la mejor película animada.

Este reconocimiento no significa el auge del animé en occidente, este lleva más de 20 años entreteniéndolo a los niños y jóvenes de este lado del mundo.

Por eso resulta indispensable el que la gente entienda claramente a que se refiere la animación japonesa, ya que esta no está orientada a los niños únicamente, sino que atraviesa todas las clasificaciones de personas, por ejemplo: niños, niñas, jóvenes, adultos. Los dibujos animados japoneses pueden llegar a ser tan específicos como los dedicados exclusivamente para gay, cocineros, deportistas.

En nuestro país es un fenómeno que ha ido variando con los años, pero hoy se encuentra en un auge total, como lo demuestra el gran número de ciclos de animé que se realizan en Santiago, y el aumento de las tiendas especializadas en el tema.

La animación japonesa representa para muchos una pasión tan grande como el fútbol lo es para otros y ha conllevado que muchos asuman este fenómeno como una forma de enfrentar la vida.

El formato de esta investigación será de tipo reportaje y orientado a un público joven y joven-adulto.

2.- Relevancia del tema a investigar

Se justifica una investigación a este fenómeno cultural, porque posee un gran número de seguidores en nuestro país, además que no existe ningún tipo de estudio en Chile que de cuenta de este nuevo movimiento cultural en torno a la animación japonesa.

Además con este trabajo se pretende lograr generar una opinión real de lo que es el animé y su influencia social en nuestra cultura (occidental), teniendo en cuenta que su origen es otra cultura totalmente distinta (oriental); se le puede tomar como ejemplo de la globalización, la cual en gran medida es promovida por los medios de comunicación y de cómo una forma cultural ayuda a generar identidad común entre un grupo amplio de personas.

3- Objetivos

3.1- Objetivos Generales

Realizar un estudio de la historia y evolución de la animación japonesa, su expansión, desarrollo y su instalación en la cultura chilena.

3.2- Objetivos Específicos

A través del presente estudio dar a conocer, el mundo de los fanáticos de la animación japonesa, el cual es más de lo que se proyecta por televisión.

Entrevistar a Otakus (fanáticos del animé) para conocer su visión del tratamiento de este género.

Contraoponer las dos visiones opuestas respecto al animé, tanto de sus seguidores, como sus detractores ¿Quiénes son?

Demostrar si el animé genera o no, un movimiento neotribal.

4.- Problematización

El animé no es bien visto en la sociedad chilena, por lo general se le asocia a la violencia y la ambigüedad sexual, esto queda demostrado en el estudio “Barómetro de la Calidad de la Programación Infantil en la Televisión Abierta” de agosto del año 2005, realizado por el Consejo Nacional de Televisión (CNTV), en el cual la animación de origen asiático es considerada la más violenta, en este mismo estudio figuran dos series japonesas (Hunter X Hunter y Bubble Gum Crisis) que exhibieron contenidos sexuales inapropiados para el público. El desconocimiento respecto al tema del animé y las creencias de que todo dibujo animado es para niños ha generado prejuicios y equivocaciones, a esto se suma la casi inexistente calificación de los contenidos destinados a los menores. Porque el animé no es para niños. La gran mayoría de las series que han llegado a nuestro país tienen clasificación para mayores de 13 y hasta de 15 en Japón, por lo tanto entendemos que existe un gran problema de desconocimiento en torno a la animación japonesa.

El animé ha generado en nuestro país un gran grupo de adeptos, conocidos como otakus (palabra japonesa que tiene dos tipos de interpretación, uno en Japón, en donde hace referencia a un individuo antisocial, fanático de algo que lo aísla de la sociedad, es un insulto y no se aplica solamente a los fanáticos del animé. Otro sentido se le ha dado en occidente a esta palabra, ya que se le utiliza para referirse o identificar exclusivamente a los fanáticos del animé) los que han generado un gran movimiento cultural y han adoptado como su forma de vida el gusto por la animación japonesa y la cultural del Sol Naciente, generando un lenguaje distinto y diversas formas de identificación; por lo tanto funcionan,

aunque sin darse en muchos casos de ello, como una tribu urbana. Por ello debemos saber que es una tribu urbana para poder reconocer las características que los otakus poseen como tal.

5.- Marco Conceptual

Nuestra investigación se hará cargo de la historia del animé en su país de origen y su instalación en la cultura chilena.

Mostraremos la visión de Otakus chilenos, mayores de 16 años y su postura frente al animé y el desconocimiento que hay frente a este tema, lo que ha generado prejuicios que no dan cuenta de la profundidad del mundo del janimation.

Expondremos las características y “requisitos” que cumplen los Otakus y su gusto por el animé al generar una tribu urbana.

6.- Marco Teórico

El animé es un fenómeno cultural que adquiere rasgos de subcultura, que genera identidad y gran fanatismo.

Para demostrar que funciona como tribu urbana citaremos autores como Michel Maffesoli, Carlos Ossa y Álvaro Cuadra, para demostrar que el animé Japonés es un fenómeno contemporáneo y una nueva forma cultural, que alcanza el nivel de tribu urbana.

Se dará a conocer este mundo y se indicará que ha pesar de lo que se cree, el animé, no es necesariamente para los niños, muy por el contrario, gran parte de sus seguidores son jóvenes y adultos-jóvenes. Mostraremos la realidad en oriente y en nuestro país, con entrevistas a personas ligadas a la cultura del Japón y estudiosos del tema en nuestro país (se recurrirá básicamente a entrevistas).

Demostraremos que el movimiento Otaku se ha convertido en una forma de integración, en sentirse parte de algo y poder formar un nosotros, dando la talla para ser considerados una tribu urbana (se definirá el concepto de tribu urbana desde la visión de autores calificados del tema, partiendo por Michel Maffesoli, quien fuera el primero en referirse a esta nueva subcultura).

Nuestra investigación será de tipo descriptiva, teórica y no experimental

7- Desarrollo, Trabajo de Campo

7.1 INTRODUCCIÓN

7.2 Capitulo 1: Historia del animé

7.2.1 “EL COMIENZO DEL VIAJE: La Isla de los Sueños”

Un sonido como de sirena me anuncia que partimos, poco a poco el tren va cobrando vida y corre raudo sobre los rieles que me llevan a la capital, sentado junto a la ventana me deleito frente al bello paisaje que me guía hacia mi destino. Ansioso de recorrer esas calles que añoro desde hace tanto tiempo.



A medio camino contemplo asombrado y por primera vez, al gran dios volcán de este país, mide 12.389 pies, y su nombre significa “Vida Eterna”. Su cumbre esta oculta tras unas nubes traviesas que parecen acariciarlo, las verdes praderas que le rodean invitan a correr por ellas y los cinco lagos que le acompañan desde tiempos milenarios reflejan en sus aguas a este colosal volcán que lleva dormido 297 años. Es el Fujiyama.

Ya he dejado atrás las montañas, el ritmo del tren se vuelve más suave, anunciando que estoy cerca de mi destino final. Mi corazón late desbocado cuando entramos en la estación que me es anunciada en un idioma que apenas logro descifrar, pero no me importa he llegado para cumplir mi sueño.

Hoy es 30 de abril y se celebra la fiesta más importante de la primavera “Los Cerezos en Flor”, todo las personas, ataviados con sus mejores prendas tradicionales que consiste en una túnica acompañada por una faja ancha que se llama obi, acuden a los templos y parques a comer bajo estos maravillosos árboles y los observan con detenimiento. Yo camino entre toda esta gente que celebra la maravilla de la primavera, el florecimiento de los “sakuras” que están vestidos en hermosas flores blancas y rosadas.

Disfruto de las flores y la gente que celebra su llegada, pero no me detengo entre ellos porque mis pasos me guían hacia aquello que me trajo aquí, hacia aquello que llena mis sueños y despierta mis pasiones.

He llegado a mi destino final, mis piernas tiemblan y mis manos no dejan de sudar, después de tanto soñarlo estoy aquí, parado frente a este enorme edificio y sin embargo no me atrevo a entrar.

Me animo a penetrar a este mundo que me atrapó hace tantos años, mis ojos



deslumbrados no saben a donde mirar, mis piernas quieren correr a 10 lugares distintos a la vez, pero aún no paran de temblar. He llegado al

paraíso y no sé por donde empezar. Es ahora o nunca, así que con paso indeciso camino entre los estantes, en uno de ellos lo veo. Jamás siquiera osé soñar con que lo tendría en mis manos, pero lo tengo.

Lo miro embelesado, incapaz de ojearlo ya que parece pecado. Es un comic pequeño, que tiembla en mis manos. Con reverencia me decido a mirar su contenido, su lectura es de izquierda a derecha y frente a la primera pagina mis ojos se llenan de lágrimas.

Es un manga, el manga de mis sueños. Y si quieres saber en que país me encuentro y lo que es un manga se los cuento gustoso.

7.2.2 La Historia del Manga:

“CUANDO LOS OJOS GRANDES SE ABRIERON”.



Antes de empezar a desentrañar lo que ha sido la historia del animé y el manga, es importante definir cada uno de estos términos, ya que ambos son distintos y apuntan a diferentes soportes artísticos o gráficos.

Manga es el nombre que reciben los comics o historietas japonesas; en tanto el animé son los dibujos animados, muchos de los cuales

proviene de mangas.

(1) “El manga es una de las manifestaciones de la historieta. Si se precisa su vinculación con el arte japonés, fue producto de una larga evolución a partir del siglo XI. Desde un principio, se puede notar el predominio de la simplicidad en los detalles y la armonía en la composición.”

Desde hace muchos siglos, existía en Japón un género de pintura en el que se elaboraban, al mismo tiempo, los códigos gráficos y los textuales. La tradición de los mangas seguramente provenga de los apuntes ilustrados de los campesinos de la Edad Media. En ellos se reflejaban todo tipo de temas: astrología, demonología, etc... Influidos también por la cultura china. Aunque, si buscamos las raíces de tal estilo, deberíamos fijarnos en tres elementos: los emaki-mono, los chojugiga y la escuela del ukiyo-e.

- ❖ El emaki es un rollo de pergamino, compuesto por pinturas y caligrafía, que se lee a lo ancho, de derecha a izquierda (los rollos podían llegar a medir muchos metros de largo). Tenían un carácter narrativo, dividido en secuencias, como los mangas de hoy en día. Objeto de una auténtica moda, que llevó a pintores y a calígrafos a trabajar juntos, dio origen a un género artístico. Esta complementariedad, este diálogo de la letra y de la imagen, marcaría profundamente, más adelante, la pintura japonesa profana o budista.

- ❖ Los llamados chojugiga, que estaban, en un principio, reservados al sector religioso de la sociedad, eran dibujos de tipo satírico en los que se representaban animales con actitudes humanas, algo parecido a las fábulas.

Pasaron cinco siglos hasta que la democratización de los chojugiga tuvo lugar y el arte del manga se extendió por medio de la escuela de ukiyo-e.

- ❖ Ukiyi-e o “arte del mundo flotante”, consagrada al culto profano de “la naturaleza efímera de la vida”. Esta escuela trataba, principalmente, temas de mujeres de vida alegre y hacía continuas referencias a la tradición del kabuki o teatro japonés, donde lo visual y la exaltación de las emociones prima sobre los demás aspectos.

7.2.3 Conociendo el Mundo Flotante:

(2) Los **Ukiyo-e**, que en japonés significa “mundo flotante”, son obras artísticas, cuya principal técnica usada por esta escuela fue la xilografía, grabados producidos en bloques de madera de cerezo por expertos artesanos.



Hishikawa Moronobu, pintor e ilustrador, es considerado el fundador de la escuela Ukiyo-e en el año 1680 que revolucionó la técnica del grabado al adoptar las técnicas de la pintura tradicional al grabado en madera. Produjo más de 100 libros ilustrados y alrededor de 50 shungas (estampa de primavera). También fue el autor de numerosas pinturas, periódicos y vistas de plazas famosas.

El arte del Ukiyo-e se desarrolló durante el próspero periodo Edo (Tokio en la actualidad) entre los años 1600 y 1868 que corresponde al inicio del periodo Meiji. Y en la que gobernó la dinastía Tokugawa, que brindó 250 años de paz, prosperidad y progreso a Japón, que, pese a ello, permaneció cerrado al exterior al decretar una política aislacionista conocida como Lapós (Sakotu-rei) en 1639; mantuvo una rígida jerarquía feudal y se caracterizó por su política represiva, imponiendo códigos de comportamiento que afectaban a todos los aspectos de la vida, como la libre elección del cónyuge y otras actividades.

En este contexto histórico nacen los Ukiyo-e, que representaban las fantasías y las vidas cambiantes de la gente corriente y cuyos temas principales eran las mujeres de vida alegre, el teatro kabuki y el barrio de los burdeles, además de parodiar los proverbios budistas sobre la inconstancia y la transitoriedad de la naturaleza de las cosas.

“Los artistas crearon diseños para estos grabados, los cuales eran reproducidos en bloques de madera y grabados por expertos artesanos. Se podían



reproducir de cada bloque más de 10.000 copias. A pesar de que existían diferencias, todos pintaban de la misma manera, dentro de un mismo estilo. En cuanto a la decoración, creó ilustraciones de moda, calendarios, tarjetas de felicitación, libros ilustrados, guías de viaje y de entretenimiento, pornografía y

material que promocionaba el teatro kabuki, burdeles, salones de té y restaurantes frecuentados por los ciudadanos del periodo Edo.” (ukiyo-e, enciclopedia Encarta 1999).

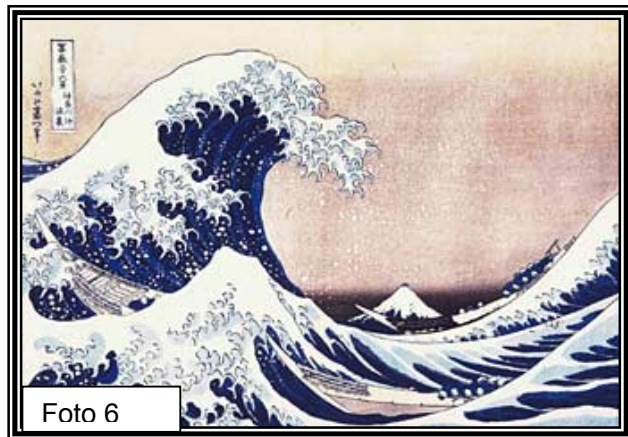
El movimiento logró su madurez artística gracias a la técnica del grabado en color en 1740, ya que permitía imprimir a varios colores.

(3) “En el año 1765 los calendarios a todo color encargados por los ricos clubes de poesía y diseñados con motivos eróticos por Suzuki Harunobu causaron un inmenso escándalo: estos nishiki-e (brocados) inauguraron la edad de oro del Ukiyo-e y marcaron el triunfo de las estampas individuales impresas.”

7.2.4 EL MÁXIMO REPRESENTANTE DEL UKIYO-E: Hokusai Katsushika

Nació en octubre de 1760 en Edo, actual Tokio. Es considerado el máximo exponente de la escuela de grabados Ukiyo-e. Fue adoptado como aprendiz y como hijo por Nakajima, prestigioso artesano de Edo.

A los 15 años entra como aprendiz de grabador, a los 18 años se transforma



en el discípulo del maestro de la escuela Ukiyo-e, Katsukawa Shunsho, con el que aprendió la técnica del grabado con placas de madera, especializándose en el retrato de actores.

Al año siguiente publica sus primeros trabajos, invitaciones impresas para el teatro kabuki.

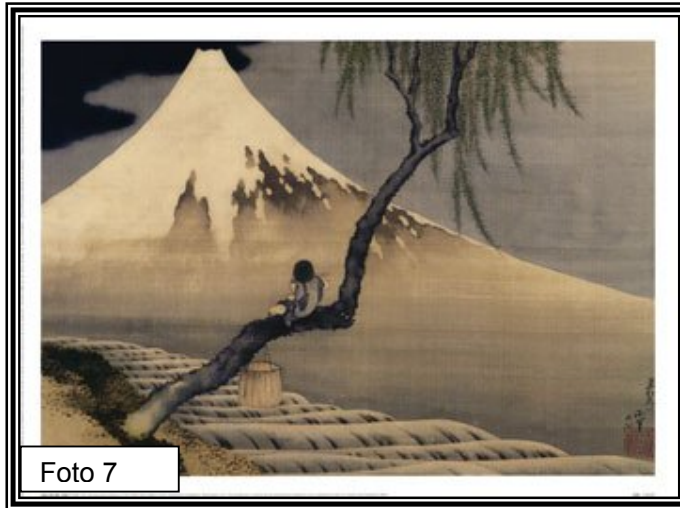
La obra de Hokusai abarca toda la gama del arte ukiyo-e: tarjetas, surimono, libros ilustrados, ilustraciones de antologías de versos, libros eróticos, pinturas a mano o libros de boceto.

En sus obras incluyó una amplia diversidad de temas, poniendo especial énfasis en la representación de paisajes y escenas históricas, en las que la figura humana era secundaria. Posteriormente introdujo en su estilo la técnica de la perspectiva y el colorido occidental.

A partir del siglo XIX, Hokusai comenzó la ilustración del *yomihon*, novelas históricas. Bajo su influencia, su estilo empezó a sufrir cambios importantes y claramente visibles entre 1806 y 1807. Su figura y su trabajo cada vez tuvo un mayor alcance, pero perdió en delicadeza y tendió a prestar mayor atención a los temas clásicos tradicionales, especialmente la representación de samurais, guerreros o temas chinos, y a alejarse del mundo de Ukiyo-e.

De los millares de libros y de impresiones de Hokusai, sus *Treinta y seis vistas del Monte Fuji* son particularmente notables. Publicada entre 1826 y 1833, esta famosa serie, que con los suplementos incluía un total de 46 impresiones a color, marcó un hito en la impresión japonesa de paisajes.

En las obras de su última época utilizaba pinceladas amplias cortadas y una



técnica de coloreado que le daba una cualidad más sombría.

Entre las más conocidas están el cuaderno de dibujos en 13 volúmenes *Hokusai manga*

(comenzado en 1814) y la serie de grabados conocida como *Fugaku sanjurokkei* (*Treinta y seis vistas del monte Fuji*), que contiene algunas de las imágenes más famosas de la tradición artística japonesa.

El término manga fue empleado por primera vez por Hokusai Katsushika, a comienzos del siglo XIX y viene a significar algo así como "garabatos



caprichosos". Este genio, (4) "loco por el dibujo", que fascinó a Occidente e inspiró a Debussy entre otros muchos, definió el rumbo de lo que hoy conocemos como

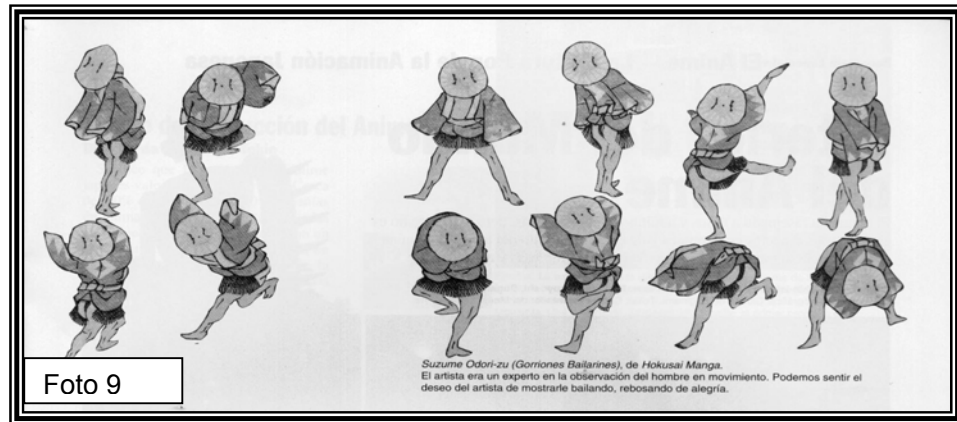
manga, sobre todo en lo que se refiere a esa idea de "imaginarnos ese texto subyacente apoyándonos, únicamente, en el aspecto visual".

Pinturas e ilustraciones de Hokusai

Fiestas de las casas verdes (ca. 1790); Fiestas para los doce meses (ca. 1790); Extranjeros observando costumbres japonesas (1796); Serie de Chushingura I (ca. 1800); Brocados impresos de treinta y seis Poetisas (1801); Cincuenta poetas imaginarios, cada uno con un poema (1802); El Fuji en primavera (1803); Treinta y seis estaciones en el Tokaido (1804); Serie de Chushingura II (1806); Suikoden (1807); Retratos de seis poetas (ca. 1810); Manga de Hokusai, vol. 1 (1814); Gashiki de Hokusai (1819); Soga de Hokusai (1820); Treinta y seis vistas del monte Fuji (ca. 1826-33); Vistas de puentes famosos (ca. 1827-30); Nieve, luna, y flores (ca. 1827-30); Flores y pájaros (ca. 1827-30); Toshi-sensor (1833-36); Cien vistas del monte Fuji (1834-35); Cien poemas contados por la niñera (ca. 1845).

7.2.5 EL MANGA EN MOVIMIENTO

Desde el comienzo los artistas japoneses, hace ya 900 años, le imprimieron a sus trabajos la sensación del movimiento, lo cual lo hacia más expresivo.



Los artistas mezclaron los trazos simples y expresiones exageradas para conseguir la ilusión del movimiento, un ejemplo de esto es la obra Suzume Odori-zu (Gorriones Bailarines) de Hokusai Manga.

7.2.6 El manga en pañales

Hokusai Katsushika, a quien nos referimos recién, fue la primera persona en utilizar el vocablo manga en el año 1814 y lo define como dibujo rápido o dibujo que transmite una idea. De esto proviene el manga, que es considerado como un arte gráfico con una parte verbal. Katsushika incluyó en sus grabados de madera textos, como diálogos y narraciones, que rodeaban a la imagen dando origen a los primeros mangas.

Con la segunda guerra mundial se da el paso definitivo para dar origen al manga tal como lo conocemos hoy, ya que los autores japoneses entran en contacto con los occidentales perfeccionando este arte visual.

El primer gran autor de cómic japonés fue Rakuten Kitazawa, (1876-1955) cuya obra El viaje a Tokio de Tagosaku y Mokube dio el banderillazo de salida a una multitud de obras nacidas tras su estela. Él fue quien rompió filas respecto al material extranjero para realizar manga totalmente japonés en el suplemento dominical del diario Jiji Shimpou.

El suplemento se llamaba Jiji Manga (he aquí la génesis del nombre).

Pero tuvo que llegar 1945 para que el manga moderno sufriera una verdadera revolución que lo transformó y lo volvió único en el mundo. Un solo nombre para este cambio: TEZUKA

7.2.7 El Dios del Manga

(5) “En 1945 se produce un quiebre que marca un antes y un después en la historia del manga, de la mano del



"manga no kamizama" (Dios Viviente del Manga): Osamu Tezuka."

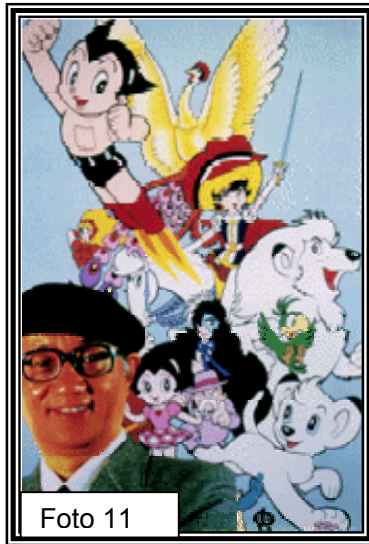


Foto 11

Osamu Tezuka nació el 3 de noviembre de 1928 en Toyonaka, Osaka, en el seno de una familia adinerada. Desde muy pequeño su sueño fue dibujar y realizar dibujos animados.

Su primer trabajo "Macahan no nikkicho" (el periódico del Joven Ma) es publicado el 1 de enero de 1946.

En el año 52 se muda definitivamente a Tokio donde monta un estudio que es frecuentado por otros mangakas (nombre que reciben los creadores de mangas). A los 20 años realiza el manga "Shin Takarajima" (La Isla del Tesoro), en colaboración con el mangaka Shichima Sakai. Esta obra vendió 400.000 ejemplares.

Sus trabajos más destacados son editados en la década del 50 y son **Tetsuwan Atom** (Astro Boy del 51), **Jungle Taitei** (Kimba del 50) y **Ribon No Kishi** (La princesa caballero del 53).

Tezuka es el responsable de muchas de las características que tiene el manga moderno como por ejemplo la estética, la narrativa y la puesta en página; además de

Osamu Tezuka definió las características más importantes en los mangas:

- ❖ Ojos desmesuradamente grandes y brillantes.
- ❖ Figuras estilizadas hasta el extremo.
- ❖ Simplicidad en los dibujos.
- ❖ Ahorro de imágenes sin descuidar la calidad de la estética y la forma novelada que consigue esa fantástica fidelidad del público.

que trató prácticamente todos los géneros del manga, desde la ciencia ficción, al manga histórico pasando por el Shōjo (historias para chicas) y el erótico.

(6) “En la actualidad se le considera el **padre del animé** ya que fue Tezuka el responsable de iniciar el vínculo entre manga y animé que existe actualmente, desarrolló paralelamente a su producción de manga una carrera como animador, creando en 1963 su propia productora de animación, **Mushi Productions**, con la cual realizó la adaptación de **Tetsuwan Atom.**”

Las Primeras Películas Animadas

- ❖ El primer largometraje animado fue "Momotarou no Umiwashi" (Las Águilas Marinas de Momotarou), una película propagandística hecha en 1943 como una representación del ataque japonés a Pearl Harbor ocurrido el domingo 7 de diciembre de 1941.
- ❖ La primera película de animé en color fue "Hakuja-den" ("La leyenda de la serpiente Blanca") 1958.10.22
- ❖ Seguida por "Hyoutan Suzume" 1959.02.10
- ❖ El primer animé de televisión fue "Mitsu no Hanashi" 1961.05.01
- ❖ Seguido por "Instant History" 1962.06.25
- ❖ El primer OAV fue "Dalos, Dalos Hakaishirei" 1983.12.12
- ❖ Seguido por "Dalos, Remember Partholemew" 1984.01.28

Esta fue la primera serie de animé que realizó el estudio MUSHI y tuvo una duración de 193 capítulos que fueron transmitidos entre los años 1963 y 1966.

A ella le siguieron los animés de “Kimba el león blanco” (1965-1966) y “la princesa caballero”, emitida en el año 1967 hasta 1968.

El estudio Mushi Productions quebró en el año 1973, a pesar del éxito de sus trabajos. Tezuka continuó creando y produjo mangas como “Black Jack” y “Adolf” (1988) que es una crítica a los regímenes fascistas.

En 1989, Tezuka fallece víctima de un cáncer estómecal con 60 años, dejando inconclusa una adaptación de la biblia al manga y una biografía sobre la infancia

de Beethoven. Todo Japón se vuelca en sus funerales, despidiendo al Dios del manga con todos los honores.

Se estima que creó unos 700 títulos y dibujó más de 150.000 páginas en una variedad de géneros y enfoques, transmitiendo en sus historias mensajes optimistas y humanitarios.

(7) "Tezuka es conocido en Japón como el "Manga no Kamisama"(Dios del manga) y en 1994 se inauguró en su ciudad natal el Museo Tezuka, dedicado a su trabajo y obra."

Tezuka logró fundir el manga con el animé, al traspasar sus historietas al celuloide, hoy en día el mercado de la animación japonesa sólo en Estados Unidos alcanza los 520 millones de yenes aproximadamente, un poco más de 5 millones de dólares.

Un manga que logre el éxito se convierte en animé seguro.

7.7.8 Cuando los mangas cobraron vida

Después de que Tezuka creara la primera serie de animé, fueron muchas las que siguieron. En los años 60 se crearon "Speed Racer", "IronMan 28"(Tetsujin 28), "Eight Man", "Cyborg 009". Es en ésta década cuando comienza a expandirse la gran industria del animé en

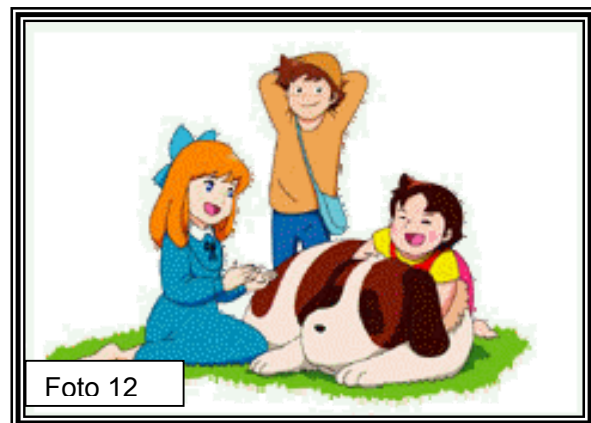


Foto 12

Japón, cuyo objetivo era el de crear competencia real a la gran factoría mundial del dibujo animado, los estudios Disney de Estados Unidos. En los años 70, el

animé-manga experimentó el primer boom. Series como Mazinger Z (de Go Nagai), Heidi (de Hayao Miyazaki), Marco, Doraemon, Capitán Harlok, Gundam y Galaxy Express alcanzaron el éxito tanto en Japón como en el resto de países donde se

ESPECIFICACIONES SOBRE EL ANIME

- ❖ Número de creadores de animé en Japón: 3.567
- ❖ Número de empresas productoras de anime: 247

emitieron. Kazu Koike creó una "universidad de manga" donde estudiaron autores conocidos como Rumiko Takahashi, autora de mangas famosos como Ranma ½, Inu Yasha y Maison Ikkoku. Hasta principios de los años 80, el animé se disfrutaba en el cine o en la televisión, y luego apareció otra forma, los OVAs, que son series que se venden sólo en vídeo, sin emitirse por TV.

La televisión tuvo que aumentar la calidad de sus series televisivas y largometrajes para competir y contrarrestar el creciente éxito de los OVAs.

A partir de los 90 las productoras tienden a la calidad más que a la cantidad. Es cuando aparecen obras maestras del animé como "Akira" de Katsuhiro Otomo, que condensó en un largometraje de dos intensas horas el extenso manga del mismo nombre. O "Ghost in the Shell" de Masamune Shirow, que fue número uno en Estados Unidos. Otras series también se hicieron famosas como Evangelion, Escaflowne, Slayers, Sailor Moon, Saint Seiya, Pokemon, esta última se hizo reconocida a nivel mundial por los ataques de epilepsia que sufrieron algunos niños mientras veían la serie, producto de la alta luminosidad de las imágenes. Se había descubierto que el cambio rápido entre los colores rojo y azul en la escena que causó las convulsiones es una reacción de una forma de epilepsia llamada epilepsia fotosensitiva. La **Comisión Federal de Comunicaciones** de EE. UU. y agencias similares en países Europeos ya

sabían que usar la televisión de este manera podía causar epilepsia y ya habían prohibido la sumamente alta frecuencia de cambios de colores en sus países hace varios años.

Una de las principales características que diferencia al animé de la industria de dibujos animados de occidente es la cantidad de cuadros por segundo, para abaratar costos los japoneses sólo usan entre 3 y 7 cuadros por segundo, dejando la misión de transmitir dinamismo a los fondos y encuadres; en contraparte de esto la animación norteamericana usa 24 cuadros por segundo.

El animé se convierte en el mejor embajador del Japón en occidente, invadiendo la televisión con sus series y fanatizando a millones de niños, adolescentes y adultos en el mundo.

7.7.9 “MANGAKAS Y ESTUDIOS MÁS FAMOSOS: Sólo Algunos de entre miles”

No debe existir mejor logro para un mangaka que ver su manga convertido en animé por un gran estudio, sabiendo que millones de personas lo verán y le amarán o le odiarán.

En esta parte conoceremos sobre algunos grandes artistas del manga y del animé, y del cual todo otaku que se precie de tal debe saber algo. Comenzaremos por Hayao Miyazaki y su estudio Ghibli, como ejemplo de que el

animé no es sólo violencia. Bienvenidos a la poesía ecológica y humanitaria de Miyazaki.

El Estudio Ghibli



Como ya dijimos este estudio fue creado y está dirigido por el gran artista Hayao Miyazaki, quien nació el 5 de enero de 1941 en Akebono.

Las películas Haku y Yuki no Jooh, fueron las que lo

decidieron a trabajar en el mundo de la animación.

En 1963 surge su primer trabajo para la Toei Animation y se llamó “Ken, el Chico lobo”. Fueron muchas las series que realizó para la Toei, en las que destacan: “El príncipe del sol”, “Las Aventuras de Hols” y “El Gato con Botas”.

En 1971 deja esta compañía para trabajar en A-PRO donde realiza las películas “La isla del Tesoro” y “Alibaba y los 40 ladrones”.

En 1974 colabora en la clásica “Heidi” y en 1975 crea “Marco”, ambas basadas en cuentos europeos.

En 1984 lleva a la pantalla grande su manga “Nausicaa del Valle del viento”, recibiendo por esta película el premio de ciencia-ficción y fantasía de París. “La elaboración de esta película es la base de configuración del EstudioGhibli” (Revista Dokan N°41, pagina 5, España). Hayao Miyazaki, junto con sus

colaboradores, Isao Takahata y Yoshifumi Kondo, este último falleció en 1998, siempre han entregado al público películas hermosas, en las cuales la naturaleza se manifiesta como un poema. En las que las personas descubre cosas nuevas, es así como en Mimi Wo Sumaseba, la pequeña Shizuku debe encontrar el valor para dar rienda suelta a su imaginación y crear su primera novela, junto con encontrar el amor.

Hotaru no Haka cuenta la historia de dos hermanos que se quedan huérfanos durante la segunda guerra mundial, en ella el espectador descubre descarnadamente a los que más sufren durante un conflicto bélico.

Ghibli consiguió fama mundial gracias a la película Sen to Chihiro Kamikakushi, (El Viaje de Chihiro), realizada en el año 2001. Este largometraje ganó en el año 2003 el Premio Oscar a la Mejor Película Animada. Esto sumado al convenio que el estudio mantiene con Disney para exhibir sus películas en occidente,

FILMOGRAFIA ESTUDIO GHIBLI

- ❖ Kaze no Tani no Nausicaa (Nausicaa del Valle del Viento), 1984
- ❖ Tenkû no Shiro Laputa (Laputa: El Castillo en el Cielo), 1986
- ❖ Tonari no Totoro (Mi Vecino Totoro), 1988
- ❖ Hotaru no Haka (Tumba de las Luciérnagas), 1988
- ❖ Majo no Takkyubin (Servicio de Repartición Kiki), 1989
- ❖ Omoide Poroporo (Lluvia de Recuerdos), 1991
- ❖ Kurenai No Buta (Porco Rosso), 1992
- ❖ Heisei Tanuki Gassen Pompoko, 1994
- ❖ Umi Ga Kikoeru, 1995
- ❖ Mimi wo Sumaseba, 1995
- ❖ Mononoke Hime (La Princesa Mononoke), 1997
- ❖ Hohokekyo Tonari no Yamadakun, 1999
- ❖ Sen to Chihiro Kamikakushi, (El Viaje de Chihiro), 2001
- ❖ Neko no Ongaeshi
- ❖ Howl's Moving Castle, 2005
- ❖ Gedo Senki, 2006

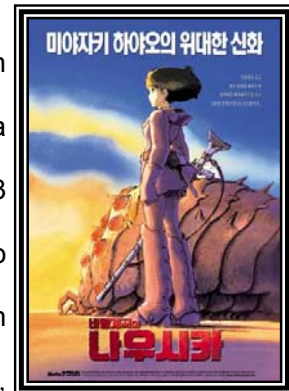


Foto 14

hicieron que este film llegara a las salas de cine de todo el mundo y que el nombre de su director Hayao Miyazaki fuera conocido en casi todos los idiomas.



Foto 15

Museo Ghibli

El museo Ghibli abrió sus puertas por primera vez el día 1 de octubre 2001, desde entonces se ha consolidado como uno de los lugares de peregrinación de los amantes del animé.

Esta ubicado en la ciudad de Mitaka, a 20 minutos en tren desde Tokio.



Foto 16

Entre sus atracciones se encuentra: el lugar de trabajo de un animador, salas en las que los visitantes pueden impregnarse de todo lo que significa ser un animador. Cinema Saturno es la mayor

atracción del museo, esta pequeña sala de cine exhibe una película inédita de Miyazaki que dura 16 minutos y que se llama "Kujiratori" (Cazadores de Ballenas). Un lugar que ningún otaku puede dejar de soñar con visitar.

Toei Animation

Toei es un estudio de animación japonesa que ha producido cientos de títulos a través de los años, ya que fue uno de los primeros en fundarse, en 1956. Una de sus obras más conocidas y amadas es Nagagutsu wo Haita Neko (El Gato con Botas), cuyo personaje principal se convirtió en la mascota del estudio. Sus últimas producciones incluyen series tan mundialmente famosas como SailorMoon, Dragon Ball y Cutey Honey F.

GAINAX

El estudio GAINAX, fundado el 25 de diciembre de 1984.

Su primera producción, Honneamise no Tsubasa (Las Alas de Honneamise), fue un rotundo fracaso comercial en su tiempo, pero es ahora considerada una obra maestra de la animación, como lo serían las producciones que vendrían después.

“GAINAX, que por mucho tiempo

se consideró el patito feo de la industria del animé, se ha caracterizado por manejar historias particularmente complejas y personajes que reflejan fielmente a los seres humanos, al grado que el factor que hizo fracasar Honneamise no Tsubasa fue precisamente que nadie pudo entenderla.”

Foto 17



A esta película siguieron: “Top o Nerae! Gunbuster” (¡Llega hasta arriba! Gunbuster), Otaku no Video (El Video de los Aficionados), y Fushigi no Umi no Nadia (Nadia de los Mares Misteriosos: El Secreto del Agua Azul), serie con la que Gainax logró hacerse conocida.

GAINAX, actualmente, se encuentra entre los estudios más cotizados de la industria de animación japonesa al conseguir con “Neon Genesis Evangelion” el premio a la mejor serie de animé en el año 1996.

(8)“A primera vista Evangelion se trata de una historia típica de animé basado en robots gigantes. No obstante, el avance de la serie muestra que su fundamento real es el análisis de los personajes principales así como de sus circunstancias previas. El director, Hideaki Anno, ha expresado que el desarrollo de la serie fue inspirado en su propia experiencia, en virtud de la cual los personajes de la serie muestran una amplia gama de sus afecciones emocionales y de su personalidad.

Esta serie ha sido clasificada en los géneros ciencia ficción, mecha y distopía y contiene diversos elementos de filosofía, psicología y religión. Además, sus características técnicas y temáticas, así como la complejidad de su argumento, han hecho que esta producción sea considerada como uno de los mejores ejemplos del género del realismo épico”.

Al éxito obtenido con Evangelion le siguió Kareshi Kanojo no Jija, una historia Shōjo que cuenta el día a día de unos estudiantes de preparatoria, mezclando comedia y existencialismo.

MAMORU OSHII

Nació el 8 de agosto de 1951, estudio la carrera de Bellas Artes, una vez licenciado entra a trabajar como animador para la Tatsunoko Productions, colaborando en la exitosa serie “Ippatsu Kanta Kun” en 1977.

En 1979 Oshii se traslada al Studio Pierrot debutando como asistente de animación de la Serie “Nills no fushinaga tabi”.



libertad absoluta.

Ya como independiente dirige en 1985 “Tenshii no Tamago” (Angel’s egg) para el StudioDean.

En Bandai dirige la primera serie de Ovas de Patlabor, además de algunos capítulos de la serie de Tv y las dos películas que continuaron la saga, en todos estos trabajo se le concedió

En 1995 se estrena Ghos in the Shell, siendo un éxito de inmediato.

Luego realiza el largometraje animado “Jin-Roh”, conocida como “La Brigada de los Lobos”, Esta película esta basada en el popular cuento infantil “La Caperucita Roja”.

Y trabaja en su primera película de imagen real “Avalon”, filmada en Polonia.

En el 2006 se estrenó la segunda parte de Ghost in the Shell dirigida por este brillante animador.

Ya conocimos algunos de los estudios de animé más famosos y conocidos en el mundo, ahora les quiero contar sobre los mangakas, aquellos que crean los comics que pueblan mis sueños.

CLAMP

CLAMP es el nombre de un grupo de creadores de Manga que reside en el área Kansai de Japón. Conformado por cuatro artistas mujeres que se toman turnos para escribir el libreto o crear las ilustraciones dependiendo del título. Clamp está formado por:



- Ageha Ohkawa, antes Nanase Ohkawa: nació el 2 de Mayo de 1967. Es la responsable por los libretos, dirección, diseños de cubierta, planeamiento y ventas.

- Mokona: nació el 16 de junio de 1968. Es la artista principal de Clamp. Ella hace los personajes, fondos y composición.

OBRA CLAMP

Shoten: 1988 - 1990 (6 tomos)
Cluster: 1990 - 1993 (2 tomos)
20 Mensoo ni Onegai!!: 1990 - 1991
(2 tomos)
Seiden Rg Veda: 1990 - 1995 (10
tomos)
Tokyo Babylon: 1991 - 1994 (7 tomos)
Combination: 1991 - 1994 (7 tomos)
Gakuen Tokkey Duklyon: 1992 - 1993
(2 tomos)
Clamp Gakuen Tanteidan: 1992 -
1993 (3 tomos)
Shira Hime Sho: 1992 (1 tomo)
X: 1992 - Aún sigue publicándose
Derayd: 1993 (1 tomo)
Rex: 1993 (1 tomo)
Magic Knight Rayearth: 1994 - 1995
(3 tomos)
Magic Knight Rayearth 2: 1995 - 1996
(3 tomos)
Miyuki-chan in the Wonderland: 1995
(1 tomo)
Watashi no suki na hito: 1995 (1
tomo)
Shin Shunka Den: 1996 (1 tomo)
Wish: 1996 - 1998 (4 tomos)
Card Captor Sakura: 1996 - 2000 (12
tomos)
Clover: 1997
Suki Dakara Suki: 1999 - Aún sigue
publicándose
Angelic Layer: 1999 - Aun sigue
publicándose
Chobits: 2001 - En publicación
Legal Drugs: 2002
XXXHOLiC: 2003
Tsubasa: RESERVoIR CHRoNiCLE:
2003
Kobato: 2004
CLAMP no Kiseki: 2004

- Satsuki Igarashi: nació el 8 de
Febrero de 1969. Es la
coordinadora de producción y
dibujo y asistente de diseños.

- Tsubaki Nekoi: nació el 21 de
Enero de 1969. Es la directora y
la asistente de arte, responsable
por el tono (que tan fuerte
puedan ser) de los trabajos.

Como los chicos de GAINAX,
ellas también partieron como un
grupo de aficionadas que hacían
Doujinshi (parodias), aunque
originalmente eran 11. Su
carrera profesional comenzó en
el '89, cuando la ya conocida
revista "WING COMICS" de la
Shinshokan publicó RG VEDA,
manga que dura 10 tomos y que
tiene dos Ovas.

En 1992 publican Mahou Kishi
Reiasu o Magic Knight Rayearth
conocido aquí como Las

Guerreras Mágicas.

Ese mismo año ve la luz su obra más exitosa: X, manga que aún está siendo publicado por la revista Asuka y el cual se sabe que serán 22 tomos, correspondientes cada uno a un arcano mayor del Tarot. De X se produjo un video musical "Double x" para el grupo de música X-JAPAN en el '93, el cual mostró imágenes que serían consideradas como el trailer de la película aparecida en el año 1996. Esta película contó con un reparto excepcional como su director RIN TARO (director de una de las historias de NEO-TOKYO, HARMAGEDDON, PEACOCK KING, etc.). De X también se realizó la serie animada que cuenta con 26 capítulos que comenzaron a ser emitidos en el año 2002.



Foto 20

Las Clamp son conocidas a nivel mundial por sus historias trágicas y finales inesperados, donde nadie puede asegurar que es lo que pasará. Para muchos las mejores.

AKIRA TORIYAMA

Nació en 1955 en la prefectura de Aichi. Tenía 19 años cuando ingresó en el Instituto Industrial de Aichi para convertirse en diseñador gráfico / publicitario / industrial.

En 1987 publicó su primer Manga titulado "Wonder Island" en la revista Shonen Jump. Un año más tarde publicó tres nuevos mangas "Wonder Island 2", la continuación,

Today's
Highlight Island y
Tomato, Girl
Detective.

En 1980,
comenzó con su
primer gran
éxito: Dr. Slump.



Éste se publicó en la revista Shonen Jump. Un año después, más precisamente el 8 de abril de 1981, se estrenó en Japón el animé de Dr. Slump.

Ese mismo año estrenó la primera película: Hello! Wonder Island.

En 1982 sale la segunda película: Hoyoyo! Uchu Daiboken. Al año siguiente la tercera: Hoyoyo! Sekai isshu dai race. En 1984 se estrena la película Hoyoyo! Nanaba ju no hiho. Este manga terminó de editarse el 19 de febrero de 1986, con un total de 18 volúmenes recopilados, una serie de animación de 240 episodios y 5 películas.

En 1984 se comienza a publicar el que sería su gran éxito mundial: Dragon Ball.

En 1989 publica Clear Skyes, Karamaru y se inicia la serie de TV de Dragon Quest (Fly) en la cual, al igual que en los juegos, Toriyama diseñó los personajes. Ese mismo año, en televisión, terminó Dragon Ball y comenzó Dragon Ball Z.



Foto 22

En el año 1990, se publican dos colecciones de ilustraciones de Toriyama tituladas: Akira Toriyama The World y Akira Toriyama The World Special.

En 1993, empezó a editar una nueva serie Dr. Slump, a color, en V Jump. Sacó a la venta el

libro Akira Toriyama The World 2.

En junio del 95 terminó el manga Dragon Ball y en agosto la serie Dragon Ball Z.

El 7 de febrero de 1996 comenzó la serie Dragon Ball GT. En 1996 comenzó dos nuevos trabajos: Alien X Peke y Tokimecha. Finalizó Go! Go! Ackman.

En 1997 se publica una nueva tira de las aventuras de Cashman en Shonen Jump. Ese mismo año salen a la venta los mangas Dragon Ball GT: Perfect File y Cowa!.

En 1998 publicó Kajika.

SHIMIZU REIKO



Foto 23

Es una de las mejores ilustradoras de Japón, nació en 1963 en Kyoto, debutó en el mundo del manga en el año 1983 con "Misya Michi Monogatari".

Esta autora fue una de las pioneras en las historias de ciencia ficción, en un principio no eran muy valoradas.

Su obra también incluye historias de amor, en las que los celos, la muerte y la venganza bañan sus viñetas. Especial mención tienen sus obras de temática shonen ai (amor entre chicos) las que tuvieron una gran aceptación entre el público femenino.

(9) “Los personajes de Shimizu son de gran belleza e inocencia. En ocasiones, son efebos un tanto afeminados. En otras, aniñados. Y a veces, parejas perfectas, con una expresión en la mirada casi humana, tan delicados que dan la impresión de ser de cristal”

SU OBRA

- ❖Koguyahime
- ❖Moon Child
- ❖Milky Way
- ❖Ryu no Nemuru Hoshi
- ❖Tenshi Dachi no Shinharun
- ❖22xx
- ❖Noah no Uchusen
- ❖Mo Hitotsu no Shinwa
- ❖Tenjyo Laigigu
- ❖Yume no Tsuzuki
- ❖Papillon
- ❖Magic

LIBROS DE ILUSTRACIONES

- ❖Libro de ilustraciones ARIA
- ❖Libro de ilustraciones WALZT
- ❖Colecciones de postales Moon Child
- ❖Tarot de los Milagros

7.7.10 TIPOS DE ANIMÉ

El animé explora todos los ámbitos de la vida, está orientado para todo tipo de espectador. A continuación veremos algunos de los géneros más destacados del animé, aunque no es extraño que las series sean vista por cualquier persona independiente de su público objetivo.

SHŌJO, género dedicado para las chicas, son historias cargadas de romanticismo y aventuras. Las autoras más importantes en este género son: CLAMP con obras como “Sakura Card Captors”, “X” y “Angelic Layer” También destacan Rumiko Takeuchi, Riyoko Ikeda, etc.



MAGICAL GIRLS, subgénero del Shōjo en el que la protagonista acostumbra ser una chica o niña a la que se le dan poderes para salvar al mundo.

Ejemplos: Sailor Moon, Las Guerreras Mágicas, Sakura Card Captors, Wedding Peach, etc.



SHONEN, género dedicado para los chicos, repleto de historias de deportistas, ciencia ficción, peleas y superhéroes.

Ejemplos de estos animé son: Dragon Ball, Los Caballeros del Zodiaco, Slam Dunk, Los Super Campeones, Yu-Gi-Oh.

Entre los autores más reconocidos de este género se encuentran: Akira Toriyama, excepcional es el trabajo del mangaka Masakazu Katsura, quien

realiza Shonen con historias de amor y fuertes sentimientos adolescentes.

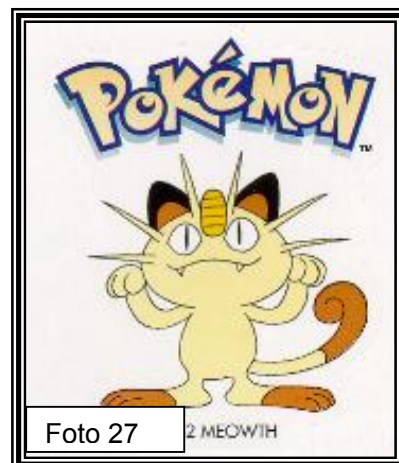
JOSEI MANGA: género dedicado a mujeres a partir de los 20 años, particularmente amas de casa u oficinistas.

SEINEN MANGA, género dedicado a publico masculino de 18 a 25 años, temas políticos y de negocios.

KODOMO MANGA, genero destinado a niños de entre 6 y 11 años.

Pocos han sido los Kodomos que han llegado a nuestro país, ya que la mayoría del animé que se trasmite es para adolescentes y jóvenes.

Ejemplos de Kodomos son: Pokemon, Digimon y Magical Doremi.



YAOI: género que narra relaciones homosexuales entre chicos. Al yaoi se le puede considerar un subgenero del Shōjo, ya que está destinado para las chicas. Los autores de yaoi casi en su totalidad también son mujeres.

El yaoi sin embargo, es material para mayores de 18 años, ya que es sexualmente explícito, por esto

a veces también se le considera un subgénero del Hentai.

Dentro del Yaoi existe el Shonen Ai, que literalmente significa “amor entre chicos”, este a diferencia del yaoi no es sexualmente explícito, por lo que lo

podemos distinguir hasta en series transmitidas en nuestro país, tal es el caso de Sakura Card Captors, Sailor Moon y Las Guerreras Mágicas.

Las historias yaoi y shonen ai más conocidas son: Ai no Kusabi, Zetsuai, Bronze, Gravitation, Yami no Matsuei, Earthian, etc.

En Internet este género ha proliferado en los últimos años, sobre todo por los Doujinshis y los fanfics.

YURI, género, normalmente Shōjo en el que aparecen relaciones homosexuales entre chicas. Al igual que el yaoi el yuri es sexualmente explícito, pero hay que diferenciarlo de las escenas lesbicas de las películas hentai. El yuri es para chicas, por lo que lo esencial son los sentimientos por sobre el sexo.

El Shōjo ai es para chicas y da mayor importancia a la relación entre las protagonistas.

Ejemplo de yuri y Shōjo ai: Utena, Himitsu no Hanazono, Blue, etc.



HENTAI, género del manga animé que agrupa las obras eróticas y pornográficas.

Ejemplos: Cream Lemon, Lesuire Suit Larry, Dragon Pink, Urotsukidoji, La Biblia Negra.



Foto 30

Nuestro viaje a través Japón para conocer sobre el animé ha terminado, es hora de volver a la realidad, es hora de volver a casa.

Nos vemos en Chile

Citas Capítulo 7.2

- (1) http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_anime
- (2) “Ukiyo-e”, Enciclopedia Microsoft Encarta 99
- (3) “Ukiyo-e”, Enciclopedia Microsoft Encarta 99
- (4) www.galeon.com/elartefacto/Japon/Principal.html#Pintura
- (5) “Osamu Tesuka”, Revista Neko, Febrero 1997, España
- (6) www.AnimePortal.cl/tesuka.htm
- (7) www.AnimePortal.cl/tesuka.htm
- (8) <http://es.wikipedia.org/wiki/Evangelion>
- (9) Revista “Más Manga”, n°1, año 2000, España

7.3 CAPÍTULO II: El animé en Chile

7.3.1 Introducción

Nuestro viaje por oriente ha terminado, estamos de nuevo en nuestro punto de partida, Santiago de Chile. El animé también tiene su historia por acá, tan lejos de su origen. Ahora les invitamos a descubrir como ha sido el proceso a través del cual la japanimation invadió Chile.

7.3.2 La Llegada del animé a Chile

La animación japonesa ha invadido todo occidente, incluido por supuesto nuestro país, (1)“Actualmente, los cómics y los cartoons se han instalado en el paisaje de nuestra cultura que pertenecen al trasfondo de la obiedad; constituyendo en los hechos un mundo referencial autónomo” .



La llegada de la animación japonesa a Chile se remonta a la década del 70 cuando se exhibieron las dos primeras series: Jet Marte y Kimba el León Blanco, ambas de Osamu Tesuka. Durante los años siguientes diversas animaciones

hicieron su aparición, sobre todo en el programa infantil Pipiripao (1984).

La popularización del animé empezó con la serie “Los Super Campeones”, transmitida en 1993, año en que se hizo masivo este tipo de producto, luego fue el turno de “Los Caballeros del Zodiaco” (Saint Seiya), Sailor Moon, Dragon Ball, Dragon Ball Z, Dragon Ball GT, Pokemon, Digimón de la Toei, Hunter X Hunter y actualmente Shaman King, Full Metal Alchemist y Shin Chan.

El animé ha provocado en los últimos años una verdadera fiebre, con la masificación de tiendas especializadas, piratería, llegada de mangas, ya no tan sólo de España, sino también de México y Argentina.

El primer programa de televisión que se hizo cargo del fenómeno del animé fue “Maldita Sea” del Canal 2 Rock & Pop, cuyos conductores eran Rodrigo “Pera” Cuadra, Andrés Salfate y El Rumpy, en que se mostraban partes de series con poder de síntesis. Tanto fue el boom de esos minutos de exhibición que en un momento Dragon Ball fue (2)“la serie más conocida sin que jamás se hubiera dado ningún capítulo en la tele”.

Para Salfate, la importancia de este programa radica en que por primera vez se le dio un espacio para juntar a los otakus de ese momento. En su opinión Madlita Sea (3)“nos reunió, de alguna manera no estábamos solos, somos muchos, lo que pasaba es que no teníamos un techo común donde juntarnos”



Luego sería el turno de Chilevisión con la transmisión, durante 1999, del programa Bakania, espacio creado para estas nuevas formas de lenguaje, ya que se reunían los juegos de rol y de consolas, el animé y el manga, estos dos últimos a través de Marcos Borskoski, más conocido como “Fito Manga”. Este programa estaba pensado inicialmente en 8 capítulos que abarcarían todo el verano, sin embargo, debido a su alto rating su exhibición fue prolongada hasta marzo de ese año.

Actualmente se vive un nuevo auge en torno al fenómeno del animé, por un lado están los otakus “antiguos”, todos mayores de 25 años y la nueva generación que comenzó a formarse alrededor de la animación japonesa.

Esta actual masificación del animé se puede explicar por la Internet, que ha permitido que las series sean de fácil acceso. Los otakus chilenos hoy tienen muchas formas de integrarse ya sea través de ciclos, en animé Festivales, como los que se realizan en la USACH o el que se realizó el 16 de diciembre del 2006 en la Universidad Católica.

Tanto se ha enraizado el animé y por supuesto también el manga en nuestro país, que hoy encontramos verdaderos mangakas entre los otakus chilenos. Tal es el caso de Fito Manga y del Grupo Acuarela, quienes realizan actualmente clases de manga en el Instituto Chileno Japonés.

Primeras Series Que Se Emitieron En Chile y Dejaron Su Huella

Las dos series que se disputan ser la primera en llegar a nuestro país son Kimba el León Blanco y Jet Marte.

Luego de ellas llegarían series como: Capitán Futuro, Centella, Festival de Robots, Grand Prix, Fuerza G, El Jinete

Sable, La Isla del Tesoro, Meteoro, Mazinger Z, Los Gatos Samurais, La Princesa Caballero, Remy, Marco, Penine, Candy Candy y Ángel la Niña de las Flores.

La Mayoría de estas series se exhibieron en el Programa Pipiripao de canal UCV TV (Valparaíso).

No sería hasta 1993 cuando el animé vive su primer gran boom con la serie Capitán Tsubasa, conocida en Chile como los “Super Campeones” emitida por Megavisión. De esta serie de animé se editaron álbumes y productos en general, tales como libros para pintar, figuritas, etc. A partir de aquí el animé comienza a dar que hablar.

En 1994 es el turno de Los Caballeros del Zodiaco, transmitida por Chilevisión en el programa “El Club de los Trigrinos”. A esta altura todavía no se hablaba de otakus, es más, la animación era considerada como un producto infantil.



Luego llegaría la más exitosa y polémica Dragon Ball y sus respectivas secuelas Dragón Ball Z y Dragon Ball GT, que produjeron polémica sobre todo por la violencia explícita.

Hasta aquí hemos conocido los animés que han tenido éxito en nuestro país, pero la verdad es que anualmente llegan muchas caricaturas de origen japonés a las pantallas chilenas, sobre todo por la televisión por cable.

Otros ejemplos de animé que hemos podido apreciar en Chile, en este caso destinados a los varones son: Orphen, Están Arrestados, Slam Dunk, Esclafowne, Yugi-Oh, Evangelion, Zenki y Samurai X.

Entre las animaciones que las chicas pudieron apreciar están: Las Guerreras Mágicas, Sakura Card Captors, Sailor Moon y Lady Oscar.

7.3.3 Series que se Transmiten Actualmente en Nuestro País.

Actualmente el número de series que se pueden ver en nuestro país se dividen en dos: las de la televisión abierta, a través de canales como Chilevisión, Megavisión y TVN. La oferta de animé de Chilevisión es quizás la

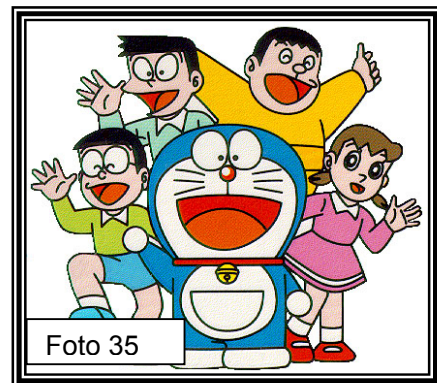


más rica, sobre todo a través de su programa “Invasión”, en el que se exhiben: Shin Chan, Doraemon, Full Metal Alchemist, Nadesico, Escuela de Detectives y

El Detective Conan, algunas de las cuales ya llevan varios años en pantalla y otras que son recientes como es el caso de Full Metal Alchemist que es del año 2004, dato importante si tenemos en cuenta que antes los animés llegaban con una diferencia de hasta 10 años, tal es el caso de Dragon Ball.

Otra serie que se exhibe es Yu Gi Oh, su primera parte fue transmitida por Megavisión y ahora su continuación está siendo transmitida por TVN.

El cable trae una oferta más amplia de animé y actualmente se exhiben Samurai Champloo, Yu Yu Hakusho, Hajime no Ippo, por nombrar las nuevas y también antiguas como Mikami, Doraemon y La Brujita Sally.



7.3.4 Los Medios y el Animé (Tv-Radio-Internet-DVD)

La Red Global

Internet ha sido una de las herramientas que ha permitido que el animé llegué masivamente a nuestro país, ya que a abierto el interés en la comercialización y exhibición, sobre todo en los ciclos, de series que no han llegado e incluso que nunca llegaron a la televisión abierta y ni siquiera al cable. Todo esto por obra de los fansub, grupos de otakus de todos los países que se dedican a subtítular las series y subirlas a la red donde son de libre acceso para todos.

Internet esta plagada de páginas, en todos los idiomas, dedicadas exclusivamente a la difusión de series e información sobre las mismas.

Uno de los géneros favoritos de las takas chilenas, el yaoi ha irrumpido fuerte gracias a Internet. Este continúa siendo un material de difícil acceso en los países de occidente

7.3.5 El animé y la Tv: Del Club De Los Tigritos A Invasión

Sin duda que el canal por señal abierta que ha trasmitido más series provenientes de Japón ha sido Chilevisión, esta estación cuenta actualmente con un programa dedicado en su totalidad al animé. Estamos hablando de Invasión, que se trasmite de Lunes a Sábados a partir de las 16:30 horas. Todo un desafío ha sido este proyecto, ya que se ha alejado de su origen netamente infantil para convertirse en un programa dirigido a



un público más adolescente y joven. El proceso de convertir un programa infantil en uno juvenil no fue fácil. Alvaro López, quien está detrás de este cambio, lo explica. (4) “Tomamos algunos elementos de lo que era el proyecto este de renacer bakania y los empezamos a aplicar en tigrillos dentro de la contradicción conceptual que había porque yo estaba desarrollando un programa que era para jóvenes y adultos en un estilo mucho más liberado e insertándolo dentro de un programa infantil”.

Entre las series que podemos ver actualmente en este programa están: Doraemon, todo un clásico del animé, Shin Chan, Escuela de Detectives, Full Metal Alchemist y Detective Conan.

En tanto, entre las series que han pasado por la parrilla programática de Invasión se encuentran: Hunter X Hunter, la serie favorita de los Chapiboyos, Slam Dunk,, Saint Seiya, incluyendo su nueva Saga, Los Super Campeones, en su versión remasterizada, El Príncipe del Tenis.

Siguiendo en el camino de las canales de televisión abierta: Megavisión ha tenido varios aciertos con el animé, tal es el caso de Dragon Ball de Akira Toriyama, serie que aún se trasmite, a pesar de que es del año 1984 y que en nuestro país ha sido emitida en su totalidad varias veces. A través de este canal pudimos apreciar todas las películas de esta serie.

Megavisión, por su parte, ha exhibido todas las series de animé en un bloque infantil, por lo que no es de extrañar la polémica que hubo en torno a la serie de Toriyama, la que fue cuestionada por el alto contenido de violencia. Esta serie en Japón tuvo clasificación para adolescentes y no para niños.



Hoy Megavisión, en su bloque infantil, entremezcla series asiáticas y norteamericanas siendo estas primeras, además de la ya mencionada Dragon Ball, Yu-Gi-Oh,

que fue muy popular en su país de origen.

Por su parte Televisión Nacional ha transmitido muy pocos animés y casi siempre han sido sacadas del aire antes de su término, tal fue el caso de Cobra, Tekknoman, Escaflowne y Lost Universe. El último animé dado por este canal, en su espacio Tronia, fue Magical Doremi, historia que narra las vivencias de un grupo de niñas que se convierten en brujitas, esta animación es netamente para un público infantil. Actualmente la única serie de animación japonesa que se transmite por el canal estatal es Yu Gi Oh, la continuación de la saga que estreno Megavisión.

No podemos olvidar que hace ya unos años TVN nos deleitó con la película Capital Harlock, Mi Juventud en Arcadia.

En tanto Canal 13 sólo ha transmitido Robotech, serie norteamericana, basada en una japonesa cuyo nombre es Macross. Eso sí, también hace años transmitió la película Lensman.

ETC...TV: un proyecto más que interesante.

Este canal del cable lleva 10 años transmitiendo animación y aunque su mayoría es de origen japonés, también exhibe programas de Estados Unidos.

ETC se ha posicionado como un canal de animé, pero siempre manteniendo un tono



infantil y quizás no arriesgándose mucho a poner en su programación series con más contenido, situación que podría cambiar el próximo año ya que están anunciadas, One Piece, Nadja, Black Jack 21, Viewtiful Joe, Perdidos en el espacio (Lost universe) Idate Jump y nuevos capítulos de YuGiOh.

Con lo que podemos deducir que el animé cada día va ganando más espacio dentro de la televisión, desplazando a la animación de otros orígenes.

TV por Cable

Poco a poco el animé ha ido ganando espacios, por ejemplo en canales como Cartoon Network, el cual incluso se rumoreó en un momento que cambiaría toda su parrilla por animé, pero que hoy tiene su equivalente dedicado sólo a dibujos animados de ese origen.

Es así como se estrena Animax de Sony, canal exclusivo de animé, que presenta por primera vez series para jóvenes y adultos, transmitiendo animaciones japonesas que, lo más probable, jamás se exhibirán en otro canal.

(6) "ANIMAX es un canal de Sony Pictures Entertainment, uno de los mayores y más importantes estudios de cine y de TV del mundo. Lanzado el 31 de Julio de

2005 en Latinoamérica, el canal ofrece lo mejor del animé, doblado al español y al portugués, sin cortes de censura; además la mayoría de los programas son seriados. ANIMAX tiene la programación más reciente y los títulos más buscados y llamativos del género.

ANIMAX es el único canal de Latinoamérica en transmitir el mejor animé, 24 horas al día, 7 días a la semana.

ANIMAX es la opción para un público que busca alternativas a la televisión tradicional. Es un canal para los que se animan a ir más allá.”

Hasta el momento Animax sólo se puede obtener a través de Directv, televisión satelital.

Este canal fue pensado y orientado para la exhibición de animé para los más grandes, en su sitio web incluso se habla de hentai (pornografía) y se encuentra la siguiente información (5) “Nuestras series más importantes del bloque primetime actual contienen un alto contenido adulto, violento, sexual y psicológico. Por el momento no se ha considerado incluir series Hentai dentro de la programación.”

DVD

Actualmente son cada vez más las series que se licencian, es decir que han comprado los derechos para distribuir las, en nuestro país y que por lo tanto son comercializadas en formato DVD o aún VHS, sin embargo un gran número no

cuenta con licencia en Chile y llegan “pirateadas” desde Internet, ya que los mismos fanáticos las subtítulan y las suben a la red con libre acceso para todos.

Antiguamente los únicos lugares para encontrar y adquirir animé eran: el Persa Bio Bio, Eurocentro o Portal Lyón, en el cual se encuentra la tienda Japanimation



de Andrés Salfate, pero hoy en cualquier persa o feria de población es fácil adquirir animé a muy bajo costo.

Han proliferado los puestos, incluso estables, de persas

de barrio, como el persa del 40 de Gran Avenida, donde se puede acceder a catálogos muy completos de animé, ya sean películas o series completas.

Radio

La experiencia radial en torno al animé es pobre, tan sólo un programa se ha hecho cargo del tema, Resident Hit, que pertenece a la parrilla programática de Radio FM



Hit y en el cual participaron los miembros de Kodama Fansub, grupo de otakus que subtítula animé y lo exhibe en el Cine Arte Alameda. En este espacio se

daban a conocer detalles de alguna serie en particular y, también los auditores podían llamar para pedir algún tema musical de sus animés preferidos.

Desde marzo hasta diciembre del año 2006, en Radio Canelo CB149 se transmitió el programa “Sacando el Agua del Bote” el cual contaba con una sección dedicada a la animación japonesa. En esta se compartía información de series y también música y los auditores podían llamar para pedir especiales. Este programa se transmitía de 15:00 a 17:00.

También existen radio dedicadas al animé vía Internet, tal es el caso de la radio del Fansub Kamikaze.

7.3.5 Datos de Consejo Nacional de Televisión

Un estudio realizado por el Consejo Nacional de Televisión, en el año 1999, concluía que la animación más violenta era la de origen norteamericano, seguida por la asiático.



Sobre la base de estos estudios, en 1999 los investigadores del CNTV crearon una tipología de dibujos animados, a partir de un análisis de pantalla de 37 programas con contenidos de violencia, contemplando variantes como: complejidad de la trama, medios utilizados en la agresividad, el humor y el

realismo. Se creó una clasificación en grados del 1 al 4, a partir del análisis de un solo episodio elegido al azar. El grado cuatro corresponde a las series con mayor violencia, en tanto la clasificación 1 serían las series sin violencia.

Cuatro series japonesa, algunas de hace dos décadas y siete americanas clasificaron en grado cuatro, distinguidas por su trama compleja inserta en un futuro fantástico, violencia significativa, ausencia de humor y presencia de



Foto 42

armamento pesado para producir daño, entre otras. Una de las series con clasificación cuatro fue Dragon Ball Z, complejísima narración basada en un texto chino de hace más de 1000 años de antigüedad (Hsi You-Chin), serie que cuenta con 504 capítulos no independientes entre sí (7) “y en que algunas de las características atribuidas a la clase

cuatro no se corresponde con la animación: el humor es recurrente y varios de sus personajes, como el Maestro Roshi, Puar o Yayirobe, cumplen funciones casi exclusivamente en este sentido; la



Foto 43

temporalidad no es un futuro fantástico sino un presente irreal (habitada incluso por dinosaurios y dioses de diverso poder); la presencia de armamento pesado es prácticamente nula pues casi todos los personajes utilizan los poderes derivados de una raza extraterrestre Saiyayin y/o de un entrenamiento físico

interminable”. Otras series clasificadas cuatro fueron Sailor Moon y el Capitán Futuro.

En el estudio más reciente, Barómetro de Violencia N°1 / 2003 (7) “Películas y Dibujos Animados”, los dibujos animados de origen asiático son los que “concentran el mayor porcentaje de violencia, dedicando un 9,4% de su tiempo a exhibir este tipo de contenidos”.

Desde 1999 la Asociación Nacional de Televisión (Anatel) como complemento de pantalla ya existente (F, R, A) y con el propósito de orientar a la audiencia



respecto al consumo televisivo infantil, tuvo la iniciativa de incorporar las siguientes advertencias en pantalla de acuerdo a tres rango etéreos; i “apta para todo público infantil”; i7 “para mayores de 7 años” e i12 “ para mayores de 12 años” (página 26) porque a pesar de que la animación

norteamericana continúa teniendo más presencia en la pantalla chica, la más cuestionada es la de origen asiático, pero debemos recordar que este es un problema que tenemos en occidente al considerar que todo lo que sea dibujo animado es para niños.

Citas Capítulo 7.3

- (1) Alvaro Cuadra, Doctor en Comunicaciones, Texto "Potsmodernidad".
- (2) Andrés Salfate, Periodista. Entrevista realizada año 2005
- (3) Andrés Salfate, Periodista. Entrevista realizada año 2005
- (4) Álvaro López, Producción Programa Bakania, Chilevisión
- (5) <http://www.animax-la.com/animax/faq.html?faqId=252>
- (6) <http://www.animax-la.com/animax/animax.html>
- (7) Artículo "Dibujos Animados ¿Amenazan la Inocencia Infantil?", Revista Mujer, L Tercera, 1998
- (8) Consejo Nacional de Televisión, Barómetro de Violencia N°1 / 2003 "Películas y Dibujos Animados", Página 30.

7.4 CAPÍTULO III: “LOS OTAKUS”

7.4.1 Introducción

Este capítulo se centrará en mostrar a los otakus (fanáticos del animé). Lo haremos en una primera parte, a través de entrevistas que se les realizó a diversos otakus vía mail.

La gran mayoría son mujeres de la Región Metropolitana, cuyas edades van de los 18 a los 28 años. Todas universitarias y llevan más de 10 años en el mundo de la animación japonesa.

Además incluiremos dos entrevistas realizadas a dos varones, uno de 27 y el otro de 45 años, cuyos testimonios nos adentrarán en aquellos que pueden ser considerados “Otaking”.

7.4.2 Objetivos de la entrevista

Dar a conocer cómo los otakus llegaron al mundo del animé.

Dar a conocer como los individuos cultores del animé en Chile se sitúan al interior del movimiento animé.

Conocer cual es la condición de los cultores del animé en Chile respecto a su pertenencia a una tribu urbana.

7.4.3 Cuestionario:

- 1- ¿Cómo conoces el animé?
- 2- ¿Qué te atrajo de la animación?
- 3- ¿Te consideras un otaku?
- 4- Para ti ¿qué significa ser otaku?
- 5- ¿Solamente tienes amigos otakus?
- 6- ¿Cómo te abasteces de material, ya sea animé o manga?
- 7- ¿Es tu sueño llegar a viajar a Japón?
- 8- ¿Te sientes parte de un grupo social diferente?
- 9- ¿Te consideras parte de una tribu urbana?
- 10- ¿Qué esperas de tus compañeros de tribu?
- 11- ¿Cómo te relacionas con otras tribus y que requisitos deben cumplir estas?
- 12- ¿Qué buscas en tu tribu?

7.4.4 Entrevista

**ENTREVISTA Marisol (pseudónimo SOL)
EGRESADA DE LA UNIVERSIDAD DE CHILE,
Estudios: Carrera de Obstetricia
Edad: 25
Residencia: La Florida**

¿Cómo conoces el animé?

Desde el colegio, de enseñanza media, llegó un video a mis manos y me fascinó, y empecé a buscar por mis propios medios

¿Qué te atrajo de la animación?

El diseño, guión, y que había mucho. No era algo que durara dos horas y nada más, era casi ilimitado.

¿Por qué la animación y no otro fenómeno?

Por la capacidad de abarcar que tiene. Desde guerras hasta historias rosa y pasando por el angst.

¿Te consideras un otaku?

No. Sé sólo de lo que me gusta, un otaku sabe absolutamente de todo

¿Sientes que eres diferente por ser otaku?

¿Por gustarme la animación? En gustos no hay nada escrito, ¿no? quizás me junto con gente distinta, pero en realidad todos se juntan con seres afines.

Para ti ¿qué significa ser otaku?

Lo dije arriba

¿Solamente tienes amigos otakus?

No

¿Cómo te abasteces de material, ya sea animé o manga?

Bajando de la red o con amigos

¿Es tu sueño llegar a viajar a Japón?

Claro, y agrégale una cuenta ilimitada, si?

¿Te sientes parte de un grupo social diferente?

No, hago lo mismo de todo el mundo, todos tienen un grupo distinto, ¿no?

¿Te consideras parte de una tribu urbana?

No

¿Qué esperas de tus compañeros de tribu?

No responde

¿Cómo te relacionas con otras tribus y que requisitos deben cumplir estas?

No responde

¿Qué buscas en tu tribu?

No responde

Entrevista Nikie, Egresada de Enfermería, 27 años

¿Cómo conoces el animé?

A través de la televisión.

¿Qué te atrajo de la animación?

La variedad existente, tanto en el estilo de dibujo como en el argumento.

¿Por qué la animación y no otro fenómeno?

Porque su variedad hace que llegue fácilmente a toda clase de público

¿Te consideras un otaku?

Sólo en lo relacionado con ciertos subgéneros del animé.

¿Sientes que eres diferente por ser otaku?

Diferente no, pero formo parte de una minoría.

Para ti ¿qué significa ser otaku?

Es llevar tu afición por el animé a actividades de la vida diaria, como el vestuario o el comportamiento.

¿Solamente tienes amigos otakus?

No, aunque varios de ellos lo son.

¿Cómo te abasteces de material, ya sea animé o manga?

El animé lo veo en televisión o lo consigo a través de Internet; el manga suelo comprarlo.

¿Es tu sueño llegar a viajar a Japón?

Sí.

¿Te sientes parte de un grupo social diferente?

No, como mucho soy un miembro de la sociedad con gustos concretos.

¿Te consideras parte de una tribu urbana?

No.

¿Qué esperas de tus compañeros de tribu?

¿Cómo te relacionas con otras tribus y que requisitos deben cumplir estas?

¿Qué buscas en tu tribu?

ENTREVISTA A CONSTANZA ULLOA

Estudiante, Valparaíso

17 AÑOS

¿Cómo conoces el animé?

Desde pequeña viendo el Festival de los robot, Candy Candy, Saint Seiya...

¿Qué te atrajo de la animación?

Mm... buena pregunta... Siempre me ha gustado, pero en el 2001 profundicé y además me hice yaoi fan. Empecé a fanatizarme del animé con los caballeros del zodiaco y slam dunk. Qué decir que tenía (tenía porque perdí varias) las figuras de los caballeros de bronce y videos de Slam Dunk (los que aún busco... tengo sólo uno ahora). Comencé a introducirme en el mundillo más que nada por buscar un hobby para mis horas de ocio, ahora no hay forma que no se pueda decir mi nombre sin agregar "la loca de los monitos chinos" (cosa que siempre corrijo)

¿Por qué la animación y no otro fenómeno?

No sé, creo que es simplemente que otras cosas no llaman mi atención... bueno, la lectura es otra de mis manías (como Anne Rice), pero creo que no viene al caso....

¿Te consideras un otaku?

Veamos, a mi derecha veo posters de clamp, slam dunk, zetsuai, a mi izquierda el estante donde tengo manga de Gravitation, Yami no Matsuei, Zetsuai, Fushigi Yûgi, en mi PC el 90% está ocupado por cosas alusivas al tema, la mayor parte

de mi dinero la invierto en Crazy all comics y en Otaku no Shôten, estoy contestando esto y ahora mismo escucho el intro de X... yo diría que sí.

¿Sientes que eres diferente por ser otaku?

Puede ser, pero es al igual que cualquier fanático es diferente al resto que no forma parte de ese fanatismo.

Para ti ¿qué significa ser otaku?

¿Solamente tienes amigos otakus?

No, aunque mis mejores amigos si lo son... y a la mitad de mis amigos los convertí al "otakuismo" y he yaoizado y deshomofisado gente gracias al animé (como prueba debo dar una compañera de curso que era lo más homofóbica que se podía encontrar... me empeñé en hacerla cambiar de opinión y terminó por hacerlo cuando la senté a ver Gravitation, como la trama es suavcita le cayó bien. Además de hacerse un amigo gay, también. Y así terminó siendo fana yaoi... fana de gravi ^_^)

¿Cómo te abasteces de material, ya sea animé o manga?

Jejejeje... pues juntando pesito a pesito, algún trabajito por ahí e incluso dinero de mi almuerzo XD (termino robándole comida a mis amigos =p)

¿Es tu sueño llegar a viajar a Japón?

Y qué otaku no? Pero primero aprender bien el idioma para así poder disfrutarlo más y... traer mi maleta el doble de pesada por las compras y mil rollos fotográficos.

¿Te sientes parte de un grupo social diferente?

Sí, pero no de modo negativo, todo lo contrario, lo diferente es bueno.

¿Te consideras parte de una tribu urbana?

Jajajajaja No se me había ocurrido llamarle así... quizá, no suena mal.

¿Qué esperas de tus compañeros de tribu?

Compatir ya sean conocimientos, experiencias o tiempo

¿Cómo te relacionas con otras tribus y que requisitos deben cumplir estas?

mm... no sé si te valen como tribus, pero bueeee... Tengo un amigo malabarista, un amigo gótico y a pesar de que cada uno vive en su mundo nos llevamos de maravilla...

Para relacionarme con otros, independiente del tipo de tribu (aunque si hay casos en que el tipo influye... cof nazis cof), para mi es importante que sean de mentalidad abierta y sin fobias que para mi son absurdas (léase: homofobia, xenofobia).

¿Qué buscas en tu tribu?

Mutuo entendimiento y disfrute.

Entrevista Haima Yagami, egresada de la Universidad de Santiago de Chile, tiene una página de genero yaoi en Internet

¿Cómo conoces el animé?

Bueno, lo conozco desde que tengo recuerdos, ya a los cinco años era una fiel televidente de Candy y Robotech, fueron mis primeros animé y desde ellos hasta ahora sigo viendo animación.

¿Qué te atrajo de la animación?

Era una niña cuando me atrajo, quizás en aquellos tiempos fue el dibujo, las historias, creo que la animación japonesa, a diferencia de la estadounidense, maneja más trama en sus historias, y como siempre me han gustados las historias, más si le agregas un dibujo atractivo, como es el dibujo en la animación japonesa, tienes los ingredientes para atraer niños y adultos.

¿Por qué la animación y no otro fenómeno?

Bueno en mi caso no es tan así, no soy solo fan de la animación, tampoco una obsesiva, como otras personas que prácticamente viven para el animé. He tenido otros gustos, como fútbol y hasta política, así que no puedo decir que soy una ardiente fan de la animación, no sería sincera.

¿Te consideras un otaku?

No me considero una otaku, y tampoco es mi objetivo serlo, simplemente soy una fan de la animación japonesa.

¿Sientes que eres diferente por ser otaku?

Bueno no me corresponde contestar esto, pero puedo decir, que los otakus no deberían sentirse distintos, es sólo gustos, tendencias, estilos, no corresponde catalogarlos como diferentes, según mi manera de pensar.

Para ti ¿qué significa ser otaku?

Para mí ser otaku, es tener amplios conocimientos de la animación japonesa, no ser solo fanático, sino manejar el tema, conocer las series, los tipos de géneros, los mangakas, no estar lleno de chapitas, como es la actual moda, sino manejarse en el tema.

¿Solamente tienes amigos otakus?

Claro que no, es más, no tengo solo amigos que gusten de la animación, tengo amigos que no les gusta para nada.

¿Cómo te abasteces de material, ya sea animé o manga?

Las amistades principalmente, luego Internet, y claro los canales de televisión.

¿Que te atrajo del género yaoi?

Del género del yaoi, bueno, principalmente, hace ya tres años, fue la novedad. Soy una persona que gusta de las historias de amor, el mismo animé de Candy es una historia de amor, y el yaoi, se presentó ante mí como historias de amor, pero no convencionales, lo que lo hizo más interesante.

¿Es tu sueño llegar a viajar a Japón?

Me encantaría, principalmente para asistir a algún concierto de un grupo de j-pop, sería muy entretenido e interesante viajar a Japón.

¿Te sientes parte de un grupo social diferente?

No, sólo mi condición de mujer en una sociedad aun machista me hace sentir en cierto modo incómoda a veces en la sociedad, pero mi gusto por la animación no.

¿Te consideras parte de una tribu urbana?

No. Como lo dije no soy una otaku, como tampoco me siento diferente por mi gusto por la animación

ENTREVISTA MISA, Valeska Duque

Estudiante de la Universidad Católica

¿Cómo conoces el animé?

Siempre me ha gustado los “dibujos animados”, ya mayor reorienté mis gustos hacia la animación japonesa y los diversos temas que ésta toca.

¿Qué te atrajo de la animación?

De niña las caracterizaciones y exageraciones en los mismos dibujos, que muchas veces tocaban con mi experiencia. Hoy se acerca más el interés hacia lo que no se experimenta, una realización de lo que no se tiene, de las fantasías y deseos que yo poseo.

¿Por qué la animación y no otro fenómeno?

Porque la animación es divertida, se puede recurrir a una gama extensa de personajes, se crea y se cambia personajes que pueden o no ser el deseo del momento de quien los ve. La animación es una creación humana, así como el arte o la música, es un lenguaje humano como otros.

¿Te consideras un otaku?

Hoy no, creo que el sistema me ha absorbido bastante, me he alejado de las canchas de los otakus, pero nunca de la animación en sí. Siempre he considerado que la animación es parte de mi personalidad. Sería negarme como parte el gustillo ese de los superdeform, de las sátiras, de la humanidad misma que “dibujos” hacen ser más cercanas. En su momento lo fui.

¿Sientes que eres diferente por ser otaku?

Ya por el hecho de haber sido, de poseer cierta formación en el campo me hace diferente, se es parte de una subcultura, de hablar un idioma distinto que no muchos conocen.

Para ti ¿qué significa ser Otaku?

Simplemente conocer, buscar, estar al pendiente de las nuevas creaciones y saber, no explotar el animé por sí, como muchos hoy en día lo hacen, los extremos no son buenos, nunca. No me es reconocido el estereotipo del tipo aislado, que no habla y que está loco viviendo su vida en los “monitos animados” como muchos los llaman. El otaku hoy en día es una especie que se busca en los ojos de los otros. Otaku es quien sabe y quien busca, quien no anda pregonándose y haciendo alarde.

¿Solamente tienes amigos otakus?

No, para nada, tengo amigos gays tb... jajajaja Claro que no, sería estúpido colar mis amistades por esa razón.

¿Cómo te abasteces de material, ya sea animé o manga?

Con dinero de mi trabajo, comprando cosillas en el terreno de la búsqueda, pero ahora me enfoco a “Kamui”, estoy oxidada.

¿Es tu sueño llegar a viajar a Japón?

UUUHHHH, o sí! Estar ahí mismo, conocer más su cultura, porque llegan a esas historias, en enfoque de su sociedad, etc... (babas)

¿Te sientes parte de un grupo social diferente?

A veces, siempre te miran con cara de “aaahhhh, te gustan los monitos esos”, o el típico “tu también ves eso”... la gente es cerrada de por sí hacia lo que desconoce, no sólo enfocado hacia el animé, es sólo un fragmento de lo encajonados que estamos en nuestra forma de pensar.

¿Te consideras parte de una tribu urbana?

Siempre creo que somos partes de un todo, sin enmarcar mi persona dentro de un solo. Sí pertenezco al raro grupo de quienes buscan en el animé una forma diferente de expresar y llegar al grupo humano, lo que sucede es que las personas que escuchan el muy creído bizarro msg tiene caracteres muy similares, es una tribu, sí, y me considero parte de ella.

¿Qué esperas de tus compañeros de tribu?

Guía, como en cualquier tipo de agrupación, siempre hay algo que enseñar, que mostrar. Apertura de mente y búsqueda de algo interesante para “observar”

¿Cómo te relacionas con otras tribus y que requisitos deben cumplir estas?

Mi persona es lo más abierta que hay en cuanto al trato humano, no miro determinadas características psicológicas ni físicas para relacionarme, de hecho yo misma soy una “ensalada” de los diversos tópicos que conforman la sociedad. No ando con requisitos por delante, a menos que se consideren requisitos los valores morales o un carácter propio que no dañe y respete al prójimo.

¿Qué buscas en tu tribu?

Mi tribu es “pequeña” ya que no circulo socialmente en grupos de animé, cuento con una mano a las personas con quienes comparto, reviso y hablo de animé. Espero una buenas “discusión” de los temas.

ENTREVISTA A MEGUMI, 16 AÑOS

¿Cómo conoces el animé?

Porque un día prendí la tv cuando tenia 7 años y vi Candy, de ahí que me encantó ese tipo de animación.

¿Qué te atrajo de la animación?

La historia, como se iban desarrollando los personajes y la música

¿Por qué la animación y no otro fenómeno?

Porque en ese entonces no me llamaba nada mas la atención creo, siempre hay como una etapa en la que no te despegas de la tele XD

¿Te consideras un otaku?

Quizás hace tiempo podría haberme considerado una otaku pero ya paso eso.

¿Sientes que eres diferente por ser otaku?

Puede que si pero realmente no importa tanto.

Para ti ¿qué significa ser otaku?

Creo que es haber visto series buenas y saber sobre su historia y cosas así

¿Solamente tienes amigos otakus?

No, para nada. Amigos con gustos variados y hasta que odian el animé.

¿Cómo te abasteces de material, ya sea animé o manga?

Por Internet o en las pocas tiendas

¿Es tu sueño llegar a viajar a Japón?

Realmente no porque encuentro que es un país muy repleto pero si algún día quisiera irme a perder a algún lado sería a Japón.

¿Te sientes parte de un grupo social diferente?

Así lo han llamado pero no creo...

¿Te consideras parte de una tribu urbana?

No, menos

Las últimas tres preguntas no las respondíó.

También queremos incluir en este apartado la visión de dos otakus al extremo, de aquellos que han hecho parte de su vida el animé, empezaremos conociendo el testimonios de Ranma X, quien lleva más de 30 años metido en el mundo de la animación.

Nombre: Omar Riquelme.
Edad: 36 años
Miembro del grupo Kodama Fansub
Seudónimo: Ranma X

¿Como te inicias en esto de la animación?

Empecé viendo animación en forma esporádica en el año 74 mas menos, una serie que no recuerdo como se llama pero que trataba de unas brujitas mágicas que volaban en unas escobas que llegó a Chile con no se que nombre y que daban en el canal 5, se debe tener en cuenta que en ese tiempo era raro ver

animé en cualquier canal, además era un tiempo de mucha ignorancia respecto del tema. Fue en el año 78 cuando empecé a conocer lo que realmente es el animé, tuve la suerte de que en mi colegio había un compañero que era como quinta generación de japoneses acá en Chile, él comenzó a indicarme qué serie y por qué, yo la vi y aluciné, acá en Chile aquella serie se llama "Nave Espacial" y en japonés se llamó "Aki Auki sama" después vino: Marco, Remi, Candi, Cobra en ese tiempo Candy por ejemplo, daban el capítulo 1, luego el 50, la semana siguiente el 3 y así también con otras series.

Una vez que tuve poder adquisitivo y acceso a las tarjetas, pude conseguir mis propias series y me di cuenta que lo que daban en televisión venía censurado o estaban al lote y no eran capaces de ordenar la historia. Entonces empecé a tener mis series ordenaditas, en ese tiempo la moda era el Vetamax, mi viejo llegó con uno y aprendí a grabar.

¿Era un trabajo de chino armar una serie capítulo a capítulo?

Imagínate, eran unos tremendos casetes, eran grandes y pasados y si la máquina se paraba, se paraba no más, hasta allí llegaba la grabación.

¿Así comenzaste en el animé?

Sí allí partió el espiral, que todavía no termina y no creo que llegue a terminar.

¿Y que cosas han pasado en ese espiral durante todo ese tiempo?

De todo un poco, primero los sin sabores de saber que existe una serie y no poder tenerla, después era tener la serie pero no poder subtítularla o no

entenderla, después fue tener las series en inglés y no saber inglés, tener que aprender inglés, después el cambio de formato de las animaciones con el famoso DVD y no tener DVD, ahora los formatos de computador, tener buenas tarjetas procesadoras y discos duros y como te decía esto es una espiral, porque en 2 o 3 años más aparecerá un nuevo formato y vamos a volver a lo mismo, porque en Japón van mucho más avanzados con la tecnología, por ejemplo, ahora encargué a Japón los 3 últimos DVD de Sailor Moon y ya están hablando que eso lo van a tirar en mini DVD, entonces que hago yo, de donde saco un mini DVD acá, si no tengo el reproductor, lo mismo con los láser y no teníamos como reproducirlo, esperábamos y decíamos ya llegará, ya llegará.

Por estas mismas cosas es que para mí es un placer dedicarme a esto ahora.

¿Te consideras Otaku u Otaking?

Es que no comparemos, como tú bien sabes a nosotros nos tratan de Otaku y de Otaking. El Otaku es una persona que sabe de animé y le gusta todo el animé, el no discrimina, siendo animé, lo ve y después haces un comentario a favor o en contra, el Otaking, no, el sigue una serie y esa serie es de culto o de moda.

¿Y tú donde te encasillas?

Yo no sé con que identificarme, tendría que ser alguien de afuera quien me definiera, porque yo no podría encasillarme, porque a mí me gusta tanto una serie de culto como una serie que estén dando ahora en televisión no quiere decir que estemos hablando de la televisión que vemos acá sino, que la televisión por cable que tengo yo y además me gusta todo el animé.

¿Entonces rayas entre ambas?

Si, porque yo puedo decir que me considero otaku y alguien puede decir no, otaku es otra cosa, pero si me preguntas por mi punto de vista, sí me considero otaku porque yo veo todo lo que me llega a las manos, no discrimino y después opino, pero en ningún caso digo eso hay que botarlo, porque cada otaku tiene una visión distinta y en cada ocasión que la veas puedes encontrar algún detalle que la haga mejor o peor, aunque un otaku nunca encuentra una serie mala, puede ser muy buena, regular o aceptable, yo al menos jamás digo que una serie es mala, porque ese es sólo tu punto de vista, es subjetivo.

Por ejemplo, tú eres fanática de las Clamp, de su estudio, yo puedo ser fanático de Katsuhiro Otomo, yo no puedo decir que uno es mejor o peor que otro, en el fondo este es un mundo donde todo coexiste e interactúa de una u otra forma.

Es más, si tuvieras la oportunidad de tener la millonada de plata que gasto yo por tener en el cable canales de Japón, de los cuales yo elegí 5, que me salen el costo fijo del cable más 50 mil pesos por esta programación, estamos hablando de televisión satelital estamos hablando de un total de 118 mil pesos al mes, pero te puedo decir que ahora yo llego a mi casa y voy a ver el capítulo de Naruto, pero voy a ver el capítulo actual de Naruto y no el capítulo que se ve acá, ahora, que es el 73 o 79 o Conan, que en el cable va en el capítulo 500 y algo, acá en Chile dieron solo hasta el 69, estoy viendo la novena temporada, te puedo decir que el personaje creció y toma saque.

¿Y de todo ese material grabas algo?

No, no quiero grabar, imagínate si grabo, tendría que dejar a alguien para que cambie las cintas, y si grabo en EP, van a ser 8 horas y la calidad de la imagen

es pésima y tendría que grabar también los comerciales, aunque yo alucino con algunos comerciales.

¿Existe alguna similitud con los canales nacionales?

Algo, el canal Wou Wou es como el Etc de aquí da 25 horas al día de animé, los 370 días del año.

¿Y la diferencia horaria?

Eso es lo bueno, porque el hentai acá lo dan a las 2 de la tarde, y las series de corte más general y mejor como Naruto, tengo que verlos a eso de las 11 de la noche.

¿Duermes cuántas horas?

No sé, los días de semana sí duermo, pero jueves, viernes, sábado y domingo duermo menos dependiendo de que cosas tengo que hacer, si tengo reunión con el grupo o algo por el estilo, porque no estoy frente a la televisión las 24 horas del día, pero lo evaluó porque hay series que dan un capítulo al mes entonces hay que verlo y tienes que esperar un mes para ver el siguiente episodio, entonces estás obligado.

¿Y esa televisión en japonés, tu la ves en japonés puro sin ningún tipo de subtítulo?

Sí, si tu pones el zap o closacston te salen los subtítulos pero en japonés, lo único bueno es que algo se puede aprender, cuando van hablando puedes ver que kanjis van apareciendo, pero molesta mucho la vista, porque, lo japoneses ponen los subtítulos abajo y si tienen que dar alguna explicación la ponen a los lados, entonces toda la pantalla queda llena de kanjis y no se ve nada.

¿Entiendes algo de japonés?

Poco, pero es el placer de ver, por ejemplo cuando dieron Gundam System en TV Tokio yo dije ¡qué bueno! es una serie que van a dar todos los días, y dan un episodio cada 15 días.

¿Cuánto gastas mensualmente en animé?

En lo que gasto hartito dinero es en las cosas que encargo del extranjero, ahí se va mucha plata, porque al principio todo lo compraba en dólares, después una amiga me dijo que comprara en yen porque es más barato, ahora compro todo en yen.

¿Directamente de Japón?

Sí, es que hay varias formas de hacerlo por internet, en este momento una amiga anda en Japón y le encargue algunas cositas en su paseo por Tokio, Osaka, Yokohama y otros lugares en un pequeño tour de 15 días.

¿Pero cuánto gastas?

A ver, es que mensualmente no tengo un gasto fijo, si pienso en un mes en que me interesan muchas cosas que en el fondo es todos los meses que te interesan muchas cosas, normalmente me gasto entre 70 y 100 lucas, mas el cable, mas lo que intercambio, mas lo que bajo de Internet, mas todas esas cosas, por eso te digo que a veces no tengo tiempo para ver tele, veo lo justo y necesario de las series que me tienen enganchado.

¿Cuéntanos más de los horarios de la televisión japonesa?

Wow Wow tiene en la noche casi puras comedias románticas, a eso de las 4 de la mañana dan programación infantil, peleas, deportes, series para niños, después, en la tarde, a eso de las 14:00 horas es el hentai porque allá es de noche 2 ó 3 de la madrugada y tiene que ver con todo lo que es pornografía y obviamente cambiado, porque acá es sábado y yo estoy viendo la programación del domingo.

¡Nos da la impresión de que perteneces a algún grupo!

Sí, es que en este mundillo no puedes estar solo, lamentablemente no puedes hacerlo solo, no es como en otros hobbies que puedes realizar tus propias colecciones, porque si tú estás solo puedes salir a la tienda y comprar que se yo, una película. En cambio si tú estas solo y no tienes contactos no compras nada.

¿Pero es raro porque justamente, la característica que más se le atribuye a los otakus es ser solitarios?

Eso es entre comillas, lo que pasa es que los otakus no se juntan con otras personas, pero si entre ellos, es mas, yo en mi trabajo, los días viernes llevo animé para que vean mis compañeros y el día viernes todos se quedan y ven animé, me dicen tráete tal o cual serie. Por eso lo de solitario o autista es hasta por ahí no más, porque yo puedo ser muy autista, puedo tener el último capítulo de la mejor serie y si puedo compartirlo con otras personas, lo hago.

¿En que trabajas para mantener tu vicio?

Yo en Aguas Andinas, no tengo horario y eso me permite andar cachureando por aquí y por allá, a parte de eso tengo los catálogos en Internet y en mi grupo alguno presenta un proyecto y decidimos si se hace la compra o no.

¿Y la gente del grupo, como son, que edad tienen, cuéntanos un poco más?

Somos varios, está el Pablo Otaku, el Gori....

¿Son los que se juntan en el Cine Arte Alameda?

Sí, el rango va entre los 19 y los 37 años, debemos ser unos 15 los que nos juntamos siempre; cuando nos juntamos todos somos alrededor de 30 y es en esas reuniones cuando decidimos qué comprar.

Pasando a otro tema, ¿te consideras parte de una tribu urbana?

Sí, lo presentamos como la existencia de una afición común obviamente que somos una tribu urbana, pero respecto de un liderazgo de alguien en particular no, en lo profundo somos una tribu urbana, nos mueve un mismo interés, se podría decir que nuestro dios es la animación y es este dios quien nos motiva y si este dios saca al mercado algo nuevo todos queremos tenerlo, nuestro único fin es ver animé, tenerlo, comprenderlo y difundirlo, no nos interesa si es dvd, vcd, jpg, vhs, no importa, lo importante es dar a conocer esto y ampliarlo, para esto debes mostrarlo en la mejor calidad posible.

Nosotros nos movemos en un círculo en el que si entras nunca más sale, puede cambiar tu punto de vista, tu estilo, tu gusto, pero siempre estarás ligado al animé y nunca dejarás de ser otaku, un ejemplo, un amigo mío, empezó a ser

otaku a los 15 años, le gustó la animación se volvió fanático de una serie y fue conociendo distintas series y estilos de animé, se volvió adicto a un estudio, Gainax, empezó a averiguar respecto de esta compañía, de repente empezó a interesarse en la música y el audio de las series y esa relación entre el guión, la música y los efectos de sonido ahora el es un Jpop y no deja de ser Otaku y su interés mayor es la música del animé, el ve una serie de animé y tiene un argumento mayor para opinar, porque el también sabe de música y justamente lo que más cuestiona es eso. Y así existen muchos otros matices, pueden ser géneros del animé, series etc. Pero siempre todo dentro de la maquina del animé, lo que todos queremos es que esta maquina esté en constante expansión.

¿Qué hace especial a la animación?

Que está en una constante expansión, en Japón el animé esta en constante desarrollo, ese es el gran mérito que tiene, si tú te das cuenta, y comparas el animé japonés con la animación occidental, te darás cuenta que el argumento occidental es lineal e inmodificable, como sus personajes, siempre son los mismos no hay quiebres ni sangre, violencia sí, mucha, pero no sangre, los personajes no sangran, en cambio en el animé la línea argumental siempre cambia, una película o una serie puede dar 3 giros de tuerca y el malo terminar siendo el héroe, esto la hace muy adictiva, porque te perdiste un capítulo y en el siguiente no entiendes nada de lo que esta pasando, un claro ejemplo de esto son las Clamp.

La animación te muestra una forma mucho más natural de las personas, porque ninguno de nosotros es totalmente bueno o malo y así es el animé, un personaje puede partir siendo malo y durante el transcurso de los hechos terminar siendo el héroe o al revés, partir siendo el salvador y terminar destruyendo el mundo,

eso es lo interesante y lo adictivo, uno sus argumentos, dos su diseño, tres el sonido, existen series que son muy difíciles de entender en un principio, y uno dice ¡que lento!, ¡no hay acción!, pero es importante que sea así, porque eso te permite entender lo que sucederá más adelante, el caso de Akira que te explica como puede cambiar la naturaleza humana.

La otra característica importante del animé es que siempre, pero siempre, te sentirás identificado con alguno de sus personajes y esto es importante, porque los personajes son sacados de la vida real y es por esto lo de los seudónimos, cada cual se nombra con un personaje que le llega, además es cotidiano, imagínate que en Dragón Ball está Goku, cuyo nombre significa “gran saco de Arroz”, es un goku y le dicen goku es como decirle, mira allí va el gran saco de arroz, Son Gohan significa “gran plato de arroz con salsa” y los nombres de todos los personajes son de comida y los enemigos de Goku tienen nombres relacionados con el frío, los vegetales no pueden sobrevivir en el frío y es la guerra de las verduras contra el frío, entonces imagínate la craneada que tuvo que pegarse el autor para ordenar la historia.

El Yaoi es lejos el mejor animé que se hace, por argumento, por contexto, por diseño, etc. Dejando a parte la salvedad de la homosexualidad porque todo lo que es Yaoi son relaciones de personas, no hay violencia ni carreras, ni disputas, sólo relaciones humanas entre dos personas que pueden tener un desenlace bueno o malo, ese es su centro.

¿Crees que ha sido mal visto acá el animé, que no se le a dado el espacio que corresponde, que existe ignorancia sobre el tema, que por ejemplo hay series que son exclusivamente para adolescentes o adultos y los han puesto en la televisión chilena en horario infantil?

Sí, ese es un punto importante a tener en cuenta. En Japón te dicen este programa no debe ser visto por menores de edad o este programa es para todo espectador y cada tipo de animé tiene su horario. La programación de animé infantil es súper educativa, no pretende sólo entretener, los monitos por ejemplo, Doraemon, el Gato Cósmico le enseña a los niños a sumar, otro es Data Cat que enseña a sacar ecuaciones de segundo grado, uno queda para dentro cuando ve esas cosas, eso si es educación, están educando a sus niños sin que se den cuenta y con personajes sacados del animé. En cambio acá, como son monos se piensa que tiene que ser para niños y los ponen en cualquier horario, lo que es un gran error. Imaginate que Dragon Ball es un shonen para mayores de 16 años y no para los 13 que pusieron aquí, otro ejemplo, "las Guerreras mágicas" acá las daban a las 2 de la tarde siendo que esa serie es muy violenta.

Lo más importante del animé es que culturalmente enseña muchas cosas, nos muestra una cultura que tiene 5.000 años, más antigua que la nuestra, y nosotros viendo animé nos vemos cerca de ellos, parte de ellos.

¿Te gustaría ir a Japón?

Sueño con ir a Japón, es como cualquier musulmán que dice algún día tengo que ir a la Meca, yo voy a tener que ir a Japón alguna vez, al menos una vez en mi vida, ese es un compromiso personal. Además me ha permitido conocer una cultura distinta, la ceremonia del té por ejemplo, yo no entendía qué era, después supe que es la forma que tienen de amenizar la llegada de un invitado, entonces qué pasa, que cuando llega alguien a mi casa yo le sirvo una taza de té y se hace inconscientemente y eso que a mí no me gusta el té, pero igual, cuando llega un amigo a mi casa, primero el té y después todo lo demás, estos

son detalles que uno va internalizando, o cuando uno se equivoca pide disculpas en japonés, o el saludo al llegar a casa no es hola, es tadaima (Los japoneses cuando regresan a su casa exclaman: "Tadaima". Que en pocas palabras significa: "He regresado". Pero, que en muchas palabras quiere decir: "He regresado a mi hogar, donde está mi familia; volví a donde pertenezco".).

¿Cómo te ve tu familia?

Me ve como un personaje freek, y no sé como me soportan, mi sobrina también se hizo parte del mundillo.

¿En la película Otaku no video con que personaje te identificas?

Con el protagonista, obviamente, como te digo esto es cultural, imagínate si todo el mundo viera animé, es imposible, pero las posibilidades serían ilimitadas habrían series para todos los gustos, si lo que nosotros vemos es la nada, esta pasado de moda, imagínate que cuando pongo el cable, pongo los 5 canales de Japón, hago zaping y no halló qué ver, hay cada cosa tan maravillosa que no , no puedo verla, en que capitulo va, el 4 haaaaa, otro, el 10 hoooo, otro el 12 puchhhh.... Y tienes que partir aprendiéndote los números en japonés para saber en que episodio van. Una vez me encontré una serie súper entretenida, enseguida me entusiasmé, era de extraterrestres invadiendo la tierra, los humanos defendiéndose, la media escoba como "star wars", pero a otro nivel, dije esta serie tengo que seguirla, de repente se pone negra la pantalla y dice el fin, la desgraciada terminó.

Entrevista Juan

Seudónimo: Geo

Realizada en el año 2004

27 años, él tiene un puesto de animé en el Persa del Paradero 40 de Gran Avenida.

Mi nombre es Juan, pero me auto bauticé Geo por un personaje de un juego de rol que es mi personaje favorito.

¿Hace cuanto tiempo trabajas vendiendo animé?

De octubre del año pasado.

¿Cómo llegaste a vender animé?

Mi socio acá tenía este puesto y vendía películas de Disneys, pero como él estaba estudiando el día sábado necesitaba alguien que se quedara acá, entonces, yo por no quedarme gratis, le dije: yo me quedo, pero yo vendo animé, entonces, ahí mezclamos lo que era el cine occidental, gringo y como un amigo vende animé en el Persa Bio Bio, yo le compraba y las vendía acá, las compraba a un precio más barato obviamente y las vendía al precio que sigo vendiendo ahora.

¿Te gusta el animé?

Siiii lo que pasa mira, yo he visto animación como todos nosotros desde chicos, todos los que vieron Candy, la niña de las flores, sin saber que diablo era lo que estábamos viendo, pero una vez que tú creces, tienes 15 y vas a un videoclub y empiezas a ver que hay películas como Ninja Scroll o Akira, todo eso tú dices para donde va la micro, de donde está saliendo todo este material, te metes y no te suelta nunca más, por lo menos hasta ahora yo no conozco a nadie que se

haya metido en el animé y que ahora tenga mi edad y me diga no ya no me gusta, realmente soy uno más del montón fanático.

¿Te consideras un otaku?

Si la palabra otaku significa fanático en el buen sentido, yo no estoy rayando la papa por animé, pero si puedo usar un rato de ocio para ver animé si, soy otaku.

¿Viste otaku no video?

No todavía, yo soy uno de esos otakus que tiene mucho material, pero muy poco tiempo.

¿Consideras que el movimiento otaku es una tribu urbana? Entendiendo como tribu urbana un grupo de gente que piensa igual, se viste igual y que tiene un código para entenderse.

Así como que se vistan igual lo veo difícil, de que tenemos un código lo tenemos, eso existe y uno discrimina en el buen sentido de cuando alguien es un pastel, que anda pasándose películas de lo que alguien le contó a otro alguien y así, si es una especie de tribu urbana, tu cachai al vuelo a los pajaritos o cuando alguien es chico, si tú ves un pendejo chico que te habla algo más o menos claro sobre alguna película uno cacha al tiro que va por buen camino, en cambio hay unos jotes que viejos no pasa nada.

¿Y será el proceso que llegan como pájaro y van aprendiendo en el camino?

Si en realidad todos empezamos igual, yo empecé con Ninja Scroll y no recuerdo que otra película y de hecho Ninja Scroll todavía sigue siendo una de mis mejores películas, la preferida y yo por ejemplo, soy fanático de Ghibli, yo nunca supe, hasta hace como dos años que existía el estudio Ghibli que tenía tal

películas y que las películas que yo adoraba eran una antigüedades del año 80. Entonces igual que todos aprendemos, solamente que hay algunos que se pasan de listos y quieren inventar lo que en realidad no existe (¿cómo?), como finales de películas, por ejemplo, hay tipos que inventan que han visto Evangelion, el final 3 y el 4. Un jote el otro día me dijo que los personajes de Slam Dunk morían todos, hay otros que dicen que Rukawa es homosexual, pero eso ya es más factible, si tu miras a Rukawa tiene la apariencia, pero de que se mueran todos, yo, teniendo amigos que leen los mangas en japonés y que no me digan nada de eso, es como a quien le creo, a mi amigo que es ultra otaku, más otaku que yo o un flaite que anda con una polera de Haumaro y cree que es Goku.

Curiosidades que nos puedas contar

Si no existiera un puesto de animación en este persa y tú pasas, tú vas a ver igual a todos, a los góticos, a los punks, a estos tipos pop, tirados al j-pop los ves a todos igual, tú no distingues, pero tú pones un puesto de animé y te llega de todo, es un poco antifaite el animé, eso está claro, pero es sorprendente la cantidad de otakus que te puedes topar, como por ejemplo lo que me pasó la otra vez que una chicas que querían ver yaoi y me preguntaron si yo tenía, así como super tímidas y yo les dije que sí, que era cosa que ellas me encargaran y yo les iba a traer, ¡casi me prendieron velas!, porque en el Bio Bio un viejo casi les pegó porque le preguntaron por yaoi, entonces me sorprende el hecho de que pase una señora con su hijo de 7 años y le diga al niño “no, eso es satánico” o llega el otro tipo que está en segundo medio y me dice: sabes que el año pasado, cuando entré al liceo, mi profesora jefe lo primero que dijo fue que Dragon Ball era una serie satánica y me pasó hace como dos meses y anoche un amigo fue a mi casa y me dijo lo mismo.

¿Crees que hay una mala estigmatización sobre el animé?

Si, hay un problema, la serie más conocida de la tele es Dragon Ball y Dragon Ball uno la puede tomar como una serie de ultraviolencia, porque la serie se trata básicamente de puros combos, patadas, superpoderes y destrucción planetaria entonces mucha gente cree que la animación japonesa no va más allá de eso de lo que significa Dragon Ball, una serie interminable que son puro combo, empieza peleando y termina peleando. Yo creo que ese es el mayor prejuicio que tenemos todavía y el hecho de que mucha gente no sabe distinguir entre una animación y una serie de monitos cualquiera, ya sea gringa o alemana.

Yo manejo la tesis de que el problema no es que la animación japonesa sea violenta, el problema es que los chilenos y no sólo los chilenos, occidente, no ha sabido darle la importancia o la relevancia que tiene la animación sin que sea para niños.

Está ese problema, por ejemplo yo aquí en el puesto siempre traigo, yo me imagino a los clientes que tengo y traigo hartas series de combos y todas esas cosas, pero la animación va mucho más allá de eso. Estamos hablando de que este director famoso que había en Japón, Akira Kurosawa él estaba celosísimo del estudio Ghibli, en el buen sentido de la palabra. El estudio Ghibli tenía los grandes talentos haciendo animé y eran lo talentos que él quería para el cine. Él dijo que Totoro era una de las mejores películas del cine, si un tipo como Kurosawa dice eso, es porque realmente es una gran película y si uno ve el estudio Ghibli las películas que tienen son sorprendentes o sea el mensaje ecológico, no son violentas, realmente una cuestión que deberían pasar al castellano y pasarlas por la tele, están a nivel de cualquier película y en vez de

estar pasando Akira todo el tiempo deberían pegarse un Totorito, una Nausicaa de vez en cuando no le haría nada de mal a la gallada chilena.

Volviendo al tema inicial, tú dices que llega de todo acá, pero tiene que haber algo, alguna característica que haga similares a todos tus clientes más allá de que les guste el animé, alguna característica de personalidad

Por lo general son medio, como decirlo sin que suene tan extremo, como cierta rebeldía social, siempre como que no están de acuerdo con este monopolio gringo, de que todo tiene que ser ya “el sapo que la princesa le dio el beso y se convirtió en príncipe” o la pobre que era tan buena que justo se enamoró el príncipe de ella y fueron todos felices para siempre en un castillo, eso ya los tiene asqueados, además que si tú te fijas en lo que son los argumentos de las películas de Disneys, por poner un ejemplo, de animación siempre carecen de padres, de madres, son personalidades medias andróginas, ahora a lo mejor están más pasados para la punta y se dan un besito, pero normalmente el Mickey prefiere irse con el perro Pluto que salir a pinchar con la Minnie, una vez que entras a pensar eliges ver animación y de hecho en la animación hay grandes películas como Jin-Roh o Perfect Blue o por ejemplo, una super desconocida que se llama el Árbol de Palme que no es violenta, no es graciosa, tú estas toda la película viéndola porque quieres saber en que diablos termina y es un film denso que dura como dos horas, o sea realmente sorprende, me senté a verla y me paré tal como me senté a verla me dejó para dentro, la voy a tener que ver unas dos veces más a ver si cacho algo.

¿Por qué crees que no hay flaites entre los otakus? ¿Será porque es muy caro?

No, porque de hecho ya no es tan caro, lo que pasa es que el flaite (Una descripción de flaite sería (1)“Muchacho inadaptado, de baja condición social, que habla mal, respecto de otros estratos sociales más privilegiados en cultura, personaje popular que viste de manera exagerada.”) es ignorante en todo sentido, si terminas cuarto medio es porque realmente eres una especie de flaite semidios. Super Flaite. Estamos hablando de que un flaite es un tipo super inculto, que es ignorante e indiferente a la cultura, y si estamos hablando de una cultura de animé hay que leer y hay mucha gente que odia leer, entonces un tipo me dice, oye, no me gustó, porque no entendí nada y por qué no entendí nada, porque tengo que leer, ahh, entonces es un problema cultural, básicamente va por eso, porque el flaite es flojo culturalmente, si el flaite fuera bueno para la lectura se transformaría en un ser humano, dejaría de ser un flaite.

Ya nos dijiste que si consideras a los otakus como una tribu urbana, pero ¿no te parece que es una tribu dentro de otras tribus?

Si en realidad mas bien ser otaku es una tribu que se forma de varias tribus porque los punkies vienen al animé, los góticos vienen al animé, los rockeros vienen al animé, entonces se juntan y si tú juntas a todos estos pasteles en un concilio no se van a agarrar a combos, si tú los juntas todos en un lugar la van a gozar y la van a disfrutar, si los juntas en un concierto ahí queda la escoba.

...olvidándose de sus diferencias y de sus tribus...

Cuando se trata de animé no se hacen problemas y tienen un cierto nivel de tolerancia, o sea tú puedes ver a tipos medio punkie-góticos-trash viendo L'Arc an Ciel y gritando y ya me ha pasado como 5 veces y a los mismos jiles les pongo el mismo tema y la vuelven a gritar, pero no sé, yo creo que el movimiento animé ya no se para, desde el momento que tú entiendes que El Rey León es

una vil copia de Kimba El león Blanco y de que El Planeta del Tesoro es una copia calcada de la Isla del Tesoro entonces tú dices entre ver una vulgar... no sé po' el aro gringo prefiero ver la trilogía japonesa que es mucho mejor, pasando a lo que es cine oriental. Tú te culturizas un poco más y eliges, ya no está en la cuestión de que tiene que ser Scharzenegger y de que tiene que ser no sé po' el Van Damme y que pata sin sentido es el futuro del cine. El cine oriental tiene películas fantásticas, todo lo que se quiera, pero películas ricas en su estructura, en su esencia, en sus personajes que son más finos, no son llenos de silicona, ya no estamos hablando de ese estereotipo musculoso Rambo, eso ya no corre, ya está obsoleto, esos abuelos ya se deberían momificar y darle paso al cine un poco más decente porque en el cine oriental hay de todo y estamos hablando de cine súper antiguo, no estamos hablando de que ahora los japoneses recién están haciendo películas, estamos hablando de cine en blanco y negro y aquí en Chile y en occidente se conoce poco, por lo mismo, falta de cultura.

¿Qué razón das tú a que se esté viendo más animé que viendo manga acá en Chile?

Llega poco manga y lo otro es que tú puedes bajar animaciones de Internet entonces ver un animé sale bastante barato, o sea que si tomamos en cuenta que comprar un manga o bajar un manga es más complicado y como te digo, al final, a lo mejor, un Otaku es más, a la hora de leer una película la lee, pero a la hora de leer un manga a lo mejor no tanto, parte que como te digo, una animación la puedes encontrar en cualquier parte y manga todavía no y el manga es un poco más caro.

...pero va para allá la cosa...

Si además, yo aquí tengo pendejos de 15 años que me andan preguntando por manga o se ponen la mano en el corazón y dicen voy a juntar las 8 lucas voy a ir al Portal Lyon y me voy a comprar tal manga porque eso es lo que yo quiero y lo voy a cuidar y no se lo voy a prestar a nadie, pero está pasando, es una cuestión que ya se viene, para bien o para mal las cosas están en ese camino.

El animé vino para quedarse y por más que Disney compre los derechos de Chihiro todos saben que es de Hayao Miyazaki, todos saben que es Ghibli entonces para que jugosear con ese tipo de cosas y con la Princesa Mononoke y a lo mejor es para que no los demanden por las otras leseras que les han copiado, pero una vez que una persona entiende que lo que le gusta es una animación japonesa manda a Disney a volar como viento fresco, a lo mejor Pixar, porque Pixar igual está bien, pero Disney nunca más, cine gringo nada, nada.

¿Las diferencias entre animación oriental y occidental para ti?

La diferencia entre animación... hay que tomar en cuenta que son dos mundos diferentes, entonces, por ejemplo, mientras que los japoneses hacen una historia basada en una leyenda de ellos con transformaciones... por ejemplo, tomemos en cuenta que en Capitán Futuro, El Galáctico, Dragon Ball, ahora por ejemplo Naruto (también Saiyuki y Goku Midnight Eye) están basadas en la leyenda del Rey mono, son evoluciones del Rey mono, pero resulta que los gringos hacen series de la fuerza aérea de los E.E.U.U, de la marina de los E.E.U.U y de las fuerzas terrestres de los E.E.U.U, los mejores del mundo E.E.U.U vamos a sacar a los Gi-Joe, es demasiado monótono, predecible, en cambio el animé no, el animé es gracioso y como es de un mundo diferente, porque Japón es un mundo diferente uno que ya está medio aburrido como que quiere ver otras cosas o de repente quieres sentarte a ver una película con algún sentido y ves Jin-Roh que

es una película que está hecha como si a las personas las hubiesen dibujado, no tiene super poderes, no ves una pata voladora, no ves un chiste de nada, es una película seria hecha animé, entonces a medida que tú vas madurando pasas de ver Golden Boy, un par de series más y después ves Jin-Roh, pero básicamente eso hay que tomar en cuenta que son mundos diferentes y cierto que los japoneses quedaron un poco rayados con la onda de la bomba atómica , cuantas series no hay que son basadas en una destrucción y neo tokyo tanto y neo tokyo 3 y el Apocalipsis y la cuestión, pero la riqueza de los personajes, lo plástico que tiene la animación japonesa porque los personajes pasan de ser serios a ser una cosa redonda que se está riendo entonces eso es muy gracioso de ver, ver un tipo que es seco para la katana, pero que se anda haciendo el payaso todo el tiempo y le pueden pegar y la cuestión, en cambio los gringo no, los gringos es derecho nosotros somos los mejores blablabla y la fuerza de los Estados Unidos y los buenos son los bonitos y buenos y los malos son los feos y malos y no pasa de ahí y lo otro de los príncipes y todo tiene que ver con plata, si tú ves los cuentos gringos e ingleses te das cuenta que lo que los niños ven siempre tiene que ver con el príncipe y la princesa y el tesoro y la cuestión y eso no siempre es así... y el castillo y juntos por siempre y eso no es así, ya está bien tú puedes ver una o ves 3 ó 4 y que todas son igual y que se copian hasta el baile para donde va. Eso, básicamente eso.

Citas Capítulo 7.4.4.

(1) <http://inciclopedia.wikia.com/wiki/Flaute>

7.5 EN EL MICROSCOPIO KAMIKAZE FANSUB

7.5.1 Introducción

“Era el 17 de Mayo de 2003, cuando los jóvenes Otakus: Hisoka (Kamikaze/Saito) y Otaku Metal, ocupaban su tiempo de ocio visitando el evento animé Matsuri en el planetario USACH, lugar donde surgiría una de las ideas más importantes dentro del mundo del animé en Chile: la creación de "Kamikaze-Anime-Fansub".

Animadísimos con este proyecto comenzaron a trabajar casi de inmediato. En primer lugar, crearon la primera versión de lo que sería su futura web. En



segundo lugar, pegaron algunos *Flyers*

en ciertos lugares estratégicos, cercanas a su zona de Residencia, con el objetivo que se inscribieran sus primeros socios. El 15 de Junio de 2003, la pagina web estuvo lista, comenzando a registrar sus primeras visitas y, por consiguiente la inscripción de sus primeros socios: Kri-kri (Kabeza de satellite) y Lika-chan, además de la participación especial del seudosocio-Yuyin.

Posteriormente, comenzaron con una agresiva campaña publicitaria: Se posteó en un sin fin de foros de internet, se repartieron decenas de tarjetas de presentación y, literalmente, empapelaron las tiendas de animé de los Centros

Fansub, lo que se vió reflejado en el considerable descenso de las visitas en su website.

Las cosas no marchaban bien. Cuando todos creían que ya no quedaba nada por hacer, tal cual como el Ave Fenix aparece la nueva versión de la web. Estabamos en una nueva fase evolutiva: Kamikaze animé Fansub V2.0 se unio al grupo MEGAHARBAIN y posteriormente lo hizo KISHIKUN. Luego de subtitular *ORUCHUBAN EBICHU* y algunos *Hentai*, comenzamos con un gran suceso que causaba impacto en ese momento: *HUNTER X HUNTER – OVAS Greed Island*. A finales del año 2003, y debido a una broma surgida entre los ex-miembros del Fansub, Kamikaze animé Fansub comenzó con un ambicioso objetivo: llegar a la TV abierta.

Kamikaze comienza a realizar contacto, logrando fijar una reunión con Pablo Laplace, jefe de producción y programación de ABT Televisión (Ahora TVO). La reunión fue el día 30 de diciembre de 2003, pero Laplace no pudo atendernos, haciéndolo la simpática María Elena Alonso, productora de

OTAKU YAKUZA ANIME FESTIVAL

SABADO 16 DICIEMBRE

U. Católica campus San Joaquín
11:30 a 21:00 - Vicuña Mackenna 4860
Metro San Joaquín línea 5

Cosplay 150 participantes
Grandes premios

Videojuegos Torneo Nacional Pump It Up
Consolas y Lanparty

Música en vivo Salomé Anjiri, Homesick,
The Fault, Risk, entre otros

Animé 3 salas de proyección simultánea
Adelanto Otaku Yakuza 2007

Actores de doblaje Sandro Lorenas
voz de Garfield

ROL Carlos Carvajal
Tenchō de Tenchi Muyo
Casta de Maronada hoy

Karaoke Wiltoni de Escalonne
Maya Itasaki de Evangelion
Ritoshō de Galadain Wing

Charlas ...y MÁS!

\$1800 Primera Preventa
2 de Octubre al 2 de Dic.

\$2000 Segunda Preventa
3 al 15 de Diciembre

\$3000 En Puerta
Venta de Entradas en:
Eurocentro, Ten Sub.,
Tel: 020. Ahumada 33
Portal Lyon, tel: 56
Providencia 2198
592 8500

Organiza: Otaku
Auspicio: Stanley Santiago

www.AnimeFestival.cl

Foto 44

Cortentramite, programa en el que participaríamos como panelistas todas las semanas,-hablando-obviamente-de-Animé-y-difundiéndolo.

La experiencia fue durante los meses de Enero y Febrero de 2004, lo cual significó un gran esfuerzo tanto para Otaku Metal y MegaHarbain (Panelistas), como para Hisoka (Kamikaze/Saito) (productor del material audiovisual y panelista esporádico). Lamentablemente, esta aventura no terminó de la mejor manera, debido al surgimiento de pequeñas diferencias y la abrupta salida del aire del programa.

Debido a las obligaciones personales de cada uno de los miembros de Kamikaze animé Fansub, el trabajo del Fansub, bajó su velocidad, pero no terminó, sino que continuaron trabajando, pero más pasadamente.

El día 15 de Mayo de 2004, Kamikaze participó en el evento Expo Japon 2004, realizado en el planetario USACH y organizado por la agrupación Gambatte Ne!. La participación de Kamikaze animé Fansub, consistió en la generosa donación de HxH Ovas GI y Oruchuban Ebichu a la programación del evento. Los "Kamikazes" siguieron en su labor. Su trabajo comenzó a hacerse conocido por todos lados. Todo parecía marchar bien.

El 24 de junio de 2004, "FrozenLayer" nos "Baneo" desde el tracker (lugar donde compartimos nuestros Animés por Torrent), lo cual significa que nuestro trabajo ya no podría ser descargado por los fanaticos de todo el mundo. Las razones dadas por el grupo español a la implementación de tan drástica medida, fue el uso de baners de Topsites de nuestra pagina. El 06 de Septiembre de 2004 FrozenLayer, nos "Desbaneo", quizás porque tomaron conciencia de la injusticia que estaban cometiendo. Esto significó una nueva victoria para Kamikaze animé Fansub y, por sobre todo, para el beneficio

de los Otakus a nivel Nacional...” (Información Obtenida de la página de Kamikaze Fansub <http://www.kamikazefansub.net/index.php>)

7.5.2 Cuestionario

NOMBRE:

EDAD:

OCUPACIÓN:

COMUNA DE RESIDENCIA:

1. ¿Cómo nace la inquietud de formar kamikaze fansub?
2. ¿Desde que año que está funcionando como grupo?
3. ¿Cuántos son los miembros?
4. ¿Cada uno tiene obligaciones específicas?
5. ¿Qué actividades han desarrollado como grupo?
6. ¿Cómo has vivido tú el fenómeno de la animación japonesa?
7. ¿Te consideras un otaku?
8. ¿Qué es para ti ser un otaku?
9. ¿Crees que el gusto por el animé genere una tribu urbana?
10. ¿El gusto del animé es una forma de vida o sólo una etapa de ella?
11. ¿Cuál es tu opinión frente al manejo que se le ha dado al animé en nuestro país? (Entiéndase que ha sido acusado de violento, de ambiguo, etc)
12. ¿Qué le dirías a aquellos que critican el animé sin conocer nada sobre el tema?
13. ¿Qué proyectos está desarrollando Kamikaze ahora?
14. ¿Qué proyectos tienen Kamikaze a futuro?
15. ¿Como ves el futuro del animé; es una moda que pasara, es una manera de percibir el mundo?

7.5.3 Entrevista

NOMBRE: Miguel Polanco Barrera

EDAD: 20

OCUPACIÓN: Estudiante de Pedagogía en Historia y Geografía

COMUNA DE RESIDENCIA: Maipu

¿Cómo nace la inquietud de formar kamikaze fansub?

Mi interés nació en primer lugar por mi gusto hacia el manga y animé. En base a ello junto a un amigo nos propusimos formar con un fin netamente de difusión hacia otros fanáticos y también con la idea de conocer gente que también le gustara el tema para compartir con ellos series, mangas y divertirnos por sobre todo.

¿Desde que año que está funcionando como grupo?

Desde el 2002

¿Cuántos son los miembros?

Permanentes cerca de 5. El resto de la gente participa como colaboradores del fansub.

¿Cada uno tiene obligaciones específicas?

Así es. Uno esta encargado del timing, otros de la traducción y otro del encoding ((1)“Encoding es el proceso de transformar información desde un formto a otro”). Pese a dividir las labores entre todos nos ayudamos al momento de realizar algún trabajo, en cualquiera de las áreas ya antes

mencionadas.

¿Qué actividades han desarrollado como grupo?

Como fansub aparte de haber subtitulado varios animé, hemos participado en varios eventos colaborando ya sea aportando nuestro trabajo o con stands de exhibiciones.

¿Cómo has vivido tú el fenómeno de la animación japonesa?

De manera tranquila. Comencé con esto un par de años antes de que se volviera masivo, así que cuando todos estaban con chapitas y demás yo ya estaba en el cuento. Creo que como varias cosas el movimiento se masificó como una moda que ya esta dejando de ser tan fuerte como tal, pero los verdaderos, a los que realmente les gusta el animé, continuaremos siendo fanáticos por toda la vida.

¿Te consideras un otaku?

Pues si, creo que reúno las características que a mi parecer son necesarias para ser un otaku.

¿Qué es para ti ser un otaku?

Simplemente alguien que es fanático del manga y del animé, sólo con eso para mi ya es un otaku. Obviamente hay varios tipos de otakus, desde los más piolas hasta los más excéntricos por llamarlos de algún modo, pero en esencia son simplemente otakus.

¿Crees que el gusto por el animé genere una tribu urbana?

Lo dudo, pues para ser una tribu urbana se requiere ser algo así como ser un grupo bien definido dentro de la sociedad con tópicos propios que lo caracterice. Esta comunidad de otakus es sólo un grupo de gente que comparten gustos similares pero que no por ello dejan de ser parte o estar insertos de esto que es la "macro-sociedad."

¿El gusto del animé es una forma de vida o sólo una etapa de ella?

Creo que es más bien una parte de la vida. El ser otaku a mi parecer no va a determinarte ideológicamente. Es solo un gusto por algo, en este caso un gran gusto por el animé.

¿Cuál es tu opinión frente al manejo que se le ha dado al animé en nuestro país? (Entiéndase que ha sido acusado de violento, de ambiguo, etc)

Se le ha dado un mal enfoque. La cultura japonesa, que se ve reflejada en el animé, aun sigue siendo muy distinta a la nuestra y por ello mal comprendida. aquí se asimila la animación como productos para niños siendo que no siempre es así con el animé. ¿Cómo una serie que habla de asesinatos como lo es HXH Genei Ryodan va a ser para niños de 7 años?

¿Qué le dirías a aquellos que critican el animé sin conocer nada sobre el tema?

Que aprenda a discriminar temáticas y a contextualizarse en los tópicos que nos entrega el animé. Esa es la única manera de poder entenderlo y aceptarlo.

¿Qué proyectos está desarrollando Kamikaze ahora?

Ahora como estamos en período académico, todos los miembros del fansub

estudiamos, hemos estado algo flojos por lo que no hemos desarrollado muchos proyectos, salvo la participación con stands de exhibiciones en eventos y con nuestra radio kamikaze on-line, animada por los mismos miembros de nuestra comunidad.

¿Qué proyectos tienen Kamikaze a futuro?

Varios. Continuar con la radio, los stands y retomar nuestra revista on-line, traducción de manga, subtítulaje de animé y un interesante proyecto para doblar algunos animés

¿Como ves el futuro del animé; es una moda que pasara, es una manera de percibir el mundo?

Creo que es una buena forma de comprender y conocer otra cultura y la percepción que esta tiene del mundo, sin por ello dejar de entretenerse.

Considero que el período de moda ya pasó para el movimiento y que ahora sólo se mantendrán los verdaderos otakus. Claro que no por ello hay que estar conformes y dejar de aumentar y mejorar los espacios de difusión del animé.

Citas Capítulo 7.5.

(1) <http://en.wikipedia.org/wiki/Encoding>

7.6 Capitulo V LO QUE SE DICE DEL ANIMÉ

7.6.1 Escándalos en torno al animé

No pocos son los escándalos y las acusaciones que se han producido en torno al animé, hace algunos años se acusó a Los Caballeros del Zodiaco de pornografía, información que salió de titular en el diario La Cuarta, luego vino el turno de Dragon Ball, acusada de violenta y Ranma ½ de ambigua sexualmente e incluso la noticia de que Pokemon producía epilepsia dio la vuelta al mundo.

Así se puede comprobar en un artículo publicado en la revista El Sábado de El Mercurio de octubre del año 1998, en el cual se recogen diversas opiniones en torno al tema del animé. En este reportaje se hace patente la preocupación que sienten padres y profesores con respecto de la japoanimación. Esta misma preocupación se refleja en otro reportaje aparecido en la Revista Mujer de la Tercera en 1998 donde incluso se narra que durante ese año profesores habrían prohibido a los niños ver animé y los padres en todos los estudios que ha realizado el Consejo Nacional de Televisión nombran a la animación en general como un producto preocupante, siendo la de origen asiático tan sólo la segunda más violenta, después de la norteamericana. Pero esto se debe a que la oferta de la animación estadounidense es mayor que la asiática.

7.6.2 El animé Lo Más Violento

El último estudio realizado por el Consejo Nacional de Televisión “Barómetro de Violencia N°1/2003 ” y publicado en su sitio web <http://www.cntv.cl/link.cgi/> no da cuenta del temor de algunos padres, ya que la animación de origen asiática no es la más violenta, en esta investigación se aclara (1) “aún cuando el mayor

porcentaje se lo adjudica Norteamérica con un 57,9% baja su participación en el tiempo total de violencia respecto al 2002, debido probablemente a una baja en la oferta de esta procedencia. Mientras que en el caso de los dibujos animados asiáticos, estos aumentan su participación en el tiempo total de violencia, debido a su aumento de violencia en la parrilla...”

Tabla 34- Distribución según procedencia

Base: total de dibujos animados 2003 (40)

PROCEDENCIA	Nº DE PROGRAMAS	PORCENTAJE
Estados Unidos	29	72,5
Asia	10	25,0
Europa	1	2,5
TOTAL	40	100,0

Tabla 35- Distribución según señalización ANATEL

Base: total de dibujos animados 2003 (40)

SEÑALIZACION	2002		2003	
	Nº de Programas	Porcentaje	Nº de Programas	Porcentaje
Todo público infantil (i)	27	57,4	26	65,0
Sin señalización	9	19,1	15	15,0
7 años y más (i-7)	7	14,9	3	7,5
Responsabilidad compartida (R)	0	0	3	7,5
12 años y más (i-12)	4	8,5	2	5,0
TOTAL	47	100,0	40	100,0

Tabla 41 - Tiempo de violencia explícita según procedencia

Base: Tiempo total de dibujos animados 2002 (70.870 segundos) y 2003 (72.813 segundos)

CONTENIDOS	2002			2003		
	Norteamérica	Europa	Asia	Norteamérica	Europa	Asia
Otros contenidos	92,9	98,0	93,4	94,6	99,4	90,6
Violencia Explícita	7,1	2,0	6,6	5,4	0,6	9,4
TOTAL	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

Tabla 42 - Distribución de la violencia según procedencia

Base: Tiempo total de violencia 2002 (4.424 segundos) y 2003 (4.620 segundos)

CANAL	2002		2003	
	Segundos	Porcentaje	Segundos	Porcentaje
Norteamérica	2787	63,0	2673	57,9
Asia	1477	33,4	1932	41,8
Europa	160	3,6	15	0,3
TOTAL VIOLENCIA	4424	100,0	4620	100,0

Tabla 54- Niveles de intensidad de la violencia

Base: Total de secuencias de violencia 2002 (292) y 2003 (328).

NIVEL	2002		2003	
	Nº de Secuencias	Porcentaje	Nº de Secuencias	Porcentaje
Alta	28	9,6	15	4,6
Media	35	12,0	27	8,2
Baja	229	78,4	286	87,2
Total	292	100	328	100

Tabla 55- Niveles de intensidad de la violencia según procedencia

Base: Total de Secuencias de Violencia 2003 (328)

NIVEL	Norteamérica		Asia		Europa	
	Nº de Secuencias	Porcentaje	Nº de Secuencias	Porcentaje	Nº de Secuencias	Porcentaje
Alta	8	3,4	7	7,6	0	0
Mediana	17	7,2	10	10,9	0	0
Baja	210	89,4	75	81,5	1	100,0
TOTAL	235	100,0	92	100,0	1	100,0

7.6.3 Detractores: Padre y Profesores Opinan

Son muchos los que ven con desconfianza al animé, sobre todo padres, de esta preocupación, frente a las denuncias de algunos que califican al animé como una amenaza, los medios de comunicación se han hecho cargo. Esto queda explícito en el reportaje aparecido en el diario El Mercurio, al cual nos referimos con anterioridad, en él se dan a conocer algunas opiniones de padres y resulta indispensable conocerlas en este trabajo, por esto incluimos una parte de él a continuación.

(2) "Dragon Ball Al Banquillo

Piolín y el Correcaminos a la cámara de gas, por sádicos. Cadena perpetua para Donald y sus dudosos sobrinos, patos malos que atentan contra lo más sagrado, porque no tienen padre ni madre y promueven un extraño concepto

de familia, ironiza un ejecutivo de Chilevisión, ridiculizando a quienes acusan de violentos a los dibujos animados japoneses.

No debería reírse tanto. Los acusadores no son cualquiera, tampoco los cargos y las pruebas resultan contundentes.

En agosto, el Consejo Nacional de Televisión presentó varios estudios que revelan que los dibujos animados muestran en promedio un acto de violencia cada dos minutos, tres veces más que las películas y diez veces más que los noticiarios. Y clasifica a las series de procedencia asiática en el grupo de las más agresivas, por presentar tramas complejas, situarse en un futuro fantástico y 'porque los malos siempre buscan matar a su enemigo. Además, demuestra que casi un quinto de su tiempo de transmisión se destina a mostrar imágenes violentas, más que sus equivalentes norteamericanos y muchísimos más que las europeas. De los 800 televidentes encuestados, 630 respondieron que les preocupa o les preocupa mucho el tema, y ya han surgido agrupaciones de padres que piden la cabeza de Dragón Ball Z, la gran carta de Mega-visión y del canal de cable Etc.



Carmen Delgadillo, profesora de inglés y madre de las mellizas Victoria y Amanda, de 12 años, se dedicó a observar la serie para detectar por qué resulta

tan atractiva a los niños. "Su mensaje central es que la superación se logra a través de la violencia. Para subir de categoría los personajes acumulan rabia interna, incluso sus facciones se desfiguran, y así vencen y triunfan. Es increíble", dice Carmen, quien no está sola en su aflicción. En varios *focus group* con preescolares de entre tres y seis años, realizados por la Fundación Integra, se comprobó la imitación de conductas agresivas por parte de los niños. "Después de ver Los Caballeros del Zodíaco, muchos salían pateando las sillas y las mesas", cuenta María Teresa Chadwick, Directora de Integra. Y este contagio cruza todas las clases sociales. Tanto es así que hasta el Servicio Nacional del Consumidor, en una edición de su revista, año 2006, dio cuenta de esta preocupación de los padres chilenos.

Dragón Ball Z no es el único personaje en tela de juicio: Ranma Saotome, el protagonista de la serie Ranma 1/2, que exhibe Chilevisión, ha sido inculcado de ambiguo en lo sexual, por sus peculiares transformaciones, en tanto su polola



Foto 66

Akane Tendo es bastante más ruda de lo recomendable. Amachada, podría decirse.

Tanta es la inquietud que el Consejo puso a un grupo de sicólogos a darse un atracón de Ranma 1/2, para evaluar sus contenidos. La sicóloga Neva Milicic nos faxeó algunas de sus reflexiones: "Es una serie compleja, considerando el público al que está dirigida: chicos en plena definición

de su identidad sexual. Mostrar el cuerpo femenino totalmente desarrollado y desnudo es provocativo y tiene un sesgo machista. Además, el tratamiento de la

violencia es inadecuado, ya que ésta se presenta como una manera normal de resolver los conflictos. En Japón, un contexto cultural donde las artes marciales están arraigadas, esto tiene una muy diferente lectura a la que hacen de ella nuestros niños".

7.6.2.1. FUSIONES Y TRAGEDIAS (SIC)

Pero los niños chilenos no sólo están leyendo con pasión estos mensajes tan ajenos, sino que los están haciendo tan suyos que además dibujan como japoneses y hablan como sus monos animados favoritos. Cualquier adulto atento sabrá a qué nos estamos refiriendo: "Déjame en paz, estúpida entrometida", "¡Sal de aquí, bastardo!", "No me fastidies, ¡vete ya!" y otros primores dignos de la traducción mexicana de estas historias orientales, con argumentos propios del peor culebrón, abundan en los recreos de la educación básica chilena.



Javier Castillo, desde sus inocentes 8 años, escribe sobre su fanatismo por Dragón Ball Z: "Me gusta porque tiene unas peleas muy buenas Y unas explosiones tremendas y también porque tiene muchas tragedias (sic) y muerte. Además, el dragón puede revivir a las personas".

Matías Hojas, 10 años, no se pierde capítulo. Los encuentra "buenos,

porque hay peleas y acción. Lo más divertido es que se producen muchas transformaciones".

Ignacia Hofmann, 12 años, escribe: "Me gustan los personajes y sus nombres. Me encantan porque se fusionan (sic) y algunos, como Gokú y Vegeta, pasan de nivel. Es violento, con peleas, y eso lo hace entretenido".

Tres álbumes de Dragón Ball Z, aparecidos en menos de un año, con tirajes de 300 mil ejemplares cada uno, además de libros de actividades, *stickers*, casetes y discos compactos que se venden como pan caliente, avalan su estatus de fenómeno animado del momento. Iván Cardemil, de la empresa Salo, afirma que los compradores de estos productos son en su mayoría niños varones y que el *target* del producto es sorprendentemente amplio; va desde los 7 hasta los 25 „ años. Cuenta:

-Los niveles de venta de Los Caballeros del Zodíaco y de Sailor Moon fueron de cien mil ejemplares por álbum; Dragón Ball Z supera, lejos, esas cifras. Teníamos referencias de lo que había pasado con esta serie en otros países. En España, hubo que suspender el tránsito en los alrededores de las calles donde los fanáticos se juntaban a intercambiar láminas. Y en Italia cambiaron el horario de exhibición de la serie, porque se estaba produciendo mucha deserción escolar. Nosotros habitualmente no publicamos álbumes en verano; los chicos están en otra. Pero este año observamos que a la hora que daban la serie, las playas se desocupaban de niños.

Como se ve, las pruebas de la infiltración de historias, mitos y de una estética tan ajena como la nipona en el Chile infantil son evidentes. También es obvio

que la violencia efectivamente es un elemento que las distingue, lo mismo que las tramas intrincadas, en las que muchas veces lo sexual es otro aspecto importante.”

Para terminar conoceremos la opinión de María Huerta, profesora de enseñanza básica del Colegio Batalla de la Concepción de El Bosque, quien nos explica que el auge del animé (sobre todo lo que significó en su momento Dragon Ball Z) representa un peligro para los más pequeños, sobre todo en los niños provenientes de sectores pobres, ya que muchas veces la violencia de las series japonesas se encuentra con la violencia intrafamiliar, tanto que la llegan a considerar como algo normal, además como madre de una otaku asegura que su hija gasta mucha de su energía y de su tiempo en la japoanimación, anteponiéndola incluso a su familia.

7.6.5 ¿Qué dicen los intelectuales?

7.6.5.1 Introducción

Ya hemos escuchado a aquellos que culpan al animé, a aquellos que llaman a tener cuidado de este tipo de animación, pero ¿qué dicen los intelectuales?

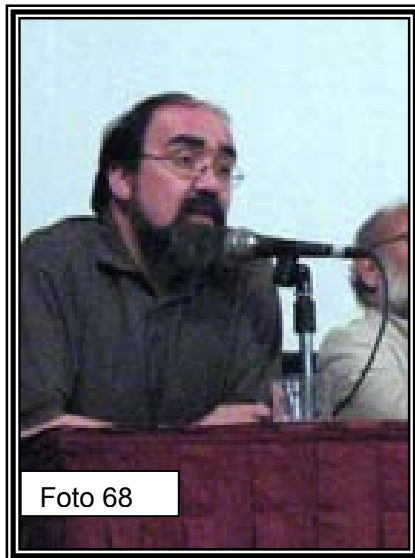
A continuación expondremos una entrevista realizada al Profesor Carlos Ossa.

Profesor de Teoría de la Comunicación de la Universidad de Chile y Antropología Cultural de la Universidad Arcis.

7.6.4.2 Entrevista

¿En que contexto se dan las Tribus Urbanas?

Las Ciudades modernas o que han entrado en un acelerado proceso de modernización tienden a elaborar sistemas de comunicación o de enlaces menos colectivos y más grupales, tienden justamente a una especie de rápida, pero eficaz segregación en los grupos, se acentúa más la idea de la segregación humana. Porque pareciera que ya nadie se siente interpretado o identificado con un historia urbana común, sino que al contrario la ciudad se ve como una



especie de palinseto, se ve como una especie de laberinto o de espacio más bien indeterminado donde cada grupo está como obligado a tener que resolver sus propias expectativas e historia. Esto afirma mucho un fenómeno bastante paradójal, que por un lado podemos llamar la mundialización de iconos de símbolos y de ciertos patrones culturales junto con la localización o la

afirmación territorial del espacio donde estos iconos mundiales son usados, son leídos y son trabajados, entonces uno podría perfectamente en vez de encontrar un fenómeno contradictorio se vuelve totalmente comprensible cuando descubre por ejemplo la relación entre por un lado una juventud que se divide a partir de determinado icono, voy a tomar por ejemplo el animé o la japoanimación en su conjunto y asociarla a forma de representación cultural específica como identidad juvenil. No se vuelve contradictorio, aparece esta idea que algunos la definieron como lo local.....

¿Genera Identidad el gusto por la animación japonesa?

Son símbolos que se gastan rápidamente, si uno mira la evolución de la japoanimación colocando como primer hito Heidi, pensando de ahí en adelante hasta Samurai X, te das cuenta que la evolución esta directamente ligado al hecho de que probablemente aquellos que se iniciaron en la japoanimación con Heidi se enfrentaron más bien a una reelaboración de una especie de occidentalización de Japón, en término de usar justamente una historia occidental para poder entrar en el mercado occidental y luego que consolidan ese proceso hacen la inversión e instalan todo su mundo mítico que acompaña tradición con tecnología de punto que les permite desarrollar uno de los capítulos más interesantes y atractivos para los jóvenes que es vincular mito con tecnología....

La Japoanimación ha dejado de ser un mero medio, para convertirse en una relación social, porque contribuye a la generación de identidad, aunque sea provisoria e inestable, pero tampoco podemos seguir sosteniendo que una identidad verdadera versus una falsa...

La identidad es un sistema narrativo por lo tanto los individuos van modificando su relación con la identidad en la misma medida que van modificando el sistema narrativo, van cambiando las historias por aquellas que hablan de sí mismos y por eso es que la identidad ya no existe en el sentido esencialista del término, estamos más bien presente en lo que podríamos llamara identidades, que implica que estamos continuamente negociando narrativamente nuestro lugar en la sociedad y en ese plano no resulta extraño la figura de las tribus urbanas, es

un sistema narrativo distinto, como son los militares en los términos de la constitución de una identidad...

Estas son identidades mucho más sueltas, más flexibles, porque en el fondo lo que hacen es trabajar a partir de las propias apropiaciones que hacen de lo que está circulando simbólicamente que les resulta de interés o de significación para poder construir sus discursos, sus propias narraciones... en la figura de las tribus urbanas uno va construyendo la narración en el mismo momento en que se gesta como identidad, por eso es que van a aparecer los punks, los trash, los góticos, los Emo, etc., y es probable que sigan continuando estas formas porque los jóvenes han visto ahí una manera de asociación liberal, afectiva, horizontal que sencillamente les permite participar de un colectivo sin tener que pasar por las marcas y las cargas institucionales que son justamente a las que renuncian porque las ven como operaciones de poder que muchas veces lo que hacen es reprimir la capacidad expresiva de los propios miembros del grupo.

... el neotribalismo es una expresión de descentralización y de una especie de actitud más bien emocional, más que lógico-política respecto al poder, ven el poder como una estructura absolutamente absorbente y autoritaria y contra eso se responde con unas formas de organización en el que no haya jerarquía y en donde los miembros se relacionen afectivamente...

... en términos globales el porcentaje de personas que participan de tribus urbanas no es un porcentaje muy significativo, a pesar de la explosión que hay en este momento diría que hay como siempre un porcentaje asume esto con la seriedad propia de la búsqueda y otros lo ven como un pasaje, son momentos experienciales que les permite ir afirmando la imagen o la identidad con la que

quieren vincularse, sobre todo porque la identidad ha perdido toda esa dimensión psicológica....

¿La chapita podría ser una forma de identidad tribal en los otakus?

Podría ser, pero no hay estudios que permitan determinar si hay una apropiación simbólica o bien estamos en presencia de un acto decorativo...

¿Entonces podrían ser tribu urbana a pesar de no tener una identificación visual?

Podrían serlo y creo que en ese sentido la noción de tribu urbana en la medida en que las sociedades se vuelven gobiernos más extraños, en que la persistencia de imaginarse que tú estás dentro de una especie de mosaico urbanístico, donde tus posibilidades de reconocimiento están limitados...() sociedades programas para la soledad puede llevar también a imaginar que hay otros que aunque no se vistan, ni tampoco concurren o participan de actividades comunes realizan solitariamente actividades comunes... tribus urbanas disociadas porque no colectivizan su presencia, pero sufren de las mismas consecuencias de la desurbanización...

... En la medida que una sociedad pierde la capacidad de convocar a sus miembros a un proyecto colectivo, crece significativamente la necesidad de agruparse para distinguirse y para al mismo tiempo imaginar que se tiene un proyecto colectivo ante la falta de este, aunque muchas veces ese proyecto se radicalice al punto que se vuelvan operaciones de intolerancia, donde mi modo

de ser es más justo que el tuyo, es mejor que el tuyo. (Ejemplos: neonazis, barras bravas)

¿Cree que hay un auge del animé en este momento?

El auge vino en los 80' y lo que hay ahora es una consolidación de una industria que paradójicamente devuelve a occidente todo aquello que occidente arrasó y destruyó en oriente, piénsalo de la siguiente manera: Mishima el gran escritor de toda la transición y al mismo del cuestionamiento a la figura de la posibilidad del Japón moderno dice una frase que a mi juicio debiera hacernos entender un poco la cultura a la que nos estamos enfrentando "Con el fin de la segunda guerra mundial que terminó dramáticamente con los bombardeos de Hiroshima y Nagasaki Japón entra a la modernización a través de la muerte" entonces la manera en que Japón entra, entra mediante el dispositivo de destrucción y de exterminio más poderoso de la época, la bomba atómica, entonces una cultura del orgullo, del sacrificio y del honor es de la noche a la mañana devastada y arruinada por una forma en que la muerte arrasa con todos esos valores. Destruye todos esos códigos porque en la cultura nipona la muerte es una finalidad honorable, en cambio de la noche a la mañana les tiran una bomba donde nadie tiene la capacidad de decidir sobre la honorabilidad de su muerte...Japón se vuelve moderno pensando continuamente en su muerte, después todo lo que llega acá está cargado de la dramaticidad, de la pérdida, del fin de la recuperación del honor y al mismo tiempo de esta perspectiva desacralizada y escandalosa... la pérdida de la inocencia... Ese ingreso tan violento a la modernidad finalmente se traduce en una imagen permanente de la amenaza, un mundo que no tiene ninguna garantía de existir, por eso es que

todo el presente puede estar cargado de una violencia que al mismo tiempo anima y estimula el consumo de un occidente que siempre ha ejercido la violencia por tanto su catarsis simbólica está directamente asociada a una violencia que no sufre, que más bien la ejerce...

... tengo la impresión que todo el animé de alguna manera, sus realizadores, sus historias complejas están marcada por ese sentimiento trágico que significa ingresar a la muerte, salir de ella, pero finalmente producir sentido y los 80' fueron de instalación, de auge, de desarrollo; los 90' de instalación de proyecciones, consolidación de la industria que llega hasta el punto que hay gente aprendiendo japonés y apropiarse de toda una cultura en la que los iconos tienen una importancia fuerte.

Hoy día es una industria consolidada que tiene una experticia en los siguientes temas: ha logrado diversificar temas, problemas de personajes e historias y calidad de la oferta que ha transversalizado a lo que podemos llamar el espectro juvenil e incluso infantil, yo creo que la población que consume animé comienza muy temprano y no se desentiende de él hasta pasadito los 25 años incluso más.

... el animé es muy atractivo y el éxito de ello diría es que justamente los jóvenes y los niños modernos tienen una concepción compleja del mundo, ven bugs bunny y les da lata porque la relación es esquemática y dominante, en cambio estos personajes fallan, tienen miedo, se acobardan, son infames y vulgares, también son nobles y justos, está todo operando al mismo tiempo y en la vida cotidiana de cada uno de ellos su relación con sus amigos, con sus padres, con la sociedad y los sistemas de educación las cosas son iguales, vulgares,

injustas, adecuadas, pertinentes, yo creo que capturan muy bien el asunto de la complejidad.

¿Hay una responsabilidad de los medios?

No, estas especie de histerias moralistas. Antes de que apareciera el animé, la televisión, en los colegios se jugaba al hoyito, ¿qué era el hoyito? Era una manada de gente que pateaba una pelota con el único propósito de que el más descuidado de la turba le pasara por entremedio de las piernas, una torpeza lo condenaba a la pateadura de su vida, no había tv, no había japoanimación, no había nada por lo menos no estaba desarrollado significativamente, el caballito de bronce que consistía en hacer lo posible por descalabrar la columna del cristiano que tenía que sostener al otro, la violencia es de la sociedad no de la tv... la expresión de violencia en los jóvenes es la demostración de su desesperación frente a una sociedad violenta no frente a una tv violenta. Los jóvenes son violetos porque esta sociedad es violenta.

No sobredimensionemos la tv, todavía hay mucha vida social que no se realiza ni en ni por la tv.

Japón devolvió una cierta forma de su cultura occidentalizada a un occidente que además se alimenta de esto y además lo financia.

...Occidente no puede imaginar por si mismo el dolor, porque imagina precisamente por una cultura externa, que además sufrió las consecuencias de occidente y que le devuelve ahora el dolor industrializado, vuelve el sufrimiento industrializado. Es la conquista del vencido...

Citas Capítulo 7.6

- (1) "Barómetro de Violencia N°1/2003 "
- (2) Reportaje "Dragon Ball Al Banquillo" Revista El Sábado de El Mercurio,
17 de octubre 1998

7.7 Capitulo VI Tribus Urbanas

7.7.1 ¿Qué es una Tribu urbana?

En primer lugar partiremos por constatar que la idea de lo tribal o de neotribalización es una perspectiva de análisis que trasciende el campo de estudio de lo juvenil y se constituye como una reflexión más amplia respecto a los efectos y los cambios que generan a nivel de las relaciones sociales los



Foto 48

procesos de globalización. Es en relación con un contexto de cambio sociocultural marcado por la tensión entre la masificación y el desarrollo de micro grupos o tribus que

emergen como nuevas formas de agrupación juvenil en las ciudades latinoamericanas. Para esto haremos uso de un trabajo desarrollado en Barcelona llamado “Imaginario Social: Una aproximación desde la obra de Michel Maffesoli”.

Siguiendo los postulados de Michel Maffesoli, la transformación que la Posmodernidad (o segunda modernidad) opera en el tejido social produce una sustitución de principios y mecanismos tradicionales que antes marcaban la forma de relacionarse de los sujetos. Se produce un tránsito de un eje de relación a otro:

— de la importancia de la organización político-económica, pasamos a la importancia de las masas.

— del sentido del individuo —establecido según la función— se pasa a la persona —rol

—y de los grupos contractuales pasamos a las tribus afectivas.

Esta transformación en las relaciones sociales es la que Maffesoli define como neotribalismo emergente que hace que el sujeto salga de su encapsulamiento en la individualidad y diluya su experiencia cotidiana en la pertenencia a diferentes micro grupos o tribus. Las características de estas tribus serían:

i) (1) "Por un lado, constituirse en comunidades emocionales que se fundamentan



en la comunión de emociones intensas, a veces efímeras y sujetas a la moda. Son agrupaciones constituidas por individuos que se reúnen y visten una estética para compartir una actividad y una actitud que

genera sensaciones fuertes y confiere sentido a una existencia en donde en su cotidiano hay falta de contacto y contagio emocional.

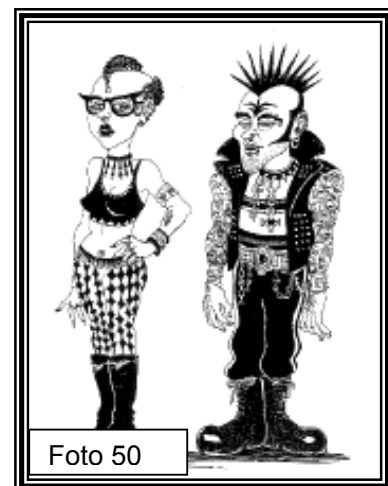
ii) Oponer energía a la pasividad e hiperreceptividad del individuo de la sociedad de masas, constituyendo una fuente fragmentada de resistencia y prácticas

alternativas, una energía subterránea que pide canales de expresión. Ejemplos: eventos deportivos, recitales, espacios festivos, etc.

iii) Construir una nueva forma de sociabilidad, en donde lo fundamental es vivir con el grupo, alejarse de lo político para adentrarse en la complicidad de lo compartido al interior del colectivo (códigos estéticos, rituales, formas de escuchar música, lugares propios). La sociabilidad neotribal opone una actitud empática en donde las relaciones ínter subjetivas se mueven en una cuestión de ambiente más que de contenidos específicos; de feeling más que de una racionalidad medios/fines. A diferencia del individuo que tiene una función en la sociedad, la persona juega un papel dentro del grupo.

iv) Necesidad de contraponer a la fragmentación y dispersión de lo global, la necesidad de espacios y momentos compartidos en los que se desarrolle una interacción fuerte pero no continua, un sentimiento de pertenencia y proximidad espacial. Ejemplos: eventos con un fuerte componente físico: baile, codearse, golpearse, beber, etc”.

A partir de la formulación del enfoque neotribal algunos investigadores de juventud como Costa y Feixá se aproximan a nuevos fenómenos vinculados a la subjetividad de los jóvenes urbanos, constituyendo el concepto de tribu urbana más una mirada que una conceptualización taxonómica de la diversidad de grupos juveniles. No se trata



de nominar e identificar a un grupo particular de jóvenes sino de dar cuenta de un cierto ethos, forma de actuar y habitar el presente, que comparten diferentes

formas de agrupación juvenil urbana como son pandillas, barras bravas de fútbol, y grupos de jóvenes que se agrupan en torno a estilos juveniles asociados a la cultura del rock. Pese a su diversidad social y de intereses, lo que compartirían estos grupos es una tendencia a potenciar las pulsiones gregarias y asociativas del joven como sujeto, una cierta defensa de intereses comunes por parte del grupo que estrecha vínculos gregarios basados en valores específicos, y la valoración de lo grupal como un ámbito para compartir experiencias y rituales, que generan y consolidan el sentido de pertenencia al grupo.

Tribus urbanas en Chile.

En primer lugar, señalaremos que en nuestro país al igual que en otros, el fenómeno de las tribus urbanas se ha hecho presente a partir de la relectura y



Foto 51

proyección que han hecho la prensa y los medios televisivos de las experiencias de jóvenes de otros países (especialmente de la experiencia de España). Es así como los suplementos

juveniles y programas de actualidad de televisión empiezan a hablar a mediados de los noventa de la existencia, fundamentalmente, en Santiago de Chile de un conjunto de jóvenes que se agrupan en verdaderas tribus urbanas. Desde la perspectiva mediática la noción de tribu urbana deviene entonces en estereotipo

que más que descubrir la subjetividad juvenil encubre las formas en que se desarrolla la socialidad entre los jóvenes.

Un segundo aspecto a considerar a la hora de explicar la emergencia de tribus urbanas en Chile es la modificación de las formas de habitar y vivir la ciudad producto de la absorción de las tendencias de globalización y consumo. En el caso de la ciudad de Santiago su situación no difiere de la de otras urbes del planeta. Producto de la globalización y masificación se produce una pérdida del valor del espacio local, cambian las condiciones de vida urbanas, esto se traduce en cambios en la vida cotidiana de las nuevas generaciones de jóvenes.

Por un lado, durante los noventa se produce un proceso de fuerte

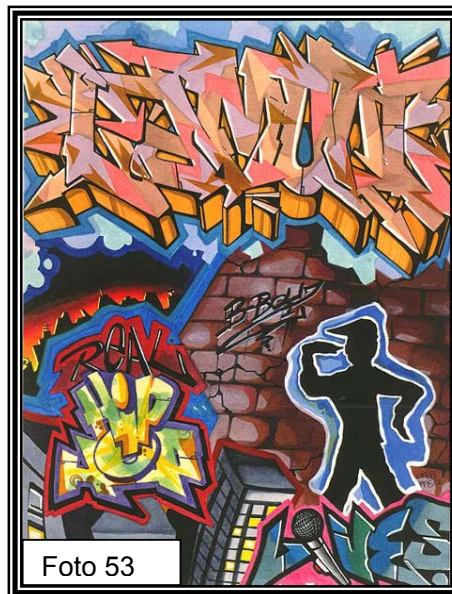
territorialización de las agrupaciones juveniles pertenecientes a sectores populares constituyéndose una gran cantidad de pandillas juveniles que se agrupan



fundamentalmente a nivel de las poblaciones y de los sectores más pobres de las comunas del sector norte y sur de Santiago. Estas pandillas y grupos de esquina se constituyen en torno a diferentes intereses en donde se incluye la adhesión a las barras bravas de los clubes de fútbol más populares de Chile como son el Colo-Colo y la Universidad de Chile, la identificación con una

tendencia musical, fundamentalmente el rap y el hip -hop, o la identificación con códigos de la subcultura delincinencial.

Por otro lado, un circuito de jóvenes proveniente de comunas de sectores medios y adherentes a estilos juveniles como el punk, la new wave, que antes se agrupaba en torno a sus comunas va reconstruyendo su circuito en torno a la ocupación de espacios territoriales mayores ubicados en el sector centro de Santiago, estos jóvenes salen de sus circuitos locales para ocupar espacios



céntricos como son la Plaza Italia y el Barrio Bella Vista primero, y luego el sector del Parque Forestal ubicado atrás del Palacio de Bellas Artes. Lo mismo ocurre con adherentes a otras tendencias musicales alternativas como el tecno, el ambiente quienes comienzan a agruparse en torno a espacios de consumo universal como son ciertos bares, cines, centros comerciales y discoteques del sector centro y poniente de Santiago.



Si bien la prensa ha tendido a confundir y a agrupar en un mismo rótulo, la existencia de diferentes formas de agrupación y construcción de grupos

de referencia juvenil nominándolas como parte del fenómeno tribus urbanas, nos parece interesante poner a prueba la validez de este concepto en el caso de agrupaciones juveniles que se constituyen en torno a espacios de consumo de la industria cultural juvenil. Es así como en el caso que estamos revisando es homologable a una tribu urbana. Para esto vemos a este grupo de jóvenes que se reúnen cotidianamente en torno al consumo del animé, el manga, la música y la estética, además de los espacios urbanos que el grupo otaku presenta.

A partir de nuestra investigación pudimos demostrar la pluralidad de participantes de esta tribu urbana en a lo menos tres grupos de jóvenes. El primero constituido por los antiguos, aquellos que desde la década del 80 siguen el fenómeno del animé de forma muy cerrada, personal y selectiva respecto de lo que quiere ver: los mas jóvenes, dispuestos a consumir cuanto material les pase por en frente, mas todo tipo de productos alusivos al animé, que puedan encontrar y finalmente la gente común y corriente que disfruta del animé que solo espacios abiertos como la televisión abierta y el cable le puedan entregar.

7.7.2 Las tribus urbanas según Maffesoli

En este texto presentamos una revisión, a modo de ejercicio, de la producción bibliográfica de Michel Maffesoli, buscando articular desde los supuestos presentes en su obra, la noción de Tribu Urbana. Para comprender el contexto en que se mueve este sociólogo francés, hemos comenzado por hacer una breve revisión de sus principales influencias teóricas.

Posteriormente nos hemos centrado en uno de sus textos fundamentales: El tiempo de las tribus.

Nos aproximamos a la intersección de su obra con el imaginario social de acuerdo a la problemática en torno a la modernidad y la integración simbólica del neotribalismo.

Maffesoli y su tiempo

(2)“Michel Maffesoli estudió filosofía y sociología en Lyon, Francia logrando su maestría con un trabajo acerca de la técnica en Marx y Heidegger. A comienzos de la década de los setenta se traslada a Grenoble, en donde toma contacto con Gilbert Dürand, quien dirige sus tesis de doctorado y le introduce en la temática de lo imaginario.



Foto 55

En sus primeras obras, sus ideas, se centran en la revisión de los pilares teóricos del marxismo frankfurtiano ligado a una crítica de la lógica tecno-productiva y asepsia social instaurada por la modernidad, al mismo tiempo que comienza a vislumbrar la importancia de lo imaginario como germen sobre el que necesariamente descansa la utopía. Producción que facilita la contemplación de la cotidianidad como invención,

creatividad, y especialmente, como espacio de resistencia a todo tipo de coacción o imposición externa.

En 1981 es nombrado profesor titular de la Universidad de La Sorbonne en París y funda, junto con el antropólogo Georges Balandier, el Centro de Estudios sobre lo Actual y lo Cotidiano (París), buscando aplicar la noción de imaginario a ámbitos concretos de la vida cotidiana. Asimismo funda el Centro de Investigaciones sobre lo Imaginario (Grenoble) e imparte clases en La Sorbonne, estando a su cargo la Cátedra sobre el sociólogo Emile Durkheim.

En sus posteriores obras, indaga en los aspectos propiamente irracionales de la existencia social que fueron eclipsados y doblegados por el modelo de racionalidad impuesto por la modernidad. Es así que fruto de la preocupación teórica por desentrañar la lógica de lo cotidiano busca fundamentar en sus siguientes trabajos una verdadera epistemología de la cotidianidad, amparándose para ello en el formismo Simmeliano. Aboga por una valoración del componente pasional, lúdico y sensible, inexistente en la tradición sociológica.

Para finales de los 80', y luego de publicar el tiempo de las tribus, su pensamiento comienza a afianzarse en el panorama académico. Emerge en su trabajo la idea de tribalismo como determinante de la cultura, apostando por una comprensión de la sociedad en base a una fragmentaria gama de micro comunidades articuladas en torno a sentimientos y experiencias conjuntas que descansarían sobre una particular forma de socializad".

En ese sentido, (3) "el análisis de Maffesoli sobre la postmodernidad gira en torno a la idea de la vuelta a lo arcaico, bajo unas novedosas figuraciones que estarían expresando un reencantamiento del mundo. Asimismo, el declive de los pilares básicos sobre los que se configuraría la modernidad, donde las

categorías de razón, individuo y progreso, estarían dando paso a una nueva arquitectura cultural cuyo esclarecimiento constituiría el verdadero reto intelectual de nuestra época”.

Entre las fuentes e influencias de su trabajo, se pueden distinguir tanto a los filósofos griegos como a los autores clásicos de la sociología (Chuaqui, Laura. 2004). Entre los primeros, Platón es señalado por Maffesoli al aludir las elaboraciones teóricas de cada momento del devenir social.

(4) “Para el autor, cada época y cada civilización ha generado una reflexión más o menos abstracta y desde Platón hasta Augusto Comte, pasando por Santo Tomás de Aquino, podrían multiplicarse los grandes sistemas interpretativos que han marcado los tiempos y las generaciones siguientes. Sistemas, que en tanto su dimensión mitológica, mas allá de su científicidad propia, han estado inyectados de ideología que los seres humanos descubrimos o reconocemos a destiempo”.

Otro filósofo griego que constituye parte de las fuentes teóricas de Maffesoli es Aristóteles, a quien se puede identificar cuando plantea la idea de "hábito". En ese sentido, el habitus para Aristóteles es ante todo un “arreglo” entre quien tiene un atuendo y el atuendo que éste tiene, pero este arreglo no tiene nada de factual; es esencial para la existencia, el habitus pues es una cualidad en todo el sentido de la palabra, la cual efectúa o negocia la relación con el mundo.

Este habitus, que sirve para comprender la acción y el pensamiento del hombre en el espacio siempre ha sido la base del concepto de estilo, el cual se expresa concretamente en el tipo de indumentaria, de gobierno, comunicación y

circulación diaria. En Aristóteles tenemos bien dirimido este habitus de la cultura, que interesa de sobremanera al sociólogo francés.

Con respecto a las fuentes de los sociólogos clásicos en los cuales se inspira Maffesoli, se pueden señalar algunos aportes de George Simmel, Max Weber y principalmente Durkheim. De George Simmel, Maffesoli se inspira cuando se refiere a los conceptos de "estilización" y de "formismo". Con el primero de ellos, "estilización", Maffesoli se manifiesta de acuerdo con Simmel en el sentido de que todo trabajo sociológico debe poseer además una buena escritura y un buen estilo.

Maffesoli utiliza la noción de formismo como elemento clarificador de la efervescente vuelta a la sensibilidad propia de la postmodernidad. (5) "Para Enrique Carretero (2003a) la perspectiva sociológica formista en Maffesoli sería aquella que permitiese mostrar la relevancia de distintas formas de coparticipación comunitaria movidas por una actitud sentimental. En efecto, el autorreconocimiento es el móvil básico que preside la lógica de lo social, del cual la forma es su fundamento; careciendo de toda dimensión de proyecto o finalidad histórica y fijando su atención en la experiencia presente. En ese sentido, el concepto de formismo no permite el contrasentido que habitualmente provocaba la idea de "forma". También en este caso las raíces de este concepto pueden remontarse a la tradición aristotélica-escolástica, donde se le denomina "causa formal" o "forma sustancial".

De Max Weber, Maffesoli toma las ideas expuestas en "El sabio y la política" planteando la diferencia entre que lo que es legítimo para el funcionario de la autoridad o el político, es perjudicial para el pensador. Así lo que "es" tiene

prioridad por sobre lo que "debe ser". Esta es la irresponsabilidad del intelectual: no tiene que responder por los demás, tampoco tiene que responder de los demás: tiene que escucharlos. Es la eterna relación con la alteridad que, a lo largo de los tiempos, se expresa por medio de lo religioso, lo político y lo burocrático.

A Emile Durkheim, Maffesoli lo retoma planteando la idea de la pasión "de la D'Opulsión", de lo "delirante" en la vida social. Las justificaciones, las teorizaciones y las racionalizaciones vienen después. Lo primero es la pulsión que lleva a actuar, que anima a decir, que preside las diferentes asociaciones, que propicia las atracciones y repulsiones, que ordena las alianzas: en una palabra, todo eso "nológico" para Pareto. Para Durkheim (Michel Maffesoli, 1993), no hay representación colectiva que no sea delirante y este fenómeno que se comprueba en el caso de las creencias religiosas, puede considerarse como una "ley muy general". No puede expresarse mejor la importancia de lo sensible, del sentimiento irreprimible y desordenado en lo que se llama sociedad.

Según Maffesoli, quizás ya no existe el totemismo que describe Durkheim, pero el interés de su análisis es el de destacar que se trata de una "ley muy general" que, con matices específicos, puede aplicarse a numerosas situaciones contemporáneas. Emerge la idea del mecanismo de "participación" por medio de tal o cual tótem, que transforma al individuo en solidario del ambiente.

Así, diversas manifestaciones lúdicas e imaginarias son instructivas al respecto, incluso en el orden de lo político, pero más allá de ejemplos exacerbados, encontramos este mecanismo en la solidaridad básica que constituye la vida de nuestras comunidades. Basta con referirse al resurgimiento contemporáneo de

los ideales políticos y religiosos, al apego a las ideas de territorio o país, al renacimiento de las familias extensas, a las reuniones musicales y a los festivales populares, a la importancia concedida a la ecología y a los circuitos de alimentos naturales, para convencerse de que es vano reducir la vida al sustrato económico o al fundamento fisiológico.

La Neo-Tribalidad

(6) Frente a la saturación de la época moderna, -que exaltaba los grandes valores de fe en el futuro, el progreso y la razón-, Maffesoli propone la gestación actual de una nueva composición del cuerpo social. La postmodernidad presenta una nueva organización social que da lugar a las tribus y la masa y ya no al individuo y la sociedad.

Su propuesta de la saturación de los grandes valores que compusieron la Modernidad y de los cambios que están surgiendo dentro de la vida social actual se aprecia a través de las siguientes premisas:

- Frente al planteamiento moderno de la individualización, propone que en la posmodernidad los individuos buscan “estar juntos”, buscan ser parte de una comunidad.
- Frente a la razón, que propone a los individuos unirse por un proyecto común, razonable y lógico para todos, expresa que en la posmodernidad se da un “estar juntos” que viene matizado por una razón sensible, erótica, es decir, un “estar juntos” por un interés sentimental, no por un interés común en un proyecto

político o religioso. Se trata, entonces, de un “estar juntos” por la empatía, por el sentimiento, por la emoción, por el deseo, los sueños, la imaginación.

- Frente a la fe en el futuro de la modernidad, aparece en la posmodernidad una atención especial en el presente, en lo que se vive en el aquí y ahora”.

Es importante rescatar que para Maffesoli se trata de la saturación de una época y no del fin de una época. Esta diferencia se puede comprender en el siguiente comentario tomado de una entrevista publicada en el diario argentino La Nación:

(7) “En química, hay saturación cuando las moléculas que componen un cuerpo se separan. Sin embargo, al mismo tiempo, con esas moléculas se produce la composición de otro cuerpo. En nuestro caso se trata de la saturación de los grandes valores que compusieron el modernismo- fe en el futuro, en el progreso,

predominio de la razón- de esos valores que marcaron los siglos XVII, XVIII, XIX, hasta los años 50 o 60 del XX. Ese fue un gran ciclo, bien



elaborado, que dio como resultado la sociedad moderna...Ahora hay saturación. Simplemente, porque en un momento determinado se produce una fatiga, un hartazgo, el desgaste de un modelo, de un paradigma. Y en el momento de esa fatiga observamos una recomposición.” (<http://www.lanacion.com.ar>, 2005).

Para continuar explicando cómo se produce esta recomposición de la organización social Maffesoli retoma otro concepto, el de cenestesia, para

pensar como se puede dar una transición entre la modernidad y la posmodernidad:

“La palabra fue utilizada por los médicos en el siglo XVII cuando hablaban de "cenestesia corporal". Esto denomina el proceso por el cual los diferentes órganos se ajustan unos en función de otros, y el fluido en función de lo sólido. Después fue la psicología la que utilizó el concepto para referirse al niño que aprende a caminar: se cae, se golpea, se vuelve a caer... hasta que por fin adquiere la cenestesia (la percepción correcta de su entorno y de sí mismo) y comienza a caminar. En el caso del cuerpo social, podríamos imaginar que habrá, después de numerosos aprendizajes, de errores y caídas, cenestesia del cuerpo social. Es decir que las diversas tribus sabrán ajustarse en función de las necesidades del resto, hasta alcanzar el equilibrio. Por el momento, creo que estamos en el período de aprendizaje.” (Ibidem)

Es precisamente ubicándose en un terreno nuevo de “aprendizaje”, el de la vida cotidiana, desde donde Maffesoli intenta conocer algo de estos cambios. Señala que la posmodernidad no se puede explicar utilizando las categorías de la modernidad, por esta razón, considera que es necesario inventar nuevos conceptos que den lugar a un nuevo paradigma.

Según Maffesoli lo social, la noción de sociedad, se ha saturado y lo que nos queda es la socialidad. Expresa que en la posmodernidad se está estableciendo una

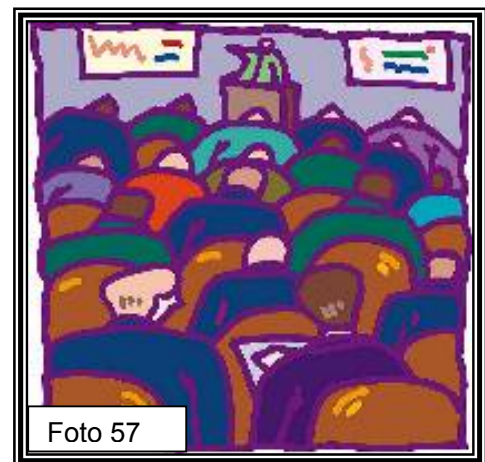


Foto 57

“forma social” que no se sabe si es germen de otra sociedad, pero que da cuenta

de un rompimiento con la acción individual y la estructura impuesta. De esta manera, propone que hay un pasaje de la polaridad individuo/sociedad a la polaridad tribus/masas (entidades no orientadas, no finalizadas). Se trata en la posmodernidad del advenimiento de un nuevo grupo: las tribus. De una nueva “forma social”: la masa. De un nuevo hombre: el nómada.

Precisamente este pasaje a la posmodernidad provocado por la saturación llevó a un estallido de las diferencias, provocando la proliferación de muchas microcomunidades, heterogéneas entre sí, que se comenzaron a unir por una afinidad compartida. De esta manera, se puede observar actualmente la existencia de diferentes grupos que se constituyen a través de sentimientos y experiencias comunes. A estos grupos les llama tribus y afirma que puede tratarse de tribus musicales (tecno, góticas, metal), artísticas, deportivas, culturales, religiosas, sexuales (bisexuales, homosexuales, heterosexuales).

Considera que las tribus son nudos que forman parte de una red, una red que



las conecta entre sí. Esta red es la masa a la que define como una entidad autosuficiente, es decir, sin fines. Esta característica de ser la masa una entidad

sin fines es, precisamente, la que le permite contraponerla con la noción de sociedad, en la cual se entiende que se tenían delimitados fines comunes. La masa en la época posmoderna no ofrece un marco delimitado para las acciones

sociales, simplemente funciona como sistema de redes, que permite articulaciones. Es importante recalcar, entonces, que hay un vaivén necesario entre las tribus y la masa y que, precisamente, la masa se difracta constantemente en tribus. Además define un nuevo hombre, el nómada, que va de una tribu a otra, que no tiene una única identidad ideológica, sexual, profesional o de clase, que no se deja encerrar dentro de roles que antes eran definitivos, en instituciones como el matrimonio. Así, lo fundamental de rescatar es que el nómada puede pertenecer simultáneamente a diferentes tribus.

De esta manera, Maffesoli propone pasar de la sociedad (de lo social) a la socialidad. Expresa que la sociedad esta hecha de individuos y la sociabilidad de personas. Que el individuo tiene una identidad y la persona se identifica con un rol, es decir representa un papel, se pone una mascara. Así, en la posmodernidad se pone el acento en las identificaciones de las personas y ya no en la identidad del individuo. El individuo se encierra en su identidad (se agota en su función), la persona se identifica con sus simultáneas o sucesivas máscaras sin agotarse en ninguna de ellas.

De allí que en la posmodernidad se esté dando un movimiento hacia la búsqueda de pertenencia a una comunidad y no hacia la individualidad. Esta nueva forma de socialidad, retomando las palabras de Maffesoli, “no reposa en una distinción con respecto al otro, ni tampoco sobre un contrato racional que me ligue al otro, sino sobre una empatía que me hace partícipe junto al otro de un conjunto más vasto, contaminado por doquier de ideas colectivas, emociones comunes e imágenes de todos los órdenes.” (tiempo de las tribus 2003:153). Así, se puede observar como a través de la constitución de esta nueva organización

social se abren las puertas a lo imaginario en la posmodernidad, y en palabras de Maffesoli, se está dando un reencantamiento del mundo.

Se habla de reencantamiento del mundo porque se construyen espacios para el florecimiento del mito y lo imaginario, algo que la modernidad excluyó. Se trata del retorno de elementos como los sueños, lo inconsciente, las fantasías, a los que Maffesoli llama alógicos, precisamente porque están fuera de la lógica de la razón. Desde estos elementos es desde donde se organizan las tribus posmodernas: desde la emoción y no desde la razón. Así, se puede fundamentar que la constitución de las tribus tiene como pilar fundamental lo imaginario, entendiéndolo como contraparte de lo racional



establecido. Lo imaginario aparece vinculado a la sensibilidad, es decir, a formas de coparticipación comunitaria movidas por una actitud sentimental. De esta manera, las tribus se constituyen con el fin de funcionar como receptáculos de



acogida, no para realizar un proyecto.

Se trata de formas de relación social de tipo empático en donde se da un sentimiento de comunidad ligado a lo presente. No interesa el futuro, sino vivir en

el aquí y ahora. Se trata de la exaltación de un narcisismo colectivo, de una socialidad desindividualizante, amparado en un sentimiento de pasión compartido. Lo imaginario constituye el mundo posmoderno al que Maffesoli llama un “mundo imaginal”, precisamente, porque el vínculo social se refuerza por la “cosa mental” y no por lo racional establecido. En la posmodernidad resurge la imagen. La imagen es algo del orden de lo relativo, no aspira a lo absoluto, a la exactitud, a la comunión con todos los miembros de la sociedad. La imagen pone en relación, no le interesa la certeza, el dogma, el “buen” razonamiento.

Este relativismo que vuelve a tener fuerza con la reaparición de lo imaginario en la escena de la vida social abre así el espacio a las cosas sensibles, emocionales, frívolas, presentes en lo cotidiano. Permite que se cuenten historias, no La Historia. En este sentido la imagen constata un impulso vital, una estética emocional en todos sus afectos, sean refinados, de mal gusto, desenfrenados, kitschs, explosivos o conformistas. A este dejar hacer o dejar ser de la posmodernidad, diferente de la razón moderna que propone hacer lo que ya está decidido, Maffesoli le llama la función icónica de lo imaginario. Según Maffesoli, la imagen, el fenómeno, la apariencia, el sueño, los fantasmas son tomados en serio en la posmodernidad. Este es un resurgimiento de lo imaginario que le otorga a la imagen dos funciones vitales: primero, la de poner en relación, relativizar; segundo, la de conducir al vínculo.

Con relación a la primera función, como ya se ha mencionado, el mundo imaginal se puede concebir como una matriz donde todos estos elementos “mundanos” entran en interacción y en donde pueden corresponderse de diferentes maneras. Así, en la posmodernidad se estaría dando paso a esta

diversidad de formas de representar y mirar el mundo, a esta posibilidad de comulgar con diferentes ideas. Por esta razón, se podría decir que se trata de un reencantamiento del mundo a través de una serie de “fés sin dogmas”. Es decir, habría múltiples éticas con valores propios que funcionarían en cada comunidad tribal de distinta manera. Así, no se estaría dando un compartir de valores universales, sino un compartir valores emocionales particulares de cada tribu.



Foto 61

Con relación a la segunda función de la imagen, la de conducir al vínculo, es importante entonces seguir en la línea de lo anterior y decir que se puede

concebir a las tribus como conjuntos con “fe sin dogma”, es decir, comunidades en donde sus integrantes comulgan y se unen por una idea, una imagen, un fenómeno, una pasión.

Las tribus (sexuales, deporte, conciertos musicales, concentraciones patrióticas, reclamos consumistas) constituyen su modo particular de vínculo a través de lo imaginario.

En palabras de Maffesoli, (8) “el vínculo se configura alrededor de imágenes que compartimos con los demás, puede tratarse de una imagen real o de una imagen inmaterial, o incluso de una idea con la que comulgamos, cualquiera que sea.” (El tiempo de las tribus 2003: 152).

Este acto de comunión con una idea o una imagen deja ver algo de esa religiosidad que se encuentra siempre presente en la vida social. Siguiendo a Durkheim expresa que la religión es ante todo esa pulsión que me une al otro. Es desde esta visión desde donde plantea que en la posmodernidad, frente a cierto debilitamiento en la fuerza de convicción de los relatos religiosos, hay un retorno de lo arcaico, de esta pulsión de estar con el otro, de la atracción social.

La función de lo imaginario con relación a las tribus es la de matriz. Esta función se presenta en forma de continente de acogida que



proporciona una identidad social como un espacio que conforma una congregación comunitaria en torno a emblemas simbólicos. Es muy importante esta función de lo imaginario en las tribus porque en la medida en que genera un sentimiento de pertenencia y de reconocimiento a sus miembros. De esta manera, se puede considerar a lo imaginario como matriz desde donde se busca conservar la vida social. Matriz que alberga el mundo de las imágenes, sueños, fantasías, deseos, experiencias cotidianas y desde donde cada tribu puede elegir esos elementos de lo imaginario con los cuales busca sostenerse y conservarse.

La imagen (ya se dijo, puede ser material o inmaterial, una idea) se puede entender como ese elemento elegido por una comunidad que le sirve para

unirse, para organizarse de forma particular. Imagen desde donde se adquiere un lugar, un nombre, en lo social. Es precisamente esta omnipotencia de la imagen en la posmodernidad lo que parece permitir que las personas interactúen en la vida social y que, a partir de esa interacción, construyan un imaginario común, un sentimiento compartido. De esta manera, lo imaginario remitiría a una inmaterialidad, a ese mundo imaginario que se vuelve materializable a través de la imagen. Es por medio de su materialidad, entendiéndola como la imagen adquiriendo una corporalidad espiritual, que el espíritu “imaginario” adquiere una forma material y concreta por medio de la congregación simbólica, de decir, por su facultad de movilizar y fusionar las diferentes sensibilidades.

7.7.4 Tribus urbanas en comparación con los otakus

Si resumimos las características del grupo otaku encontramos que se hacen presentes algunas características que los relacionan directamente con las tribus urbanas.

Por un lado, nos encontramos que para cada uno de los grupos y jóvenes que



participan de la tribu, el construir una imagen y un conjunto de actitudes y/o comportamientos en relación a ella, constituye una estrategia de identidad que les permite salir del anonimato y de la masa, sentirse parte de una tribu,

de un ambiente, que otorga un sentido de identidad que se ve reafirmado y reforzado colectivamente. Esto permite a los y las jóvenes sentirse diferentes,

diferenciándose de la imagen de un joven normal. El pertenecer a la tribu constituye una opción por esencializar ciertos aspectos identitarios, opción excesiva, ya que quiere programadamente excederse, superar las limitaciones, las reglas y comportamientos que la sociedad dominante y uniformadora impone a los jóvenes. En el caso de esta tribu, el estilo juvenil se fundamenta en la construcción de un conjunto de reglas específicas y diferenciadoras respecto a la ocupación y consumo de espacios y bienes a partir de los cuales el joven se siente dotado de un principio de identidad personal, que es respaldado por la pertenencia al grupo.

Por otro lado, un tema que aparece latente en el acercamiento a grupos juveniles urbanos como el expuesto, es la tensión que empieza a producirse entre un espacio local juvenil apropiable y un espacio juvenil global masivo que diluye la construcción de identidades territoriales sólidas. La dispersión y complejidad que generan los procesos de globalización provoca el surgimiento y la necesidad de contar con espacios que puedan ser compartidos por los jóvenes, respetando las reglas que constituyen su forma de construir identidad. Es así como el cine arte Alameda como territorio simbólico se transforma en un espacio en disputa entre los que establecen una relación colectiva y los que establecen una relación sólo comercial con él. Así como lo territorial aparece como un código importante, la temporalidad de los ciclos de animé, nos muestra el ritmo y la intensidad con que estos jóvenes viven su presente al interior del grupo. Se trata de una contraposición de tiempos, el tiempo de ocio opuesto al tiempo productivo que marca lo cotidiano. En ese sentido las distintas actividades se constituyen en el evento extraordinario que da sentido a lo cotidiano, se la espera y se la prepara con anticipación a través de una preparación para los eventos urbanos.

Otro tema, que aparece presente en este grupo y que coincide con los planteamientos neotribales, es el de la tensión entre individuo/masa, y entre lo colectivo y lo individual. Esta tensión la expresamos en el fenómeno que denominamos individualidad colectiva que nos permite señalar que el proceso de tribalización que se constituye en torno a los lugares de reunión, se fundamenta en una contradictoria estrategia de los y las jóvenes que se ven atrapados en su juego de identidad, ya que plantean en torno por ejemplo a su estética (polveras, gorros, chapitas, etc.) una construcción de identidad que quiere escapar de la



uniformidad de lo masivo, pero termina vistiendo un uniforme, constituyendo masa.

Por otro lado, muchas veces la participación que se tiene dentro de la tribu no busca plasmarse en un compromiso con el otro fuera del

marco del evento de fin de semana. Retomando lo planteado por Maffesoli, respecto a la socialidad juvenil, se trata menos de agregarse a una banda, a una familia o a una comunidad que de revolotear de un grupo a otro. En efecto, en contra de la estabilidad inducida por el tribalismo clásico, el neotribalismo se caracteriza por la fluidez, las convocatorias puntuales y la dispersión (por eso tenemos otakus Punk, góticos, universitarios, hip hoperos, etc).

Este ethos juvenil, expresado en las actividades del fin de semana plasma una forma de construir identidad y de dar sentido a la vida desde el presente. Como respuesta a procesos de modernización excluyente, y a la disolución de los espacios de integración que la sociedad ofrece a los jóvenes, un grupo

significativo de ellos construye una nueva estructura de comunicación, que no se basa en los códigos de la generación anterior (identidad centrada en la política y el discurso), sino que se identifica con una sensibilidad, que se caracteriza por su ritualidad, por su capacidad de crear vínculos a partir del compartir la experiencias, en este caso la experiencia de pertenecer de una u otra forma a una tribu.

El nexa que se establecería entre los diferentes jóvenes estaría dado por compartir una misma experiencia ritual a partir de ésta se crearía el vínculo de pertenecer a una misma comunidad que se constituye y se construye para algunos mes a mes, para otros semana a semana o día a día, en el acto mismo de estar juntos en-el-rito de compartir música, animé, manga, etc.-

Citas Capítulo 7.8

- (1) Imaginario Social: Una aproximación desde la obra de Michel Maffesoli.
- (2) <http://www.editorasulina.com.br/autordet.asp?IDautor=227>
- (3) Imaginario Social: Una aproximación desde la obra de Michel Maffesoli.
- (4) Revista Atenea Digital - num. 9, primavera 2006
- (5) <http://www.ucm.es/info/nomadas/9/ecarretero.htm>
- (6) Imaginario Social: Una aproximación desde la obra de Michel Maffesoli.
- (7) <http://www.lanacion.com.ar>, 2005
- (8) El tiempo de las tribus 2003: 152

8. CONCLUSIONES

Hemos terminado este largo viaje, en el cual exploramos la historia y evolución de la animación japonesa, su expansión, desarrollo y su instalación en la cultura chilena, específicamente hemos conocido el mundo de los fanáticos del animé.

Podemos afirmar como resultado de esta investigación que:

- 1- La opinión pública del país percibe lo que constituye la superficie de esta expresión cultural proveniente de Japón.

La opinión pública conoce el animé, en primer lugar, a través de la emisión por televisión abierta y cable, expresada en series de animación para adolescentes y jóvenes.

En segundo lugar por algunos estrenos en las salas de cine comerciales y en menor grado por contacto cotidiano con seguidores del animé.

- 2- La visión de los cultores de la japoanimación (animé) respecto a por qué adoptan esta expresión cultural es porque la propuesta del animé es más cercana y fiel a la condición humana, a diferencia de la animación occidental, donde los personajes son maniqueos (buenos o malos) el animé propone y muestra personajes complejos que contienen cada uno de ellos virtudes y defectos y esto los hace más empáticos con nosotros los ciudadanos comunes.

Las entrevistas realizadas a Otakus nos hacen concluir: los Otakus son percibidos por la comunidad de manera prejuiciado, ellos sienten los prejuicios

de su entorno respecto al animé, el cual desde el exterior suele ser visto como una manifestación infantil, violenta o de moda.

Nuestra investigación nos condujo a conocer dos visiones respecto del animé, una visión proveniente de sus seguidores y otra de sus detractores, los cuales muestran preocupación y rechazo respecto a dos aspectos: violencia y ambigüedad sexual, expresada a través de series como Dragon Ball y sus sagas y Ranma 1/2.

Por su parte los cultores del animé sostienen que el género no es un producto destinado al público infantil, están de acuerdo de que el animé puede ser violento y ambiguo sexualmente, pero culpan a los medios audiovisuales por esta mala propuesta programática que debería, al igual que en su país de origen, estar destinada a público mayor.

En la televisión chilena la programación de las series de animación japonesa tiene lugar en las mañanas y las tardes, horarios en los cuales el público infantil es el principal consumidor.

El principal objetivo de la presente investigación es demostrar si el animé se ha constituido en Chile en un movimiento neotribal (tribu urbana).

Podemos afirmar que la japoanimación desde su llegada en la década de los 70 hasta el día de hoy ha ido generando un movimiento con características específicas tales como: un lenguaje común, territorio, expresión vestimentaria, gustos y aspiraciones.

Estos aspectos son la expresión de un pensamiento que se ha ido forjando a lo largo de un proceso de gestación que ya lleva más de 35 años.

Esta forma de pensar o de relacionarse con la realidad, no está formulada ni escrita en ningún texto, sin embargo, los otakus tienen claro:

No se comunican a través de relaciones de poder, el movimiento Otaku no busca marginarse de la sociedad chilena y por último el movimiento Otaku es transversal, porque un Otaku puede pertenecer y empatizar con otras tribus urbanas, tales como por ejemplo, punk, gótico, trash, los seguidores pueden provenir de diferentes ámbitos sociales, culturales y económicos y de diversos grupos etéreos.

A modo de conclusión final podemos sostener y afirmar que el movimiento Otaku en Chile constituye un movimiento neotribal, a pesar de que muchos de ellos no tengan conciencia de esta pertenencia, ya que desconocen lo que significa una tribu urbana.

“La japoanimación ha dejado de ser un mero medio para convertirse en una relación social porque contribuye a la generación de identidad, aunque sea provisoria e inestable” (Carlos Ossa, Profesor de Teoría de la Comunicación de la Universidad de Chile y de Antropología Cultural de la Universidad Arcis).

9.0 BIBLIOGRAFÍA

- Enciclopedia Encarta 1999
- Enciclopedia Virtual Wikipedia <http://es.wikipedia.org/wiki/Portada>
- Revista Nipona N° 27, Diciembre 2003
- Tiempo de las Tribus, Michel Maffesoli
- De La Ciudad Letrada a La Ciudad Virtual, Alvaro Cuadra, Lom Ediciones 2003, Primera Edición
- Monografías.com
- www.animeportal.cl
- www.animax-la.com
- Artículo revista Mujer de La Tercera, 1998
- Artículo diario La Tercera, publicado 8 de enero 1999 en la revista programación semanal
- Tribus Urbanas: Entre Ritos Y Consumos. El Caso De La Discoteque Blondie, Christian Matus Madrid*
- <http://www.editorasulina.com.br/autordet.asp?IDautor=227>
- <http://antalya.uab.es/athenea/>
- Imaginario Social: Una aproximación desde la obra de Michel Maffesoli. <http://antalya.uab.es/athenea/num9/Cassian.pdf>.
- Reportaje “Dragon Ball Al Banquillo” Revista El Sábado de El Mercurio, 17 de octubre 1998
- <http://www.ucm.es/info/nomadas/9/ecarretero.htm>
- Artículo diario La Tercera 26 abril 1999
- Reportaje diario La Tercera 15 junio, página 32
- Reportaje Diario la Tercera 12 agosto 1999
- Suplemento “Zona de Contacto” N°438, diario El Mercurio 8 octubre 1999

- Suplemento Time de la Tercera 21 /11/99
- Artículo diario La Tercera 27 diciembre 1999
- Reportaje Suplemento Estrenos, diario La Tercera 30 de noviembre 1999
- Artículo Enciclopedia Encarta 1999, temas: Cine Japonés y Dibujos animados
- Reportaje Revista Que Pasa, agosto 2000
- Reportaje Revista Show de VTR, septi. 2000
- Reportaje revista muy interesante
- Información bajada de Internet
- Consultas Revistas españolas:
- Más Manga
- Minami 2000
- Dokan

9.1 CIBERGRAFÍA

Foto 1: <http://www.colibri.com.br/inside2/default.asp?edicao=5>

Foto 2: <http://images.google.cl/imgres?imgurl=http://www.sakura-crea-deco.com/fleurs%25207.jpg&imgrefurl=http://www.sakura-crea-deco.com/&h=340&w=512&sz=83&hl=es&start=21&tbnid=3mL5CaDfxW9B2M:&tbnh=87&tbnw=131&prev=/images%3Fq%3Dsakura%26start%3D18%26ndsp%3D18%26svnum%3D10%26hl%3Des%26lr%3D%26sa%3DN>

Foto 3: www.fullinuyasha.com

Foto 4 <http://imagesource.allposters.com/images/HAD/2368.jpg>

Foto 5: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/thumb/5/58/Hiroshige_Fuji_23.jpg/300px-Hiroshige_Fuji_23.jpg

Foto 6: http://www.asianartnewspaper.com/iss0403/images/ukiyo_wave.jpg

Foto 7: <http://artfiles.art.com/images/-/Hokusai-Katsushika/Boy-on-Mt-Fuji-Print-C10287693.jpeg>

Foto 8: http://www.lambiek.net/artists/h/hokusai/hokusai_manga2.jpg

Foto 9: Escaneada de Revista Nipona N°27 2003, 15 de diciembre 2003, pagina 13

Foto 10: http://content.answers.com/main/content/wp/en/thumb/f/f1/300px-Osamu_Tezuka_Stamp.jpg

Foto 11: <http://web-japan.org/kidswweb/cool/97-7-9/tezuka.gif>

Foto 12: <http://www.mundopeke.com/web/heidi/nostalgia-animado-heidi.gif>

Foto 13: <http://es.geocities.com/newmarkitos/marco.jpg>

Foto 14: <http://www.cinevertigo.com/nausica.jpg>

Foto 15: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/cs/thumb/0/0e/Mononoke-hime.jpg/300px-Mononoke-hime.jpg>

Foto 16: <http://www.stephaniesyjuco.com/antifactory/blog/totoro.jpg>

Foto 17: <http://usuarios.lycos.es/rafanime/evangelion%20fin.jpg>

Foto 18: http://www.productionig.com/contents/works_sp/images/patlabor2/pat2_main.jpg

Foto 19: http://blogsimages.skynet.be/images/000/311/931_clampmontage.jpg

Foto20: www.geocities.com/shikonno_tama/index.html

Foto 21: <http://members.aol.com/animeman4/links/dbz.gif>

Foto 22: <http://www.arale.cl/wp-content/images/arale-todos-tb.jpg>

Foto 23:
http://japon.canalblog.com/images/tCanalBlog_Artbook_Shimizu_Reiko_Waltz_Extrait04.jpg

Foto 24: <http://www.fanboys.com/kamui-3.jpg>

Foto 25:
http://www.fantasylands.net/news_gallery/anime_shojo/sailor_moon/group.gif

Foto 26: <http://www.comics.com.ve/anime/images/452.jpg>

Foto 27: <http://www.fortunecity.com/lavender/eastwood/486/meowth.jpg>

Foto 28:
<http://www-personal.umich.edu/~weyrbrat/fanfic/anime/Reviews/koori/koori5.jpg>

Foto 29: <http://www.mangajima.com/anime/fiches/utena.jpg>

Foto 30: <http://www2.netexplora.com/gipen/index.htm>

Foto 31:
http://dimensionotaku.webcindario.com/4images/data/media/5/captain_tsubasa02.jpg

Foto 32: <http://www.grupoacuarela.com/galeria.php?pos=galeria>

Foto 33: <http://www.dvdenlared.com/data/docs/20051124010102/ibrahim.jpg>

Foto 34: <http://indecentes.iespana.es/fondos/shinchan/shinchan.jpg>

Foto 35: <http://www.duke.edu/~nmr8/siteimages/doraemon.jpg>

Foto 36:
<http://home1.gte.net/evande/tigritos/tigritologo.gif>
<http://home1.gte.net/evande/tigritos/tigritologo.gif>

Foto 37:
http://www.yale.edu/anime/imgarchive/escaflowne/escaflowne_versus.jpg

Foto 38: http://www.pasito.com/images/Reg/CHILcat/01_TvNews/09etc.gif

Foto 39:
http://olivia.canal13.cl/medios/data/Contacto/reducidores/reducidores_099_M.jpg

Foto 40: <http://admin.iberamerican.cl/UserFiles/Image/FMHIT/interiorprogramas/residentok.jpg>

Foto 41: <http://www.phantomcastle.it/phantom/illustrazioni/dragonball/Pagina2/DragonBall%20Z.jpg>

Foto 42: http://imagecache2.allposters.com/images/pic/GEE/GE2002_01_f~Sailor-Moon-Foil-Posters.jpg

Foto 43: http://www.cartionline.com/gif/CARTOON/capitan_futuro/capitan_futuro_01.jpg

Foto 44: <http://www.itu.int/ITU-D/imt-2000/images/logoANATEL.gif>

Foto 45: <http://www.kamikazefansub.net/>

Foto 46: <http://www.kamikazefansub.net/kamikaze/fuyu-yasumi.jpg>

Foto 47: <http://www.kamikazefansub.net/>

Foto 48: <http://barcelona.indymedia.org/usermedia/image/13/concierto-manu-chao-huelga-mercadona.jpg>

Foto 49: http://external.cache.elmundo.net/suplementos/imagenes/2006/04/21/1145656815_0.jpg

Foto 50: <http://www.ravenchronicles.org/raven/rvback/issues/0498/aifil/images/punks.GIF>

Foto 51: <http://meltingpod.free.fr/wp-content/punk%20public.jpg>

Foto 52: http://p.vtourist.com/1/361544-Garra_Blanca-Santiago.jpg

Foto 53: <http://www.graffitiverite.com/f-hip-hop-lives.JPG>

Foto 54: <http://www.animelibrary.org/cons/cosplay.jpg>

Foto 55: http://external.cache.elmundo.net/elmundo/imagenes/2006/01/11/1136999634_1.gif

Foto 56: <http://web.pdx.edu/~dillong/chaos/multitude.jpg>

Foto 57: <http://www.subimn.org.uy/sociedad/imagenes/asamblea.jpg>

Foto 58: <http://www.mvpremsa.com.ar/FOTOS/07MUSICA/T177.jpg>

Foto 59: <http://www.hurlingmetal.com.ar/CosquinRock%202005%20032.jpg>

Foto 60: <http://www.uk82.com/images/bands/antisocial/antisocial1.jpg>

Foto 61:
<http://www.mtholyoke.edu/courses/rschwart/hist255-s01/boheme/hippies.jpg>

Foto 62:
http://www.ocregister.com/blog/gadgetress/uploaded_images/us_cosplay_team-771876.JPG

Foto 63: <http://www.usachaldia.cl/album/PLANETARIO.jpg>

Foto 64 <http://us.kna21.com/store/images/poleras/KN20253.jpg>

Foto 65 http://www.therror.com/uImg/post513_saintseiya.jpg

Foto 66 http://static.flickr.com/40/83437648_390adf8820_o.jpg

Foto 67 http://www.felix-poster.de/groups/g_9/images/ipic_679.jpg

Foto 68 http://www.lafuga.cl/uploads/tx_eeblog/rte/RTEmagicC_foro4.jpg.jpg

10 GLOSARIO

GLOSARIO DE animé Y MANGA

ANIME: Es la contracción en japonés de la palabra animación. Generalmente este se refiere al sistema tradicional de dibujo de celdas, pero también se aplica a la animación creada por computadoras como por ejemplo Final Fantasy.

ANIME-EXPO: para los otakus de Norteamérica y algunos de América que pueden viajar al extranjero es el paraíso de los otakus por unos cuantos días, la convención mas grande de América en la cual asisten artistas profesionales de Japón, vienen las empresas de animé de Japón y USA, y se hacen proyecciones con lo ultimo de animé además de muchas cosas mas, "otakuland" por unos días.

ART-BOOK: Básicamente un artbook es un libro de arte con ilustraciones hechas por un autor. Las imágenes de estos "libros de arte" suelen ser muy elaboradas y de buena calidad, usando diversos materiales.

BGM: contracción de "Background Music", esta es la música que se escucha en el fondo de un animé. A diferencia de la música que generalmente se escucha en las animaciones occidentales, el BGM de un animé puede ser muy sofisticado, algunos de los mas talentosos compositores de música y cantantes han creado temas para animé. Un animé puede generar muchísimos Cds de sountracks desde estilos como el Pop, Rock y Clásica, un buen ejemplo de esto sería la serie animada Rayearth en la cual uno puede escuchar muchos géneros de música y existen mas o menos 8 o 9 CDs, Sailor Moon tiene 28 discos en CD.

BISHOUJO: la translación literal significa niña bonita, por ejemplo, Bishoujo Senshi Sailormoon.

BISHOUNEN: significa niño bonito. Uno puede encontrar este tipo de personas en muchos tipos de manga y animé y no necesariamente son del tipo "afeminados" son muy usados en cierto tipo de manga llamado Yaoi y en Shōjo.

DOUJINSHI: generalmente es un manga hecho por artistas amateur que basan sus trabajos en otros mangas mas comerciales, la calidad puede ser muy mala o muy buena con pocas paginas o muchas, y algunos son de muchísima calidad. Uno puede encontrar artistas muy talentosos creando doujinshis, y muchos mangakas profesionales empezaron en círculos de doujinshis. Muchos Doujinshis son parodias o son alternativas y muchos se aventuran a temas explícitos de adultos, el famoso grupo Clamp comenzó haciendo doujinshis.

ED: La abreviatura de Ending, es decir cuando salen los créditos al final del animé, generalmente la animación del ending es mas sencilla y simple muchas veces solo se pasan cuadros fijos con algunos movimientos de cámara, muchas veces se venden CD singles con la música del ending.

ECCHI: generalmente usado para nombrar a las series para adultos muy similar al termino Hentai.

FANSUB: el fansub proviene de las palabras Fanático y Subtitulaje, debido a que son subtitulajes de una serie o película en particular, técnicamente son ilegales sin embargo en Estados Unidos en un principio fueron la única forma para poder ver animé, hoy en día existen clubs de Fansubbers los cuales tienen reglas muy

estrictas en las cuales una de ellas es jamás obtener dinero por sus copias y además en el momento que una serie es licenciada en USA estas dejan de distribuirse.

FANFIC: trabajos de ficción escritos por un fan, basados en algún manga popular, muchas veces son continuaciones ficticias.

FRIKIS: nombre que se les da a los aficionados del animé en España, proviene de dos palabras "Freak" que en español significa fenómeno y la segunda palabra es "Treker" a los fans de Star Trek se les llama así, en España los Frikis se sienten orgullosos de serlo, según cierto personaje llamado Lazaro M. hay varios tipos de frikis y subgrupos, friki consolerum(videojuegos), friki mangero(mangas) y varios tipos mas.

GARAGE KIT: kits de modelismo en plástico de algún personaje de animé que es armado con pegamento y pintado a mano. Existen muchas revistas sobre este hobby en Japón, algunas son: REPLICANT que se enfoca mas a los personajes de animé y HOBBY JAPAN el cual se basa mas en Mechas, también existen convenciones muy grandes una es la Wonder Fest o WON-FES que se realiza cada 6 meses en Tokyo.

HENTAI: una palabra usada en Japón que significa pervertido o perversión. Existen muchos mangas y animés enfocados a un público adulto, con situaciones de sexo explícito. En occidente existe una creencia errónea de que todo el animé y el manga es de este tipo, esto es causado por la ignorancia de la gente pues en occidente las animaciones son vistas como un tipo de entretenimiento exclusivo para niños y en Japón el animé es una forma de

expresión tan importante o mas que el Cine, en realidad existen muy pocas animaciones de este tipo.

ILLUSTRATION COLLECTION: como su nombre lo indica es un libro con ilustraciones de algún animé las ilustraciones mostradas son de muy alta calidad y muy elaboradas usando diversos materiales, libros de arte muy vistos hoy en día son los de Rayearth, Sakura, y Evangelion.

KODOMO: Kodomo significa "niño" y existen muchos tipos de animé que son específicamente dedicados a niños de menos de 10 años por ejemplo Doraemon y Anpanman.

LADY'S COMIC: este tipo de manga es creado específicamente para mujeres de mas o menos 20 años que trabajan en oficinas, este tipo de mangas están llenos de romance, citas y todo ese tipo de cosas.

MANGA: en 1814 un artista japonés llamado Hokusai creó un libro con dibujos en blanco y negro y le puso el nombre de Manga (dibujos involuntarios), a diferencia de los comics de occidente los mangas cubren todo tipo de temas desde fantasy y aventuras hasta deportes y cocina.

MANGANIME: Union de manga y animé usada para designar todo lo que tenga que ver con el animé y manga como ejemplo es muy común decir "esto ocurre en el mundo del manganime" .

MANGA-KA: Artista de Manga, aquel que dibuja y muchas veces escribe, la palabra es usada para mujeres y hombres por igual, en realidad existen muchas

mujeres mangakas famosas como Naoko Takeuchi(sailormoon) y Rumiko Takahashi(ranma).

MAHOU: esta palabra significa Magia o Mágico, es usado también para designar las series del tipo Mahou Shōjo (Niña Magica) y es usado para describir programas como Sailormoon, Carcaptor Sakura y Guerreras Magicas.

MECHA: La abreviatura en ingles para Mechanical. Se refiere a cualquier cosa que tenga que ver con cosas mecánicas por ejemplo armas, armaduras, vehículos, robots gigantes, el primer mecha que se conoce surgió de un filme en 1957 este mecha se llamaba Mogera y era un pájaro gigante que podía lanzar rayos por los ojos.

OP: Opening es la animación de apertura de un programa de animé, generalmente muestra mas acción de lo normal y se usan muchos recursos para ello, como dato adicional una celda de animación cuesta mas solo por ser parte del Opening

OTAKU: en Japón significa literalmente Freak (fan enfermo, fenómeno) y es usado para la gente que se aficiona a cualquier tipo de actividad en extremo, pero fuera de Japón es usado para designar a un fan de animé obsesionado, muchos fans se llaman a si mismos Otakus, para entender por que los otakus en Japón son tan despreciados se puede ver la película Otaku no video de Gainax, en Japón también la reputación del Otaku quedo muy dañada debido a falsas acusaciones de un asesino serial el cual fue culpado de ser Otaku.

OVA: significa Original Video Animation y significa que este tipo de animación es distribuido directamente a video y no es transmitido por TV o Cine, generalmente un Ova tiene mejor calidad que una serie de TV pero de menor calidad que una película animada en algunos países se cambia a "OAV" pero en Japón eso significa video para adultos.

SEIYUU: así se les llama a los Actores de Voz en Japón, y se convierten en famosos y llegan a tener muchos Fans, muchas veces los seiyuus son cantantes pop que ganan mas fama con este tipo de trabajos un ejemplo seria Atsuko Enomoto, además de ser la voz de la protagonista Misaki de la serie Angelic Layer también canta el Opening y Ending de esta serie.

SEINEN: Significa Joven, el manga y animé tienen publico específico personas de 18 a 25 son llamados Seinen, mangas como Video Girl Ai, y Chobits son consideradas para este tipo de publico.

SHŌJO: Significa "chica", además el Shōjo es un tipo de manga creado para chicas jóvenes, este tipo de trabajos muchas veces contienen historias complejas e interacción con los personajes, el romance es muy usado pero no es exclusivo, un ejemplo de mangas Shōjo son: Utena, fushigi Yuugi, Rayearth, Wish el Shōjo a pesar de todo tiene un numero muy grande de fans hombres.

SHOUNEN: Significa "chico" los temas son hechos para chicos por ejemplo Deportes, robots gigantes, aventuras, ejemplos son: Mazinger, Slam Dunk, etc como siempre también hay muchas chicas fans

SUPER DEFORMED: un estilo muy usado en el animé que no tiene equivalencia en occidente. en este tipo de dibujo los cuerpos se vuelven muy pequeños y cabezas grandes, muchas veces se dibuja a un personaje normal en super deformed de esta forma se exageran por ejemplo el enojo, la inocencia o duda, además dibujarlos en SD hace que los personajes se vean "cute", muy usado también en la venta de llaveros, muñecos de peluche etc.

SWEAT DROP: usado mucho en el manga y el animé se identifica por una gota como de sudor muy grande en la cara del personaje, se usa para denotar que el personaje esta avergonzado o confuso.

TANKOUBON: es un libro muy grueso muy similar a una guía telefónica, usa papel muy económico y ahí es donde se publican los mangas por primera vez generalmente vienen unas 5 historias de diferentes autores en cada Tankoubon, además estos libros vienen separados por géneros, así la Young Magazine esta dedicada al shonen y Nakaoshi al Shōjo.

YAOI: este género de manga casi desconocido por el gran público. El YAOI, designa a aquellos mangas, donde las historias van de relaciones entre chicos. "Seme and Uke" define este tipo de relaciones donde uno de los protagonistas es el que "ataca" (del japonés "semeru") y el otro "recibe" ("ukeru"). Es un género bastante corriente en Japón, y pese a lo que pueda parecer, se trata de un producto deliberadamente orientado a la audiencia femenina, y una alternativa al manga erótico masculino, ya que en muchos de ellos se presencian escenas explícitas de sexo. Revistas como Kish, Luyi o June, dedican sus páginas a relatos, mangas y reportajes con este tema de fondo. Surgido del mundo de los doujinshi (mangas inspirados en series famosas, realizados por

aficionados) es un genero conocido fuera de las fronteras niponas gracias sobre todo a internet.

Yaoi es un acrónimo de "yama-nashi" (sin un clímax), "ochi-nashi" (sin conclusión) y "imi-nashi" (sin contenido). Shonen-ai significa simplemente "amor de chicos". La diferencia básica entre ambos es que el yaoi es mas sexualmente explícito que el primero.

YURI: género del manga/animé que trata sobre relaciones entre chicas.

11 ANEXOS

Entrevista Andrés Salfate

Crítico de Cine

Dueño de la Tienda Japanimation

¿Cómo has vivido tú el fenómeno de la animación japonesa?

Durante el gobierno de Pinochet tengo entendido que hubo muchos problemas respecto a los canales sobre el material que ingresaba en los dibujos animados norteamericanos. No estoy seguro bien como es la historia, gente que hace estudios sociales como el Ceneca lo tenía claro, pero sucede que los canales de televisión en ese entonces, empezaron a comprar paquetes de dibujos animados muy baratos y comenzaron a traer dibujos animados como Heidi, que fue el primer gran impacto y antes de eso, llenaban tardes enteras, por falta de contenido, con cosas como Triton, Gokuh de Ozamu Tezuka, que es muy antiguo, imposible de pillar en estos momentos y varias series cortas de las más variopintos estilos.

Entonces toda mi generación fue criada con esos dibujos animados y en algún momento comenzaron a mezclarse con los norteamericanos, con Los Picapiedras y otras, entonces algunos empezaron a hacer una diferencia a los tonos, a las complejidades, de la diferencia de las series hechas en Asia y hecho en Hollywood por poner algo y notabas claro, que había algo mucho más jugado, había mucha más intensidad en las cosas japonesas sobre todo que eran un poquito más gordas las cosas, así como pasándose de la raya. Aquí todos los finales felices pueden ser, pero no son una obligación, entonces quedé con ese click.

Luego a comienzos de los años 80 la televisión se volvió a restablecer y empezaron a traer más series como de circo, así como cómicas que daban en la

mañana y los dibujos animados los concentraron distribuyéndolos los fines de semana.

Los días domingos, había un programa que era clásico que se llamaba Infantilísimo que era en el 11, canal que hoy, sería Chilevisión, pero que antes ocupaba el número 9, partía a las 10 de la mañana y terminaba a las 5 de la tarde, donde te daban un capítulo de Candy, uno de los Thunderbirds y así, siendo 6 en total, una cuestión impresionante que era algo así como una vacunación contra salir a jugar al aire libre y todo eso porque uno quedaba pegado.

Era tan al lote esto que lo daban una vez a la semana, imagínate Candy duró dos años ponte tú, pero el problema es que daban el capítulo 1, antes de eso, un paréntesis me dio una gran satisfacción al descubrir con gente de cine de España que a ellos le ocurrió lo mismo que a nosotros, entonces tuvimos una gran escuela de narración cinematográfica, que fue la mejor de todas, que fue exactamente que estos canales daban el capítulo 1, después daban el 17 a la otra semana, después daban el 5, después el 9, entonces realmente uno llegaba a desarrollar, y yo creo que se lo debo todo a Infantilísimo, algo así como un séptimo sentido de sintaxis audiovisual, lo entendía todo, porque en mi mente tenía que ordenarlo y tratar de más o menos encajar en que capítulo iba cada cosa y te juro que agarrabas poderes psíquicos.

Se acabó todo luego en los años 80 y uno hizo su vida de adolescente hasta que Jodoroski vino, no me acuerdo, pero fue como en el 90 que vino a Chile, hace mucho tiempo que quería venir a nuestro país. Y fue Alberto Fuguet y René Naranjo, quienes en una ocasión en el Festival de Venecia se reencontraron con él y le trajeron noticias de Chile, así como mira Chile está bien cambiado ha pasado esto y esto otro y se entusiasmó y al otro año vino a nuestra país. A mi me toca entrevistarle para El Mercurio y me pongo a hablar con él y nada,

hicimos buenas migas, hablando de todo y él muy divertido me dice: mira, sabes que por lo que he visto que te gusta a ti, te voy a hacer un regalo, ve una película que se llama Akira, ya le digo Akira Kurosawa; no, no, no, se llama Akira es de monitos me dice – ahh y donde la consigo? –no sé en Europa está por todos lados, pero pídelo a Estados Unidos y decido tratar de averiguar sobre Akira y veo una moto, y la encargo. Entonces me junto con una serie de amigos, entre ellos estaba mi socio, con quien tengo la tienda de Japóanimation, estaba “El Pera” también, estaba Jean Paulo que tiene cineadicción. Nos juntamos toda una tarde por primera vez, o sea somos amigos de toda la vida, pero nos juntamos esa vez, a ver esa película que me había llegado, que era como la rareza que me recomendó Jodoroski.

Nos sentamos todos callados, cuando terminó, nos miramos y nos dijimos “oye donde conseguimos más de estas por favor”, entonces empezamos a conseguirnos catálogos y no sé para que preguntamos si había 8.000 cuestiones hechas antes y 20.000 millones por venir, entonces decidimos poner una tienda, simplemente para poder costearnos el poder traer cosas, porque a nosotros, ya se nos iba a acabar la plata para traer más videos, entonces de hecho inventamos las tiendas para tenerlas nosotros, más que por el negocio, o sea llegó a serlo, pero no era el objetivo y de ahí hubo una recuperación de mi parte, primero como fanático volver a reestructurar, digamos una mirada frente a los dibujos animados japoneses y dos, así con una formación más de crítico de cine, redescubrir gratamente que en estos dibujos animados había, no sólo mucho cine, si no que logré vaticinar y en algún momento lo escribí, llegué a tener razón con los que pasó con Matrix o con el fenómeno de Jet Lee que, después los gringos lo terminaron descubriendo, que era como que aquí estaban las bases de un ejercicio cinético que muy pronto iba a ofrecer el dictamen y el pilar de un cine más moderno, veloz y que tuviera que ver con interacción multimedial y de

decodificación más rápida de lo que estábamos acostumbrados. Y hoy en día, el cine es más o menos así, entonces había un feeling de añoranza de melancolía y por el otro lado había como un descubrimiento de un cine potente, así hecho con intensidad y muy bueno, hay de todo, hay cosas más light, para reírse, hay series pornos, y que son buenas, dentro de poco hay hartos géneros.

¿Crees que hay un auge del animé en este momento pensando en los niñitos con las chapitas que nos han invadido, los ciclos que se llenan, los persas con todo tipo de artículos?

El auge no es ahora, vivimos en un feliz estado de temperancia donde se estabilizó, el auge fue hace algún tiempo, fue algo así como nueve años.... a ver espérate no quiero exagerar, fue hace seis o siete años, eso fue un auge, eso fue como el reviente con un nivel de consumo compulsivo respecto a todo lo que tenía que ver con animación japonesa y que se muera todo lo demás.

Hoy en día obviamente va más allá de una moda, porque no cuesta nada reconocer que hay cosas bastante buenas, entonces por lo mismo no es tan raro que la gente se quede pegada y que prefiera estos dibujos animados frente a cualquier otro o que los prefiera como un tipo de cine definitivo y no le interesa ver otra cosa más, a eso me refiero, a imágenes en movimiento, algo que se mueva por la tele, entonces yo creo que está estabilizado y están las primeras camadas, que tienen totalmente definidos sus gustos frente a la animación japonesa y que lo siguen cultivando, promoviendo y consumiendo y están los que a propósito de que ellos han generado una especie de plataforma comunicacional, que permite un mercado, que por lo mismo hayan chapitas y todo y los niñitos que recién vienen saliendo de la luz del cine o de la animación japonesa se encuentran con ellos en la programación de televisión abierta o por cable y reciben bombitas por todos lados, pero si tú me dices el auge, el auge ya

fue, nada se compara con lo que ocurrió en ese tiempo y no creo que vuelva a ocurrir, tendría que morir para que vuelva a pasar algo así, yo creo.

¿Qué marcó ese reviente en ese momento?

Yo creo que fue algo muy sencillo fíjate lo defino de esta manera, voy a hacer un paralelo como una forma de graficar lo que era cuando nació el canal dos, Rock & Pop, había un programa que se llamaba Maldita Sea, ese programa fue muy divertido, porque hasta ese momento yo había trabajado en televisión solamente escribiendo guiones, haciendo asesorías en el show de los libros y trabajando en cinevideo en ese tiempo. Yo no quería salir en tv por todo lo que conlleva que te reconozcan en la calle y de repente se me ofrece hacer este programa con “El Pera”, a él lo contactaron por otro lado, pero como éramos amigos feliz y era un programa donde íbamos invitados como amigos del Rumpy. Entonces pregunté de que se trataba y me dijeron: son dos amigos que llegan a la casa de otro que ven películas raras y malas y que las adelantan porque las encuentran malas y fuman y conversan mucho y pensé que nadie iba a ver algo así, bueno me equivoqué, fue todo lo contrario, pero fíjate que ocurrió algo increíble, yo en ese momento logré convencer a Iván Valenzuela de poner un bonnus, un bono extra que se llama. Yo había visto Dragon Ball Z, porque este amigo que yo conocí por las entrevistas que tenía que hacer en Europa y Estado Unidos, que era de España, que era Jordi Fosta, me decía que lo único que le interesaba en ese momento en su vida no era su familia, sino que era Dragon Ball Z y yo le preguntaba ¿qué es eso?, me respondía: “mira son unos monos, es un mono que tiene cola y pelea todos los días” y yo decía ya, y ¿qué onda? Mira te lo digo así no más, porque estábamos en la época de las olimpiadas de Barcelona y tenían que llegar por palcos porque los días sábados la gente, como no había “merchandising” en ese momento, porque esto partió en España, la gente se

inventaba sus propias poleras, esto era antes de que la gente aprendiera a empatar merchandising en las ferias, hacían calcos con los dibujos de las teles y con eso, hacían matrices para hacer poleras, figuritas, afiches, etc. Entonces eran tanta la cantidad que se juntaban que tuvo que intervenir la policía militar, porque no dejaban que los turistas, ni los buses pudieran llegar a los estadios, entonces le dije mándame un video y estuve como un mes sin traspasarlo hasta que finalmente lo hice y vi Dragon Ball y dije: ahora si que tengo que ver este animé completo, no importa lo que me cueste y lo que pasó con el programa es que empezamos a mostrar pedazos de Dragon Ball Z; empezamos a mostrar durante un mes un minuto y la gente empezó a preguntar y Salo cuando se dio cuenta me llamaron y dijeron “mira nosotros hacemos encuestas cada vez que sacamos un álbum y de cualquier cosa que pega en el momento, sacamos un álbum al tiro que tiene como tres meses de vida. Nos pasa una cosa muy rara, que tú sales en las encuestas y que Dragon Ball Z es la serie más conocida sin que jamás se haya dado ningún capítulo en la tele” les respondí que era bueno y me pregunta ¿qué es eso?. Así empezó, todos ganaron mucho dinero, hicieron negocios, trajeron la serie y que es lo que pasa porque este auge para contestar la pregunta, es porque creo que la gente, llámense cinéfilos, freaks, nombre que quieras ponerle, todos viven como separados en ese momento y ese programa permitió que podían juntarse todos, el programa los reunió de una manera, dijo no están solos, somos muchos, lo que pasa es que no tenemos un techo común donde juntarnos, porque la mayoría va a un estadio de fútbol, otros van a los pool y nosotros nos sentamos cada uno individualmente frente a una pantalla de tele y empezaron hacer ciclos y todo. Entonces se provocó el auge porque hubo una felicidad de integración donde todos los que se creían solos se dieron cuenta que eran muchos y que dibujaban hueas en la casa y no tenían a quien mostrárselo, porque probablemente su amigo era el mejor arquero del curso y la

otra amiga quería ser modelo y no había nadie que entendiera sus gustos, yo creo que fue por eso.

¿Crees que es una tribu urbana?

Si, por supuesto, hay una cultura, yo los veo, se mueven distinto, agarran los gestos de los monos, se mueven en códigos que son reconocibles dentro del dibujo animado si tú los ves, los entiendes y hablan japonés, o sea yo ejemplo, por mi cultura de artes marciales yo aprendí japonés y me di cuenta de que ellos sabían japonés, saben muchas palabras en japonés, lo aprenden por escucharlo, así como muchos terminan aprendiendo inglés por las canciones que escuchan o las películas que ven, pero saben y responden, te dicen “Saludo en japonés” o cualquier cosa, claro uno está integrado esa cultura dentro, es una tribu porque funciona con códigos, colores de guerra que son distintos al del resto.

ENTREVISTA MARCO BOSKOSKI, PROFESOR DE MANGA EN EL
INSTITUTO CULTURAL CHILENO JAPONÉS (2004).

CONOCIDO EN EL MEDIO ANIMÉ COMO FITOMANGA.

TRABAJÓ EN EL PROGRAMA BAKANIA DE CHILEVISIÓN.

¿Crees tú que los seguidores del animé se están convirtiendo en una tribu urbana?

¿Cómo tribu urbana? Es difícil, son un grupo, pero más un grupo juvenil de moda, mas que personas que generen una propuesta palpable, la mayoría de ellos van a ver un espectáculo y muy pocos generan cosas, hay que hacer una separación allí, entre los fanáticos que van a ver animé que son el 90% y una pequeña porción de ellos que son artistas que dibujan que pueden llegar a exponer su trabajo y que pueden publicarlos, estamos hablando del 1%, es muy poca la gente salida de ese grupo que llega a ser publicado en alguna revista o fanzine es sólo un grupo, al final el elemento que tiene que ver con la profesionalización del trabajo no prospera, lo que sí queda es el grupo que se junta, que va a celebrar, a ver películas, son más que nada gente que va a fiestas, podría llamarlo así.

¿Respecto de esa mínima parte a la que tú haces mención, se podrían catalogar como una tribu urbana, dejando de lado la masa?

Sí, lo que pasa es que, a ver, yo me remito a los grupos que siguen tendencias musicales, que igual existen grupos que generan arte, hay grupos que salen de esa junta, acá hay algunos que se dedican a hacer j-pop, pero no pasa de ser

una cuestión amateur, que no va a ir más allá de eso, en cambio otros grupos, yo estuve en el movimiento Trash, todo giraba en torno a la música y en torno a esa música surgían nuevos grupos que generaban nueva música y que llegaron a ser importantes, que fueron a Estados Unidos a grabar como le pasó a los Criminal o a Dorso, que sacaron varios álbumes y son reconocidos dentro del contexto internacional musical, en cambio acá, los chicos que siguen esta tendencia del animé, no conozco a nadie que haga animé, son mas que nada fanáticos.

¿Pero el hecho de que este generando una identidad común, por ejemplo con el uso de chapitas?

Claro, tienen toda una identidad.

¿Y de una u otra forma igual generan cosas, por ejemplo, los que subtitulan, los que crean páginas en Internet, etc.?

Claro existen esos grupos y están muy bien organizados y bien por ellos, pero no sé, a ratos da la impresión que es como demasiado artificiales algunas cosas, es fans para fans y no salen de allí, es como demasiado hermético, no dejan que otras personas se metan en sus cosas, lo ven a ratos como un tesoro y a mí me pasó en una época, es un tesoro tan grande, tan fuerte y tan rico, que como que da lata que otras personas se metan a tocar eso, aunque igual hay cosas bastante positivas. Los veo como grupos súper sano, que generan movimiento, hacen eventos, son súper organizados, súper entusiastas, he conocido gente que es mas entusiasta que yo, o de lo que fui en otra época, ellos organizan

fiestas de disfraces, los famosos Cosplay, yo he ido a algunos y he visto como se preparan para esas cuestiones, conocí a un tipo en uno de esos eventos cuando trabajaba en el Cine Arte Alameda, haciendo eventos también, este tipo se disfrazó de Shishio Makoto, un personaje de Samurai X, como son trajes tan complicados, que no es llegar y ponérselo allí, entonces se vino disfrazado de Maipú, venia en la micro disfrazado con los vendajes, imagínate, no le interesaba que la gente se riera de él, entonces pueden pasar cosas así, en ese sentido son gente super positiva, que les gusta tanto lo que hacen que son capaces de muchas cosas, pero son sanos, son una juventud super sana.

¿Y la discriminación que eventualmente sufren estas personas respecto de que los monitos son para los niños?

Eso le ocurre a ciertos grupos, cuando tú estas metido en el cuento y tienes cierta edad y logras hacer entender que esto es más que un gustito, que es una forma de vida, incluso una profesión para algunos, ya nadie te va a decir nada que sea como destructivo, además la discriminación la sufren todos los grupos, cuando yo era trash también me pasaba, que el pelo largo, que los pantalones rotos, que la música horrorosa, etc. Es parte de una etapa de la vida, seguramente después no todos van a seguir metidos en esto del animé, se van a dedicar a otras cosas, como yo y lo que me pasó con el trash, ahora la música me sigue gustando, aunque ya no tengo el pelo largo, ni agarro un micrófono y me pongo a gritar, yo lo veo como una etapa super positiva de la juventud y que tiende a terminarse.

¿Crees que el fenómeno del animé siga creciendo?

No, ya no crece más, el animé está estancado.

¿Crees que llegó a un pick?

Sí, en este momento se está viviendo una saturación del animé en todos lados, antes no, si te hablo del año 93 o 94 cuando empezamos con los primeros eventos de este tipo, nadie sabía lo que era Akira, tú decías manga en un evento de Comic y nadie tenía idea de lo que estabas hablando, ahora tú dices manga o animé y vez que existe un movimiento enorme a nivel mundial, es cosa de ver Chilevisión o algunas señales del cable y puedes ver que dan animé todo el día, imagínate que en Cartoon Network que es un bastión norteamericano, están dando animé, el canal Etc tiene casi un 90 % de dibujo animado japonés, todos los dibujos animados que da Chilevisión son animé y en todos los canales han pasado algo de animé, hay algunos que porque quieren evitar la polémica de la violencia no quieren meterse con el animé, pero yo creo que están contribuyendo con su polémica de una u otra manera a que esto se mantenga como tema de conversación.

¿Crees que se ha consolidado el animé?

Sí, de alguna manera, aunque igual hay gente que sigue desconociéndolo y tratándolo como hace 20 años, yo he tenido que luchar en otras épocas o no luchar, sino que discutir donde no debiera discutirse por temas que me parecen un deja vú, peleas que tenía con mi papá cuando yo era chico porque consideraba que el animé era malo, violento, anti educativo, de mala calidad, y hasta el día de hoy y son personas que mueven los medios de prensa y de comunicación y nadie los va a sacar de ahí, aunque les muestres una película de

Miyasaki, para ellos el animé es negativo y tú les puedes mostrar pruebas de que no y van a seguir pensando lo mismo, entonces va a seguir habiendo gente que lo apoye y gente que lo ataque, como cualquier movimiento juvenil. Esto es más juvenil que otra cosa, más que infantil incluso diría yo.

¿Crees que existe una mala clasificación del animé en nuestro país y los medios que lo transmiten, dándole muchas veces una imagen mucho más infantil?

Sí, mira en Chilevisión yo conozco a la gente y ellos saben de que se trata el asunto, son gente joven que gusta del animé, los programadores, la gente de tráfico, que compran los derechos de la series y ellos saben, en Chilevisión tienen una propuesta bien particular, respecto al material que exhiben, no así en otros canales, que saben, conocen lo que es la cultura del animé pero están en una parada antiviolenta y el animé es sí tiene violencia, eso nadie lo puede negar, entonces ellos quieren evitar mostrar cualquier tipo de violencia en su programación infantil, ya sea en horario prime donde se pueda exhibir. TVN tuvo problemas también por animación japonesa hace unos años atrás, por la serie Cobra, la censuraron, el Consejo Nacional de Televisión les puso una multa, y no sé si será por eso, pero ahora tienen la política de no mostrar animé, por su parte canal 13 no sé, me parece que van a dar una película de Pokemon ahora, me parece que saben que animé dar acá en Chile y cual no, yo creo que conocen el tema, pero no se quieren meter en problemas, porque los ha habido. Yo he sacado cuentas y cada 3 años o 2 años y medio se produce una polémica por culpa del animé en televisión, siempre. Empezaron con “Los Caballeros del Zodiaco”, que fue una serie que abrió una nueva oleada de animé aquí en Chile, por la violencia, después siguió, “Sailor Moon” con toda una problemática, salieron unos artículos en el diario y ahora último, el año pasado con “Yu - Gi -

Oh” y toda la parafernalia que hubo de que eran dibujos animados hasta que incentivaban el suicidio.

¿Y el caso de Dragon Ball Z?

Lo de Dragon Ball era obvio, pero no fue tanto como yo esperaba, porque por ejemplo en España hubo grupos católicos y conservadores que fueron a los canales y armaron escándalo, acá no, acá hubo comentarios típicos y creo que Los Caballeros del Zodiaco le limpiaron el camino a “Dragon Ball”

Ha habido otros escándalos grandes, como el caso de “Urotsukidoji”, que incluso metieron preso a un empresario que importaba las películas, también se lo querían llevar los de investigaciones, fue todo un escándalo y tuvo que ver con animé. Ya están muy desmotivadas algunas personas que podrían haberse metido en el tema.

¿No te parece que los medios no han tomado el peso que tiene el animé, por ejemplo, si se atrevieran a dar películas importantes de animé en horario de adultos?

Chilevisión lo ha hecho dio Akira por ejemplo, el problema es que no hay una buena distribución, o canales de distribución, el como traerlas, quien se las vende al canal. Yo sé que el animé japonés es barato, comparándose con Disney u otras películas que se pueden exponer, pero, que yo sepa el 11 ha comprado ahora último películas de animación, lo que no sé es porque no las han dado, yo se que tienen Totoro, y la tienen hace mucho tiempo, pero no la han exhibido, no sé porque será

¿No les dará un poco de miedo por la sintonía?

Es que Chilevisión no es un canal, que con ese tipo de material, se preocupe por el rating, o sea exhiben películas e igual no sacan mucho rating

¿Tendrá que ver con la sintonía?

No, es que Chilevisión no es un canal que con ese tipo de materiales se preocupe por el rating, cuando exhiben películas igual no es mucho su rating, pero ese ya es un problema interno del canal.

Ahora de que los canales podrían exhibir animé, claro que podrían hacerlo, pero no lo exhiben en horario adulto, por no meterse en problemas con la animación japonesa, esas son las peleas que he tenido yo con ese tipo de personajes en otra época, personajes que están dirigiendo los medios,

¿Cómo ha sido la historia de la animación japonesa acá en nuestro país?

Hay animación en Chile desde los años 70, hay unas conclusiones que sacamos con Juan Andres Salfate con respecto a que era una época donde no había empresas que quisieran venderle animación a TVN porque no querían meterse con el gobierno de Pinochet, esa es una conclusión que sacamos en una época en que queríamos saber porque se exhibía tanta animación japonesa en Chile en los años 70, y era porque eran los únicos que le vendían animación a los canales chilenos, siendo que igual se exhibían series norteamericanas, pero en un momento hubo mucha animación y cosas muy buenas en los años 70, estamos hablando de series como Remy, Candy, Jet Marte, Mazinger, Triton, Grand Prix y fueron muchas más, eso fue el incentivo para que personas como Salfate o yo quedáramos pegados con la animación japonesa, queríamos saber como esos dibujos animados producían más que los dibujos de Disney y de ahí

vino ya la inyección artística, yo me puse a dibujar, armé las primeras revistas de comics al estilo manga porque me di cuenta que había mucha gente que le gustaba, pero no sabía de donde sacar material. Traje algunas películas de afuera, de España, donde me contacté con algunas personas y un profesor de japonés de la Usach me trajo películas, él traía películas de animé en japonés. Hicimos una exhibición, que fue la primera exhibición de animé que hubo aquí en Santiago, en el salón de reuniones del partido social demócrata, en San Antonio con Monjitas y se llenó, era un salón chiquitito no cabían mas de 80 personas y en el primer día de exhibición tuvimos que dejar a mucha gente afuera, cupieron 150. Se llenó, tuvimos que alargarlo tres días y al cuarto día que caía sábado se les ocurrió hacer una fiesta de animé y quedó la embarrada, hubo una pelea, se fueron a meter unos punkis, fue super heavy, pero nos quedó gustando y seguimos haciendo eventos en el INJ ubicado en la Alameda, después en el Cine Arte Normandie y ahí empezaron a haber otros grupos que podían traer animación por su lado, como los chicos de Valparaíso que armaron una cosa que se llama Ilion, que exhibieron unas películas en el cine arte Normandie, después siguieron en el cine arte Alameda y eso generó hartos movimientos, grupos que traían películas, que bajaban de internet y que las subtitulaban pero eso duró hasta al año 2000. Antes habían más grupos de lo que hay ahora, la cosa se ha estancado, no veo movimiento, antes había chicos que sacaban revistas, la revista que saqué yo que era la Banzai y habían otros, que sacaban sus revistas y que a mi manera de ver es la forma de mantener vivo el movimiento con un órgano comunicacional: una revista de comic que muestre lo que es la cultura, pero por ejemplo estaban la revista Kakoi, la Sugoí estaba la revista Kioday de Valparaíso que era una revista profesional, una revista a todo trapo con reportajes con diseño profesional, alcanzaron a sacar 7 números y ahí se pelearon entre ellos, hubo una cuestión super desencantada entre ellos del

director de la revista que una vez me lo encontré por ahí y me habló pestes de toda la experiencia con la gente que había trabajado con él, no quiso volver a sacar más la revista, una lata porque era la mejor revista que ha habido en Chile de animé, pero ahora lo que yo hago acá es enseñarle a la gente a hacer comic que es la mejor manera que pueda haber acá para hacer cultura al animé, si bien, es cierto no es animé, es manga. Animé ya es otra cosa, pero el manga si se puede hacer, es fácil y barato, yo les saco una revista a los chicos acá, todos los años cuando terminan el curso ellos dibujan un comics y yo se los publico en un fanzine que es a base de fotocopias, saco unos 100 números y se los paso a ellos para que los repartan gratis.

¿Puede ser que el movimiento del animé haya tenido un auge por la internet?

Ahora sí, además la internet ayudó a que la cuestión se estancara porque ahora cualquiera puede bajar una película, ya no es una novedad ir a un evento de Illion, ahora puedes bajar la película de internet, algunos más pillos las bajan y las subtitulan, pero yo tengo entendido que algunos eventos que hay ahora son gratuitos que se hacen en algunos lugares, ya es una cosa más simbólica porque saben que cualquier persona que tenga a mano la banda ancha puede bajar el animé que están exhibiendo, igual la calidad de ir a verlo al cine en pantalla gigante es otra cosa, pero a los chicos no creo que les interesa mucho eso, les interesa ver el animé, antes todos coleccionábamos película en Vhs, yo tengo llena mi pieza de Vhs, tengo más de 2.000 películas y ahora me da pena porque sé que todo el mundo ahora tiene grabador de cd, que hago ahora con todos estos cassettes ya pasó de moda y eso de un año a otro si es terrible, se están llenado de polvo.

