



**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO HUMANO CONVENIO CINDE-
UNIVERSIDAD DE MANIZALES
UMZ-18**

**PROYECTO DE
TESIS DE GRADO**

**ANÁLISIS DE LAS SUBJETIVIDADES JUVENILES EN MEDELLÍN A PARTIR
DEL ESTUDIO DE UNA COMUNIDAD OTAKU**

INTEGRANTES:

Érika Yurley Acevedo Restrepo

Judith Maritza Jaimes Useche

Asesor:

Manuel López García

Medellín, 2015

AGRADECIMIENTOS

Judith Maritza Jaimes Useche

Quiero agradecer a Dios, quien es y ha sido un acompañante incondicional en mi vida, soy lo que soy porque él lo ha permitido, porque me ha abierto las puertas y los senderos por los que él quiere que pase y camine, gracias a él llegué al CINDE a cumplir aquel anhelo y sueño que tenía en mi corazón.

A mi familia por apoyarme desde el inicio de mis estudios y darme la fuerza para no desfallecer ante el cansancio y los altercados que se iban presentando en cada momento del proceso educativo que decidí emprender, por su amor incondicional.

A la familia de mi compañera Érika, por brindarnos apoyo en los momentos de estudios, especialmente a su mamá doña Teresa, quien se convirtió en una aliada de este proceso, ella siempre estuvo pendiente de nosotras, durante aquellas largas jornadas académicas que sostuvimos para poder alcanzar esta meta.

A mi compañera Érika y quien al final se convirtió no sólo en una gran amiga sino casi en una hermana, con quién además de hacernos compañía en el proceso educativo y todas sus implicaciones también se convirtió en una compañera en el camino de mi vida, a quien pude contarle cada cosa que iba sucediendo en mi vida personal, laboral y de formación, por darme su apoyo y poder a su lado tomar decisiones en conjunto para sacar adelante el objetivo en teníamos en común, obtener el título como Magister en Educación y Desarrollo Humano, hoy Gracias a Dios lo logramos.

A mi esposo, quien llegó a acompañarme en la recta final de mi formación académica, momento en el que sentí mayor cansancio y quise suspender porque se me agotaban las fuerzas, pero él siempre me alentaba para seguir adelante y recordarme el objetivo que tenía propuesto.

A la Corporación Ryuhikai por abrirnos sus puertas y permitirnos desarrollar nuestra investigación con cada uno de los jóvenes que participan de manera activa en la Corporación, por todo el apoyo que nos brindaron en nuestro proceso investigativo y por hacernos partícipes de sus eventos y actividades.

A nuestro Asesor de Tesis Manuel López, por su acompañamiento incondicional, disposición frente a este proceso, claridad, experiencia y conocimiento en jóvenes, lo que le permitió orientarnos y encontrar el camino correcto para hacer nuestra investigación.

AGRADECIMIENTOS

Érika Acevedo Restrepo

Gracias a Dios, por su infinito amor, por darme la vida y permitirme disfrutar de un proceso de formación que me hizo conocer y sentir el ser humano que llevo dentro de mí, por hacerme más sensible y comprender la diversidad en la palabra y el rostro de quienes me rodean, por darme la posibilidad de estar en este proceso académico para valorar más la vida y con ella a las personas que estuvieron cerca, que ríen y que sueñan, por permitirme ver a través del prisma los diferentes colores de la vida y deleitarme con cada momento que compartí con mis compañeros de Maestría. A cada uno de ellos, los llevó en mi corazón y su rostro así como su huella de vida compartida en cada encuentro de clases han quedado marcadas en mí.

Dios, gracias porque tú me permitiste vivir este momento que hoy culmino con júbilo, un momento que se ha quedado grabado en mi historia de vida y el cual me ha hecho ser mejor ser humano, profesional y ciudadana, gracias Dios por ser el oráculo de mi vida.

Gracias a mi familia, por acompañarme y comprender que mi tiempo era cada vez más limitado porque mi misión estuvo aferrada a la constancia, dedicación y el esmero puestos en la escritura, la cual se hacía visible luego de tener una hoja en blanco; por aceptar mi ausencia en aquellos momentos familiares que se compartieron y sólo para que yo pudiese alcanzar la meta; por extender sus manos y brindarme su paciencia y apoyo en aquellos momentos en los cuales el cansancio quería hacerme desfallecer.

A mí madre amorosa, quien se dedicó por estos casi tres años a cuidarnos a Maritza y a mí, por su preocupación constante, por darnos en cada alimento su cariño y el aliciente para no desfallecer, por sus palabras amorosas, por recordarnos que en la vida los triunfos son más satisfactorios cuando se consiguen luego de haber pasado sacrificios, por regalarnos sus sonrisas en la mañana y darnos su bendición al llegar la noche.

Gracias a mi querida amiga Maritza, con quien compartí arduas horas de labores académicas, en las que cientos de veces el cursor se devolvió para darle nueva vida a cada palabra, por las lecturas extensas para estar seguras que la redacción era la correcta, por ser mi consejera, mi bastón en los momentos difíciles que tuve, por ser esa luz en mi camino, por haberme permitido conocerla y sentir lo que era tener más que una amiga una hermana. Hoy mi gran amiga Mary, las distancias tal vez sean enormes, pero nuestros corazones siempre estarán unidos por cada vivencia que tuvimos, por estrechar el mejor lazo que pueden tener los seres humanos la amistad.

Mary, lo hemos logrado y este triunfo es el fruto de no desfallecer y siempre haber sentido que la meta estaba cerca y sólo era asunto de continuar trabajando para llegar a ella.

Gracias, a todos aquellos que hicieron parte de este trabajo investigativo por sus aportes, por hacernos ver que las realidades vividas hacen la diferencia y permiten observar de manera diferente, a la Corporación Ryuhikai y sus fundadores, a los jóvenes con quienes pasamos horas maravillosas conociendo la manera de ver su propia vida, sus experiencias, su sensibilidad por la Cultura Japonesa, por querer hacer de este país un mundo mejor sólo a través de la incorporación de valores y prácticas que posibilitan vivir con otros y para otros.

A nuestro querido y apreciado Manuel López, Asesor de Tesis, por ser ese tutor que con paciencia, amor y dedicación nos brindó cada orientación, una corrección a nuestros escritos los convirtió en sonrisas y un leve jalón de orejas, era el impulso para que Mary y yo continuáramos sin desfallecer. Gracias Manuel, mil y mil gracias, este título también es para ti.

TABLA DE CONTENIDO

1. ANÁLISIS DE LAS SUBJETIVIDADES JUVENILES EN MEDELLÍN A PARTIR DEL ESTUDIO DE UNA COMUNIDAD OTAKU	8
1.1 RESUMEN.....	8
2. PLANTEAMIENTO DE LA PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	10
3. JUSTIFICACIÓN.....	14
4. OBJETIVOS	16
1.2 Objetivo General	16
1.3 Objetivos específicos.....	16
5. ESTADO DEL ARTE.....	17
6. REFERENTES TEÓRICOS	27
7. METODOLOGÍA	38
8. RESULTADOS, PRODUCTOS ESPERADOS Y POTENCIALES BENEFICIARIOS.....	45
9. IMPACTOS ESPERADOS A PARTIR DEL USO DE LOS RESULTADOS:	46
10. FUENTES DE REFERENCIA	47
11. INFORME TÉCNICO.....	50
Descripción del Problema.....	50
Ruta Conceptual	51
Globalización.....	52
Subjetividad.....	53
Hibridación Cultural.....	54
Juventud	56
Presupuestos Epistemológicos.....	57
Metodología utilizada en la generación de la información	58
Proceso de interpretación de la información	62
12. HALLAZGOS Y CONCLUSIONES.....	65
Hallazgos	65
El Joven Otaku y sus Interacciones Sociales	65
Subjetividades de los Jóvenes Otaku.....	74
Implicaciones de estas Subjetividades en la Juventud de Medellín.....	81
Conclusiones	84

13. PRODUCTOS GENERADOS	86
14. FUENTES DE REFERENCIA	87
15. ANEXOS.....	89
Consentimiento Informado	89
Entrevistas semiestructuradas	89
Grupo Focal.....	89
Sistema Categorial.....	89

1. ANÁLISIS DE LAS SUBJETIVIDADES JUVENILES EN MEDELLÍN A PARTIR DEL ESTUDIO DE UNA COMUNIDAD OTAKU

1.1 RESUMEN

Esta investigación, contribuirá al conocimiento de las configuraciones subjetivas del joven, a partir del estudio de una comunidad Otaku en la ciudad de Medellín, en la cual los jóvenes realizan prácticas provenientes de la cultura japonesa, conllevándolos a compartir con otros jóvenes gustos y preferencias por ésta.

Es a través de las prácticas, gustos y preferencias como se referenció anteriormente, que los jóvenes de la comunidad Otaku, configuran su subjetividad, la que posteriormente en escenarios compartidos con otros, ponen en escena su mundo cotidiano. Así, la subjetividad actúa como elemento productor de sentidos, emociones, vínculos, símbolos con el que se entreteje un sistema de relaciones sociales.

A partir de lo anterior, el propósito de esta investigación es develar las configuraciones subjetivas de los jóvenes que participan en la comunidad Otaku a través de las representaciones sociales que encuentran en su entorno, es decir, aquellas que se hayan en los contextos culturales, académicos, políticos y sociales, los cuales les permiten mostrarse ante el entorno que los rodea, esto es, expresarse, manifestar las diversas formas de ver el mundo, apropiarse de él, interactuar, establecer relaciones y vínculos en los espacios que comparten con otros.

Dentro de este proceso investigativo, se hace evidente cómo la globalización y las mediaciones tecnológicas trajeron consigo el conocimiento y la apropiación de nuevas prácticas culturales, con las cuales los jóvenes asumen y ejercen su realidad individual y social, dando cabida a la configuración de la subjetividad.

Por lo anterior, cabe preguntarse la manera de cómo se ha instaurado el discurso de la cultura oriental en el contexto local (Medellín), conllevando a que la población joven de la ciudad se apropie y re-signifique las prácticas de la cultura japonesa a partir de una perspectiva que retoma los procesos de globalización, hibridación cultural y tecnoculturización, que permitan determinar las consecuencias de éste fenómeno cultural en la configuración subjetiva de los jóvenes y en especial de aquellos que hacen parte de la Corporación Cultural Ryuhikai.

En el desarrollo de la propuesta investigativa, se tomarán como referentes conceptuales las posturas teóricas de Néstor García Canclini, Fernando González Rey y Rossana Reguillo autores con los cuales se desarrollarán las principales categorías relacionadas con los temas: hibridación cultural, subjetividad y culturas juveniles que permitirán sustentar el problema y la pregunta de investigación planteada en este trabajo.

Por otro lado y para su realización, el grupo de investigación plantea un objetivo general y objetivos específicos. El objetivo general, centra su intencionalidad en comprender las subjetividades juveniles en Medellín, a partir del estudio de una comunidad Otaku, los objetivos específicos, buscarán caracterizar las prácticas de los jóvenes Otaku, interpretar sus configuraciones subjetivas y establecer las implicaciones que se dan a partir de estas subjetividades en la juventud de la ciudad.

Los resultados de la investigación se obtendrán a través del enfoque cualitativo, el cual buscará la reconstrucción de la realidad, partiendo del actor social y de los fenómenos que lo rodean; dentro de este enfoque no prima la medición numérica y se mueve entre los fenómenos que se estudian y las interpretaciones (Hernández, Fernández y Baptista, 2003), lo que permite un enfoque investigativo de tipo exploratorio-descriptivo.

2. PLANTEAMIENTO DE LA PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

“Globalización significa que todos dependemos ya unos de otros. Las distancias cada vez importan menos, lo que suceda en cualquier lugar, puede tener consecuencias en cualquier otro lugar del mundo. Hemos dejado de poder protegernos tanto a nosotros como a los que sufren las consecuencias de nuestras acciones en esta red mundial de interdependencias” Bauman (citado en Barbero, 2002)

La globalización es entendida como un modelo económico que busca acortar las brechas fronterizas entre los países, permitiendo la apertura y expansión de los mercados, generando la producción de nuevos bienes y servicios, e incorporando diferentes formas de organización. Sin embargo, la globalización en un sentido más amplio no sólo responde a aspectos económicos, este fenómeno es transversal a otros aspectos de tipo político, social y cultural que le aportan a lo local. Por ello, Giddens manifiesta: “La globalización es política, tecnológica y cultural, además de económica. Se ha visto influida, sobre todo, por cambios en los sistemas de comunicación [...]” (2000, p.7).

Vivir en la globalización vista no solo desde un aspecto económico implica que se den modificaciones sustanciales en otros ámbitos sociales, como ocurre en el caso de las tecnologías de la comunicación, las cuales fueron el canal propicio para el crecimiento continuo y expansivo del mercado, los ideales de las culturas dominantes, el acceso al conocimiento y la capacitación, lo que se fundamenta en lo expresado por Montiel (2003), la llegada de la era de la tecnología permite conocer nuevos símbolos, nuevas identidades y lo cultural inicia un proceso de transformación, que cambia la manera de pensar y actuar de aquellos que se acercan a los medios de comunicación.

Las tecnologías de la comunicación a través de la globalización han permeado las formas de participación y agrupación de los jóvenes, esto se debe a que interactúan de manera dinámica con el mundo exterior a su país o región, permitiéndoles ver en el escenario mundial otras formas de pensamiento, expresión, comportamientos y costumbres, lo que genera en ellos la apropiación de aspectos culturales que son de otro lugar diferente al que nacen, permitiéndose de esta manera un entrecruzamiento, una interconexión e interdependencia entre lo local y lo global, una fusión de culturas. Lo que García Canclini (2009) consideraría como “Hibridación Cultural”¹, la cual se da con la llegada de otras culturas, conllevando a pensar que difícilmente se podría hablar de una cultura propia.

Este escenario cultural y social define un nuevo orden de valores e ideas que propician una revolución tecnológica y electrónica, mediada por los medios de comunicación que con su auge proliferan nuevos signos y lenguajes y que desplazan los modelos de pensamientos únicos, posibilitando que el entorno pueda ser interpretado desde diferentes perspectivas.

De esta manera, “esta revolución abre las puertas a un nuevo tipo de ciudadano con nuevos hábitos y valores sociales, nuevos intereses y formas diferentes de sentir e incluso pensar” Romero (con cita en Aguaded, 2010).

En esta misma línea, se afirma que “al menos como hipótesis, se puede mantener que los ciudadanos nacidos en la era de la tecnología de la información, tienen estructurada su cognición de modo cualitativamente distinto a las generaciones precedentes. Una gran mayoría de los intercambios con el entorno aparecen ahora mediados por alguna tecnología, la interacción depende más de los esquemas simbólicos y la percepción visual que de la motora”. San Martín (con cita en Aguaded, 2010).

De esta forma, con el surgimiento de los procesos de hibridación cultural y el ingreso progresivo de las nuevas tendencias tecnológicas a la sociedad, se ha contribuido a la

¹. “procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas”.

configuración y construcción de subjetividades particulares, glocales o híbridas en los sujetos jóvenes de Medellín, permitiéndoles una forma de ver, comprender e interpretar el mundo, lo que les posibilita identificarse, reconocerse y a su vez diferenciarse de los otros, tal como lo expresa González (2002):

La subjetividad social no es una abstracción sino el resultado de procesos de significación y sentido que caracterizan todos los escenarios de constitución de la vida social y que delimitan y sostienen los espacios sociales en que viven los individuos, a través de la propia perpetuación de los significados y sentidos que los caracterizan dentro de los sistemas de relaciones en que actúan y se desenvuelven. La actuación de los sujetos es de forma simultánea individual y social y la manera en que sus acciones se integran en el sistema de la subjetividad social no depende de sus intenciones, sino de las configuraciones sociales en las que esas acciones se inscriben y en los sistemas de relaciones dentro de los cuales cobran vida. (p. 181).

Así, de acuerdo con el postulado de González, las interacciones sociales de los sujetos jóvenes que participan en diferentes grupos (estudiantiles, bandas, punks) configuran subjetividades individuales, dada la articulación de sus relaciones colectivas, las cuales se caracterizan por la construcción, incorporación, combinación o desecho de nuevos símbolos, emblemas y sentidos, contruidos a partir de su propia cultura o culturas foráneas. Tal es el caso, de las prácticas culturales conocidas en general como entretenimiento japonés o industria de la animación japonesa (Manga², Anime³, Video Juegos y Cosplay⁴), las cuales han generado la conformación de grupos de jóvenes y el desarrollo de actividades de ciudad en el municipio de Medellín, manifestándose a través de expresiones juveniles enmarcadas en esta cultura japonesa.

² Anime: Término que identifica a los dibujos animados de procedencia japonés (Menkes; 2012).

³ Manga: Palabra japonesa para designar la historieta en general. Fuera de Japón se utiliza exclusivamente para referirse a las historietas niponas. (Menkes; 2012).

⁴ Cosplay: “Originalmente viene de la palabra nipona *Kosupure* y para occidente es la combinación de las palabras *costume* o costumbre y *roleplay* o juego de rol”. (García; 2008). Indica la actividad de disfrazarse del personaje de un manga o anime, video juego o personaje real por el que siente favoritismo o resulta similar a la morfología del que va a ser el cosplay. (Uribe y Parada; 2010)

Para el caso particular de Colombia, las prácticas culturales japonesas se hacen visibles a partir de los ochentas a través de la programación propuesta por cadenas televisivas que en su momento buscaban el entretenimiento infantil; en este momento la cultura japonesa se afianza cada vez más posicionándose en los medios de comunicación masivos (cine, radio, televisión, internet, redes sociales...), proponiendo un nuevo marco que moldea a los sujetos y sus prácticas sociales e individuales, lo que conlleva a los jóvenes a participar de los cambios culturales y tecnológicos que tiende a modificar sus hábitos de vida.

Lo anterior conlleva a preguntarse, de qué manera se ha instaurado este discurso cultural oriental en el contexto local, qué características posee, por qué vías tecno-comunicacionales, institucionales o sociales se ha filtrado, de qué manera ha sido apropiado e incluso resignificado por la población local juvenil, por las instituciones y sobre todo, qué efectos pudiera tener en la subjetividad de la juventud medellinense.

Lo anterior, a partir de una mirada que contemple los procesos de globalización e hibridación cultural, así como de tecno-culturización, que posibiliten determinar los efectos de este fenómeno cultural contemporáneo en la subjetividad de la población juvenil de Medellín, tomando como referencia la Corporación Cultural Ryuhikai de dicha ciudad.

En este sentido, surge la inquietud por investigar, ¿Qué está pasando con la configuración subjetiva de los jóvenes de Medellín, a través de un grupo que pertenece a la comunidad Otaku?

3. JUSTIFICACIÓN

El fenómeno de la globalización ha generado cambios a nivel político, cultural y social, siendo los medios masivos de comunicación, uno de los elementos impactados por dicho fenómeno, puesto que son los medios de comunicación los generadores de los hábitos de consumo, la transformación de la cultura, la comunicación y el entretenimiento. Esta situación produce que los jóvenes detengan su mirada hacia los mercados globalizantes, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación y mantengan una atracción particular por las prácticas culturales foráneas, las cuales los movilizan hacia otras formas de verse, nombrarse, estabilizar posiciones de apariencia física y pensamiento, representar su cotidianidad y expresarse, factores que aportan a la configuración de su subjetividad.

La interacción, socialización, interiorización de estilos de vida y apropiación de recursos simbólicos de una cultura industrial foránea como la japonesa, se instaló en Colombia a partir de los ochenta con la comercialización de productos en miniatura, accesorios, películas, series, trajes para cosplay, entre otros.

Esta inmersión, que también se hizo visible en un grupo particular de jóvenes de la ciudad de Medellín que pertenecen a la comunidad Otaku, determina y sustenta la inquietud por investigar la manera como este grupo particular de jóvenes que pertenecen a la Corporación Cultural Ryuhikai se apropian de prácticas establecidas por expresiones como el Manga, el anime, los video juegos, el cosplay propios de la cultura japonesa, prácticas que les permiten reconocerse y reconocer a otros, así como establecer vínculos sociales con quienes comparten la misma afición.

Ahora bien, la ciudad de Medellín viene siendo influenciada por una serie de expresiones y prácticas juveniles, que se instalan en diferentes escenarios de ciudad atrayendo la atención de la población adulta, quienes se inquietan por el joven y la vinculación a su vida cotidiana

de prácticas provenientes de una cultura foránea, con la cual se generan otras formas de participación y asociación con pares.

Los anteriores planteamientos, permiten que la investigación propuesta pueda contribuir a la generación de conocimiento en términos de la develación y visualización de las configuraciones subjetivas de los jóvenes a través de sus expresiones, aquellas que surgen de la manera cómo se describen a sí mismos y ante los demás en sus procesos de socialización; con ello se buscará que socialmente el joven Otaku sea visualizado, comprendido y aceptado por el mundo adulto y las instituciones sociales, al comprender sus comportamientos, formas de ver el mundo, la apropiación que hacen de él, la manera de relacionarse con otros, su manera de pensar, actuar y ser; elementos presentes en la construcción de su subjetividad y que le permiten interactuar en los escenarios sociales, sentirse incluidos en ellos y generar lazos de amistad con aquellos que no son considerados como Otaku.

Otra intención de esta investigación, es abrir el espectro de lo que sucede en términos de la construcción de la subjetividad de un joven Otaku de la ciudad de Medellín, con lo que se permitiría llevar a cabo otras investigaciones en diferentes aspectos relacionados con estos jóvenes.

Lo anterior obedece a que si bien en Colombia y específicamente para la ciudad de Bogotá, se han encontrado algunas investigaciones de jóvenes Otaku, para la ciudad de Medellín no sucede igual, y este fenómeno es particular puesto que la ciudad viene siendo generadora de espacios de interacción e integración de aquellos jóvenes que demuestran un interés particular por el entretenimiento y la cultura japonesa, a lo anterior se le suma la incorporación de algunas prácticas de esta cultura a su vida cotidiana.

4. OBJETIVOS

1.2 Objetivo General

Comprender las subjetividades juveniles en Medellín a partir del estudio de una comunidad Otaku.

1.3 Objetivos específicos

- ✓ Caracterizar las prácticas de los jóvenes Otaku que hacen parte de la Corporación Cultural Ryûhikai.
- ✓ Interpretar las configuraciones subjetivas, que emergen de los jóvenes Otaku de la ciudad de Medellín.
- ✓ Establecer las implicaciones de estas subjetividades en la juventud de Medellín.

5. ESTADO DEL ARTE

El estado del arte realizado para el desarrollo de esta investigación “Análisis de las subjetividades juveniles en Medellín a partir del estudio de una Comunidad Otaku”, es una aproximación a las investigaciones actuales sobre jóvenes Otaku, las cuales son objeto central de investigación en esta tesis.

Para la elaboración del estado del arte se llevó a cabo un rastreo bibliográfico que permitiera visualizar las investigaciones realizadas en el tema de jóvenes Otaku, de esta manera, se realizó la exploración de páginas web y a través de buscadores como google académico y bases de datos científicas (Redalyc y Scielo), se sustrajeron investigaciones a nivel latinoamericano que dan cuenta del estado de éstas.

Adicionalmente, se utilizaron los repositorios digitales de instituciones universitarias de Colombia, con el objeto de identificar posibles investigaciones relacionadas específicamente con la categoría Otaku.

En esta búsqueda, los resultados obtenidos evidencian la tesis desarrollada en la ciudad de Bogotá, bajo un enfoque psicológico, denominada “Representaciones sociales en relación al fenómeno manga – anime en jóvenes Bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku”, elaborada por Sonia Uribe Ruiz y David Alfonso Parada Morales, para obtener el título de psicología en el año 2010, la tesis gira en torno a las representaciones sociales de los jóvenes que participan en grupos de anime, manga y cosplay.

En la tesis, los autores expresaron que una vez los jóvenes inician su participación en las actividades como manga, anime y cosplay, éstos asumen una identidad que posteriormente convierten en una representación social.

Por otro lado, la investigación evidenció que los jóvenes Otaku de la ciudad de Bogotá, no poseen las mismas características y comportamientos de los que se encuentran en otros países como Venezuela, Perú o Ecuador y menos con los de Japón, al respecto manifestaron que en Japón los jóvenes Otaku, han sido mirados desde una perspectiva negativa tendiente a darles un carácter de obsesivos y fetichistas.

Los autores en la investigación muestran las diferentes tendencias del anime, en las cuales los jóvenes Bogotanos han centrado su interés particular y que les impulsa a adoptar una identificación con las actividades de personificación a través del cosplay o sólo como seguidores (fans), hecho que se puede tipificar como la adopción de un estilo de vida.

Los autores de la tesis concluyeron lo siguiente:

La identidad en su dimensión social e individual, se halla sujeta a elementos propios de la cultura a la que pertenecen los individuos, el proceso de apropiación que siguen los Otaku, plantea introducirse en la complejidad del dilema que les supone la construcción de una identidad que toma elementos de la propia cultura e introduce elementos de otra, distante tanto en el proceso histórico como social (Uribe y Parada, 2010, p. 184).

Otro estudio hallado, corresponde al trabajo de grado “Estudio del diseño del anime japones como generador de prácticas placenteras”, publicado en el año 2010 y realizado en la ciudad de Bogotá por Santiago Andrade Arciniegas Gómez y Sergio Felipe Mora León, estudiantes de la Escuela de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad Sergio Arboleda.

La tesis evidencia la capacidad del anime para estimular y excitar a aquellos que lo observan, a su vez que los empodera y les contribuye a la continuidad de las prácticas anime que se convierten placenteras. Los placeres generados son de carácter evasivos y transgresores y hacen que el Otaku no sólo sea consumidor, sino que vaya más allá del

consumo, por ello, el consumo trasciende mediante la participación de los jóvenes en páginas web y a la creación de expresiones en manga y cosplay. (Arciniegas y Mora, 2010).

Arciniegas y Mora, consideran al Otaku como un “hacedor” y no sólo como consumidor, esto se da porque el Otaku en el establecimiento de sus prácticas cambia y manipula el anime, hecho que genera que la práctica no sea de un solo significado, ni un solo sentido e introduzca al espectador a su participación activa.

La investigación concluye que el anime modifica el comportamiento de aquellos que se consideran Otaku, generando en ellos una evasión a aquellos paradigmas normativos y sociales (Arciniegas y Mora, 2010).

En la ciudad de Quito – Ecuador, se evidenció la investigación “Impacto del anime y manga japonés en las representaciones estéticas, simbólicas, icónicas y discursivas en los jóvenes de 15 a 17 años que habitan en la zona centro norte de la ciudad de Quito”, publicada en el año 2010, por Fernanda Sacoto Macías y Marlina Sánchez, para obtener el título en Licenciado en Comunicación Social con mención en Multimedios.

La tesis surge para posibilitar el uso del anime y manga como herramienta educativa que aporte al proceso de aprendizaje de los jóvenes y para ello, se enfoca en las representaciones estéticas, icónicas y simbólicas que se han generado en los jóvenes que participan del gusto por el manga y el anime y que usan la imagen estática o móvil.

Los hallazgos de la investigación develan no sólo el gusto y la participación de los jóvenes Otaku por el manga, anime, cosplay, videojuegos, juegos de rol, entre otros, sino que a su vez muestra la posibilidad de ser usados a nivel educativo y convertirse en un estilo de vida de aquellos jóvenes que se consideran Otaku.

Otras investigaciones encontradas en el tema de cultura Otaku, se sitúan en la ciudad de Caracas - Venezuela y Santiago de Chile – Chile.

Para el caso de Caracas-Venezuela, la tesis se denomina “La elaboración del ser Otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno”, publicada en el año 2009, por Lucía Balderrama Gastelú y Carmen Corina Pérez Hernáiz, estudiantes de la Facultad de Ciencias Económicas y Sociales de la Universidad Católica Andrés Bello, quienes optan por el título de sociología.

La investigación desarrolla una descripción de lo que es ser Otaku en la ciudad de Caracas, por ello denomina a los Otaku como aficionados al manga (comic Japonés) y anime (animación japonesa).

La intención investigativa de la tesis de grado, fue definir lo Otaku como un fenómeno que tiene impacto a nivel social, esto se da mediante la comprensión de la identidad de un colectivo considerado como Otaku. Al respecto, las autoras consideraron que “La persona interesada por el anime puede, progresivamente, informarse sobre su afición y conocer a otros que también están interesados más o menos con la misma intensidad, hasta que dé con la existencia de un grupo Otaku” (Balderrama y Pérez, 2009, p. 29).

De otro lado, la investigación evidencia cómo las interacciones de los jóvenes Otaku se dan a través de los foros virtuales, ya que la mayoría de los grupos Otaku tienen portales en internet o blogs y los temas que allí se abordan están relacionados con manga, anime y la cultura japonesa. No obstante, las interacción de los jóvenes Otaku no se dan sólo a través de internet, ellos han encontrado otros espacios, tal es el caso de las convenciones en las que se desarrollan actividades como proyecciones de películas, capítulos de series de anime, juegos de mesa, videojuegos, música japonesa, talleres de origami, demostración de comida japonesa, karaoke y cosplay, así como la exhibición de mercancía en la que ofrecen productos relacionados con el manga y el anime. Estos espacios les posibilitan a los jóvenes expresar sus opiniones y encontrar valores que los aproximan a ser Otaku.

Para Balderrama y Pérez el ser Otaku se ha hecho visible por la globalización, situación que conlleva a que su gusto no sea sólo por el manga y el anime, sino que también se dé en torno a la cultura japonesa, de ahí que el conocimiento que se tiene de esta cultura sea mayor, como ocurre en el caso del idioma, el cual es conocido y estudiado por los jóvenes Otaku.

Por otro lado, al mencionar el ser Otaku, Balderrama y Pérez hacen referencia a una identidad que es social, que implica una cultura porque no se hace de manera solitaria, esto obedece a que es un proceso colectivo en el que el Otaku se vincula con las formas de cómo el otro lo ve o de la imagen que tiene el otro a cerca de su identidad como Otaku.

En cuanto a las relaciones que tienen los Otaku, la investigación develó cómo los Otaku al relacionarse con otras personas que no lo son, muestran su esmero por explicar su afición, gusto y poder difundir la cultura japonesa, lo que les ha generado en ciertas ocasiones ser rechazados y no aceptados. De allí parte la importancia, que los Otaku manifiesten que “Entre las metas de los grupos Otaku está explícitamente la de difundir la cultura japonesa en relación con el anime y el manga, que se normalice la cultura Otaku, que se deje de ver como algo extraño, subterráneo y diferente” (Balderrama y Pérez, 2009, p. 181).

Finalmente, se rescata que para el abordaje del tema relacionado con cultura juvenil las investigadoras, optaron por tomar como referente a Rossana Reguillo, debido a que la autora les permite comprender el tema de juventud, la difusión de la cultura, las prácticas culturales, el consumo y ver a los jóvenes Otaku como una cultura.

Otra tesis encontrada es “Otakus en Chile”, realizada en la ciudad de Santiago de Chile en el año 2009, por Luis Perillan, candidato al título de Antropólogo de la Universidad de Chile.

Perillán (2009), en su investigación pretendió profundizar sobre las formas de relacionarse de los jóvenes Otaku, el modo en que ven el mundo adulto y la configuración de su identidad, elementos que le permiten al joven Otaku enfrentar el entorno.

En la investigación, Perillan afirma que el Otaku es un “sujeto consumista” ya que a través del consumo se genera una integración con otros sujetos, en un espacio en el que se pueden visualizar las diferencias y similitudes, se construyen símbolos y redes generando formas de consumir a un menor costo (Perillan, 2009).

Uno de los aspectos que Perillan menciona en la tesis está relacionado con el saber de los Otakus chilenos, expresando, que el saber tiene que ver con la proyección identitaria en la que los jóvenes deben saber lo que les gusta, para ello desarrollan actividades que articulan sus identidades y las cuales están basadas en normas y/o reglas particulares en las que se asocian saberes tecnológicos, lo que les permite el consumo de productos de animación japonesa y llegar a ser un verdadero Otaku.

Finalmente Perillan concluye, que los jóvenes Otaku valoran en primera instancia al grupo y luego a los objetos que consumen, argumentando que esta valoración del grupo se da a partir de las diferentes edades; de esta manera los jóvenes Otakus de menor edad reducen su valoración a un círculo de amistad con el que se sienten identificados, mientras los de mayor edad, dan valor al grupo por lo que los conlleva a enfrentarse con los prejuicios sociales.

Adicionalmente a las tesis referenciadas se encontraron artículos relacionados con la categoría Otaku, tal es el caso del escrito por Dominique Menkes, denominado “La cultura juvenil Otaku: expresión de la posmodernidad”, publicado en el año 2012, por la Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud.

El propósito del artículo fue dar a conocer los elementos que se desarrollan en la apropiación de productos que hacen los jóvenes japoneses, antes de mostrar las necesidades

de los jóvenes Otaku de Latinoamérica que son el resultado del consumo de productos japoneses.

Partiendo de lo anterior, Menkes, comparte la idea de Tomlinson (2001), en la que expresa que a través del concepto de cultura se pueden interpretar y comprender procesos de la globalización, concepto de gran relevancia que permite comprender las alteraciones generadas por la globalización en la construcción de los significados, la influencia en las identidades de las personas, los valores y los mitos contruidos en el contexto local de las personas (Menkes, 2012).

En su artículo, Menkes comenta que los Otaku en el Japón son considerados como desadaptados, al ser jóvenes que rechazan y evaden el mundo y que en ocasiones son acusados como los causantes de situaciones de disturbios y crímenes que se han realizado en el país.

Uno de los aspectos a resaltar de los Otaku según Menkes, es la conexión que éstos desarrollan con el mundo y la confirmación de su identidad con un territorio en el que sienten que pertenecen, ya que los jóvenes Otaku buscan afirmar su yo a través de un mundo irreal y virtual en el que pueden llegar a ser héroes y trasgredir aspectos sobre la violencia, muerte y el sexo, lo que los hace sentir dueños de su destino.

De acuerdo con lo anterior, Menkes manifiesta que “En función de algunos elementos de atracción, coleccionan personajes y sus productos derivados, persiguiendo las combinaciones de elementos que les aporten la mayor satisfacción emocional pero, tratándose de una satisfacción efímera, consumen una gran cantidad de objetos que luego desechan cuando aparece en el mercado algo más eficaz en este sentido”. (Menkes, 2012, p. 60)

Otro aspecto relevante, develado por el autor es que los Otakus que pertenecen a Japón predomina los aspectos del grupo en el que pertenecen, puesto que se consideran como

individuos que se adaptan con facilidad a un medio social más que en su propia individualidad con una personalidad única y definida.

El autor afirma que los Otaku tienden a acumular y clasificar datos que parecen sin importancia para aquellos que no son Otaku, por lo cual refleja un aspecto de la educación y enseñanza que se realiza en el Japón, ya que la excelencia en la formación académica es lo que cuenta para dar un valor personal y permitir ser reclutado por empresas.

Debido a la exigencia académica en ocasiones los jóvenes se convierten en víctimas de maltrato por parte de sus compañeros ya que pueden ser muy buenos estudiantes o no, situación que incide para que deserten de las instituciones educativas, al suicidio o convertirse en Otakus conllevándolos a la inmersión de una burbuja virtual acumulando y clasificando información que para ellos es de importancia.

Finalmente, en el artículo se devela que pese a que los Otaku se originan en la cultura japonesa, éste fenómeno se ha expandido en diferentes lugares del mundo considerando que dicha expansión, además de ser el resultado de una estrategia de mercado existente, podría tener gran probabilidad de que sea la forma de huir de un mundo individualista y competitivo que les permite a los Otaku pensar en que son parte de un grupo par, con quienes comparten un hermetismo frente al mundo adulto y con el que no se identifican (Menkes, 2012).

Continuando con la línea propuesta de artículos publicados, se trae a colación al artículo “Manga y Anime: una expresión artística que subjetiva al Otaku” publicado en la ciudad de Bogotá en el año 2012, para la revista tesis psicológica, cuyo autor es David Parada Morales.

En el artículo Parada muestra que el internet ha contribuido al rompimiento de fronteras entre países, permitiendo la facilidad para conocer el mundo tan solo a través de la navegación de páginas, de ahí que el internet haya sido el generador de la promulgación del

manga y el anime y que algunos jóvenes hayan podido encontrar valores e identificarse con los personajes propuestos por el manga o el anime, personajes de los que a su vez se sienten atraídos y que les habla a su interior.

Parada afirma, que se encuentran series de anime que hacen cuestionamientos frente a la situación que se viven en la sociedad, convirtiéndose en una forma nueva de entender la subjetividad y la realidad contemporánea y en este sentido el arte juega un papel determinante puesto que se ha encargado de comprender y abordar dicho aspecto.

El autor considera que la cultura Japonesa son la fuente principal del anime y manga, las cuales se combinan con lo que es propio del joven Otaku colombiano, debido a esta combinación se produce un efecto a nivel social el cual se observa a través de la organización de grupos y creación de espacios para los encuentros. “La cultura y el sujeto juegan constantemente a reinventarse y en ese juego surgen formas nuevas de concebirse en la cultura, una expresión de ello radica en el interés del Otaku latinoamericano hacia la cultura japonesa, implícita en la mayoría del manga y anime”. (Parada, 2012, pág. 166)

Un joven Otaku busca tener un reconocimiento con aquellos que hacen parte del grupo al que pertenecen o al grupo par, comparten objetos, intercambian discursos, ideas y formas de relacionarse con el mundo, éstas dinámicas aportan a la construcción de lazos sociales.

En lo que se refiere a subjetividad, Parada manifiesta que la relación de la subjetividad con el joven Otaku va más allá del gusto por el manga y el anime, convirtiéndolo parte de su vida y manifestando que éstas series de animación japonesa han contribuido a su vida y en su proceso de formación.

“Puede decirse que la función del anime y el manga sobre su constitución subjetiva es clara, al marcar como “debe ser” una persona educada con valores, a través de las identificaciones con los personajes animados instauro una racionalización de su vida anímica, le concede a su objeto manga – anime el valor de significativo” (Parada, 2012, pág. 169)

El autor afirma que las series de anime y de manga con las que el joven se vincula son por una conexión con sus contenidos y con su subjetividad. Para algunos Otaku, el manga y el anime tiene un valor estético, para otros tiene un valor simbólico de otra cultura lo que le permite al joven una serie de discursos en relación a los lazos sociales que se pueden crear desde la cultura.

De acuerdo a lo evidenciado en este estado del arte, se infiere que en Latinoamérica se han venido desarrollando en los últimos años investigaciones y artículos que dan cuenta de la visualización de los jóvenes Otaku, sus interacciones, los gustos y preferencias que tienen por la cultura japonesa, las prácticas cotidianas que desarrollan, sus comportamientos, lo que viene generando su aparición en escenarios sociales y la configuración de la subjetividad, elementos que se desarrollan de manera descriptiva y enfocándose a diferentes entornos los cuales se permean de características culturales propias de los países en los cuales se han desarrollado las investigaciones.

Ahora bien, para la ciudad de Medellín no se evidenciaron tesis relacionadas con esta categoría, información que fue confirmada por el Presidente de la Corporación Ryuhikai, quien manifestó que “en la ciudad de Medellín, la información relacionada con el fenómeno del entretenimiento y la cultura japonesa específicamente en lo que refiere a los Otaku es poca y de manera apremiante se requiere la realización de estudios” (Víctor, entrevista, 2013).

6. REFERENTES TEÓRICOS

De acuerdo a la pretensión investigativa de este trabajo de investigación, se considera importante tomar como referente teórico el tema relacionado con los procesos de hibridación cultural, en el cual se tiene en cuenta los postulados teóricos de Néstor García Canclini con su libro: “Culturas Híbridas”, y que ha sido producto de investigaciones realizadas por dicho autor, este libro tiene una mirada desde el país México sin dejar de un lado a América Latina, ya que los países que la componen tiene unos procesos de hibridación similares.

El autor define la hibridación como “procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas” (García, 2009, p. III)

García en su libro de Culturas Híbridas manifiesta que el proceso de hibridación no es algo nuevo, ya que la hibridación es un fenómeno que tiene antecedentes desde la colonización, y que para el siglo XX el término se enfoca a los aspectos y proceso de tipo cultural, donde la hibridación se da como efecto de procesos migratorios, del turismo, intercambios generados por la globalización tales como la economía, la comunicación, la creación individual y colectiva como consecuencia del desarrollo tecnológico.

Otro aspecto importante que menciona el autor en su libro es que la hibridación cultural se ha dado por la llegada de personas migrantes de otros lugares, trayendo consigo el conocimiento de su cultura natal a aquella en la que va a ingresar. Otro factor importante, es aquel que se relaciona con la llegada de las tecnologías, específicamente las que tiene que ver con los medios de comunicación como la televisión, el internet, la radio, las cuales aportan a la reproducción de culturas conocidas y establecidas. Este efecto de los medios de comunicación ha aportado a la reorganización de vínculos y sistemas simbólicos (García, 2009)

“A los medios y a las nuevas tecnologías recreativas no les interesan las tradiciones, sino como referencia para reforzar el contacto simultáneo entre emisores y receptores; no les importa la mejoría histórica, sino la posibilidad de participación plena y fugaz en lo que ocurre en este momento” (García-Canclini, 2009. p. 30)

Estas tecnologías y sus transformaciones según García (2009) han vuelto las “identidades fijas en repertorios de bienes exclusivos de una comunidad étnica o nacional” (p. 30).

Por ello, para García (2009) la hibridación pone en riesgo las identidades locales que intentan afirmarse y oponerse a la sociedad global, porque el mundo en la actualidad se encuentra interconectado, donde no hay fronteras ni distancias, lo que ha contribuido a una reestructuración de identidades y de culturas locales.

“En una cultura industrializada, que necesita expandir constantemente el consumo, es menor la posibilidad de reservar repertorios exclusivos para minorías. No obstante, se renuevan los mecanismos diferenciales cuando diversos sujetos se apropian de las novedades” (García, 2009, p 85)

Al hablar de esa apropiación que los sujetos realizan en términos de cultura, es cuando se habla de las prácticas culturales que éstos ejercen en relación a las acciones sociales, a la simbología, y la apropiación de signos, las cuales conlleva a la participación de grupos.

“La sociabilidad híbrida que inducen las ciudades contemporáneas nos lleva a participar en forma intermitente de grupos cultos y populares, tradicionales y modernos. La afirmación de lo regional o nacional no tiene sentido ni eficacia como condena general de lo exógeno: debe concebirse ahora como la capacidad de interactuar con las múltiples ofertas simbólicas internacionales desde posiciones propias” (García, 2009, p. 332)

Por lo tanto, se entiende por hibridación cultural a aquel proceso en el que hay una combinación de diferentes aspectos culturales que se unen a aquellos a los que se han heredado o aprendido tradicionalmente y que han brindado una identificación única frente a las demás culturas. Dicha combinación con el paso del tiempo parece convertirse en una nueva forma de expresión e identificación cultural convirtiéndose en una cultura propia.

Otro autor que fue tenido en cuenta para la construcción del proyecto de investigación fue Anthony Giddens, con su libro: “Un Mundo Desbocado”, en el cual el término de globalización es descrito de manera más profunda, sin limitarse a la concepción que la globalización sólo es el rompimiento de fronteras para el crecimiento económico con el cual unos países son los que se enriquecen. El libro va más allá, puesto que analiza consecuencias de tipo político, cultural y tecnológico hechos que son producto del individuo, quien se encuentra inmerso dentro de los diferentes contextos. Al respecto Giddens, manifiesta: “La globalización es política, tecnológica y cultural, además de económica. Se ha visto influida, sobre todo, por cambios en los sistemas de comunicación, que datan únicamente de finales de los años sesenta” (Giddens, 2007, p. 7)

El autor manifiesta que dentro de las consecuencias de la globalización están los cambios de tipo ambiental, familiar y en la tradición en las culturas locales, dado que no se piensa en los efectos que pueden llegar en un futuro. En términos de tradición, para el autor ésta ya no tiene el mismo sentido ya que se convirtió en un aspecto comercial, pues al ser propios de una cultura han sido comercializados para otros convirtiéndose en productos de consumo o como Giddens lo define “se convierte en Folclorismo o Kitsch, - las barajitas que se venden en los aeropuertos” (Giddens, 2007).

Otro autor que habla de la globalización es Zigmunt Bauman (2001) en su libro: “La Globalización Consecuencias Humanas”, expresa que ésta se manifiesta con pretensiones de homogenizar, y en ciertas condiciones para algunas personas, es un proceso globalizante

y liberador, mientras que para otros es localizador, lo que hace que éstos se queden dentro de la localidad, perdiendo su capacidad de “negociar valor”.

Así mismo, el autor menciona la diferenciación y conservación de las identidades, que resultan como efecto secundario de la velocidad y rapidez que trae consigo la globalización en términos del transporte de la información, la cual no tiene como obligación la movilización de cuerpos físicos, ya que está a la fácil adquisición de todas las personas.

Por lo tanto, la universalización término conocido con la globalización, Bauman (2001), hace referencia a que las personas podrían crear vidas similares, de esta manera daría la posibilidad de obtener las mismas oportunidades para las personas lo que conllevaría a generar igualdad. Visto de esta manera, el significado de globalización que actualmente se tiene acuñado socialmente, tiene efectos diferentes al generar desigualdad, tal como sucede en términos económicos donde la globalización afecta al individuo en términos de acceso a la educación, la salud y la vida social.

Para el desarrollo de la categoría subjetividad, el trabajo de investigación considera el trabajo realizado por Fernando González Rey, desde un enfoque histórico-cultural y psicológico en el cual, se afirma:

“La subjetividad es un sistema complejo de significaciones y sentidos subjetivos producidos en la vida cultural humana, y ella se define ontológicamente como diferente de aquellos elementos sociales, biológicos, ecológicos y de cualquier otro tipo, relacionados entre sí en el complejo proceso de su desarrollo” (González, 2000, p. 24).

Da apertura a este trabajo de investigación para entender la subjetividad como aquello que posibilita la apreciación de un conjunto de situaciones que se dan bajo las interacciones sociales que tienen los jóvenes en las cuales se construyen realidades colectivas (interacción social) e individuales (cotidianidad), lo que marca de esta manera la

construcción de su propia historia de vida, sus símbolos, sus códigos, la manera cómo hablan de sí y la forma de representarse ante los otros, lo que a su vez se constituye en una construcción para otros.

Lo anterior, requiere apoyarse desde otro punto de vista planteado por Urresti (2007, parr 2): “la subjetividad se manifiesta en figuras diversas, que expresan la dimensión simbólica de la vida social y los fenómenos de lectura e interpretación del sentido, por los que se constituyen los diversos actores en un espacio que es social y por lo tanto común, aunque pleno de singularidad y divergencia”.

Ahora bien, al manifestar en la subjetividad la generación de sentidos es claro que corresponde a todas aquellas significaciones que circulan y se encuentran presentes en la sociedad y a las cuales se les atribuyen las emociones que se expresan en torno a las representaciones sociales que cada individuo encuentra, lo que le permite de cierta manera encontrarse con símbolos comunes en la sociedad para identificarse con los otros y construir subjetividades, es decir, la experiencia humana trastocada por la diversidad de elementos de sentido integran al sujeto con la realidad de sí mismo y la de otros, realidades que puestas en una misma esfera de actuación van construyendo su cotidianidad.

Por otra parte, la subjetividad posibilita las narrativas y experiencias de la cotidianidad con las cuales se construye o configura la singularidad de la historia de vida de los sujetos, en este sentido la subjetividad no se da como réplica de ninguna otra vida, porque se genera de manera particular en cada uno de los sujetos, lo que para el caso particular de esta investigación corresponderá a los jóvenes que pertenecen a la comunidad Otaku.

La subjetividad será interpretada como un asunto en devenir, no como algo acabado y terminado definitivamente, en construcción permanente, abierto a las condiciones históricas del joven, a la época en la cual se sitúa, pensada en la generación constante de la cultura, la cual es capaz de transformar, porque cambian sus modos de vida y la manera de

representarse así mismo, de leerse y narrarse. De allí, se desprende el permitirse permearse de las representaciones sociales circundantes, en la cual su mundo se manifiesta.

Así y enunciado desde González (2000):

“La subjetividad individual se constituye en un individuo que actúa como sujeto gracias a su condición subjetiva. El sujeto es histórico, en tanto su constitución subjetiva actual representa la síntesis subjetivada de su historia personal; y es social porque su vida se desarrolla dentro de la sociedad, y dentro de ella produce nuevos sentidos y significaciones que, al constituirse subjetivamente, se convierten en constituyentes de nuevos momentos de su desarrollo subjetivo” (p. 25).

En cuanto a subjetividad, es importante anotar que se retomarán una serie de artículos que sugieren su concepción. Al respecto, la subjetividad se mueve a partir de las diferentes dimensiones del ser humano así como por los diferentes escenarios de interacción en los cuales el sujeto puede tener intervenciones de índole individual o grupal. A partir de los dos elementos anteriores, se da un punto de partida que permite interpretar y comprender la manera cómo se configura la subjetividad y como mediante las interacciones con otros sujetos, se podrían producir nuevas configuraciones subjetivas.

Partiendo de lo anterior y de acuerdo con los rastreos realizados se evidenció, como diversos autores han originado una construcción epistemológica de la subjetividad, la cual es trazada desde una postura sociológica, psicología, filosófica entre otras que permitan su interpretación o comprensión.

Por lo anterior, fue de suma importancia contemplar las definiciones que al respecto de la subjetividad se encuentran en el artículo: ***La Construcción de la Subjetividad***, elaborado por la Licenciada Mizkyla Lego, quien dentro de su contenido apropia las siguientes

definiciones que propician un espectro amplio para la construcción del concepto de subjetividad, que se pretende desarrollar en esta tesis de investigación.

El concepto de subjetividad es entendido como “el conjunto de percepciones, imágenes, sensaciones, actitudes, aspiraciones, memorias y sentimientos que impulsan y orientan el actuar de los individuos en la interacción permanente con la realidad” (Grajeda, 2001 y Durán, 2006, citado en Lego, s.f).

Esta concepción es retomada y caracterizada como “una disposición interna que el sujeto ha construido de una forma personal y social, a partir de su interacción con el entorno inmediato y el entorno ampliado” (Davini, Liston y Zeichner citado en Lego, s.f).

Son también referentes de subjetividad, los artículos:

Nuevos procesos culturales, subjetividades adolescentes emergentes y experiencia escolar, (Urresti, 2008) y sus acercamientos a la subjetividad:

La subjetividad es la dimensión de los fenómenos sociales que se relaciona con las formas en que los sujetos se apoderan de –y son apoderados por- las estructuras sociales, las incorporan y las ponen en juego haciendo posibles los procesos de reproducción del orden social. Es también la ocasión puntual que toma el proceso de socialización cuando se lo interpreta de manera compleja: la subjetividad es lo que permite que en el interior de estructuras generales sea posible la singularidad y la diferencia, eso que habilita a superar la matriz de repetición que se atribuyó tradicionalmente a los procesos de socialización. (Urresti, 2008).

Por otro lado la información encontrada muestra cómo se han estado desarrollando una serie de investigaciones relacionadas con la categoría subjetividad y su relación con los procesos de interacciones sociales en las cuales los jóvenes juegan un papel preponderante, de esta manera el artículo: ***“Significaciones de Pertenencia: Inscripciones y Fisuras”***,

desarrollada por Yamile Zapata Marzolla, en el año 2006, es un estudio que particulariza la subjetividad de la juventud actual con relación a sus procesos sociales y culturales, indagando especialmente por los sentidos y los simbolismos que construyen los jóvenes con relación a la significación que le dan a sus propias identificaciones, de ahí que la tesis desarrolle un campo bastante interesante relacionado con las subjetividades emergentes contemporáneas en las cuales se indaga acerca de lo que se construye de manera subjetiva por los jóvenes en ámbitos sociales en los cuales confluyen sus aspiraciones, decepciones, prácticas colectivas, ideales y proyecciones de vida en particular.

Con relación a la globalización se encontraron artículos como “Animación Japonesa y Globalización: Latinización y la Subcultura Otaku en América Latina” escrito por Tania Lucía Cobos. El artículo muestra como la globalización originó la llegada de la cultura Otaku y considera cómo a través de la globalización se rompen las distancias que hay entre las naciones, permitiendo importantes consideraciones sobre la homogenización dando a conocer hábitos y costumbres de otros países, lo que se resume en la visualización de las culturas y las dinámicas sociales, mediadas por el uso de los medios de comunicación como la TV y el uso del Internet.

La autora en su texto manifiesta, que la llegada del conocimiento sobre el anime fue a través de la televisión, en países latinoamericanos como México, Perú, Chile y Argentina y esto sucede aproximadamente en los años 70, según Cobos, éstas fueron las primeras series dobladas al español. Posteriormente, en los años 80 se expande a otros países como Venezuela, República Dominicana, Colombia y Puerto Rico, dónde se vieron animes de robots como Mazinger Z, el Vengador, el Gladiador, el Galáctico, Robotech, José Miel, las aventuras de Gigi.

Para los años 90 el anime tiene mayor auge con la llegada de los caballeros del Zodiaco, Ranma 1/2, Dragon Ball Z, Supercampeones, Sailor Moon y las Guerreras Mágicas, lo cual en la actualidad Cobos considera que el entretenimiento japonés ha tenido un gran posicionamiento.

El éxito del auge del anime en Latinoamérica, manifiesta la autora, obedece al diseño de animación, la narración, las historias y sus personajes que ese encuentran en un marco de fantasía, de personajes que son contradictorios, que se equivocan, que tienen sentimientos malos, permitiendo en el espectador una identificación con dichos personajes, es decir son personajes que de alguna manera se parecen a quien los está viendo. Adiciona:

Los Otaku son tanto hombres como mujeres, los hay de diferentes tipos de perfil, están aquellos considerados como asociales o los que manejan su afición de una forma socialmente aceptable, sus edades oscilan entre los 12 hasta más allá de los 40 años. Los jóvenes Otaku también se caracterizan por tener una posición más crítica ante el discurso hegemónico de consumo, se alegran y se entristecen con el manga que leen y el anime que ven, de los cuales pueden extraer patrones de comportamiento y de pensamiento llevándolos aplicarlos en su vida cotidiana. En cuanto a su nivel de inmersión, están desde los meramente interesados en el tema hasta los fanáticos y acérrimos defensores que se embarcan en cruzadas en pro de “salvar” el manga y anime en sus países. (Cobos, 2010, p. 27).

Ahora bien, en el marco de la línea de investigación subjetividad política, propuesta por la Maestría en Educación y Desarrollo Humano de CINDE y para ser coherentes con los objetivos y la metodología de trabajo propuesta por el equipo investigador, este marco teórico apunta también hacia la observación y el diálogo científico de los procesos culturales en los jóvenes, para de esta manera reconocer las dinámicas de su contexto y las representaciones que se sustraen como resultado de sus diversas interacciones, de ahí la importancia de los aportes teóricos de Rossana Reguillo, en los trabajos que ha realizado a partir del contexto latinoamericano, puesto que éstos hacen una lectura crítica de los acontecimientos, experiencias, transformaciones y posturas de los jóvenes.

Reguillo, 2003 en su trabajo, “Las culturas Juveniles: un campo de estudio; breve agenda para la discusión”, manifiesta: “la juventud es una categoría construida culturalmente, no

se trata de una “esencia” y, en tal sentido, la mutabilidad de los criterios que fijan los límites y los comportamientos de lo juvenil, está necesariamente vinculada a los contextos sociohistóricos, producto de las relaciones de fuerza en una determinada sociedad.”

Lo anterior implica para Reguillo, que al pensarse en la categoría joven enmarcado desde aspectos socioculturales, debe hacerse alejándose de delimitaciones biológicas, de marcaciones cerradas y homogéneas como lo es lo referido a la edad, al respecto en su trabajo refiere lo siguiente:

“Se ha dicho que “la juventud no es más que una palabra” (Bourdieu, 1990) y hoy sabemos que las distintas sociedades en diferentes etapas históricas han planteado las segmentaciones sociales por grupos de edad de muy distintas maneras y que incluso, para algunas sociedades este tipo de recorte no ha existido”.

Por otro lado, dentro de la construcción cultural de la categoría joven realizado por Reguillo (2003), se destaca la importancia de observar el crecimiento de las industrias culturales como parte de la construcción y reconfiguración constante del sujeto juvenil, lo que para este trabajo de investigación marca un particular interés, puesto que cómo lo anuncia Reguillo en su trabajo ciertos objetos emblemáticos (vestuario, música) apropiados por el sujeto joven se constituyen en una de las mediaciones más importantes para su construcción identitaria. De esta manera, los jóvenes crean marcas que permiten la creación de un concepto o un estilo propio, que les posibilita su propia interpretación, identificación y diferenciación respecto a lo que podría darse en su mundo exterior, lo que los hace tener una diferencia visible con relación al mundo adulto.

Por lo anterior, la categoría juventud vista desde el aspecto cultural, “no es un “estado”, es una etapa de transición, ni un proceso de metamorfosis” (Reguillo, 2003. p. 106), lo que significa que la categoría de juventud parte de un fenómeno dinámico que atiende a varias tensiones, tal es el caso de los elementos que son incorporados dentro de las prácticas y

experiencias de vida, y en otro sentido, procesos alternativos que no incorporan esquemas de las culturas dominantes, este último aporte es parte de grandes reflexiones sobre la lectura de los jóvenes en distintos escenarios, lo que para este trabajo de investigación se da en los jóvenes de la ciudad de Medellín.

7. METODOLOGÍA

Para el desarrollo de esta investigación y con relación al planteamiento del problema y los objetivos, el equipo investigador propondrá una investigación de enfoque cualitativo, que busca la reconstrucción de la realidad, partiendo del actor social y de los fenómenos que lo rodean; dentro de este enfoque no prima la medición numérica y se mueve entre los fenómenos que se estudian y las interpretaciones (Hernández, Fernández, y Baptista, 2003).

Con este enfoque se hará una investigación de tipo exploratorio-descriptivo, como se detalla a continuación:

Exploratorio: este aspecto se desarrollará mediante revisiones de tipo documental (rastreo de información en internet, libros, blogs y documentales), visuales y de observación participante (eventos Otaku que sean programados por la Corporación Cultural Ryûhikai y otros eventos públicos de ciudad, adicionalmente se hará la visualización de capítulos de series anime), con lo planteado se buscará que el equipo de investigación tengan un acercamiento al fenómeno objeto de investigación.

Descriptivo: una vez sean obtenidos los datos procedentes de entrevistas individuales semiestructuradas, revisión documental y observación participante por parte de los investigadores al grupo de jóvenes Otaku, se procederá a describir y detallar la información que corresponde al sistema categorial de la investigación.

La investigación se centrará en el paradigma epistemológico de la fenomenología, puesto que con este se permitirá la descripción e interpretación de los significados vividos y existentes, a partir de los cuales los sujetos se encuentran inmersos en la vida cotidiana y no en las relaciones estadísticas que retoman una serie de variables, el predominio de tales o cuales opiniones sociales y la frecuencia de algunos comportamientos (Rodríguez, Gil y García, 1996)

A lo anterior se le suma, cómo la fenomenología muestra la existencia del ser humano en el mundo, entendiendo al mundo como algo en el que suceden unos fenómenos sociales con unas características que lo diferencian. Por ello, lo que se buscará con el paradigma es la interpretación de las realidades construidas por los sujetos de estudio, en cuanto a lo que viven y experimentan.

El trabajo de investigación se asentará en un proceso de indagación y exploración que permitirá abordar bajo referentes teóricos y otras investigaciones los ejes centrales de la investigación (globalización, hibridación, cultura Otaku, subjetividad y jóvenes), de esta manera se buscará una aproximación a la comprensión del fenómeno investigado, la profundización y el rastreo de información.

El equipo de investigadoras, considera pertinente realizar una serie actividades encaminadas a lograr los propósitos investigativos, para ello, se contemplan los siguientes momentos: formulación de la investigación, socialización inicial de la investigación, generación de información, organización e interpretación de la información y finalmente, socialización de hallazgos encontrados en el proceso investigativo. De esta manera, a continuación se realizará una breve descripción de cada uno de los momentos contemplados en la metodología de esta investigación.

Formulación de la investigación: este momento de la investigación se centrará específicamente en la realización de una serie de rastreos bibliográficos, a través de páginas web y buscadores como google académico, así como bases de datos científicas Redalyc y Scielo, con el propósito de conocer lo que se ha investigado o escrito, frente a las categorías propuestas en la investigación (subjetividad, hibridación cultural y juventud). Adicionalmente, es preciso anotar, que el propósito fundamental del rastreo será que el equipo de investigadoras, cuente con un horizonte claro de investigaciones, artículos, documentales, entre otras fuentes que sirvan para conocer lo que se ha venido desarrollando frente a las categorías propuestas por la investigación no sólo para Colombia y

específicamente para la ciudad de Medellín, sino también a nivel Latinoamericano. Adicionalmente, se buscará con el rastreo de la información encontrar los referentes que constituirán el marco teórico, los cuales marcarán las bases conceptuales para la investigación.

En términos de selección e identificación de los actores sociales que harán parte del proceso de investigación, se considerarán aquellas características, iguales o semejantes de los jóvenes objeto de investigación y que correspondan a las siguientes: edad, pertenencia a la Corporación Cultural Ryûhikai, preferencia o gusto por la cultura japonesa, adopción o ejecución de alguna de las prácticas propuesta por la cultura en mención en su vida cotidiana, asistencia y participación a un grupo focal que se realizará por parte del grupo de investigadoras y finalmente su aceptación a hacer parte de la investigación, la cual se hará manifiesta mediante la firma de un consentimiento informado.

Las técnicas de investigación seleccionadas corresponden al grupo focal y la entrevista semiestructurada, la primera “consiste en una entrevista grupal dirigida por un moderador a través de un guión de temas o de entrevistas. Se busca la interacción entre los participantes como método para generar información” (Prieto y March, 2002, p. 366).

Socialización inicial de la investigación: para este momento de la investigación, se considera de suma importancia informar a la comunidad académica CINDE y al grupo de jóvenes que serán objeto de investigación, los propósitos de la investigación, su alcance, las características, el impacto que se espera generar así como otros elementos que constituyen de manera significativa la investigación. Para lograrlo, el equipo de investigadoras, realizará dos ponencias del proyecto, una en la Línea de Investigación: Socialización Política y Construcción de Subjetividades, de la Maestría en Educación y Desarrollo Humano de CINDE y la segunda se realizaría ante los jóvenes que serán objeto de investigación.

Generación de información: la información de esta investigación, será generada a partir de dos fuentes, una que corresponde a las evidencias que se sustraerán de los rastreos bibliográficos de los cuales ya se habló en párrafos anteriores, específicamente en el criterio de formulación de la investigación, la segunda fuente corresponderá a los resultados que se obtengan luego de la aplicación de técnicas a los jóvenes investigados como entrevista semiestructurada y grupo focal, asimismo servirán de referente para la generación de información aquellos que se extraigan de la participación en eventos Otaku (foros, seminarios, eventos de ciudad) así como otros elementos que puedan darse durante el desarrollo de la investigación y que sirvan como generador de información.

Organización e interpretación de la información: la información que se obtenga de la investigación será organizada mediante la construcción de un sistema categorial, el cual tendrá como propósito orientar el proceso investigativo, dar claridad a los hallazgos que se vayan encontrando y hacer una secuencia de hallazgos que abarquen y desarrollen asuntos relacionados con: pregunta orientadora, objetivo general, objetivos específicos, dimensiones, categorías, subcategorías, técnicas, preguntas, fuentes de indagación y cruces analíticos.

Para lograr lo anterior, el sistema categorial, se convertirá en un marco que regulará y establecerá criterios para el desarrollo de la investigación, así:

Categorías de investigación: estará conformado por las prácticas de los jóvenes que pertenecen a la comunidad Otaku y sus discursos entorno a éstas.

Subcategorías de la investigación: se encontrarán determinadas por aquellos factores que son el resultado del proceso de investigación en torno a las prácticas y discursos de los jóvenes Otaku, de estos dos elementos se podrán extraer atributos o características específicas de los jóvenes, tales como: personajes que representan, materiales que utilizan en sus prácticas de cultura japonesa, tipologías, hibridaciones, contexto familiar, amigos,

estudio, los gustos y preferencias que tienen los jóvenes Otaku a partir de sus prácticas cotidianas y las que se dan de manera colectiva cuando comparten con otros.

Técnicas: hace referencia a la manera cómo se abordará a la población objeto de investigación y la manera cómo se producirá la información. Para efectos de esta investigación, las técnicas utilizadas son, entrevista semiestructurada, grupo focal y rastreo de información documental.

Preguntas: este aspecto reunirá una serie de cuestionamientos, interrogantes que se constituirán en la fuente de información sobre la cual se cimienta la entrevista semiestructurada. Lo anterior, con el propósito de conocer las percepciones de los jóvenes Otaku, hecho que va fortaleciendo y reafirmando la pregunta de investigación.

Una vez se hayan aplicado técnicas de la investigación, se procederá a la sistematización de la información, la cual se hará a través de categorías permitiendo la codificación de cada una de ellas y su agrupación de acuerdo a la categoría principal, lo que permitirá hacer una interpretación de lo manifestado por los participantes y lo observado en cada momento del trabajo de campo, de esta manera se dará paso a la realización del informe de los hallazgos observados.

Socialización de hallazgos: este sería uno de los momentos finales del proceso de investigación y se da luego de organizada e interpretada la información, una vez llegue este momento el equipo investigador, realizará la entrega de los resultados de la investigación a través de dos mecanismos, uno centrado en la difusión de los artículos individuales y colectivos los cuales se proyectan sean publicados en revistas indexadas y el segundo centra su intención en realizar una devolución de la investigación a los jóvenes Otaku participantes, en especial para la Corporación Cultural Ryuhikai.

En lo que respecta a las técnicas de investigación, el equipo investigador utilizará las siguientes:

Rastreo de información documental: en esta técnica de investigación se realizará un rastreo de información a través de internet y buscadores como google académico y base de datos científicas, esto con el propósito de evidenciar si existen investigaciones, publicaciones referidas al objeto de la investigación propuesta, de esta manera se podría conocer en qué aspectos específicos se ha investigado, la actualidad de las investigaciones y los países en los cuales se han desarrollado investigaciones.

Entrevista semiestructurada: otra técnica de investigación que se utilizará para recolectar información corresponderá a la entrevista semiestructurada, la cual consistirá en el diseño de una serie de preguntas a fin de recoger información relevante y que contribuya a aquellos aspectos que no se hagan visibles a través de la técnica de grupo focal.

Para la realización de la entrevista semiestructurada se formularán una serie de preguntas guía que tendrán como enfoque principal responder a lo planteado en los objetivos y la pregunta de investigación.

La entrevista semiestructurada estará diseñada con un total de 17 a 20 preguntas, las cuales se orientarán a responder a los tres objetivos específicos planteados en la investigación en términos de: caracterizar las prácticas de los jóvenes Otaku, interpretar las configuraciones subjetivas de éstos y finalmente determinar las implicaciones de su subjetividad para la juventud de Medellín, con estos planteamientos se buscará que las preguntas realizadas a los jóvenes conduzcan a evidenciar lo anterior, en caso de que la pregunta pueda generar ambigüedad o que no sea clara para el joven entrevistado, las investigadoras deberán replantear la pregunta o solicitaron profundizar más en la respuesta, a través de nuevas preguntas que conduzcan a la respuesta.

Finalmente, es importante anotar que las entrevistas serán realizadas en la medida de lo posible en aquellos sitios de encuentro de los jóvenes que pertenecen a la comunidad Otaku.

Grupo Focal: “consiste en una entrevista grupal dirigida por un moderador a través de un guión de temas o de entrevistas. Se busca la interacción entre los participantes como método para generar información” (Prieto y Marsh, 2002, p. 104)

El grupo focal se llevaría a cabo con los jóvenes que hacen parte de la comunidad Otaku de la Corporación Cultural Ryuhikai, quienes son los sujetos de investigación, con el objeto de obtener elementos que conduzcan a la comprensión de las transformaciones o configuraciones subjetivas que se dan en la juventud de Medellín a través de ésta cultura foránea.

Para la recolección de la información que provenga del grupo focal, se estima la realización de un encuentro con la totalidad de los jóvenes que pertenecen a la comunidad Otaku, en este encuentro se hará una sensibilización a través de una actividad individual en la que los participantes deberán dibujar o escribir, respondiendo al interrogante: ¿Quién fui, quién soy y quién quiero ser?, para ello, el equipo de investigadoras, entregará unos insumos a los participantes (papel, lápices, colores, entre otros materiales con los cuales se pueda realizar una construcción) terminado el proceso de plasmar en el papel, se hará una socialización en la cual los jóvenes contarán al resto del equipo lo que hicieron en cada una de sus hojas.

Es de anotar que para este proceso las investigadoras, realizarán anotaciones individuales, grabarán a los participantes y conservarán los escritos o dibujos que salgan de la técnica.

8. RESULTADOS, PRODUCTOS ESPERADOS Y POTENCIALES BENEFICIARIOS

Producción de conocimiento y nuevos desarrollos tecnológicos	Fortalecimiento de la capacidad científica nacional	Apropiación social del conocimiento
Aportar tres (3) artículos, de los cuales dos (2) son individuales y estarán enfocados en las categorías de subjetividad e hibridación cultural. El tercer (3) artículo es de tipo colectivo el cual dará cuenta de las configuraciones subjetivas de los jóvenes que hacen parte de la comunidad OTAKU de la Corporación Ryuhikai.	Propuesta Re-significando el _Rol del Docente. Diplomado: Una Mirada hacia el Joven y sus Expresiones Culturales. Dirigido a Docentes de la Institución Educativa CESDE. Aportar conocimientos sobre subjetividades, juventud y prácticas culturales emergentes.	Socialización en Línea de Investigación: Socialización Política y Construcción de Subjetividades, de la Maestría en Educación y Desarrollo Humano de CINDE.

9. IMPACTOS ESPERADOS A PARTIR DEL USO DE LOS RESULTADOS:

Esta investigación generará los siguientes impactos: para ello se plantean los siguientes:

- En el ámbito académico, el impacto que se generará se da partir de la relación que esta investigación generará con los conceptos de juventud, subjetividad, cultura Otaku e hibridación, con lo cual se espera motivar y despertar la necesidad apremiante de realizar posteriores investigaciones para la ciudad de Medellín.
- En el ámbito político, se espera la visibilización de la cultura Otaku y por ende la diversidad juvenil, llama la atención sobre la necesidad de estos temas en la implementación de políticas públicas y ofertas institucionales que den cabida a estas comunidades juveniles.
- En el ámbito social, se pretende la generación de nuevos escenarios sociales, en los cuales los jóvenes que pertenecen a la comunidad Otaku, sean reconocidos, visualizados y comprendidos.

10. FUENTES DE REFERENCIA

Aguaded, J. I. (31 de mayo de 2010). Nuevos escenarios en los contextos educativos: la sociedad postmoderna, del consumo y la comunicación. *Revista de la UHU-Agora Digital*, 19. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10272/3462>

Arciniegas, G. S., & Mora, L. S. (2010). Estudios del diseño del anime japonés como generador de prácticas placenteras. Bogotá, Colombia: Universidad Sergio Arboleda.

Arenas, L. (2002). *Identidad y Subjetividad: Materiales para una historia de la filosofía moderna*. Madrid: Biblioteca Nueva.

Barbero, J. M. (2002). La globalización en clave cultural: una mirada lationamericana. *2001 Efectos Globalismo y Pluralismo*, 26.

Bauman, Z. (1999). *La globalización: consecuencias humanas*. México: Fondo de Cultura Económica.

Bauman, Z. (2001). *La globalización: Consecuencias humanas*. México: Fondo de Cultura Económica.

García, C. N. (1989). Culturas Híbridas el espacio comunicacional como problema interdisciplinario. *Telos*, 13-20.

García, C. N. (2009). *Consumidores y Ciudadanos*. México: Random House Mondadori.

García, C. N. (2009). *Culturas Híbridas*. México: Randqm House Mondadori.

- Cobos, T. L. (2010). Animación Japonesa y Globalización: Latinización y la subcultura Otacku en América Latina. *Razón y Palabra*, 29.
- Galeano, M. E. (2007). *Estrategias de Investigación Social Cualitativa el Giro en la Mirada*. Medellín: La Carreta Editores.
- Giddens, A. (2000). *Un mundo desbocado, los efectos de la globalización en nuestras vidas*. México: Santillana, Ediciones Generales.
- González, R. L. (2002). *Sujeto y Subjetividad: una aproximación histórico cultural*. México: Thomson Learnin.
- Hernández, S. R. (2003). *Metodología de la Investigación*. México D.F: Mc Graw-Hill.
- Lego, M. (29 de Junio de 2011). *Capitel Educación a Distancia*. Obtenido de 1304073013_construccion de La Subjetividad_mizkyla Lego
- Menkes, D. (2012). La cultura juvenil Otaku: expresión de la posmodernidad . Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 51-62.
- Montiel, É. (2003). El Nuevo Orden Simbólico: La Diversidad Cultural en la Era de la Globalización. *Literatura y Lingüística*, 26.
- Parada, M. D. (2012). Manga-anime: una expresión artística que subjetiva al Otaku. Revista Psicológica 7, 160-175.
- Perillan, L. (2009). Otakus en Chile. Otakus en Chile. Santiago, Chile: Universidad de Chile.
- Prieto, R. M., & March, C. J. (2002). Investigación Cualitativa paso a paso en el Diseño de un Estudio mediante Grupos Focales. *Aten Primaria*, 366-373.

Reguillo, R. (2003). Ciudadanías Juveniles en América Latina. *Última Década*, 11-30.

Uribe, R. S. (2010). Representaciones sociales en relación al fenómeno manga - anime en jóvenes Bogotanos que manifiestan haber construido una identidad OTAKU. Bogotá: Tesis Pregrado Fundación Universitaria Los libertadores.

Urresti, M. (2008). Nuevos procesos culturales, subjetividades adolescentes emergentes y experiencia escolar. *Nuevos Temas en la Agenda de Política Educativa*, 10. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI Editores Argentina S.A.

Valderrama, G. L., & Pérez, H. C. (2009). La elaboración del ser Otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno. Caracas, Venezuela: Universidad Católica Andrés Bello.

Zapata, M. Y. (2006). Significaciones de Pertenencia: Inscripciones y Fisuras. *Tramas, Subjetividad y Procesos Sociales*, 75-104.

11. INFORME TÉCNICO

Descripción del Problema

El fenómeno de la globalización ha producido cambios a nivel político, cultural y social, generando que los discursos de los jóvenes estén siendo permeados e influenciados por los medios masivos de comunicación, los mercados globalizantes, el uso de las tecnologías y el ingreso de prácticas culturales foráneas, haciendo que los jóvenes se movilicen hacia otras formas de verse, nombrarse, establecer su apariencia física y su pensamiento, representar su cotidianidad y expresarse de manera individual o colectiva, factores que inciden en la configuración de su subjetividad.

La llegada de culturas foráneas al territorio colombiano, como es el caso de la cultura japonesa que trajo consigo la difusión y comercialización de productos en miniatura, accesorios, películas, series de revista y televisión y posteriormente, blogs y sitios de internet, música y prácticas como el dibujo el cosplay o caracterización de personajes, los festivales tecnológicos, entre otros, se convierte en un fenómeno que valida la intencionalidad de investigar acerca de la manera como se dan los procesos de interacción, socialización, interiorización de estilos de vida y apropiación de recursos simbólicos en un grupo de jóvenes de la ciudad de Medellín, que pertenecen a la comunidad Otaku, quienes se apropian de expresiones culturales, enmarcadas en el Manga, Anime, Video Juegos y Cosplay, como prácticas que les permiten a los jóvenes establecer vínculos sociales con quienes comparten la misma afición.

Bajo este marco de referencia, la ciudad de Medellín viene siendo influenciada por una serie de expresiones y prácticas juveniles que se han instalado en diferentes escenarios de ciudad, atrayendo la atención de la población Medellinense, quienes se inquietan por el joven y la vinculación que hacen a su vida cotidiana de las prácticas establecidas por una cultura foránea, las cuales generan en éste otras formas de participación y asociación con pares, lo que implica validar si la inmersión de prácticas culturales foráneas a nuestra

ciudad, que para este caso particular se realiza a través de la Japonesa produce cambios significativos en éstos jóvenes, en sus relaciones cotidianas con los otros y el mundo que los circunda, lo que sucede con los espacios comunes que comparten y si sus costumbres culturales han sido modificadas y con ello se causan distanciamientos culturales arraigados en la apropiación de una nueva cultura que extingue o arrasa la suya, la visión que tienen de su vida, la manera como vivencias sus experiencias y el relacionamiento que tienen con otros, asimismo, propicia una reflexión frente a lo que fueron los jóvenes antes de la realización de estas prácticas culturales, lo que son ahora y los cambios que estás movilizan para su futuro.

Para la realización de este trabajo, el grupo de investigación plantea un objetivo general y objetivos específicos, los cuales se centran en analizar las subjetividades juveniles en Medellín, a partir del estudio de una comunidad Otaku, con ello se buscará caracterizar las prácticas, interpretar las configuraciones subjetivas y establecer que implicaciones se dan a partir de estas subjetividades en la juventud de la ciudad.

Ruta Conceptual

De acuerdo a los propósitos investigativos planteados en este trabajo, la ruta conceptual retoma las categorías de subjetividad, hibridación cultural, globalización y joven, ya que estas emergen del proceso investigativo convirtiéndose en factores preponderantes en el análisis de la subjetividad de los jóvenes, los conceptos desarrollados determinaron un horizonte claro de investigación al permitir que estos al articularse aporten significativamente al objetivo planteado por las investigadoras.

A partir de lo anterior, los conceptos principales evidenciados para el desarrollo de la investigación, se convirtieron en fuente de inspiración para la generación de dos artículos individuales: “Consumo e industria cultural factores influyentes en el proceso de hibridación de los jóvenes Otaku de Medellín” y “Una mirada a la configuración de la

subjetividad juvenil en Medellín”, artículos que potencian y refuerzan la investigación realizada.

A continuación se realiza un esbozo de las categorías y los referentes teóricos, para profundizar lo anteriormente mencionado, así:

Globalización

“Globalización significa que todos dependemos ya unos de otros. Las distancias cada vez importan menos, lo que suceda en cualquier lugar, puede tener consecuencias en cualquier otro lugar del mundo. Hemos dejado de poder protegernos tanto a nosotros como a los que sufren las consecuencias de nuestras acciones en esta red mundial de interdependencias” Bauman (citado en Barbero, 2002)

La globalización ha sido entendida desde un enfoque económico en el que sus postulados se relacionan con el acortamiento de las brechas fronterizas entre los países, contribuyendo a la apertura y expansión de mercados, promoviendo la producción de nuevos bienes y servicios e influyendo en nuevas formas de organización.

Otra perspectiva de la globalización es que ésta no sólo ha tenido impacto en aspectos económicos, sino que siendo un fenómeno transversal su impacto ha alcanzado contextos políticos, sociales y culturales; por lo tanto, Giddens (2000) manifiesta: “La globalización es política, tecnológica y cultural, además de económica. Se ha visto influida, sobre todo, por cambios en los sistemas de comunicación [...]” (Giddens, 2000, p. 7)

Frente a lo anterior, la globalización trae consigo cambios relevantes, caso tal es el que ocurre con las tecnologías de la comunicación, las cuales aportaron al crecimiento y expansión del mercado, brindaron conocimiento sobre culturas foráneas y permitieron el acceso a diversos tipos de información fortaleciendo el conocimiento y la capacitación. Sin embargo, la globalización ha sido fuente de desigualdad e inequidad social. Con la llegada

de la tecnología producto de la globalización, Montiel (2003), refiere que ésta posibilita el conocimiento de nuevos símbolos, identidades y aspectos culturales, así como la modificación de los conocimientos, los cuales se van generando a través de una mezcla de lo nuevo con lo antiguo.

Por lo tanto, la globalización soportada en la tecnología aporta a cambios en el actuar de los sujetos, contribuyendo a procesos de glocalización⁵, en el que se genera una mezcla de conocimientos que se convierten en formas de participación y expresión de éstos. Pese a lo anteriormente expuesto en términos de globalización, es necesario precisar que existen efectos colaterales de la globalización a nivel mundial, que han generado caos en muchos países en aspectos referidos a temas políticos, sociales y culturales. Al respecto, la globalización ha aumentado los niveles de pobreza y marginación, desempleo, genera problemas económicos en las naciones, desigualdad y riqueza para unos pocos.

Subjetividad

Para esta categoría, se tuvo como eje teórico los postulados de Fernando González Rey en su libro “Sujeto y subjetividad: Una aproximación histórica cultural”.

La subjetividad se refiere a los significados y sentidos que los sujetos realizan de la vida, los cuales se dan por las interacciones sociales establecidas con otros, en escenarios que les permiten la *construcción* de realidades colectivas (interacción social) e individuales (cotidianidad), para la creación de símbolos y códigos con los que se representan asimismo a los que se les atribuye las emociones que expresan en torno a las representaciones sociales que cada sujeto encuentra en la sociedad para identificarse y construir su subjetividad.

⁵ Glocalización: “(...)se expresa en la pretensión de que vivimos en un mundo de afirmaciones locales *enfrentando* a las tendencias globalizadores, un mundo en el que la misma idea de localidad se toma algunas veces como forma de oposición o resistencia a lo hegemónicamente global (Robertson, R. 2003, p 266)

“La subjetividad es un sistema complejo de significaciones y sentidos subjetivos producidos en la vida cultural humana, y ella se define ontológicamente como diferente de aquellos elementos sociales, biológicos, ecológicos y de cualquier otro tipo, relacionados entre sí en el complejo proceso de su desarrollo” (González, 2000, p. 24).

La subjetividad fue interpretada para este trabajo de investigación como un asunto en devenir, no como algo acabado o terminado definitivamente, sino en construcción permanente, abierta a las condiciones históricas del joven, a la época en la cual se sitúa y pensada en la generación constante de la cultura, la cual transforma, porque modifica sus modos de vida, la manera de representarse, leerse y narrarse.

En definitiva, la subjetividad es la interpretación, la comprensión de lo que se es como sujeto, es el enunciado de los proyectos de vida que se tienen, es la experiencia vivida para salir al mundo compartido, la subjetividad es como un entramado en el que se dan las percepciones, los sentimientos, los saberes, las aspiraciones, las emociones, la memoria, las biografías de los sujetos, que le dan la posibilidad de entrar al mundo, narrarse a sí mismo y narrar a los otros, en esta narrativa se enmarca una experiencia histórica que delinea finamente los trazos de la intimidad en la que los sujetos se auto producen como artífices de su vida. (Acevedo, 2014, p. 7)

Hibridación Cultural

Se retoma como referente teórico, el tema relacionado con los procesos de hibridación cultural, para lo cual se tiene en cuenta los postulados teóricos de Néstor García Canclini, quien define la hibridación como “procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas” (García, 2009, p. III).

Al respecto, García (2009) en su libro *Culturas Híbridas* manifiesta que el proceso de hibridación no es algo nuevo, puesto que la hibridación es un fenómeno que tiene antecedentes desde la colonización y para el siglo XX, el término hace referencia a los aspectos y proceso de tipo cultural, el cual se da como efecto de procesos migratorios, del turismo e intercambios generados por la globalización que movilizan la economía, las comunicaciones y la creación intelectual y colectiva de los sujetos, como consecuencia del desarrollo tecnológico.

En este sentido, el desarrollo tecnológico hace relación a los medios de comunicación y a las nuevas tecnologías, a quienes les interesa una participación de los sujetos frente a los bienes que se difunden a través de ellas, como es el caso del entretenimiento, así:

“A los medios y a las nuevas tecnologías recreativas no les interesan las tradiciones, sino como referencia para reforzar el contacto simultáneo entre emisores y receptores; no les importa la mejoría histórica, sino la posibilidad de participación plena y fugaz en lo que está ocurriendo”. (García, 2009, parr 17) Estas tecnologías y sus transformaciones según Canclini han vuelto las identidades fijas en “repertorios de bienes exclusivos de una comunidad étnica o nacional” (García, 2009, p. 15).

Para García (2009) el mundo actual está interconectado, las fronteras no existen, como tampoco las distancias, situación que ha contribuido a la reestructuración de identidades y de culturas locales, colocando en riesgo aquellas que buscan afirmarse y sostenerse en una sociedad global.

Al respecto, hablar de la reestructuración de identidades y culturas locales, éstas corresponden a la apropiación que los sujetos realizan en términos de cultura y de prácticas ejercidas en relación a las acciones sociales, a la simbología y apropiación de signos, que conllevan a la participación en grupos.

El encuentro de varias culturas o prácticas culturales en un mismo espacio propicia el surgimiento de hibridaciones, las cuales han contribuido a la participación e inclusión social y al desarrollo de habilidades; esto como resultado de un proceso de hibridación en el que se genera la multiculturalidad debido a la mezcla de diferentes aspectos culturales que hacen los sujetos y que son evidenciados a través de sus prácticas. (Jaimes, 2014)

Juventud

Para esta categoría, la investigación toma como referente principal los postulados de Rossana Reguillo (2000), al establecer que “conceptualizar al joven en términos socioculturales implica en primer lugar no conformarse con las delimitaciones biológicas, como la de la edad, porque ya sabemos que distintas sociedades, en diferentes etapas históricas han planteado las segmentaciones sociales, por grupos de edad de muy distintas manera y que incluso, para algunas sociedades este tipo de recorte no ha existido” (p. 34).

Pensar en la conceptualización anterior, es ver al joven como sujeto de discurso, que se apropia de símbolos y significados visibles en su cotidianidad y en los entornos sociales en los que interactúa, permitiéndole establecer relaciones con otros en un mundo que representa desde su lenguaje y corporalidad, éstos símbolos y significados son mediados por consumos culturales que lo hacen definir su identidad y configurar su subjetividad a partir de las práctica que se dan en los escenarios que comparten con pares.

Uno de los aspectos más relevantes en los jóvenes del siglo XXI, está determinado por los consumos culturales, como la música, el acceso a objetos de entretenimiento, el cine, entre otros con los que se contribuye a un proceso de subjetividad, dando apertura a que éste entienda el mundo de acuerdo a su estilo lo que les permite diferenciarse de los demás y marcar distancia del adulto, esto es lo que, en términos de Reguillo, (2008) apropiaría como “expresión juvenil (...) conjunto heterogéneo de expresiones y prácticas socioculturales, operan como símbolos del profundo malestar que aqueja a las sociedades (...)” (p. 10).

Presupuestos Epistemológicos

La intención de éste trabajo investigativo fue analizar las configuraciones subjetivas que realizan los jóvenes que participan en actividades de la comunidad Otaku. A partir de lo anterior, el enfoque investigativo propuesto fue de carácter cualitativo, el cual reconstruye la realidad social partiendo desde el sujeto o actor social y los fenómenos o situaciones en las que se ve inmerso, lo que conlleva al investigador a tener una interacción entre el fenómeno que estudia y las interpretaciones que va obteniendo de lo que observa o analiza. (Hernández, Fernández, y Baptista, 2003).

En cuanto al paradigma epistemológico, la investigación se centró en la fenomenología, puesto que esta permite la descripción e interpretación de los significados vividos y existentes, a partir de los cuales los sujetos se encuentran inmersos en la vida cotidiana y no en las relaciones estadísticas que retoman una serie de variables, el predominio de tales o cuales opiniones sociales y la frecuencia de algunos comportamientos” (Rodríguez, Gil y García, 1996)

A lo anterior se le suma, cómo la fenomenología muestra la existencia del ser en el mundo, entendiendo al mundo como algo en el que suceden unos fenómenos sociales con unas características que lo diferencian. Por ello, lo que se busca con éste paradigma es la interpretación de las realidades construidas por los sujetos de estudio, en cuanto a lo que vive y experimenta.

Para dar respaldo a lo expuesto con anterioridad, se tomó el postulado de Alfred Schutz (citado en Leal 2006) quien habla de un mundo de la vida en el que hay unos actores que se interrelacionan y se encuentran con significados y símbolos que son de conocimiento del observador, y en el caso que no, éste debe detectar las interrelaciones que establecen los actores que hacen parte del mundo de la vida, por esto el observador está en la necesidad de interpretar y reconstruir de sentido, los significados y símbolos que se encuentran en ese mundo así como las interrelaciones que allí se dan.

A partir de lo anterior, esta investigación para dar respuesta relación al planteamiento del problema y los objetivos, realizó una investigación de enfoque cualitativo de tipo exploratorio-descriptivo, como se detalla a continuación:

Exploratorio: este aspecto se desarrolló mediante revisiones de tipo documental (rastreo de información en internet, libros, blogs y documentales), visuales y de observación participante en los eventos Otaku que fueron programados por la Corporación Cultural Ryûhikai y otros que se dieron en escenarios públicos de ciudad, adicionalmente se utilizaron otras fuentes como la visualización de capítulos de series anime, con lo planteado se buscó que el equipo de investigación tuviera un acercamiento al fenómeno objeto de investigación.

Descriptivo: una vez fueron obtenidos los datos procedentes de entrevistas individuales semiestructuradas, revisión documental y observación participante por parte de las investigadoras al grupo de jóvenes Otaku, se procedió a describir y detallar la información que corresponde al sistema categorial de la investigación.

Asimismo, el trabajo de investigación se asentó en un proceso de indagación y exploración que permitió abordar bajo referentes teóricos y otras investigaciones los ejes centrales de la investigación en cuanto a lo que se refirió a: globalización, hibridación, cultura Otaku, subjetividad y jóvenes, de esta manera se buscó una aproximación a la comprensión del fenómeno investigado, la profundización y el rastreo de información.

Metodología utilizada en la generación de la información

Para el desarrollo del planteamiento del problema que da origen a este tema de investigación, se da la necesidad de realizar un proceso de indagación que permita abordar bajo referentes teóricos y otras investigaciones los ejes centrales de esta investigación, de esta manera se tendrá una aproximación que permita el análisis, la profundización y el rastreo.

El estado del arte se fundamentó en la realización de un rastreo bibliográfico que permitiera conocer el estado de las investigaciones relacionadas con jóvenes Otaku, de esta manera y con un horizonte claro se realizó la exploración de páginas web y buscadores como google académico, así como bases de datos científicas Redalyc y Scielo de las cuales se sustrajeron investigaciones que dan cuenta de lo que se ha investigado, la frecuencia y los objetos de investigación frente a los jóvenes Otaku.

En términos de selección e identificación de los actores sociales, que hicieron parte del proceso de investigación se considerando los siguientes criterios: edad, pertenencia a la Corporación Cultural Ryûhikai, preferencia o gusto por la cultura japonesa, realización en su vida cotidiana de alguna de las prácticas propuesta por esta cultura, asistencia al grupo focal ejecutado por el equipo de investigadores y consentimiento informado de su participación en el proceso de investigación.

A partir de los criterios anteriores, fueron seleccionados 4 de los 7 jóvenes de la Corporación Cultural Ryûhikai, los cuales participaron del grupo focal cuyo objetivo era dar inicio al proceso de investigación y seleccionar aquellos que serían posteriormente entrevistados. De esta manera, en la selección de los actores sociales del proceso investigativo se apoyó en aquellos jóvenes que son protagonistas para el objeto investigado, ya que éstos son capaces de hablar de sus propias experiencias y vivencias, fortaleciendo de esta manera la intencionalidad de investigación para llegar a sí a comprender los resultados obtenidos.

Las técnicas de investigación seleccionadas corresponden al **grupo focal** y la **entrevista semiestructurada**, la primera “consiste en una entrevista grupal dirigida por un moderador a través de un guión de temas o de entrevistas. Se busca la interacción entre los participantes como método para generar información” (Prieto y March, 2002, p. 366).

Para la aplicación del grupo focal, fueron convocados la totalidad de jóvenes que hacen parte de la Corporación Cultural Ryûhikai, el lugar de encuentro se dio en el Parque

Biblioteca Belén al considerar que éste es un espacio natural para ellos, en el que se encuentran de manera cotidiana para llevar a cabo sus prácticas y relacionarse entre sí, compartiendo de esta manera un espacio representativo y en el cual sus expresiones podrían ser mucho más fluidas y tranquilas.

Por otro lado, el sentido de las investigadoras con la actividad del grupo focal estaba orientado a obtener información del comportamiento de los jóvenes tal y como se dan en sus espacios naturales, buscando así mismo la reconstrucción del significado y para lograrlo se realizó en el marco de la técnica del grupo focal una actividad en la cual los jóvenes expresaban lo que percibían de sí mismos en términos de: ¿Quién fui, quién soy y quién quiero ser?, pregunta a partir de la cual los jóvenes mediante diferentes expresiones (dibujo, narración u otro) daban sus apreciaciones, para lograr el objetivo del grupo focal, se dieron las siguientes indicaciones:

Cada uno de los investigadores entregó a los participantes una hoja en blanco y elementos con los cuales elaboraron una descripción, un dibujo o cualquier representación que dio cuenta a la pregunta ¿Quién soy, quién quiero ser?

En ese momento el investigador, dio a los participantes las siguientes pautas:

1. En la hoja podían tener escritos, dibujos u otros, no habían límites, cada uno podría hacerlo de la manera que deseara.

Para este ejercicio los participantes contaron con un tiempo de 30 minutos, una vez se cumplió el tiempo no se podían realizar adiciones o mejoras al ejercicio.

2. Durante la elaboración de su representación los participantes no tuvieron contacto con ninguno de los demás, esto es, establecer conversaciones, verificar lo que los demás hagan, entre otros aspectos que pudieran distraerlos ya que partió de ser un trabajo individual.

3. Una vez cumplido el tiempo, cada participante a manera de exposición socializó el trabajo realizado al resto de participantes. Los demás, incluyendo a los investigadores guardaron silencio, y estuvieron con una postura de respeto y escucha, sin realizar interrupciones mientras se realizaba la exposición de cada uno.
4. Las elaboraciones de cada uno de los participantes fueron entregados a los investigadores, quienes guardaron dichas evidencias.

Los participantes fueron registrados a través de fotografías, video y grabaciones de voz.

La ejecución del grupo focal permitió develar el proceso de subjetivación a través de un recorrido de quienes fueron, quienes son y quienes quieren ser, lo que contribuyó a la selección de la muestra para realizar las entrevistas de tipo semiestructurada teniendo como eje principal la edad de los jóvenes.

La segunda técnica de investigación realizada correspondió a la entrevista semiestructurada, mediante el diseño de una serie de preguntas que permitieran recolectar información relevante para profundizar en aquellos aspectos no visibles del grupo focal, lo cual permitió ampliar la información y la experiencia de los protagonistas de la investigación, así como responder a algunos cuestionamientos de las investigadoras, al respecto se formularon unas preguntas guía que dieron cuenta de los objetivos planteados y la pregunta de investigación.

La entrevista semiestructurada diseñada, contó con un total de 17 preguntas orientadas a responder a los tres objetivos planteados, las cuales se orientaron a: caracterizar las prácticas de los jóvenes Otaku, interpretar las configuraciones subjetivas de éstos y finalmente determinar las implicaciones de su subjetividad para la juventud de Medellín, con estos planteamientos se buscó que las preguntas realizadas a los jóvenes fueran lo suficientemente amplias y en caso de no atender a ello, las investigadoras replantearon la

pregunta o solicitaron profundizar más en la respuesta, a través de nuevas preguntas que aclararan al entrevistado.

Las entrevistas realizadas fueron hechas en el sitio que las investigadoras consideraron como espacio natural de los jóvenes, los cuales fueron grabadas con una duración de una hora a hora y media, puesto que la intención de las preguntas abiertas eran que los actores de la investigación respondieran ampliamente y no sesgaran sus respuestas.

Dentro de la metodología se consideraron los asuntos de índole ética, de allí que de acuerdo con la normatividad internacional y los principios éticos establecidos a nivel mundial y para los fines de esta investigación, se retomaron los principios de la declaración de investigación Belmont en los que se considera el respeto a la persona, beneficencia y de justicia, así como lo establecido a nivel nacional en la Resolución 008430 del 4 de Octubre de 1993, emanada por el Ministerio de Salud de la República de Colombia, la cual establece: las normas científicas, técnicas y administrativa para la investigación en la salud, en especial en lo referido en el artículo 5, en el cual se expresa: “en toda investigación en la que el ser humano sea sujeto de estudio, deberá prevalecer el criterio del respeto a su dignidad y la protección de sus derechos y su bienestar”.

En este sentido, los jóvenes que participaron del proceso de investigación, firmaron un consentimiento informado, con el cual participaron de manera libre en el proceso y autorizaron el uso de su nombre, fotografías, videos u otra información suministrada para la realización de los hallazgos.

Anexos: Consentimiento Informado, entrevistas transcritas y cuadro de categorización.

Proceso de interpretación de la información

La información que se obtuvo de la investigación fue organizada mediante la construcción de un sistema categorial, el cual tuvo como propósito orientar el proceso investigativo, dar

claridad a los hallazgos que se fueron encontrando y realizar una secuencia de hallazgos que abarcaron y desarrollaron asuntos relacionados con: pregunta orientadora, objetivo general, objetivos específicos, dimensiones, categorías, subcategorías, técnicas, preguntas, fuentes de indagación y cruces analíticos.

Para lograr lo anterior, el sistema categorial, se convirtió en un marco que reguló y estableció criterios para el desarrollo de la investigación, así:

Categorías de investigación: conformado por las prácticas de los jóvenes que pertenecen a la comunidad Otaku y sus discursos entorno a éstas.

Subcategorías de la investigación: se encontraron determinadas por aquellos factores que fueron el resultado del proceso de investigación en torno a las prácticas y discursos de los jóvenes Otaku, de estos dos elementos se pudieron extraer atributos o características específicas de los jóvenes, tales como: personajes que representan, materiales que utilizan en sus prácticas de cultura japonesa, tipologías, hibridaciones, contexto familiar, amigos, estudio, los gustos y preferencias que tienen los jóvenes Otaku a partir de sus prácticas cotidianas y las que se dan de manera colectiva cuando comparten con otros.

Técnicas: en aspecto hizo referencia a la manera cómo se abordó a la población objeto de investigación y la manera cómo se produjo la información. Para efectos de esta investigación, las técnicas utilizadas fueron, entrevista semiestructurada, grupo focal y rastreo de información documental.

Preguntas: en este aspecto se realizaron una serie de cuestionamientos o interrogantes que constituyeron la fuente de información sobre la cual se cimentó la entrevista semi-estructurada. Lo anterior, con el propósito de conocer las percepciones de los jóvenes Otaku, hecho que fue fortaleciendo y reafirmando la pregunta de investigación.

Una vez fueron aplicadas las técnicas de investigación, se procedió a la sistematización de la información, la cual se realizó a través de categorías permitiendo la codificación de cada una de ellas y su agrupación de acuerdo a la categoría principal, lo que permitió hacer una interpretación de lo manifestado por los participantes y lo observado en cada momento del trabajo de campo, de esta manera se dio paso a la realización del informe de los hallazgos observados.

12. HALLAZGOS Y CONCLUSIONES

El Joven Otaku y sus Interacciones Sociales

Los jóvenes que pertenecen a la comunidad Otaku, de la Corporación Cultural Ryuhikai de la ciudad de Medellín, oscilan entre los 13 y los 28 años de edad, sus gustos, preferencias, consumos culturales y participación como jóvenes se dan de manera activa entorno a los encuentros y actividades que emergen de las prácticas de la cultura japonesa (manga, cosplay, lolitas, video juegos, anime, juego de roles, películas, afiches, figuras en miniatura). Para ellos, este gusto o preferencia inicialmente por el anime, se inició en la etapa de la niñez, compartiéndola con otros niños de la misma edad y en la adolescencia ésta se fortaleció, a través del intercambio de información con otros adolescentes, quienes se reunían a ver las mismas series de anime televisadas.

Los jóvenes entrevistados manifestaron que en algún momento de su adolescencia se sintieron solitarios, debido a que el grupo de amigos que tenían, no compartían el mismo gusto que ellos y los veían como “raros”, “al compartir esto en el grupo en el que uno se está desarrollando, lo ven a uno como alguien raro, ya no se es aceptado de la forma como cuando se era niño” (Mateo, entrevista semiestructurada, abril, 2014).

Este hecho influyó para que la preferencia hacia la cultura japonesa se convirtiera en algo privado, lo cual cambió sustancialmente cuando conocieron a otros jóvenes que tenían el mismo gusto por el entretenimiento japonés, lo que les permitió sentirse identificados con alguien que compartiera la misma preferencia, establecer vínculos amistosos, tener temas de conversación comunes y estar en espacios en los cuales no se daban diferencias entre unos y otros.

“ [...] siento que me he abierto más a las personas. yo antes era muy tímida porque me mantenía muy sola, entonces ahora con el anime y todo lo que tiene que ver con la cultura

japonesa, porque no es sólo el anime me reuno a hablar, me ha abierto esa característica mía que yo no sabía que podía aportar cosas buenas y relacionarme mucho más con las personas, algo que yo no hacía antes, hasta que me empecé a reunir con muchas personas a hablar, a hablar de la cultura japonesa y de gustos que eran muy compatibles con los míos, incluso también de video juegos” (Yenni, entrevista semiestructurada, abril, 2014).

“ [...] me harte de ser modelo, me harte de que la gente tuviera que decir es que te tienes que ver así, es que tienes que hablar así, tienes que sentirte así porque esa no es la realidad, la realidad es que uno puede ser como uno quiera, hablar como uno quiera, ser como uno quiera... y al hartarme de eso fue que encontré un mundo que me dejaba ser como yo quería ser y que decía tú eres igual a mí pero somos diferentes, tu puedes tener estos gustos, tenemos estos gustos en común pero puedes tener otros gustos, que era lo que a mí me pasaba mucho con los otros, ah pero es que no te puede gustar esto otro, osea hablando de música por ejemplo no podía dentro de algún grupo específico, no podía existir la persona que fuera cross over eso no podía existir, era una abominación y encontrar en el grupo en la comunidad Otaku en general gente que tú eres Otaku pero osea a ti te gusta el manga, a ti te gusta el animé, a ti te gusta más bien como la cultura tradicional, a ti solamente la música pero todos somos Otaku, pero te puede gustar cualquiera o te puede gustar todo, no hay ningún problema eso fue [...]” (Samanta, entrevista semiestructurada, abril, 2014)

Al respecto, el pertenecer a la comunidad Otaku, determina en el joven una relación social, que le permite compartir con pares, conocerse y hacer visible al tener un gusto y preferencia por un mismo objeto social atribuido a cualquiera de las expresiones culturales japonesas, con el cual el joven puede determinar si los demás por compartir este mismo gusto o preferencia los hace considerarse como Otaku. Estos espacios que se comparten en común entorno a las expresiones culturales del Japón, hacen que el joven pueda extraer formas de pensar, actuar, sentir y absorber valores que identifican la cultura japonesa, con llevando a los jóvenes de la comunidad Otaku a pensar que en lo referente al tema de

valores deberían ser un aspecto relevante y debería estar presentes en la vida cotidiana de todo ser humano.

“ [...] me ha sorprendido y me ha encantado como ser parte de ese grupo que nos miran a veces como muy raro porque para muchas personas es algo extraño, o les inculcaron o les metieron en la cabeza no sé cómo que es algo malo, que es algo de influencias satánicas de muchas formas y no lo ven bien, pero nosotros, hablo creo que de todas las personas amantes de la cultura japonesa y especialmente del anime creen que podemos sacar buenas cosas de las series, porque no es solo mirar como peleas, batallas sino que hay muchos sentimientos de fortaleza de amistad, hay series que enseñan demasiadas virtudes, valores, y pasan por situaciones que uno ha vivido también, y es interesante ver como resuelven las cosas y a uno le interesa mucho ver todo ese tipo de cosas que no es solamente como en la vida de uno sino que alguien en Japón lo plasmo en una serie o en un libro manga, es increíble” (Yenni, entrevista semiestructurada, abril, 2014).

La cotidianidad de los jóvenes que pertenecen a la comunidad Otaku, gira entorno a actividades semejantes a la de otros jóvenes de la ciudad de Medellín, esto es tener días normales, rutinarios, en los cuales se estudia, se trabaja y se establecen relaciones interpersonales con aquellos que hacen parte de su mundo social, laboral o académico. Los jóvenes de la comunidad Otaku desarrollan al igual que otros, actividades de ocio como ir al cine, ver televisión, visitar centros comerciales, compartir espacios con su pareja o su familia, caminar, dormir, participar de redes sociales en las que se chatea y se establecen conversaciones con amigos, con quienes se comparten preferencias iguales o diferentes, ingresar a internet y visitar páginas como Facebook, Chiqui-Otaku, Corporación Ryuhikai o aquellas en las cuales encuentren información relevante de la cultura japonesa (enesqui Word NHK), además existen otras páginas a las que ingresan porque hacen parte de su cotidianidad laboral o académica.

Las prácticas cotidianas que éstos jóvenes tienen, son comunes e iguales que la de otros jóvenes de su misma edad, con un proyecto de vida trazado igual que un joven colombiano-medellinense, quien tiene unas responsabilidades y metas para lograr, las cuales se van edificando y construyendo en su cotidianidad, esto los hace sentir iguales, en la medida que no existe nada de diferente.

“[...] creo que tener una vida de Otaku es seguir normal en tu vida, no tienes que cambiar algo súper extra-grande, o hacer cosas súper extrañas sólo porque eres Otaku, uno vive de la vida normal solamente que con tu afición es como la persona que le gusta la música y se le dedica en su tiempo a tocar el piano, a estar en el violín es lo mismo, nosotros podemos tener ese espacio de compartir con otras personas, o nosotros en nuestra propia casa, leyendo manga o viendo alguna serie, sin dejar nuestras ocupaciones obviamente, nuestras responsabilidades porque hay personas que trabajamos y estudiamos o solo estudiamos pero igual eso no implica que si eres Otaku tienes que dejar esa responsabilidad, sigue tu vida normal solo con que con una afición, una pasión que no puedes dejar” (Yenni, entrevista semiestructurada, abril, 2014).

Entonces, sí no se dan diferencias a partir de sus prácticas cotidianas, lo que sí es evidente es que el centro de sus diferencias con otros, se da a partir de sus consumos culturales promovidos por la industria del entretenimiento japonés; de ahí que sus preferencias hacen que su vinculación social se realice en otros espacios de ciudad, con un lenguaje propio de lo que la práctica contiene e incluso en algunos casos, los jóvenes trascienden el gusto y la preferencia a un conocimiento más profundo acerca de esta cultura, lo que significa para ellos convertirse en un gestor o promotor cultural.

Un joven Otaku en la ciudad de Medellín, es diferente al concepto que se tiene en Japón, al respecto, en Japón, de acuerdo con Parada (2007) se utiliza la palabra Otaku para designar a los fanáticos de algo en particular; video juegos, anime, manga, revistas, pero el término se ha asociado con mayor fuerza a los fans del anime y el manga, “teniendo este término un

carácter despectivo y patológico que ubica al Otaku como obsesivo o fetichista” Hashimoto (con cita en Uribe y Parada, 2010, p. 12).

Al ser el Otaku visibilizado como algo negativo en el Japón, los entrevistados manifestaron:

“no ser Otakus, sino aficionados por la cultura japonesa” (Leslye, entrevista semiestructurada, abril, 2014).

“Lo que pasa es que eso es una confusión de términos, empezando porque la palabra Otaku es una expresión despectiva en Japón, el loco que no sabe distinguir la realidad de lo ficticio, que no sabe pasar más allá del Cosplay y pasa de personaje...para mi es horrible y la palabra freky hasta lo que yo sé pero no con referencia en teoría yo soy freky y Otaku porque me gusta lo Japonés, también me gusta los video juegos entonces es como eso” (Samanta, entrevista semiestructurada, abril, 2014)

Adicionalmente, el joven Otaku participa de dos formas por el gusto a la cultura japonesa y el entretenimiento japonés, la primera forma es conocida por los jóvenes Otaku como el “Mundillo” (Mateo, entrevista semiestructurada, abril, 2014); que es como una red de Otakus de la ciudad de Medellín, una nube virtual que les permite encontrarse ya que ellos no tienen un espacio físico, dentro de esta nube se desarrollan unas relaciones en las que saben de la existencia del otro, más no se conoce quien es el otro y lo que se sabe de los jóvenes que participan de esta nube es a través de comentarios de ellos mismos.

Al respecto, esto es lo que refiere uno de los jóvenes entrevistados:

“[...] se le conoce como el mundillo, a todos aquellos que se conocen y saben sobre ellos pero no se conocen a ciencia cierta, no se relacionan entre sí, uno sabe quién es quién pero no lo conoce por tratar con esa

persona, sino por medio de una red de rumores y chismes, por eso el mundillo para mí es venenoso y por eso no quiero meterme ahí, ha sido para mí fuente de malas noticias y este es el mundo en el que uno ingresa” (Mateo, entrevista semiestructurada, abril, 2014).

La segunda forma de participación es aquella en la cual el joven trasciende su gusto por el anime o el manga y va más allá, buscando y obteniendo información sobre la cultura japonesa, en esta participación los jóvenes conocen a profundidad esta cultura, sus costumbres, los lugares más populares, tienen conocimiento sobre la comida, los autores del manga y el anime, las bandas sonoras y los grupos musicales, las costumbres, las actividades que desarrollan de manera cultural. De ahí que con ello, se establezca un proceso de identificación con otros jóvenes que se da a partir del gusto o las preferencias por elementos del entretenimiento japonés.

En consecuencia, los jóvenes que participan en la comunidad Ryuhikai, manifestaron tener una preferencia especial por algunas prácticas de la cultura o el entretenimiento japonés, tal es el caso del anime, el cual hace referencia a aquellos dibujos animados que tienen una secuencia y están elaborados por capítulos, desarrollando de esta manera una historia, algunos antes de convertirse en anime han sido escritos a través del manga, lo que indica que el manga es una historieta inanimada. En el anime, los entrevistados manifestaron encontrar una diversidad de valores que caracterizan a los personajes, con los cuales ellos se identifican, estos valores se reflejan en las series y están relacionados con la honestidad, la lealtad, la amistad, la justicia, el amor, la fidelidad:

“[...] entonces he encontrado en Nana eso, que está rodeada de personas que la apoyan, la aprecian mucho y su sentido del amor, porque ella es con su novio y se dedicó sólo a él y no tiene por qué pensar en nadie más, entonces es algo que también aprecio en ella, lo fiel que es a todos, a sus amigos, familia, novio, a todo lo que la rodea” (Yeny, entrevista semiestructurada, abril, 2014).

Otra práctica de la cultura japonesa es el denominado Cosplay, para esta definición García (citado en Uribe y Parada,2008) hacen referencia que “Originalmente viene de la palabra nipona Kosupure y para occidente es la combinación de las palabras costume o costumbre y roleplay o juego de rol” por lo tanto, el Cosplay es “la actividad de disfrazarse del personaje de un manga o anime, videojuego o personaje real, por el que se siente favoritismo o resulta similar a la morfología de quien va hacer Cosplay” (Uribe y Parada, 2010, p. 81).

De acuerdo a lo observado al participar en eventos como el LifeStyle 2013 y el Otaku Fest 2014, el cosplay es la representación de personajes que se encuentran en el anime y en el manga; en éste los jóvenes escogen a un personaje con quien se identifican, ya sea porque se asemeja a sus experiencias de vida, a su cotidianidad o personalidad, conllevándolos a acercarse al personaje, a tal punto que imitan sus condiciones físicas, lo comportamental y sus actitudes, es decir toman rasgos propios del personaje, se visten igual que ellos e imitan sus posturas.



Evento Otaku Fest-Parque Biblioteca Belén. 26 de abril de 2014.

El Video Juego, es otra práctica que se evidencia dentro de las prácticas cotidianas de los jóvenes y en la participación que tienen en los eventos anteriormente mencionados, en el cual se observa la interacción de los jóvenes a través de un juego electrónico utilizando una consola como el Play Station, Exbox, Nintendo o en otros casos a través de las Redes Sociales, en el que pueden participar una o más personas, el video juego es una imagen en movimiento, que en algunos casos se hace a partir de las historias de anime.

Por último, se evidenció la práctica de los Juegos de Rol; estos se realizan con unas cartas a partir de las cuales se deberá desarrollar una historia, los jugadores asumen el papel, rol o personalidad de uno de los personajes, la narración juega un papel determinante puesto que posibilita contar la historia que se pretende desarrollar:

“Consisten en la simulación de una narrativa donde se desarrollan historias que cada integrante del juego va acomodando de acuerdo a unas reglas, puede compararse con el montaje escénico de una obra de teatro, solo que para este juego pueden utilizarse figuras que representen a los jugadores o puede utilizarse internet para jugar mediante un computador”. (Uribe y Parada, 2010, p. 84)

Estas prácticas y gustos por el entretenimiento y la cultura japonesa han posibilitado a los jóvenes la oportunidad de expresarse, establecer vínculos con otros a partir del gusto y la preferencia que encuentran en estas prácticas, lo que les permite ampliar su círculo amistoso.

Así mismo, esta preferencia ha contribuido al crecimiento de grupos juveniles, denominados como Otaku, elección que se hace inicialmente por una preferencia, y que es vista en ocasiones como un movimiento juvenil. Por lo tanto, para los jóvenes entrevistados, un Otaku es aquel joven que se inicia en una afición de la cultura japonesa la que se incrementa en la medida que éste tiene más tiempo libre para ver anime o manga,

salir con sus amigos, compartir con ellos series de anime o hacer coreografías de baile japonés.

Otro aspecto investigado, hace referencia al espacio íntimo, el cual hace alusión a su habitación o dormitorio. Al respecto, los jóvenes manifestaron en la mayoría de los casos no tener un dormitorio propio, debido a que viven en arriendo o porque comparten el espacio con otra persona; por ello, no lo tienen decorado físicamente pero en su mente si lo está, ellos desean poder adornarlo.

De esta manera, los jóvenes Otaku, manifestaron el deseo de decorar este espacio con posters, maquetas, accesorios elaborados para los cosplay, libros de estudio y manga, pintar las paredes con personajes del anime o dibujos con los cuales se relaciona el Japón, así como estrofas de canciones. Sus dormitorios, además, los consideran como espacios en los que se da el orden y el desorden y en los cuales se da lugar a la imaginación, creación y construcción de sus sueños, convirtiéndose así en sus historias de vida.

“[...], una vez hice un mural de un árbol de zacura con unas flores y unos troncos de un árbol de zacura, pinté toda la habitación de azul veteados de azul como para simular un cielo, con unas vestiscas de pétalos en cada pared, llegaba un momento en el que decía ya he tenido mucho tiempo este mural y vuelva a echar el blanco y pintaba otra cosa, entonces tenía pinturas de animé, pinturas de video juegos, también tuve posters pegado de bandas de música o de series o de animé” (Samanta, entrevista semiestructurada, abril, 2014).

“En particular es un desorden completo, hay una biblioteca que en vez de libros la parte de arriba está llena de colección de anime, mi cuarto es un desorden, lo interesante de mi cuarto no está en el contenido sino en lo que lo rodea, o sea, las paredes, [...] dibuje a mi personaje favorito Bugs Bunny, dibuje a Bugs Bunny grande, Bugs Bunny pequeño, bebé a Booster el de los Tiny Toons, entonces ahí ya tenía las dos jirafas, los tres Bugs Bunny y más adelante, es muy curioso que el

único personaje de anime que quise hacer fue retratar el personaje de Sakura Card Captor, que se llama Shaoran, es el niño protagónico y lo dibuje, y no lo dibuje como Shaoran sino como protagonista de una de las historias de aquellas que yo me inventaba, que yo me imaginaba al niño como él, como Shaoran, pero entonces yo dibuje al niño...

[...] comencé a escribir el título de las canciones que más me gustaban, me volví fans, fans obsesivamente fans, comencé a escribir las estrofas de las canciones de Inuyasha no con las que comienza sino con las que termina, eran canciones muy nostálgicas, muy melancólicas y comencé a escribir los párrafos de esas canciones, y en el techo la única que aparece escrita es todo el ending todo el quinto endign de Inuyasha, o sea toda la canción en las tablas de la pared del techo porque el techo son tablas, parecen renglones y ahí la escribí.

[...] Mi cuarto es algo así como lo que yo he sido hasta el momento, ya soy consciente, ya puedo pintar la pared en paz porque yo sé que detrás de esa pintura va a estar lo que yo hice al principio, o sea, de una pared en blanco me dibuje de niño hasta adolescente y hasta adulto, porque yo la pared la pinte cuando ingrese a la universidad, me estaba acercando a los 18 y esa pared la han conocido mis amigos de niño, mis amigos como adolescente y mis amigos como adulto.

[...] es como un abre bocas a lo que ha sido mi existencia como tal, no a lo que más me gusta o menos me gusta sino a lo que ha sido mi ser, o sea, pasar de algo tan inocente a algo que imita porque uno como niño busca esa imagen de imitación”.

.

Subjetividades de los Jóvenes Otaku

La investigación devela aspectos que permiten visualizar la subjetividad como el entramado de percepciones, saberes, aspiraciones y sentimientos individuales, los que luego al ser

compartidos de manera colectiva configuran la subjetividad colectiva de los jóvenes que participan de las actividades programadas por la Comunidad Otaku; estas configuraciones colectivas se van entretejiendo en un espacio físico o mediado por las tecnologías de la información y de la comunicación, permitiendo la construcción de sus relaciones con otros, que los impulsa y orienta hacia el actuar en el mundo de manera colectiva, además “hacer construcciones de sentido y procesos simbólicos que están más allá del contacto personal, que están en las memorias, en los códigos, en un espacio institucionalizado” (González, 2005, p. 375).

Al inferir en la subjetividad como un espacio diverso que permite dar sentido social en la medida que se acumulan códigos culturales y en los cuales se incorporan los jóvenes para dar sentido a las manifestaciones que viven, las transformaciones socio-culturales que de allí emergen dan un sentido a sus vivencias, a los sentimientos y a las aspiraciones individuales que tienen, las que luego comparten con otros jóvenes que disfrutan de los mismos gustos o preferencias por la cultura japonesa, de allí que los jóvenes entrevistados manifiesten lo siguiente:

“[...] siento que me he abierto más a las personas yo antes era muy tímida y como mantenía muy sola, entonces ahora con el anime y todo lo que tiene que ver con la cultura japonesa porque no es sólo el anime o me reúno hablar solo de anime me ha abierto esa característica mía que yo no sabía que podía aportar cosas buenas y relacionarme mucho más con las personas, algo que yo no hacía antes, hasta que me empecé a reunir con muchas personas a hablar, a hablar de la cultura japonesa y de gustos que eran muy compatibles con los míos incluso también de video juegos” (Yeni, entrevista semiestructurada, abril, 2014)

Los jóvenes en este sentido, manifiestan que los ideales o lo que se busca mostrar al ser Otaku está determinado como aquello que posibilita dar a conocer la cultura japonesa en todas sus dimensiones (valores, formas de pensamiento, de expresión, entre otras características que hacen que ellos centren un interés particular en la cultura) lo que genera

que se pase de una afición, gusto o preferencia y trascienda por el conocimiento ya mucho más cercano de una cultura, de la cual los sujetos pueden aprender mucho más y apropiarse cosas para su propia vida:

“[...] no sé si tanto como Otaku, sino como conocedora de la cultura japonesa y de lo que hayas aprendido del manga y del anime, de pronto yo destacaría mucho los valores que tienen los japoneses que se reflejan mucho en el manga y en el anime...” (Yenni, Grupo Focal, marzo, 2014)

Otro elemento visible en la configuración subjetiva de los jóvenes de la comunidad Otaku, se encuentra marcada por la interacción cotidiana que éstos tienen con las tecnologías de la comunicación y la información. Éstas tecnologías, sumergen a los jóvenes en un espacio cultural que se mueve de manera vertiginosa debido a los procesos de hibridación cultural propios de la globalización, donde la cultura del entretenimiento se ha posicionado de manera significativa entre los jóvenes Otaku, generando estilos de vida distintos en los que construyen una propuesta de vida y de actuación social, posibilitando así nuevas formas de ser, pensar y entender el mundo.

Lo anterior fue respaldado por las investigadoras a través de la realización de un grupo focal, en el cual los jóvenes a través de una narrativa contaron como había sido su vida antes de la apertura masiva de las tecnologías de la comunicación y la información, al respecto los jóvenes narraron como a través de las series de televisión transmitidas les permiten acercarse al conocimiento de la cultura japonesa, identificar personajes con los que tienen alguna afinidad y los posicionan como personajes con los cuales identifican su vida, lo que son y lo que quieren llegar a ser.

En términos del uso de las tecnologías de la información y la comunicación los jóvenes se acercan a medios convencionales utilizados por otros jóvenes, tal es el caso de la internet, en la cual visitan páginas o blogs, que los mantienen informados de lo que sucede con los

videojuegos, el anime y el manga (chiqui Otaku, Ryuhikai), además pueden encontrar emisoras on-line que desarrollan contenidos única y exclusivamente de la cultura japonesa, los que los acerca a conocer más sobre la cultura, interesarse por ella y mantenerse actualizados de los acontecimientos que se dan en el país.

Las redes sociales-Facebook-, el Whatsapp son otros medios que les permiten comunicarse y acercarse con sus gustos y preferencias a los demás jóvenes que comparten estas mismas aficiones, además, de convertirse en un medio que les posibilita el conocimiento de la cultura japonesa, estos medios les han permitido estrechar sus relaciones y crear vínculos amistosos en espacios físicos o virtuales.

Al indagarles a los jóvenes de la comunidad Otaku, acerca de los medios de comunicación, manifiestan utilizar como ya fue anotado los mismos medios que otros jóvenes pudiesen de manera cotidiana manejar, sin embargo se da una tendencia pronunciada en acceder a los medios en los cuales se encuentran referentes de la cultura japonesa:

“[...] hay varias páginas que tengo casi que marcadas y suelo ver como los anuncios más importantes, medio los reviso y si hay algo que me interesa lo leo, pero no suelo estar muy metida en las páginas de anime, solamente cuando veo algo interesante sobre una serie en especial o algún estreno de una serie llamativa voy y lo leo, también hay un canal que hace poco lo conozco es como una cadena radial completa de Japón que se llama NHK que presenta noticias y tiene una gran gama de programas muy interesantes sobre la cultura” (Yeny, entrevista semiestructurada, abril, 2014)

A través del uso de medios de comunicación, los jóvenes van generando una red con la cual se da una fuerte tendencia a la construcción de relaciones interpersonales con otros jóvenes que comparten los mismos gustos o preferencias por el anime, el manga, los video juegos, el cosplay y la cultura japonesa en general, lo que permite a su vez ampliar su red de

relaciones, aquellas que no fueron demasiado fluidas en las etapas de su niñez o adolescencia, así estas preferencias por la cultura japonesa, han permitido consolidar las relaciones amistosas con otros jóvenes de la comunidad Otaku en torno al gusto que comparten.

Para el aspecto particular de la preferencia que se muestra por el anime en los jóvenes entrevistados, se marca una fuerte tendencia por los personajes que allí se representan, tal es el caso de: Sakura Card Captor con su protagonista Sakura Kinomoto; Kagome Higurashi-Inuyasha; Yûko Ichihara-xxxHolic; Luffy-One Piece; Airoh-Avatar la Leyenda de Aang; Sailor Moon, Nana Osaki-Nana; Fullmetal Alchemist-Serie; Neon Genesis Evangelion; Roze Maiden; Kimi ni Todoke; Death Note Hanato Kobato Serie.



Sakura Kinomoto

Tomado de: <http://mamoruchiba.forosactivos.net/t21-sinopsis-de-sakura-card-captor>.



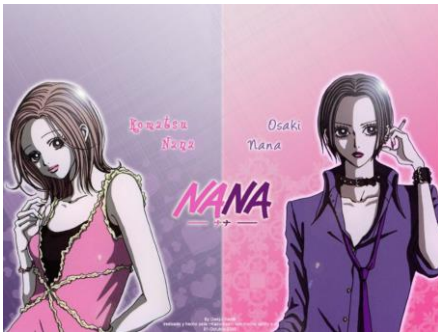
Luffy-One Piece

Tomado de: <http://yurilirio.foro.es/t392-one-piece-un-poco-de-que-trata>)



Airoh-Avatar la Leyenda de Aang

Tomado de: <http://www.ecured.cu/index.php/Avatar: La Leyenda de Aang>)



Nana Osaki-Nana

Tomado de: <http://shiroibara.wordpress.com/2006/11/04/nanaanime-ficha-tecnica-y-sinopsis/>



Kimi ni Todoke

Tomado de: [http://www.ecured.cu/index.php/Kimi_ni_todoke_\(Anime\)](http://www.ecured.cu/index.php/Kimi_ni_todoke_(Anime))

Llama la atención frente al hallazgo anterior, la identificación que asumen los jóvenes con las series de anime y sus personajes, lo que los une en conversaciones en las que hablan acerca de éstos, encontrando afinidades con los demás jóvenes porque sus gustos son por el mismo personaje, de las series y sus personajes los jóvenes sustraen elementos de personalidad, la forma de pensar y actuar frente a la vida, posicionándolos como referente que los inspiran y de los cuales desean que su vida también tenga los mismos matices, alcanzar sus ideales a través de ellos se convierten en sus experiencias de vida y a modo de ejemplificación desean alcanzar de ellos los valores que éstos promueven en las series:

“Sakura, me enseñó que pase lo que pase todo estará bien, de que yo nunca me puedo rendir y que todo lo que transcurre en el mundo es para bien, nunca tengo que pensar que lo que pasó está mal y será para mal” (Mateo, grupo focal, marzo, 2014).

“Luffy el de One-Pice, porque es una persona que no tiene que pensar mucho las cosas, sino que todo lo toma con calma y yo, en parte soy así” (Lesly, entrevista semiestructurada, abril, 2014)

“Nana por ejemplo, por la forma en que piensa, por la forma en que ve la vida, en que toma las cosas, por su forma de vestir, porque tiene un banda de rock que es como mi sueño frustrado, me hubiera encantado algún día tener una y tener buena voz para cantar como ella. ¡eh! ¡eh!, yo la veo y me reflejo mucho en ella por su pensamiento sobre todo por como ella ve la vida, el tema de lo que pasa y como asume lo que pasa, ella es muy compleja y me relaciono con ella, en ese sentido” (Yenni, entrevista semiestructurada, abril, 2014).

De esta manera, la experiencia subjetiva se da en una red de vivencias que los constituye y acompaña en el trayecto de su vida y las cuales comparten con otros sujetos que también las comparten, así una misma experiencia, un mismo gusto o preferencia los identifica y los

une, adquiriendo valores únicos para cada uno, pero teniendo una carga emocional que es vivida de manera diferente por el joven que la vive y la comprende pero que al ser compartida propicia un escenario de construcción social.

Implicaciones de estas Subjetividades en la Juventud de Medellín

El proyecto de vida de éstos jóvenes está enmarcado en continuar su participación con la corporación Ryuhikai y no dejar de lado su gusto por la cultura japonesa para promover el intercambio cultural entre la japonesa y la colombiana, como también el de continuar con su formación académica para entrar a ejercer roles relacionados con su formación universitaria, tener una familia, viajar no sólo a Japón sino también a otro país, es decir son sueños y proyectos de vida que se trazan los jóvenes y aún los adultos que no son considerados ni Otakus, ni aficionados de la cultura japonesa, lo que marca la diferencia son los gustos, las tendencias y expresiones en las que enmarcan sus relaciones personales, y que les ha permitido un gran desarrollo a nivel personal en el que a través de esos gustos se ha posibilitado establecer relaciones con otros.

Asimismo, la presencia de las prácticas en torno a la cultura japonesa con las cuales contribuyen a la construcción de las subjetividades juveniles, sirve como impulso, ejemplo o motivación para otros jóvenes en la medida que expresan un vivir. De esta manera, se dan otras prácticas juveniles diferentes o híbridas a nivel deportivo, cultural, social, artístico, etc; lo que es una muestra a la diversidad juvenil.

La afición a la cultura japonesa además de ser una herramienta de entretenimiento ha contribuido a generar cambios en su personalidad y forma de ser; cambios considerados a nivel social como positivos, porque les contribuye a la generación de vínculos amistosos con otras personas, permitiendo una mayor comunicación y por ende unas mejores relaciones interpersonales; así mismo, tener una mentalidad más abierta, como es el caso de las jóvenes que se consideran *lolitas*, expresión juvenil de la cultura japonesa que permite a

las jóvenes ser más femeninas y amar sus cuerpos, cambios considerados relevantes para ser mujer.

“La parte de rescatar la feminidad, yo me crie muy masculina, porque no jugué con la Barbie sino con los carritos, jugué Basquetbol, entonces rescatar eso de la feminidad, pese a que haya sido modelo, eso es una paradoja, eso me lo dio mucho ser Otaku, el amor por mi cuerpo, por qué todo el mundo tiene que decir como es mi cuerpo, por qué tengo que salir a la calle semi-desnuda, no demósle alas a la imaginación, más femenina más recatada [...]” (Samanta, entrevista semiestructurada, abril, 2014)

Estos cambios han sido influenciados por la filosofía y pensamiento que se reciben a través del anime, o de la expresión en la que se decide participar, pero éstos cambios en ocasiones no han sido vistos por el adulto, quien los cuestiona y los tipifica como jóvenes “raros” por su forma de participar a nivel social generando en el adulto preguntas como ¿Por qué se viste así?, ¿Dónde es la presentación?, ¿Dónde van a cantar?, ¿Por qué se ve así?, ¿Por qué le gusta eso?, ¿van para una obra de teatro?

Por ello éstos jóvenes desean contribuir a la sociedad el conocimiento de la cultura japonesa que permite abrir el espectro de lo que trata ésta y de sus elementos o aspectos del entretenimiento japonés sin necesidad de entrar a generar rótulos sino de comprender que son gustos que tienen pero que en realidad siguen siendo jóvenes que no los hacen diferente a los demás independientemente del lugar donde sean, las diferencias son a nivel cultural, de gustos y pensamientos en los cuales tiene inclinaciones o tendencias a actuar pero que en realidad el ser joven se presenta de la misma manera como es el de participar de un grupo par o mejor dicho el de sentirse identificado, y que a través de estas participaciones se generan unos cambios en sus pensamientos en pro de quienes son, quienes quieren ser y a dónde quieren llegar.

Por lo tanto, los jóvenes entrevistados de la Corporación Ryuhikai se caracterizan por el conocimiento que tienen de la cultura japonesa, el cual amplían a través de consultas e indagaciones realizadas en diferentes fuentes como Internet, programas de televisión, revistas y encuentros con amigos con quienes intercambian y comparten conocimientos. Este hecho hace que los jóvenes se reconozcan como aficionados y promotores de la cultura japonesa.

Para los jóvenes entrevistados el aporte del Otaku, de la Corporación Ryuhikai es brindar a los y las jóvenes de Medellín la posibilidad de ampliar su visión de mundo a través del reconocimiento de los procesos híbridos desarrollados como producto de los fenómenos de la globalización, permitiéndoles conocer más de la cultura Japonesa,

“[...] en primera instancia contribuye a un acercamiento a una cultura ajena completamente a la de nosotros, porque una persona Otaku indiferentemente quiéralo o no, se acerca a una cultura completamente distinta que es la japonesa...” (Mateo, entrevista semiestructurada. abril 2014).

Otra incidencia significativa es el aumento del conocimiento de la cultura japonesa de los grupos familiares y personas cercanas a los jóvenes Otaku quienes ven a esta cultura juvenil como una práctica común, en la observación de uno de los eventos llamado el “Otaku fest” en la Biblioteca Parque Belén de la ciudad de Medellín se evidenció que las familias acompañan a sus hijos en la participación de los eventos, los usuarios de la Biblioteca así como algunos vecinos no se sorprenden con actividades promovidas por estos grupos “ser Otaku en Medellín creo que es algo que se está volviendo común para las personas”(Yeni, entrevista semiestructurada, abril, 2014).

Hoy en día los jóvenes aficionados a la cultura japonesa ganan espacios en la ciudad de Medellín, realizando talleres, encuentros, festivales en diferentes lugares de la ciudad, donde realizan cosplay, juegos de rol, coreografías de baile japonés, mercado de artículos coleccionables como botones, dvd, nendoroid⁶, afiche entre otros.

Conclusiones

Los jóvenes Otaku de la ciudad de Medellín, configuran su subjetividad a partir de los consumos culturales que encuentran en el medio en el cual interactúan con otros jóvenes; de esta manera los hábitos, gustos, preferencias de éstos son influenciados por los medios de comunicación, generando así que se den procesos híbridos, al mezclar elementos de dos culturas diferentes.

Los procesos de hibridación cultural aportan a la resignificación de símbolos, estructuras de pensamiento, signos, significados y prácticas en los jóvenes Otaku, con las que van moldeando su subjetividad, encaminándolos a reconocerse de manera diferente frente a su entorno.

Las prácticas culturales foráneas se convierten en una opción de configuración subjetiva para aquellos jóvenes que “no encajan” en las identidades culturales locales, encontrando los primeros elementos diferenciadores que a la vez que les posibilitan construir un discurso propio e íntimo, les vinculan con otros en condiciones similares. Las subjetividades juveniles que se configuran fundamentalmente en torno a prácticas foráneas o que les dan preeminencia, no eliminan, borran o niegan elementos fundantes de la identidad antropológica, es decir, el país de origen, la etnia a la que pertenecen y las relaciones sociales y tradiciones locales.

⁶ Réplicas de personajes de anime o manga, los cuales se convierten en artículos de coleccionistas. Son elaborados con unas características particulares, así, cabeza grande y cuerpo pequeño, las partes del cuerpo son intercambiables lo que permite que tengan expresiones variables y posturas diversas.

Las subjetividades juveniles se enmarcan en prácticas que se dan en sus entornos cotidianos; esto entonces genera que se produzcan nuevas y variadas simbolizaciones en aquellos espacios en los que comparten con otros. Las nuevas simbolizaciones le permiten al joven su evolución, mantenerse en un constante cambio y movimiento, sin importar que no se den en los mismos espacios pero sí a partir de las vivencias que tienen con aquellos con los que comparten sus gustos, preferencias y afinidades de prácticas; esto les posibilita moverse en diferentes escenarios sociales.

A partir de la investigación se evidencia como los jóvenes que participan de las prácticas que se generan en la comunidad Otaku, adquieren diferentes formas de agrupación y asociación, las cuales no se dan a partir de las características que ofrezcan propiamente las instituciones sociales, sino a partir de las características o elementos que encuentran en común con otros jóvenes, de esta manera se generan nuevas formas de asociación y encuentro en las que se comparten las afinidades, los gustos, preferencias y aquellos símbolos que entran a ser parte de su cotidianidad.

Parece ser que las prácticas culturales foráneas se convierten en un modo o manera de insertarse en ámbitos sociales para aquellos jóvenes que han generado, acaso por razones familiares, una personalidad introspectiva o intimista. La corroboración de esta evidencia sería tema de posteriores investigaciones.

Parece ser que estas prácticas culturales híbridas apenas si están siendo identificadas por el mundo adulto institucional como una vía conveniente de relacionamiento social para los jóvenes, de generación de capacidades sociales o como medio pedagógico.

13. PRODUCTOS GENERADOS

PUBLICACIONES	Dos artículos individuales: elaborados en las siguientes temáticas: Consumo e Industria Cultural, Factores Influyentes en el Proceso de Hibridación de los Jóvenes Otaku y Una Mirada sobre la Configuración de la Subjetividad juvenil. Un artículo de resultado: para el tema de investigación Análisis de las Subjetividades Juveniles en Medellín, a partir del Estudio de una Comunidad Otaku. Una publicación en la revista Hojas y Hablas, Fundación Universitaria Monserrate.
DISEMINACIONES	Exposición simposio CINDE.
APLICACIONES PARA EL DESARROLLO	Propuesta educativa.

14. FUENTES DE REFERENCIA

Acevedo, R. É. (30 de Noviembre de 2014). Una mirada a la configuración de la subjetividad juvenil en Medellín. Medellín, Colombia.

García, C. N. (2000). La Globalización: ¿Productora de Culturas Híbridas? . *Actas del III Congreso Latinoamericano de la Asociación Internacional para el Estudio de la Música Popular* (págs. (1-18)). Mexico: Asociación Internacional Para El Estudio De La Música Popular.

García, C. N. (2009). *Consumidores y Ciudadanos*. Mexico: Random House Mondadori.

García, C. N. (2009). *Culturas Híbridas*. Mexico: Random House Mondadori.

Gómez, J. I. (2010). Nuevos Escenarios en los contextos educativos: la sociedad postmoderna, del consumo y la comunicación. *Revista de la UHU Agora digital*, 19.

González, R. F. (2002). *Sujeto y Subjetividad: Una Aproximación Histórico Cultural*. Mexico: Thomson Learnin.

González, R. F. (21 de abril de 2005). Subjetividad: Una Perspectiva Histórico Cultural. (Á. D. Gómez, Entrevistador)

Hernández, S. R., Fernández, C. C., & Baptista, L. P. (2003). *Metodología De La Investigación*. Mexico: McGraw-Hill.

Isaza, G. C. (2013). Tesis. *Representaciones sociales que sobre educación tienen los niños y niñas de sexto grado del colegio nuestra señora de fátima de la Ciudad de Bootá*. Bogotá, Colombia: Universidad Nacional Abierta Y A Distancia "UNAD".

- Jaimes, U. J. (30 de Noviembre de 2014). Consumo e industria Cultural factores influyentes en el proceso de hibridación de los jóvenes Otaku de Medellín. Medellín, Colombia.
- Leal, R. R. (2006). La Sociología Interpretativa De Alfred Shütz. Reflexiones Entorno A Un Planteamiento Epistemológico Cualitativo. *Alpha*, (201-213).
- Prieto, R. M., & March, C. J. (2002). Paso a Paso en el Diseño de un Estudio mediante grupos focales. *Aten Primaria*, 366-373.
- Reguillo, R. (2003). Ciudadanías Juveniles en América Latina. *Última Década*, 11-30.
- Rodríguez, G. G., Gil, F. J., & García, J. E. (1996). Introducción a la Investigación Cualitativa. En G. F. Rodríguez Gómez Gregorio, *Metodología de la Investigación Cualitativa*. Granada, España: Aljibe.
- Uribe, R. S., & Parada, M. D. (2010). Tesis. *Representaciones Sociales en Relación al Fenómeno Manga - Anime en jóvenes Bogotanos que Manifiestan Haber Construido una Identidad como Otaku*. Bogotá, Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores.

15. ANEXOS

Consentimiento Informado

Entrevistas semiestructuradas

Grupo Focal

Sistema Categorical

CONSENTIMIENTO INFORMADO
PARA LA UTILIZACIÓN DE VIDEOS, FOTOGRAFÍAS E INFORMACIÓN

Fecha: 21 de marzo de 2014

Hora: 6:00 p.m.

Lugar: Parque Biblioteca Belén.

Yo Karen Samanta Cleves Romero, con documento de identidad No 1.037.607.962 de Envigado, certifico que he sido informado(a) con la claridad y veracidad debida respecto al proceso de investigación, objetivos, fines, resultados y procedimientos de la investigación “Análisis de las Subjetividades Juveniles en Medellín, a partir del Estudio de una Comunidad Otaku”, de la Maestría en Educación y Desarrollo Humano Convenio CINDE Universidad de Manizales, para que a través de esta autorización de uso de derechos de imagen comunique o difunda públicamente a través de cualquier medio la imagen que será fijada en una fotografía o producción Audiovisual (Video), así como los patrimoniales de autor y derechos conexos, el cual se registrará por las normas legales aplicables; que actúo consecuente, libre y voluntariamente como sujeto de investigación, contribuyendo a éste proceso de forma activa, a utilizar mi nombre y la información que suministre dentro de los hallazgos investigativos para los fines académicos establecidos por el equipo de investigadoras.

Soy conocedor(a) de la autonomía suficiente que poseo para retirarme u oponerme a suministrar cualquier tipo de información, cuando lo estime conveniente y sin necesidad de justificación alguna.

Que dentro del proceso de investigación el equipo de investigadores, respetará la buena fe, la confiabilidad e intimidad de la información por mí suministrada, lo mismo que mi seguridad física y psicológica.

Para dar fe de lo anterior, se firma este consentimiento informado, en la ciudad de Medellín.

Nombres y Apellidos Completos:	<u>Karen Samanta Cleves Romero</u>
Firma:	<u>[Firma]</u>
C.C.:	<u>1037607962</u> de: <u>Envigado</u>

CONSENTIMIENTO INFORMADO

PARA LA UTILIZACIÓN DE VIDEOS, FOTOGRAFÍAS E INFORMACIÓN

Fecha: 21 de marzo de 2014

Hora: 6:00 p.m.

Lugar: Parque Biblioteca Belén

Yo Leslye Carolina Galindo Narváez, con documento de identidad No 1.017.175.995 de Medellín, certifico que he sido informado(a) con la claridad y veracidad debida respecto al proceso de investigación, objetivos, fines, resultados y procedimientos de la investigación “Análisis de las Subjetividades Juveniles en Medellín, a partir del Estudio de una Comunidad Otaku”, de la Maestría en Educación y Desarrollo Humano Convenio CINDE Universidad de Manizales, para que a través de esta autorización de uso de derechos de imagen comunique o difunda públicamente a través de cualquier medio la imagen que será fijada en una fotografía o producción Audiovisual (Video), así como los patrimoniales de autor y derechos conexos, el cual se regirá por las normas legales aplicables; que actúo consecuente, libre y voluntariamente como sujeto de investigación, contribuyendo a éste proceso de forma activa, a utilizar mi nombre y la información que suministre dentro de los hallazgos investigativos para los fines académicos establecidos por el equipo de investigadoras.

Soy conocedor(a) de la autonomía suficiente que poseo para retirarme u oponerme a suministrar cualquier tipo de información, cuando lo estime conveniente y sin necesidad de justificación alguna.

Que dentro del proceso de investigación el equipo de investigadores, respetará la buena fe, la confiabilidad e intimidad de la información por mí suministrada, lo mismo que mi seguridad física y psicológica.

Para dar fe de lo anterior, se firma este consentimiento informado, en la ciudad de Medellín.

Nombres y Apellidos Completos: Leslye Carolina Galindo Narvaez.

Firma: Leslye Carolina Galindo

C.C.: 1017175995 de: Medellín.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

PARA LA UTILIZACIÓN DE VIDEOS, FOTOGRAFÍAS E INFORMACIÓN

Fecha: 21 de marzo de 2014

Hora: 6:00 p.m.

Lugar: Parque Biblioteca Belén

Yo Giuseppe Mateo Arias Calderón, con documento de identidad No 1.152.442.255 de Medellín, certifico que he sido informado(a) con la claridad y veracidad debida respecto al proceso de investigación, objetivos, fines, resultados y procedimientos de la investigación “Análisis de las Subjetividades Juveniles en Medellín, a partir del Estudio de una Comunidad Otaku”, de la Maestría en Educación y Desarrollo Humano Convenio CINDE Universidad de Manizales, para que a través de esta autorización de uso de derechos de imagen comunique o difunda públicamente a través de cualquier medio la imagen que será fijada en una fotografía o producción Audiovisual (Video), así como los patrimoniales de autor y derechos conexos, el cual se regirá por las normas legales aplicables; que actúo consecuente, libre y voluntariamente como sujeto de investigación, contribuyendo a éste proceso de forma activa, a utilizar mi nombre y la información que suministre dentro de los hallazgos investigativos para los fines académicos establecidos por el equipo de investigadoras.

Soy conocedor(a) de la autonomía suficiente que poseo para retirarme u oponerme a suministrar cualquier tipo de información, cuando lo estime conveniente y sin necesidad de justificación alguna.

Que dentro del proceso de investigación el equipo de investigadores, respetará la buena fe, la confiabilidad e intimidad de la información por mí suministrada, lo mismo que mi seguridad física y psicológica.

Para dar fe de lo anterior, se firma este consentimiento informado, en la ciudad de Medellín.

Nombres y Apellidos Completos:	<u>Giuseppe Mateo Arias Calderón</u>
Firma:	<u></u>
C.C.:	<u>1152442255</u> de: <u>Medellín</u>

CONSENTIMIENTO INFORMADO

PARA LA UTILIZACIÓN DE VIDEOS, FOTOGRAFÍAS E INFORMACIÓN

Fecha: 21 de marzo de 2014

Hora: 6:00 p.m.

Lugar: Parque Biblioteca Belén

Yo Yenni Patricia Osorio Palacio, con documento de identidad No 44.006.169 de Medellín, certifico que he sido informado(a) con la claridad y veracidad debida respecto al proceso de investigación, objetivos, fines, resultados y procedimientos de la investigación “Análisis de las Subjetividades Juveniles en Medellín, a partir del Estudio de una Comunidad Otaku”, de la Maestría en Educación y Desarrollo Humano Convenio CINDE Universidad de Manizales, para que a través de esta autorización de uso de derechos de imagen comunique o difunda públicamente a través de cualquier medio la imagen que será fijada en una fotografía o producción Audiovisual (Video), así como los patrimoniales de autor y derechos conexos, el cual se regirá por las normas legales aplicables; que actúo consecuente, libre y voluntariamente como sujeto de investigación, contribuyendo a éste proceso de forma activa, a utilizar mi nombre y la información que suministre dentro de los hallazgos investigativos para los fines académicos establecidos por el equipo de investigadoras.

Soy conocedor(a) de la autonomía suficiente que poseo para retirarme u oponerme a suministrar cualquier tipo de información, cuando lo estime conveniente y sin necesidad de justificación alguna.

Que dentro del proceso de investigación el equipo de investigadores, respetará la buena fe, la confiabilidad e intimidad de la información por mí suministrada, lo mismo que mi seguridad física y psicológica.

Para dar fe de lo anterior, se firma este consentimiento informado, en la ciudad de Medellín.

Nombres y Apellidos Completos:	<u>Yenny Yenny Osorio Palacio</u>
Firma:	<u>Yenny Patricia Osorio P.</u>
C.C.:	<u>44006169</u> de: <u>Medellín</u>

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA
KAREN SAMANTA CLEVES ROMERO
10 DE ABRIL DE 2014

Entrevistador 2: Érika Yurley Acevedo Restrepo

Entrevistado: Karen Samanta Cleves Romero

Mi nombre completo es Karen Samanta Cleves Romero, seudónimos nunca he tenido a lo máximo como abreviaturas del nombre, cierto, es entonces Samy, Sam, Sama. Tengo 23 años, vivo en Belén Granada, viene siendo entre Belén Granada y Belén Rosales, yo soy estudiante de Medicina de 6 semestre, también trabajo hago oficios varios soy mesera hace un muchos años por ahí unos 6 años soy mesera, trabajo desde los 9, vendiendo obleas y solteritas, mentiras trabajo desde más antes desde los 6, yo soy modelo profesional, y pues a los 6 años me gradué como modelo y me contrataron varias marcas de ropa infantil para desfilas en pasarela, porque yo soy modelo de pasarela, era porque ya no lo soy y me pagaban, pues a mí me pagaban por desfilas, esa plata se la llevaba mi mamá pero a mí me pagaban, en teoría eso era un trabajo.

Entrevistador 2: ¿Con quién vive Samanta?

Entrevistado Karen Samanta: Vivo con mi fiel y adorado perro Mango, vivo sola.

Entrevistador 2: ¿Cuál es la expresión que más te gusta?

Entrevistado Karen Samanta: De la cultura Japonesa son muchas cosas, me gustan los video juegos soy un poquito más tirada hacia esa tendencia de los video juegos, no leo casi manga porque no me da casi tiempo, veo animé cortos me gustan los animé cortos tipo aren, de comedia, de comedia romántica y también por las tendencias de moda yo hago parte del grupo lolita de Medellín, Secret Garden.

Entrevistador 2: ¿Cómo ingresaste a ese grupo de lolitas?

Entrevistado Karen Samanta: Al grupo de lolitas ingresé por una compañera de la universidad que en ese entonces estudiaba medicina conmigo, ella me decía no es que... imagínate que, mira te muestro, siempre me gustaron las muñecas de porcelana, la vestimenta y me dijo hay pero... yo estoy en grupo que tiene vestimentas inspiradas en eso, yo le dije si como así y entonces me mostró, en ese tiempo yo ya lo había visto pero no sabía que tenía ese nombre y que se podía encontrar acá.

¡eh! de niña yo me vestía prácticamente así, yo veo mis fotos y yo me vestía de lolita desde niñita como desde los 5 años me vistió mi mamá así y pues reencontrarme pues con eso, fue chévere.

Entrevistador 2: ¿Cómo se visten las Lolitas?

Entrevistado Karen Samanta: Las lolitas, se visten, es una moda inspirada en la época Victoriana y el Rococo, cierto, entonces es más como para resaltar la feminidad, la delicadeza de la mujer pero con trajes más bien antiguos, si, entonces no mostrando mucho piel, con medias veladas, con zapaticos de tacón, la falda es pues en campana, llegan hasta la rodilla, no hay faldas que suban más de la rodilla, es un estilo como más bien como recatado, es bonito.

Entrevistador 2: Es bonito, ¿Por qué te gusta?

Entrevistado Karen Samanta: ¿Porque? no sé porque, nunca me ha gustado como verme muy forrada y en general la mayoría de ropa que uno consigue en el medio es así, los jeans que están de moda son los bota tuvo y yo tengo piernas muy amplias y yo soy muy piernona no tengo casi tobillos porque son muy anchos, entonces no se me ven los tobillos, entonces un pantalón bota tuvo no me entra, no me pasa del tobillo, literal y encontrarse pues con faldas y verse bonita y que tampoco pues tenga que estar mostrándose o exhibiendo cosas, me llamó mucho la atención y me pareció bacano el estilo, ya de todas formas mi forma de vestirme en general es muy deportivo y muy relajado, estilo universitario, sobre todo porque los calores de Medellín no dejan mucho.

Entrevistador 2: Entonces osea que ¿tú eres Lolita en el momento del encuentro de ellos o en el momento de los Cosphey?

Entrevistado Karen Samanta: Mira, el Lolita es muy separado del Cosphey, lo que pasa con las lolitas es que como es una moda, es una forma de vestir como estar vestido de deportivo o estar vestido elegante es una forma de vestir, no es un disfraz, como no es un disfraz, ni está representando a algún personaje como lo hace el Cosphey, que es la representación del personaje en específico, pues no entra como en esa categoría, nosotros si hacemos reuniones, sí, pero en general yo me visto lolita cuando quiero vestirme de lolita, así cómo cuando uno mira su ropero y dice ve hoy quiero ponerme un Jean, yo quiero ponerme un vestido, hoy me quiero poner lolita.

Entrevistador 2: Y es un vestido específico, es decir ¿así como uno hace referencia a un kimono la lolita esta con el kimono puesto o es simple hecho que la ropa es ancha?

Entrevistado Karen Samanta: No dentro de lolita hay diferentes categorías, cierto, hay diferentes estilos hay un estilo que se llama el clasic que es el que yo prefiero, es mi predilecto, que es muy simple, muy sencillo de colores muy tierra, muy de florecitas, rositas, cierto pero es más bien como sencillo y un poquito que yo lo veo pues más que se acomode con mi edad, hay otro estilo que es en suit que es más como de estampados de ositos de dulcecitos colores rosados, azules, muy pastel, cierto, he otro estilo que es el gothic que es como el que más la gente conoce que es el gothic lolita es de negro muy inspirado en la cultura gótica, con cruces con estampados que pueden ser azules, un poquito de blanco, más bien negro muy opaco, vino tintos. Está...pues es que hay muchos, también hay otros que como son más de moda de Japón, hay otro que es más hacia las festividades entonces hay uno que se llama El gualolitas y es como la parte de arriba del kimono pero con la estructura de la falda de lolita, cierto entonces es ancho encampanado con petic, que es como lo que le da el volumen a la falda, pero arriba es un kimono de mangas largas.

Entrevistador 2: Eso te iba a preguntar, ¿el vestido lolita es de tiras o...?

Entrevistado Karen Samanta: Depende así como uno tiene vestidos de tiras, vestidos de mangita, vestidos de manga larga, así es el lolita ¡eh! hay uno que es el Dresk entero cierto entonces viene con la mangita, el cuellito, cierto baja entero y baja hasta la falda, hay otro que se llama Yompers kers que es la falda y viene en un motivo más sencillo que es como manga angosta, cierto como sisa, una manga sisa y viene con un cuello que es más bien rectangular o redondeado pero es con un escote un poco más amplio pero ese tipo de vestido se utiliza para ponérselos con una camisa debajo, cierto porque en el lolita no está permitido mostrar los hombros en exceso, que se vea demasiado el hombro, demasiado el cuello o que se vea el pecho pues no eso no se ve bien, para eso hay un estilo diferente del lolita que se llama el ererololita que es como el único que permite descubrir hombros, eso es lo único que tiene diferente, prácticamente descubrir hombros, o te permite andar en lo que en la época Victoriana sería como la ropa interior que sería el petic ya no con la falda sino con el petic o con el blúmer que es como los calzones anchos pues que uno se imagina, que es como el recordado de la abuela que iban hasta la rodilla y con boleros, así.

Entrevistador 2: ¿Cómo era tu vida antes y como es ahora que se encuentra en la comunidad Otaku?

Entrevistado Karen Samanta: bueno mi vida antes, yo pasé por muchas etapas en mi juventud me la sollé más entorno hacia la música, cierto, entonces escuche punk, escuche rap, escuche ragge, rock, metal muchísimas cosas y fui como pasando, fui Skey, fui punkera, fui rapera, cierto pero era muy muy a la música y siempre me gustaron, siempre todavía me ha gustado mucho lo que son las caricaturas y los video juegos, yo soy muy amante del estilo de caricatura japonés es por los perfilados que son, es algo que uno normalmente no ve, cierto, tú ves una caricatura estadounidense y se enfocan más en los rasgos reales y los exageran cierto entonces si tienes una mandíbula cuadrada la hacen aún más cuadrada, si tienes una nariz grande la hacen aún más grande, en cambio los japoneses a mi parecer intentaban era como hacerte ver que todos eran relativamente iguales, tenían diferentes colores de cabellos, diferentes colores de ojos, cosas así, pero en estructura física-ósea eran más o menos iguales, entonces eso me pareció interesante sobre todo por lo

que yo veía en el medio, de que para ser skey tenías que vestirme y verte de cierta forma, porque si no no podías ser Skey, si querías escuchar reggae tenías que vestirme de estar de esta forma porque o sino no podías escuchar reggae, entonces yo nunca quise eso, entonces yo me iba por ejemplo en envigado, yo me crí en envigado a un lugar que se llama el pasaje que es algo así como la villa del Aburrá que hay acá, el pasaje, entonces era todo el mundo vestido de negro a mí me gusta la combinación de negro pero no para utilizarla todos los días, entonces yo era el puntico rosado, el puntico verde, el puntico azul del pasaje, y el resto era negro y yo que pereza estar todo el día de negro, cuando descubrí, cuando fui descubriendo que había más gente que le gustaba eso, que le gustaba ese estilo de dibujo fue muy divertido porque había gente con la que uno podía hablar de ese tipo de cosas, no eran las mismas conversaciones que uno tenía en el colegio que eran muy aburridoras, realmente con las niñas que eran... no es que peranito de tal me gusta, es que peranito de tal me hecho los perros, es que peranito de tal hizo tal cosa, no es que ayer me pelié con tales, entonces llegaba a un punto en que se volvía monótono y aburridor, por eso me caractericé más por estar más, por el núcleo de los muchacho que por lo menos hablan de carros, juegan y hacen deporte y hablan de todo de lo que se les ocurra y encontrar otro mundo con el que uno pudiera compartir otras cosas diferentes a los de los compañeros del colegio era muy divertido llegar y salirse del colegio y encontrarse al amigo y decir, ¡eh! ya te viste el capítulo de yo no sé qué? Ah sí, no, es que es muy bacano, mañana sale el de tal y cositas así, era divertido, reunirse en las casas a verse Sacura Caff-Cater, Seilor Moon yo me acuerdo.

Entrevistador 2: Eso fue en tu época de colegio, ¿cierto?

Entrevistado Karen Samanta: Si en la época de colegio pero ya un poquito más grande, eso fue como el principal cambio, me unió un poquito más a las personas y me hizo que pudiera entender un poquito más de las relaciones humanas y poder entablar conversaciones más largas que sólo sí no, ha bueno y chao.

Entrevistador 2: Osea que podemos decir que antes que fueras Otaku, cierto ¡eh! tú estabas viendo como que seleccionabas o que participabas pero te dabas cuenta que no

entrabas, ni encajabas en ninguna de esas prácticas, y ahora que estás ahí ¿te vinculaste para ser Otaku cierto? En síntesis, ¿para describir cómo fue el antes o el después, podrías decírmelo de manera más explícita? Ejemplo antes de ser Otaku, no te gustaba la vida superficial, eso fue lo que alcancé a entenderte y que ahora que eres Otaku encuentras cosas con mayor sentido, encuentras que hay una mayor igualdad entre las personas, ¿más o menos es eso?...

Entrevistado Karen Samanta: si es un más o menos así, en realidad si fue más o menos así, yo me harte del mundo superficial, me harte de ser modelo, me harte de que la gente tuviera que decir es que te tienes que ver así, es que tienes que hablar así, tienes que sentirte así porque esa no es la realidad, la realidad es que uno puede ser como uno quiera, hablar como uno quiera, ser como uno quiera... y al hartarme de eso fue que encontré un mundo que me dejaba ser como yo quería ser y que decía tú eres igual a mí pero somos diferentes, tu puedes tener estos gustos, tenemos estos gustos en común pero puedes tener otros gustos, que era lo que a mí me pasaba mucho con los otros, ha pero es que no te puede gustar esto otro, osea hablando de música por ejemplo no podía dentro de algún grupo específico, no podía existir la persona que fuera cross over eso no podía existía, era una abominación y encontrar en el grupo en la comunidad Otaku en general gente que tú eres Otaku pero osea a ti te gusta el manga, a ti te gusta el animé, a ti te gusta más bien como la cultura tradicional, a ti solamente la música pero todos somos Otaku, pero te puede gustar cualquiera o te puede gustar todo, no hay ningún problema eso fue...

Entrevistador 2: Te permitiste ser lo que quieres ser y mostrar lo que eres...bueno, yo sé que vives sola en este momento ¿actualmente como es esa relación familiar?

Entrevistado Karen Samanta: pues en este momento mi relación familiar es buena, es que el problema es que mi mamá no le gusta tener otra mujer en la casa esa es la realidad, yo mientras viva lejos, mi mamá es hola miya, estas enferma, se preocupa por mí, me llama, como está, porque estas tan perdida, cómo vas en el estudio, cosa que no hacía cuando estaba en la misma casa, durmiendo en la habitación del lado, pero ya viviendo por fuera, ve te quiero ayudar, te voy a invitar a almorzar, la relación de nosotras entre más lejos mejor.

Entrevistador 2: y tú ¿papá?

Entrevistado Karen Samanta: Con mi papá ha sido una relación totalmente diferente, yo siempre fui muy unida muy muy unida a él y a la familia de él y sobre todo por el contraste cultural él es del Huila y la forma de manejar las cosas es muy diferente a la manera como la maneja la familia de mi mamá, a mí me dio muy duro, osea irme de la casa a mí me dio muy duro por él, por mi papá, porque yo lo quería mucho, yo lo quiero mucho, lo amo mucho.. Me gustaba verlo todos los días, me preparaba el desayuno, mi mamá nunca tuvo como ese rol, si soy mamá, soy ama de casa, la que arreglaba la casa era yo, con mi papá era el que cocinaba, con mi papá tenemos muy buena relación. Hay días en los que yo me levanto así enferma como estoy hoy y me gustaría que mi papá me dijera miya le hago una aguapanelita con limón, pero no a mí me toca pararme sola prepararme la aguapanela con limón, así toda llevada, la ausencia se siente mucho y por otro lado está mi hermanito yo lo crie, él es mi hijo, desde que tengo memoria él ha estado a cargo mío, yo lo pedí, pues yo me sentía muy sola yo me sentía muy sola entonces me tienen que dar un hermano.

Entrevistador 2: ¿y con él ahora como es la relación con él?

Entrevistado Karen Samanta: lo que pasa es que mi hermano es una persona un poco influenciable y mi mamá, pues yo pienso que mi mamá le ha hecho mucho daño, mucho, mucho mal, yo a cada rato que voy a la casa de mi mamá y que trato de no ir porque eso es pelea fija es como si llevará más de un mes viviendo otra vez en la casa motivos para pelear con un solo día que vaya es para pelear la pelea de estos últimos días es esa, que ella se queja de Brayan cuantas veces no le advertí no le haga eso a Brayan, no lo acostumbre a eso que lo que está criando es un inútil, que me colocaba a mí a hacerle los trabajo, es que ayúdele? no es que ayúdele, si es que yo le puedo ayudar, pero no es que le tenga que hacer las tareas, tiene que ayudarle y es que ayudarle era hacerle las tareas., hacerle las maquetas, hacerle las consultas, hacerle, hágale yo le dije es que usted está criando un inútil, cuando salga de la universidad él es el que tiene que hacer sus cosas, ella le lavaba la ropa, mi papá le cocinaba, le lavaba la ropa, esta es la hora que Brayan se puede ponerse toda la ropa limpia y se levanta el día de mañana y no tiene nada limpio es capaz de ponerse algo sucio

en vez de lavar, ni que le tocara como a mí me tocó, antes de comprar la lavadora me tocó lavar blujeans a mano, todo a mano, eso se secaba a los tres días, pero él tiene lavadora.

Entrevistador 2: ¿Y desde que tú eres Otaku?

Entrevistado Karen Samanta: Con mi familia eso no influye en absoluto, para mi papá eso es un gusto y ya, él siempre me ha dicho lo que le guste a usted es su decisión así como con los novios, eso es su decisión, usted lo que tiene es que rendirme en el estudio y ya, que sea una persona de bien, y eso siempre me ha parecido muy gracioso pero por fuera si me ha abierto a conocer más a la gente.

Entrevistador 2: el cuarto es una parte de la intimidad de nosotros, pero si quisiera saber cómo es tu cuarto...Uh...¿tiene anime o es un cuarto normal?

Entrevistado Karen Samanta: Pues en realidad, ¡eh!... como estoy viviendo en una casa arrendada no puedo hacer mucho no puedo pegar posters, no puedo pintar, pero cuando vivía en mi casa tenía más facilidades de hacer lo que quería hacer con mi pieza, era mi pieza, era mi cuarto entonces lo que a mí me gustaba era hacer murales, me encanta pintar y hacía murales, una vez hice un mural de un árbol de zacura con unas flores y unos troncos de un árbol de zacura, pinté toda la habitación de azul veteados de azul como para simular un cielo, hice un tronco del árbol de zacura con una vesticas de pétalos en cada pared habían pétalos, llegaba un momento en el que decía ya he tenido mucho tiempo este mural y vuelva a echar el blanco y pintaba otra cosa, entonces tenía pinturas de animé, pinturas de video juegos, también tuve posters pegado de bandas de música o de series o de animé.

Entrevistador 2: ¿El árbol de Zacura?

Entrevistado Karen Samanta: El árbol se llama así.

Entrevistador 2: ¿Cómo es un día cotidiano?

Entrevistado Karen Samanta: cotidiano es levantarme, ¡eh! sacar a mango a pasear, darle de comer y cuando ya termino de peinarlo, de hacer todo lo que tiene que ver con mango entonces inicio pues mis labores, hacer el desayuno que por lo general espero que

sea lo más rápido Kellogg's con leche, me baño me organizo, salgo para la Universidad, en la universidad estoy pues todo el día, ...si me llaman pues a trabajar, vuelvo a la casa, me vuelvo y me baño y salgo a trabajar en la noche o en las tarde noche.

Entrevistador 2: ¿Y quién te cuida a Mango?

Entrevistado Karen Samanta: Él se cuida sólo

Entrevistador 2: ¿Qué ha significado para ti, ser Otaku?

Entrevistado Karen Samanta: eso, para mí tiene muchas formas, porque a medida que han pasado los años ha tomado varios significados cuando yo inicie como Otaku, ¡eh! éramos personas como tú, como él, como ella, que se vestían como la demás gente del común que simplemente se reunían y hablaban de cosas y no había que hacer nada más, luego llegó el Cosphey, entonces ya se podía personificar a esos ídolos ficticios que uno tiene y entonces eso cambio como el concepto entonces no era sentarse a hablar sino que podías hacer, luego llegaron las modas, las modas de vestimenta y ya te podías ver diferente, podías elegir una rama que te gustara más o cosas así y ya podías simplemente vivir tu vida, viéndote como tú querías verte, pero era diferente a ver diferente, podías vivir tu vida viéndote y también podías hacer porque estaba el Cosphey entonces ese concepto ha ido evolucionando, ya ahora hay hasta puestas en escena y entonces ya en el Cosphey siempre la persona es creyéndose el personaje pero solo en el Cosphey puestas en escena, hacen hasta coreografías.

Entrevistador 2: Entonces, podemos decir que el Otaku pudo haber entrado por moda, porque es cuando tú dices ¿qué es la forma de vestir o me equivoco?

Entrevistado Karen Samanta: No eso fue después, como el tercero, el primero entro por gusto el segundo el poder hacer, el poder vestirse como ese personaje y el tercero por personificarlo, tú podías sentarte a cocer que es que me voy a hacer la espada de no sé qué pulir, a utilizar materiales que nunca habías cogido entonces era el hacer, ya no era solamente hablar y se transformó en el hacer. Ahora es cómo actuar, es el ser y estar dentro de todo lo que envuelve el ser el Otaku.

Entrevistador 2: ¿Cuál era tu intencionalidad en ser Otaku, cual era tu intención?

Entrevistado Karen Samanta: Pues, mi intencionalidad es algún día poder visitar a Japón, conocer de frente y vivir que se siente estar allá, que se siente estar digamos en Jarayuco y ver a todo el mundo vestido como uno quiere, que uno pase y que no lo miren como ¡eh! estas vestido tan raro?, sino que uno pase y le que digan que genial, te tomas una foto conmigo, pues eso me parece muy divertido ver la parte arquitectónica Japonesa me parece fascinante, la parte mitológica, me parece súper interesante, conocer templos me llama demasiado la atención, ¡eh!, me parece que cuando yo entré a ser Otaku llegué con la intención de conocer a Japón y conocer gente que tuviera el mismo sueño y los conocí.

Entrevistador 2: ¿Por qué no decidiste otra práctica juvenil?

Entrevistado Karen Samanta: Sobre todo porque yo he sido muy versátil y cuando pienso cómo médica pienso como médica, pero no siempre quiero pensar así, cuando estoy en mi casa pienso en que tengo una mascota, cuando estoy en mi casa pienso en probar comidas, me gusta estudiar medicina, pero me gustan hacer manualidades, hago muñecos, trabajo porcelanico y entrar a un grupo en el que me dicen que ni siquiera puedo ponerme una camiseta o una camiseta que no fuera ancha o no fuera pegada cuando inicie toda esa versatilidad, es que si no tienes una minifalda y un top no puedes entrar a la fiesta, pero para bailar uno tiene que estar cómodo.

Entrevistador 2: ¿hay un interés de estar en un grupo por qué?

Entrevistado Karen Samanta: Apenas estoy viendo eso ahora, pero en mi época de adolescencia en mi época de colegio al que nadie le habla, y como sabe que no existe, y yo me cambié mucho de colegio y era mucho el mismo esquema el grupito de los deportistas, punkeros, metaleros, el grupito roquerito, el grupito fafarachoso, que en el colegio se veía mucho por grupos. A mí me tocó el paso gipi.

Entrevistador 2: Samanta, descríbenos que se quiere mostrar a la sociedad con ser Otaku.

Entrevistado Karen Samanta: Yo lo voy a responder muy personalmente, porque no conozco las perspectivas yo quiero mostrarle a la sociedad que ser diferente no es malo que vestirse diferente no te hace raro, que tengas gustos diferentes no te hace una persona mala o vago, porque eso me ha tocado que uno es un vago, porque cuando digo que estudio medicina me dicen como un Otaku estudiando medicina, eso no tiene nada de malo, tratar como un granito de arena esos prejuicios que la gente tiene sobre las cosas diferentes, sobre todo en mi campo, en la medicina sí que hay prejuicios tú no te puedes tatuar porque si te tatúas no me dejas tratar de ti, si en la pijama de cirugía porque no me dejas operar, de hecho y quiero que me cambien el médico porque tiene un botón con una figurita de animé, me acuerdo que era el estampado era una pediatra y el estampado de la pijama eran unas bulmas, de dragón ball, eran caritas y una madre de un niño dijo no, no, no yo no quiero que usted trate a mi hijo porque esas figuritas que usted tiene en la ropa son satánicas, usted le va a meter el demonio a mi hijo...entonces eso me gustaría aplicarlo en el campo, para que la gente rompa esos esquemas, esos prejuicios que tiene, porque puede ser la mejor pediatra del mundo se está perdiendo de la persona que pudo haber salvado a su hijo por un prejuicio.

Entrevistador 2: ¿Cuáles son los medios de comunicación que más usas?

Entrevistado Karen Samanta: Creo que los mismos de todo el mundo el Facebook, el Whatsapp, ahora en todo su furor el Whatsapp el teléfono celular...

Me siento contento y con la energía de querer hacer más, uno puede lograr algo dentro de una actividad, y siempre uno se siente útil, dentro de la comunidad Otaku no hay ayuda mala, son unas manos extras y eso sirve.

Entrevistador 2: ¿Cuáles son tus series favoritas de anime?

Entrevistado Karen Samanta: Mis series favoritas pues las clásicas me fascino Inuyasha yo me acuerdo que de los mejores regalos de cumpleaños que me pudieron haber dado fue toda la serie, pues en ese entonces no se podía descargar de internet y si un DVD era una

cosa, en ese momento costaba en el cumpleaños me regalaron toda la serie y todas las películas y entonces eso fue maravilloso. Yo he sido muy enamoradiza y ese tipo de amor que manejan ahí, pero es que él era de otra era y ella la reencarnación el amor de su vida, pues esta y a ella le toca lidiar con eso... en mi niñez y por el romanticismo, las guerreras mágicas, Sailor Moom , ellos van caminando por ahí y van peleando con un mostro y las GM era para vencer a sagato entonces tenían que matar a todos los secuaces de sagato para liberar un poco el mal y en de la para poder llegar a home y que cada monstruo de la antigüedad fuera súper poderoso pasaran ese pasado, esa fue y ahora en este momento de las series que más me gusta ha sido porque lo tiene todos mecas robots es en el espacio es futurista, tiene cantantes y a mí me gusta mucho la música no ellos tienen una cantante inter-estelar genial... dentro de la misma historia hay unas razas que son de gigantes y hay una centray cuando ella se vuelve miniatura se supone que debería quedar de la misma edad, pero lo que pasa es que ella tiene un defecto genético tiene la misma edad mental pero tiene la edad de una niña de 8 años por decirlo así y hay un piloto que está enamorado de ella, con un humano y cuando ella se vuelve del tamaño humano él sería un pedófilo porque ella es una niña entonces es un amor que no podría darse, entonces es muy tierna.

Entrevistador 2: ¿Y cómo te enteras o como accedes a las series anime?

Entrevistado Karen Samanta: Uno ya tiene páginas predilectas, animad, entonces fulanito de tal me dice ¡eh! mírate esta serie que esta bacanísima, entonces eso se da como por chisme, entonces uno se ve las páginas he mira salió una nueva serie, tengo una amiga que me rogo y me rogo que me tenía que ver la de los gigantes, yo soy muy mala con los nombres, me gustan mucho esas series son súperhipermega impredecibles, que me sorprenden, las series harem son un men que casualmente está rodeado.

Entrevistador 2: Cuando ustedes están reunidos como Otakus la gente los miran los observan de manera diferente y ya me contaste que sientes que los ven raros que tiene como otro tipo de sentimientos, cierto...que otra percepción tienes de cómo la gente, los miran, que les dicen, como los ven.

Entrevistado Karen Samanta: Es una moda, que simplemente lo miren a uno y es que es una moda más, y que no le digan a uno hay donde es la obra, hay van a cantar, no...Mi proyecto de vida es terminar mi carrera, encontrar una persona que me quiera así como también quiero ir a Venecia porque tengo descendencia Italiana, el hecho de ser Otaku no me va a cambiar mi proyecto de vida, no,

Entrevistador 2: Samanta, ¿qué significa para ti la expresión Otaku?

Entrevistado Karen Samanta: Lo que pasa es que para mí, en realidad, lo que pasa, eso es una confusión de términos empezando porque la palabra Otaku es una expresión despectiva en Japón, el loco que no sabe distinguir de la realidad de lo ficticio, que no sabe pasar más allá del Cosplay y pasa de personaje...para mi es horrible y la palabra freky hasta lo que yo sé pero no con referencia en teoría yo soy freky y Otaku porque me gusta lo Japonés también me gusta los video juegos entonces es como eso, más tirada para

Entrevistador 2: ¿Qué aportes te ha hecho ser Otaku?

Entrevistado Karen Samanta: La parte de rescatar la feminidad yo me crie muy masculina porque no jugué con la Barbie sino con los carritos, jugué Basquetbol entonces rescatar eso de la feminidad, pese a que haya sido modelo, eso es una paradoja, eso me lo dio mucho, ser Otaku, el amor por mi cuerpo porque todo el mundo tiene que decir como es mi cuerpo, porque tengo que salir a la calle semi-desnuda, no démosle alas a la imaginación, más femenina más recatada, ¡eh! chica date por enterado que tú me gustas, porque no me paras bolas, uno como que va quitando a esa gente que no le interesa.

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA
LESLYE CAROLINA GALINDO NARVÁEZ
23 de abril de 2014

Entrevistador 1: Judith Maritza Jaimes Useche.

Entrevistado: Leslye Carolina Galindo Narváez

Mi nombre completo es Leslye Carolina Galindo Narváez, soy de Neiva, actualmente estoy viviendo en Medellín, hago parte de la corporación Ryuhikai, soy estudiante de comunicación audiovisual de la universidad de Medellín, llevo diez años viviendo acá en Medellín.

Entrevistador 1: ¿En qué semestre vas?

Entrevistado Leslye: En tercero.

Entrevistador 1: ¿Cuántos son?

Entrevistado Leslye: Son diez.

Entrevistador 1: ¿Cuál es la expresión que más le gusta y desarrolla dentro de las prácticas de la cultura japonesa? Manga, anime o Cosplay.

Entrevistado Leslye: Pues entre el... a mí me gusta lo que es el manga y el cosplay a lo que se refiere, el manga más que todo porque a mí me encanta leer, y las historias que uno puede encontrar ahí son historias que se basan en hechos o realidades pasadas, entonces eso es lo que más me pega a una historia de tal, y el cosplay ya es como esa afición que tuve cuando tenía doce...trece años, perdón que fue cuando llegue aquí a Medellín que me pareció interesante porque y a la vez yo creo que es algo que no hice en mi niñez que fue disfrazarme, entonces es como si no lo pude disfrutar en mi niñez y se me dio la oportunidad ahora, entonces lo disfruto ahora de grande y hasta donde llegue.

Entrevistador 1: ¿Por qué le gusta esa expresión y cómo la práctica? Pues Igual estas diciendo porque en tu niñez ¿no?

Entrevistado Leslye: Faltó como esa etapa que uno siempre busca superar o vivir en esa etapa, entonces digamos de niña yo prácticamente pues mi mamá... mis papás no me disfrazaban solo recuerdo un disfraz que lo odio ja, ja, ja... porque me lo repitieron más de dos años y era de un payaso, pues hasta se nota en una foto la cara de alegría, pues hablando irónicamente de cuando me ponían ese disfraz, es como eso.

Entrevistador 1: Aunque hay papás que no les gusta disfrazarlo de niños.

Entrevistado Leslye: Pues aunque yo creo que no era porque no quisieran de pronto porque no tuvieron como el tiempo o algo, pero pues no es porque no quisieron es lo que yo vi.

Entrevistador 1: ¿Cómo era su vida antes y cómo es ahora que se encuentra en la comunidad Otaku?

Entrevistado Leslye: Mi vida antes, antes hum pues yo me acerque más a la cultura aunque no específicamente a la de un grupo Otaku sino cuando llegue aquí, en Medellín, yo conocí más que todo la cultura o digamos lo que fueron las historias de anime y todo eso fue cuando estuve en la costa, yo tenía alrededor de 10 años, sí que empecé a ver series de dragón ball Z, Sakura Card Captor, esas que típicamente daban en cadenas internacionales, que me acuerdo que yo veía mucho era cartoon network, siempre y cuando llegaba del colegio me pegaba era de eso, entonces era como eso y en ese entonces no tenía como alguien o con quien compartir, como digamos a vi esto, paso en el episodio, pues comentar... he las situaciones que se presentaron, sino ya cuando fue que llegue aquí que por circunstancias o coincidencias aunque yo digo que las coincidencias no existen, es un lema que tengo muy arraigado, de que por el gusto... gente que conocía sobre ese tema se comenzó a acercar a mí y a partir de ahí comencé, como que ya a meterme de fondo con la cultura como tal.

Entrevistador 1: Que bonito, hay algo muy cierto y es que yo también creo lo mismo, las coincidencias no es que existan.

Entrevistado Leslye: Por algo pasan, porque fue muy charro porque yo no esperaba, o sea en la costa mi mamá estaba en un trabajo... estaba administrando un hotel, entonces estábamos allá y a ella se le terminó el contrato, ella no sabía si regresar a la tierra de donde nosotros somos, de Neiva, o a Bogotá donde tiene la familia, el hermano, entonces por unas circunstancias que se dieron ella tuvo que venir a Medellín a reclamar unas llaves para una casa que estaba en Neiva y llegando acá le propusieron que se quedara acá, más que todo por mí, por mi educación y por la facilidad de buscar trabajo y todo eso y acá nos quedamos.

Entrevistador 1: ¿Cómo son sus relaciones con el grupo familiar y las personas que la rodean?

Entrevistado Leslye: Pues mi grupo familiar solamente lo compone mi mamá, pues ella... se separó de mi papá cuando yo tenía 8 años, pues entonces prácticamente he estado toda la vida con mi mamá, he mi papá pase una temporada antes de la separación, pero ya después... no tengo mucho contacto con él, pues para hablar y todo eso soy como muy ... lo siento muy ajeno, pero ya más que todo es con mi mamá pues mi mamá es todo, ¡eh! ¡eh! yo la quiero mucho, pues yo digo el día que mi mamá se muera ese es el punto de quiebre más grande que voy a tener.

Entrevistador 1: Si es que además uno tiene más acercamiento a uno que al otro...

Entrevistado Leslye: Ella es la que me ha sacado adelante.

Entrevistador 1: ¿Es una guerrera?

Entrevistado Leslye: Si.

Entrevistador 1: ¿Cómo es el cuarto de Leslye?

Entrevistado Leslye: ¿Mi cuarto? Ja, ja, ja ¿actualmente o como por etapas?

Entrevistador 1: Como quieras.

Entrevistado Leslye: Pues es que cuarto, cuarto oficial yo no he tenido porque como no tenemos vivienda propia entonces estamos en estado de arriendo, uno no puede pintar o disponer de las cosas pero bueno, uno va pegando unas cosas, digamos actual, cuando en la casa que estamos actualmente... cuando llegamos yo lo que hice fue en un muro que es como... en mi habitación esta parte es como un muro liso, completamente redondo y aquí es más cuadrado, entonces la parte lisa lo que hice fue colocar con cartulina de colores como cuadros así en tanto vertical como horizontalmente organizados y colocaba imágenes de series, imágenes muy detalladas que compraba cuando yo estaba haciendo un curso de dibujo manga, que había imágenes que me gustaban entonces las compraba y las iba pegando y las pegue así ahí, eso es así más el decorado en lo que es la pared, y así después de escritorio y de cosas así lo que tengo que más me gusta son la colecciones que estoy haciendo de mangas, a mí me encantan los mangas especialmente unas autoras que se llaman Clamp, sobre todo las historias porque ellas son más de manga y no las series de ella casi no salen en anime, entonces ahí tengo como la bibliotequita que estoy armando de a poquitos, la colección y ya por ahí una que otra maquetica muy chiquita, pues si o algo así y ya pues ya el resto es muy simplista.

Entrevistador 1: Pero igual no deja de ser, de tener tu característica.

Entrevistado Leslye: El toque que es mío, ha y la lámpara eso fue idea ahorita que se renovó porque pintaron la pieza otra vez, he yo hice un cosplay de Sakura y había un accesorio que era una bola que yo diseñé en icopor y porcelanocrón, y es como si fuera una esfera pero tiene varios huecos como espirales, entonces mi mamá me aconsejó “ve porque no lo pones en el techo” y yo lo puse, y quedo hermoso, ha y también está la parte donde tengo un punto específico los accesorios que he hecho de cosplay, que más que todo son catanas o espadas que he hecho y las tengo ahí en un espacio aparte que mi mamá me dice: “hay porque no vota eso usted para que” y yo nooo yo no voy a votar eso.

Entrevistador 1: Además porque es algo que tú hiciste.

Entrevistado Leslye: Me dijo también un profesor de una materia que nos puso a llevar cosas personales de uno que significaran algo, entonces me dijo “dígle a su mamá que cómo le va a votar si usted fue la que la hizo pues como va a votar algo que ya tiene un significado”

Entrevistador 1: Exacto, es algo que tiene un significado que yo hice, que en algo que me gusta hacer porque es hacer un cosplay y es porque a ti te gusta, entonces hice algo para hacer otra cosa de mi gusto, describa un día cotidiano de Leslye.

Entrevistado Leslye: Un día cotidiano... pues actualmente sería que me levanto en la mañana... pues me arreglo a lo que es prácticamente pues mi vida cotidiana, prácticamente es en la universidad pues tengo las clases de en la mañana de 6 hasta por ahí hasta las 2 de la tarde tengo como intervalos de... huecos en ratos de descanso, entonces pues sino tengo un trabajo pendiente pues me pongo a mirar ahí en el Facebook o me pongo a leer algo a enterarme de cosas, así pues es más no es muy simplista así del diario de semana, ya los fines de semana pues ya me encargo más que todo prácticamente mi mamá y yo mantenemos más afuera que en la casa, entonces ese día es como estar en la casa organizar las cosas pues limpiar casa la ropa y todo eso

Entrevistador 1: Todo lo normal ja, ja, ja.

Entrevistado Leslye: Si pues es que antes la gente nos dice: “hay tan juiciosas” y uno pues juiciosas no si no que por lo menos uno tener o llegar a tener el espacio cuando uno llega a que este organizado y limpio

Entrevistador 1: ¿Leslye, qué es ser Otaku en la ciudad de Medellín?

Entrevistado Leslye: Otaku hum... pues es que lo que pasa es que esa palabra yo no la utilizo, pues para mí Otaku es esa personas... ya es como para las personas que yo lo catalogaría como las personas que están apenas comenzando como en ese mundo del anime y manga, que apenas están conociendo series a través de internet o contactos en el

Facebook y en todo eso, entonces es más que todo esos jóvenes que diría que están en el colegio entre los 13... de los 13 a los 17 años que pues cuando uno de joven tiene mucho tiempo libre, sale los fines de semana se reúne con su grupo de amigos, salen y comenta de la serie de que esto nuevo salió, que fíjate que esto, algunos que, se reúnen para hacer coreografías y todo eso, es entonces diría que Otaku es como más que todo como esa etapa del principio, ya más adelante... digamos con los años, ya que uno adquiere responsabilidades, ya que uno está en la universidad, que ya uno tiene menos tiempo pero aun así no pierde ese vínculo que tiene con algo que le gusta a uno entonces ya uno diría como ya uno es fanático pues de la cultura como tal si ya.

Entrevistador 1: Te hago una pregunta, y es que mateo hablaba de algo de un mundillo.

Entrevistado Leslye: Mundillo... el mundillo, el mundillo, el mundillo yo me acuerdo que cuando hablaban del mundillo es como... o sea cada comunidad o cada cultura tiene como su lado maluco por decirlo así, que es el de las habladurías y todo eso, que siempre en una comunidad siempre va a haber ese tipo de gente, entonces es como más la gente en general que comienzan a hablar de las personas, he obviamente en ese medio y comienzan a haber comentarios, ha fíjate que estos hicieron esto y lo otro que no sé qué, que fulanito esto y lo otro.

Entrevistador 1: Por eso él tipifica que ser Otaku en Medellín es dos cosas, una que es el que le gusta la cultura japonesa y otra que es desde una nube donde participan mucha gente que él dice que es algo venenoso.

Entrevistado Leslye: Ese es el que se llamaría el mundillo... pues esa parte que siempre en cualquier comunidad o algo lo va a haber, las críticas y eso, la gente... la envidia y todo eso...

Entrevistador 1: O sea que ser Otaku en Medellín no lo ubicarías en esos dos aspectos como los ubica Mateo, cuando dice que el mundillo y ya otra cosa.

Entrevistado Leslye: ¿Otaku?

Entrevistador 1: Si Otaku en Medellín, tú no lo tipificarías como algo malo.

Entrevistado Leslye: Yo lo simplifico así porque yo todavía veo jóvenes que apenas están comenzando con series, lastimosamente ahí la mayoría se va para el mundillo, para el mundo de las habladurías y todo eso que lastimosamente no se no ... ese es el único camino que ven, que es el único disponible que hay y por eso lo toman y se van con el mundillo, por eso yo lo decía también más que todo como ese principio, pero cuando siempre comienza un principio uno después tiene que mirar a que horizonte va, el más factible ve que tiene es ese, entonces es eso.

Entrevistador 1: ¿Cuál era la intencionalidad de ser Otaku?

Entrevistado Leslye: ¿para mí?

Entrevistador 1: Hum, cuando empezaste.

Entrevistado Leslye: Pues yo no es que dijera es que voy a ser Otaku, no, he yo era porque pues ni yo después con el tiempo fue que me enteré de que yo era Otaku, pues que me denominaban como Otaku, porque no... yo no me hacía referencia es que soy Otaku yo no sé qué, no pues yo decía a mí me gusta e las series de anime, me gusta esta serie me gusta lo otro pero no específicamente contextualizaba en una palabra de que me definiera

Entrevistador 1: Y ¿cómo te enteraste que eras Otaku?

Entrevistado Leslye: Ya cuando uno habla con la gente, y pues por la información, y uno ha pues soy Otaku pero ya la información que uno busca en internet y eso ya como ahí, como el término Otaku en Japón es... es negativo pues ya después no optamos por esa palabra sino como un fanático, fanático a una cultura.

Entrevistador 1: Perfecto, ¿por qué no realizaron o decidieron por otra forma u otra práctica juvenil? por ejemplo: Por un punkero o un reggaetonero, no sé ¿por qué no participaste de otra cosa?

Entrevistado Leslye: Porque eso fue como lo que más me llamó la atención y más me apegó desde principio, desde que yo era pequeña y no era porque uno dijera ha voy a

meterme a ser punkera para probar, o metalera, o reggaetonera, no pues yo digo que las experiencias que uno va teniendo en la vida lo van como formando a tomar decisiones de que me gusta eso, eso se vuelve como la afición y ya uno se agarra es de eso, no es porque uno le pongan opciones y uno tenga que escoger uno ya en el mismo trayecto uno va escogiendo esa opción

Entrevistador 1: Bueno para el segundo objetivo que es interpretar esas configuraciones subjetivas cierto, entonces ¿qué quiere mostrar a la sociedad con ser Otaku?

Entrevistado Leslye: ¿Mostrar a la sociedad al ser Otaku?

Entrevistador 1: Si es decir, yo participo de estas actividades y de esto porque yo busco un fin con mostrarle a la gente, puede ser por ejemplo mostrar que esto es algo sano y que no estoy de rumba, estoy hablando en borrador.

Entrevistado Leslye: Mostrar a la sociedad de por si lastimosamente ya con el tiempo y con todo eso... cuando salieron las primeras series yo me acuerdo que Dragon Ball Z, que Pokemon que en el tiempo que yo estaba y sobre todo en la costa decían de que eso es del diablo, yo me acuerdo que llegaban los papelitos y todo eso, lo charro es que a pesar de eso mi mamá nunca me prohibió que las siguiera viendo, porque ella misma se daba cuenta que a mí eso no me influenciaba, entonces yo digo que pues al ser Otaku también como tratar de pues lastimosamente como lo digo, o sea, o sea uno va adquiriendo información, si, entonces lastimosamente como internet es tan grande uno no puede decir si esa información es verdadera o es falsa, entonces ahí posiblemente puede que no tenga la información verdadera, entonces ya uno le pone a la gente y le dice pues a mí me gusta eso, y pues literalmente no es que sea satánica, es otra cultura ellos tienen otros conceptos, otros significados, a esa palabras no necesariamente es como cuando hablaba en una clase que yo tengo de antropología de que la gente se Se me olvidó.

Entrevistador 1: Estigmatiza.

Entrevistado Leslye: Huju ... entonces empieza que porque su cultura es así, así tiene que ser en general en todas partes del mundo, entonces si digamos, si en la India ven que

nosotros comemos carne dirán hay no que primitivos pero no es por eso si, y que nosotros dijimos es que son bobos porque no comen carne pues se mueren de hambre porque no comen carne

Entrevistador 1: Es por el contexto más bien, y no miramos en el contexto.

Entrevistado Leslye: y más que es la cultura, es prácticamente eso, o sea a tratar de como que cuando yo digo me gusta eso y la gente ¿eso qué es? Entonces yo trato de explicarle de que eso es una afición de que es una cultura diferente que ellos piensan de manera diferente manera que tienen otras tradiciones y todo eso.

Entrevistador 1: Entonces podríamos sintetizar que ¿lo que quieres mostrarle a la ciudad es que esto es otra tradición, es otro tipo de cultura y que tiene otras formas de expresarse?

Entrevistado Leslye: Correcto.

Entrevistador 1: ¿Cuáles son los medios de comunicación que más usas?

Entrevistado Leslye: Internet

Entrevistador 1: ¿Solamente?

Entrevistado Leslye: Pues internet, pues para referirse al tema de otakus y de la cultura como tal internet.

Entrevistador 1: Describa lo que siente cuando participa de las actividades programadas para la comunidad Otaku por ejemplo esos cosplay o lo que hicieron el sábado ¿qué siente cuando usted participa de eso?

Entrevistado Leslye: Hum... yo lo que siento más que todo como reuniones que tienen con amigos que comparte la misma afición, porque hay muchos amigos que ciertamente tú los ves solamente en esos espacios y no ya en la vida cotidiana como tal, y es compartir, como ese hobby que tiene al ser cosplay entonces, porque lo charro es que nos reunimos ... cuando vamos a hacer cosplay digamos grupales de que a bueno... eh... reunión en casa de fulanito vamos a ir a cortar eso, pulimos eso entonces nos ponemos a hacer cada uno con el

cosplay cada uno le colabora con esto con los detalles, que este es bueno con esto, ha bueno, colabórame con esto, eh... después busca, eh... compramos ingredientes para preparar alguna comida o algo mientras estamos trabajando con eso entonces, es como un momento muy de integración si entonces eso es muy bacano.

Entrevistador 1: Te gusta y el vínculo que se genera... ¿de las prácticas Otaku favoritas por usted cuáles son los personajes o series favoritas, series favoritas?

Entrevistado Leslye: Series favoritas, pues la que marcó mi infancia que fue la serie de Sakura Card Captor, que es de las autoras que me marcaron también mucho con otras series que son las Clamp, porque ellas muestran, ellas son unas locas para montar historias, porque mezclan las historias que ya tienen con las de ellas y eso es universo, mejor dicho, y le meten una lógica que uno tiene que entender viendo otras series, pues eso es muy complejo pero es como muy emocionante porque lo ponen a uno como a tensionar, es como lo mismo para la hora de leer un libro, es exactamente lo mismo pero acá obviamente es con imágenes, entonces todas las historias de ellas de Clamp digamos las guerreras mágicas que llegaron aquí, he ¿cuál fue la otra que llegó acá de Clamp? No yo creo que solamente esas dos y ya, series que le llaman a uno la atención y que se vuelve como que hay una cosa que me llamo mucho la atención cuando dijo mateo que hay series que lo marcan a uno porque precisamente lo viste en ese momento que te está ocurriendo cosas y lo ves y te...

Entrevistador 1: ¿Te cuestionas?

Entrevistado Leslye: No me cuestiono me identifico, con lo que está pasando y específicamente con un personaje como tal, si digamos otra serie que me marcó mucho fue ¿cómo es que se llama?

Entrevistador 1: O de manga que te hayan marcado, como te gusta tanto el manga.

Entrevistado Leslye: De manga la que me gusta, pues me leo todas las historias de Clamp, One Piece, aunque One Piece lo cogí hace poquito pero como si el ... la trama como tal de esa historia es la que más me ha pegado porque marca, o sea la historia como si tiene historia de otras historias, y el autor mete todo eso y hay mucha gente que lee el manga y lo

ve como ha ... si luffy fue y le pegó al personaje que huau pues pero en si la esencia de la historia como tal es prácticamente una historia que está pasando en la actualidad, porque toca temas que se están dando, como digamos gobiernos que se destruyen, naciones que entran en conflicto, guerras he historias que fueron borradas de la humanidad que uno no las conoce, entonces es ese tipo de historias, pues digamos que o sea las historias que tienen mucho que ver con historia, me encantan mucho, especialmente la historia de la guerra en Japón de la era Kasengoko, me gusta mucho hay otras serie que se llama aunque no es de.. no es de manga y es de un video juego que es lo más de charro que se llama Gasen Goku Asara que están todos los personajes característicos de la época, que entran en conflicto y narran los mismo hechos que ocurrieron en esa época obviamente con cosas más modernas pero es prácticamente lo mismo.

Entrevistador 1: ¿Cuál fue su intención inicial de ser Otaku y si esta sigue siendo la misma? o sea ¿tú entraste por un gusto cierto?

Entrevistado Leslye: Por un gusto, más que todo me gustaba el anime y el manga, me quede con esa afición y sigue siendo la misma, obviamente no con el mismo tiempo que antes pero todavía está ahí.

Entrevistador 1: La misma intención porque en algunos casos puede cambiar la intencionalidad entro con un objetivo pero después se me vuelve otro.

Entrevistado Leslye: Pero no es el mismo, pues porque me gusta.

Entrevistador 1: ¿Por qué es Otaku? Aunque tú dices que no te consideras Otaku

Entrevistado Leslye: Pues yo me considero fanática como tal ya de la cultura japonesa, porque a través de lo que fue el anime y el manga conocí lo otro que me gusta que es la cultura japonesa como tal porque en el anime o manga me mostraron como ese abrebocas de lo que es la cultura como tal digamos cómo se visten, cómo comen, esas tradiciones que uno no conocía y que le llaman la atención

Entrevistador 1: ¿Es un joven Otaku diferente a los otros?

Entrevistado Leslye: Si jajajaja, pues si es que lo que decía los primeros otakus que comienzan son muy niños, entonces son muy alocados, son muy metidos en su mundo por decirlo así, entonces la gente los mira, ha no pues ellos están en su mundo y pensando en sus cosas, pues yo estoy pendiente de mi realidad y por ratos uno tiene sus lapsos de que se mete pero no así como antes, más alocadamente, más abiertamente si, ya porque uno ha madurado en lo que va en el transcurso y ya obviamente se van quitando cosas pero no es que haya cambiado el gusto por eso.

Entrevistador 1: Ven que ahorita me entro una curiosidad, y es que en cuanto a los personajes... he no podemos decir fue solamente Sakura Card Captor y ahorita One Piece ¿cierto?, o sea que tú no has tenido como tanto, tantas series que te identifiquen o que te sientas ahí como...

Entrevistado Leslye: De serie de identificarse son muy pocas, pues yo he visto un montón de series, personajes me he enamorado de muchos, digamos Luffy el de one piece porque es una persona que no tiene que pensar mucho las cosas y sufrir por situaciones sino que todo lo toma con calma y yo en parte soy así, también digamos en Sakura por esa dulzura y ternura que hasta mateo me dice, y hay otro personaje de las mismas autoras que se llama Kobato que también es así, aunque ella es un poco atolondrada, yo también soy así y mateo también me lo dice en parte.

Entrevistador 1: Pero mira que me parece algo muy bacano, o pues no sé cómo mirarlo, lo tienes tan claro, que es lo que te gusta y con quien te identificas y no tienes tantas identificaciones con tantas series, que son muchas.

Entrevistado Leslye: Que hay muy pocos que yo digo si y yo me identifico con ellos, digamos he a la hora que yo hago los cosplays digamos con un personaje, he yo siempre trato de buscar ese lado o una actitud que yo me parezca a él para poderlo representar no es solamente porque ahí el personaje como tal me gusta huau, sino que siempre trato como que de buscar una personalidad si es muy extrovertida yo como soy extrovertida lo haría o la actitud o los gustos.

Entrevistador 1: Si es cuestión que uno se encuentre ahí en el personaje cierto para decir eso “me marcó”, ¿hay relación entre la personalidad del joven Otaku y la del personaje de lo que le gusta?

Entrevistado Leslye: Hum, no entiendo muy bien esa pregunta pero

Entrevistador 1: Es decir por ejemplo ahorita estábamos hablando y prácticamente estábamos respondiendo en algo ahí, porque por ejemplo Lufy, Lufy es muy tranquilo y toma sus decisiones en su tranquilidad y tú dices yo soy tranquila entonces estamos diciendo que si hay una identificación con el personaje, pero entonces entre la personalidad del joven Otaku y ese personaje, si yo te preguntara en este momento cuales son los personajes con los que tú te identificas dirías Lufy y la otra que se llama Sakura Kard Captor

Entrevistado Leslye: Sakura, Kobato, pues así más ellos

Entrevistador 1: Tres

Entrevistado Leslye: Si

Entrevistador 1: Y es por la ternura de Sakura,

Entrevistado Leslye: La torpeza pero esa torpeza de Kobato, digamos de Lufy porque es muy tranquilo y se toma las cosas con calma, aparte de eso es un comelón y yo soy comelona a morir pues a él le encanta la carne y a mí, yo adoro la carne

Entrevistador 1: Entonces dice ahí estoy yo

Entrevistado Leslye: Huju

Entrevistador 1: En cuanto al último objetivo, que es establecer esas implicaciones, cuál es el proyecto de vida a futuro siendo Otaku o bueno amante de esa cultura japonesa o es aficionada y desde los diferentes ámbitos en los que esta

Entrevistado Leslye: El proyecto a futuro, pues el proyecto a futuro que yo ya tengo como definido hacer, sería continuar con el grupo como tal, donde estoy porque es la manera de yo seguir con esa afición que tengo, pero ya proyectada a algo más cultural y también sabérselo proyectar a las personas, como soy comunicadora decirle realmente como son las cosas a las personas, no encontrarlo en chismes ni en que se busquen información falsa, que eso es lo que crea las discordias en las personas sobre una cultura que dice hay no eso es una manada de locos, son cosas así pues en específico, entonces seguir con ese proyecto como tal de grupo gestionando ese intercambio cultural tanto de Colombia como de Japón y ya pues ese sería como así el....

Entrevistador 1: ¿Te has sentido en algún momento señalada por la gente porque participas de estas actividades?

Entrevistado Leslye: Pues hasta el momento no, pues mi mamá a pesar de todo pues me apoya y no me apoya, pues me apoya en el sentido de que ha bueno pues a ti, tú lo disfrutas es algo tuyo algo que no pudiste hacer cuando niña o cosas así, lo que no le gusta es que se gasta mucho dinero para un traje que solamente se va a utilizar uno o dos días es lo único, pero de resto...

Entrevistador 1: Y la gente externa, de la calle.

Entrevistado Leslye: Pues hasta el momento a mí no me han señalado así, y ahí digamos ah ¿que tú eres cosplay? y yo ha si yo soy cosplay y a mí me gusta ser cosplay pues yo les especifico pero no me siento intimidada ni nada de eso.

Entrevistador 1: No te han señalado ni nada de eso, ni te han dicho he estás loca, estas fuera de base.

Entrevistado Leslye: No, hum o también digamos que lastimosamente se está dando mucho en las personas que hacen cosplay, las críticas pues que yo sepa que yo conozca, hasta el momento yo no he sentido como esa críticas, como otras personas que en el mundillo te han hecho, otras personas a que vea que esa le quedo el traje muy feo ha no pues que esa no le sale por el físico o cosas así

Entrevistador 1: Ha, o sea que tú nunca te has sentido mal por esas actividades que has hecho, que la gente me vea mal entonces yo nunca me he sentido.

Entrevistado Leslye: Y si se llegara a presentar esa situación yo no me sentiría mal porque es algo mío, no es algo que influye a esa persona, es algo propio mío y que yo lo disfruto haciéndolo

Entrevistador 1: Al ser Otaku, ¿Leslye que cambios ha generado en tu vida estar en esta afición' digámoslo así para no hablarlo como Otaku

Entrevistado Leslye: Cambios en mi vida, yo era más apartada de la gente, pues yo era muy introvertida, entonces eso me ayudó como a poderme comunicar con personas, tener amigos así como tal, porque yo en la costa pues solamente los del colegio, pero así como un grupo, como estar, como pertenecer a un grupo que les guste las mismas cosas... yo antes nunca había tenido esa experiencia, entonces eso fue como lo que más agradezco de haber conocido a los muchachos y al grupo como tal.

Entrevistador 1: ¿Qué contribuciones hace desde esta afición en que contribuyes a la gente?

Entrevistado Leslye: ¿Contribuir a la gente?

Entrevistador 1: Describa las construcciones que se hacen desde ser Otaku, ¿desde esa afición qué se contribuye?

Entrevistado Leslye: Hum... ¿Contribuye?

Entrevistador 1: Por ejemplo conocimiento, o por ejemplo que la gente no empiece a señalarlos sino que empiece a saber de qué se trata...

Entrevistado Leslye: Pues si uno tiene la información concreta de lo que es uno, le informa a las personas no mire esto como tal, o sea eso sería como el aporte más que todo, como información y sabiéndolos llevar por la verdadera información que no por farándula o chisme que se generen, y todo eso sería más que todo eso.

Entrevistador 1: ¿Tus contribuciones serían decir la verdad de lo que se es, de la cultura japonesa’

Entrevistado Leslye: De lo que es realmente, de lo que se vive de la cultura japonesa acá en la ciudad de Medellín.

Entrevistador 1: Perfecto, detalle los aportes que se le hacen a la ciudad de Medellín desde las prácticas Otaku, ¿qué aporte se han hecho desde lo que ustedes hacen?

Entrevistado Leslye: Pues la gente ha podido conocer más sobre la cultura japonesa, sobre actividades que practican artes, más que todo artes tradicionales, para ellos que aquí son muy sencillas y la gente es matada con ellas, más que todo en esa parte.

Entrevistador 1: Te hago otra pregunta ¿qué es mejor Japón o Colombia?

Entrevistado Leslye: Yo no clasificaría a ninguna de las dos, cada una o sea cada una tiene su cultura y cada una me encanta y me gusta, digamos que de la colombiana también me gusta porque hay mucha diversidad tanto de gastronomía, especialmente me gusta la gastronomía, la calidez de la gente porque los mismos japoneses que vienen acá dicen que le encanta, y específicamente los de acá de Medellín, la calidez de esa gente, que el colombiano es muy allegado, lo recibe a uno muy bien, cosa que allá no se ve porque son muy en sus cosas, pues son tímidos entonces para mí ninguno es mejor, cada uno tiene sus cosas, hum buenas y malas.

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA
YUSSEPE MATEO ARIAS CALDERÓN

Fecha: 14 de abril de 2014

Entrevistador 1: Judith Maritza Jaimes Useche

Entrevistado: Yussepe Mateo Arias Calderón

Entrevistador 1: Bueno mateo, la idea es que el día de hoy vamos a hacer la entrevista, en la entrevista te vamos a preguntar sobre tu participación al grupo de la corporación Ryuhikai pero también con el tema de Otaku, ¿cierto?, entonces la idea es que me digas tu nombre, cuántos años tienes, dónde vives, que haces, estudias y/o trabajas,

Entrevistado Mateo: Listo, mi nombre completo es Yussepe Mateo Arias Calderón, estudio derecho en la universidad de Medellín, ya voy en el cuarto año, ¡eh! ¡eh!... trabajo en el grupo éxito, desde hace ya más o menos medio año, un semestre, entré desde julio de 2013. Tengo 21 años, próximo a cumplir 22 este próximo junio, ¡eh! ¡eh!... estoy en la corporación desde sus inicios y al grupo Ryuhikai pertenezco desde el 2011, en marzo de 2011.

Entrevistador 1: bueno mateo cuando tú dices que estabas en la corporación es ¿cuál corporación?, ¿es a la Ryuhikai?

Entrevistado Mateo: Si, en la corporación Ryuhikai desde sus comienzos, porque la corporación fue iniciada en el 2012 pero pues como yo pertenecía al grupo desde el 2011 estuve desde el comienzo de la corporación como tal.

Entrevistador 1: Ha okey, entonces Mateo acá tenemos unos objetivos específicos, son tres objetivos y de acuerdo a ellos vamos a hacer una serie de preguntas ¿cierto?

Entrevistado Mateo: Claro que sí.

Entrevistador 1: En el primero tiene que ver con la parte de la caracterización y te vamos a hacer unas preguntas como por ejemplo, ¿Cuál es la expresión que más te gusta y desarrollas dentro de la práctica de la cultura japonesa?, ya bien sea anime, cosplay, sea videojuegos, tú ya nos comentas.

Entrevistado Mateo: ¿He pero qué es lo que te gustaría saber?

Entrevistador 1: ¿Qué es lo que más te gusta, si te gusta ver el anime, si te gusta más el manga, con cuál expresión, práctica de los Otaku con la que más te identificas, con la que tú más...? ¿Cuál es tu favorita, pues?

Entrevistado Mateo: Pues desde el principio ha sido siempre y seguirá siendo el anime porque con el anime comencé cuando era niño y sigo haciéndolo incluso ahora a mis 21 años y a partir de ahí surgen los demás intereses a la cultura japonesa como tal, ya sea dibujando, ya sea leyendo manga, ya sea en el cosplay, ya sea en las diferentes modas, o ya sea en los movimientos culturales del país como tal.

Entrevistador 1: ¿Por qué le gusta más esa expresión y cómo la practica?

Entrevistado Mateo: Pues a ver, me gusta más el anime porque envuelve todo el conjunto en general, puede abarcar desde la intención del autor que casi siempre son los que dibujan el manga inicialmente y los que crean el videojuego, y a partir de ahí empiezan a complementarse con otras diferentes industrias ya sea la música para elaborar las bandas sonoras, las empresas donde doblan a los personajes para darle vida a estos personajes que en un inicio simplemente estaban dibujados, o simplemente estaban a crear, ¡eh! ¡eh!... a estar en los videojuegos, entonces al principio obviamente era porque uno como niño se identificaba hacia las caricaturas, ya como persona adulta uno sabe todo el contexto, donde se mueve esta parte de esa cultura, entonces me muevo mucho siendo consciente y desde el principio fue porque generaba un sentimiento de identificación hacia ellos en general

Entrevistador 1: Ok, ahora le voy a hacer una pregunta y es que describa su vida ¿cómo era antes y cómo ahora que se encuentra en la comunidad Otaku?

Entrevistado Mateo: A ver, es un recorrido bastante interesante porque yo de niño me movía mucho con el anime en general, ¡eh!; ¡eh!... yo como integrante de un grupo de niños en la escuela o ya sea por mi casa todos teníamos algo en común, y es que los que teníamos tv podíamos ver las mismas caricaturas ya teniendo o no parábola al principio, todos teníamos la misma parábola que es donde estaban todos los muñequitos Karina y Timoteo, entonces uno se empezaba a identificar no con la caricatura sino por el hecho de que gracias a esa caricatura uno podía compartir, entonces por ahí comienza Sailor Moon, Caballeros del Zodiaco, todo esto entonces es como grupo de niños, yo tenía cierta identificación a estas caricaturas porque teníamos el tema de conversación y un tema para jugar, ¡eh! ¡eh!... ya después como adolescente, eso toda mi infancia hasta los 10 u 11 años, ya como puberto hasta los 15 o 16 años me alejo un poquito de este movimiento debido a que ya la búsqueda de aceptación no es tanto por medio de este medio sino por cosas como la música, como las novelas, los realitys, cosas un poco más “adultas” entre comillas, entonces ahí es como un alejamiento de este mundo y una búsqueda más hacia la aceptación de un grupo social. Más adelante comienzo a retomar porque realmente nunca lo dejo sino que me alejo, lo retomo otra vez con algunas caricaturas ya de una forma mucho más clandestina, de una forma más privada, íntima porque al compartir esto en el grupo en el que uno se está desarrollando lo ven a uno como alguien raro, ya no es como aceptado de la forma como era cuando era niño sino es como mucho más como “mira a este rarito lo que ve no ve lo que nosotros vemos entonces” ahí empieza uno a sentirse como que lo que uno está haciendo o está viendo es socialmente rechazado, entonces uno se empieza a verse como aislado y como marginado, y le toca hacerlo de forma clandestina, no lo abandono sino lo hago de una forma como mucho más para mí, más privada, entonces ya más adelante cuando retomo la universidad sigo haciéndolo, desarrollándolo de forma privada pero me doy cuenta que hay otras personas que comparten el gusto y ahí es que conozco al grupo, y al mundillo Otaku de Medellín por decirlo así, y me doy cuenta que son muchos los jóvenes de mi edad, de más edad incluso que comparten esta afición y este gusto no tanto a la cultura sino a esta parte como tal del anime y el manga y el Japón moderno,

entonces yo digo muy bacano, muy chévere que yo teniendo mi edad conozca personas que incluso son mayores que yo, que todavía tengan arraigada esa afición a esta cultura y ahí me empiezo a identificarme mucho con ellos, no dejando de lado esta parte de compartir con los demás porque eso me sirvió mucho en la adolescencia, saber cómo puedo congeniar con las personas que no gustan de esta cultura, así mismo también aprendo a hacer un balance entre lo que son los dos mundos, el mundo que le gusta el Japón moderno y el que no por decirlo así

Entrevistador 1: Ok ¡eh! ¡eh!... ahora vamos a entrar a la parte relacional ¿cierto?, de relaciones interpersonales, ¡eh! ¡eh!... desde que eres Otaku ¿cómo son esas relaciones con el grupo familiar y con todas las personas que te rodean?, cuando hablo de todas las personas que te rodean hacemos énfasis de los compañeros de universidad, del barrio o de la unidad donde vives, la idea es mirar cómo es tu mundo relacional

Entrevistado Mateo: Claro que sí, he justamente diste en un punto que menos mal no toque, y es que cuando comienza esta parte en la que retomo de nuevo como cuando era niño estas caricaturas, y lo hago de una forma más pública, más abierta ya no tan íntima y privada pues comienzo a ver el cambio con mis amigos de universidad, porque de hecho con mis amigos de universidad yo estaba en esa parte clandestina, en esa parte privada, y comienzo a notar cierto alejamiento por parte de ellos pero justamente respetan esa parte mía pero no ven que puedan relacionarse tanto como lo podían hacer antes, porque ya no estoy haciendo o viendo o escuchando lo mismo que ellos, entonces empiezan a notar esa barrera que pese a que uno trata de romper generalmente uno no lo logra porque ellos siguen desenvolviéndose en el mismo campo mientras yo me aislé de ese campo para poderme desenvolver en otro, con mi familia nunca he sentido rechazo porque realmente en esa privacidad o intimidad ellos siempre han estado, entonces ellos nunca han notado como que hubiera un aumento o... un aumento más particular que antes, sin embargo si ven que yo... ve este que nunca ha sido de grupos ya se está juntando con un grupito y ya tiene amigos dentro de ese grupo y ya está haciendo muchas cosas relacionadas con ese grupo, entonces la mayor parte era como preocupación de que descuidara mis estudios por estar pendiente de eso, sin embargo nunca rechazaron el gusto por el que yo tenía, les parecía

muy curioso que yo tan grande y pudiera tener esos gustos que aparentemente eran tan infantiles y ya comparten conmigo todo esto porque a medida que he ido avanzando dentro de este mundo ya ellos saben, han sabido cómo si puedo responder a todo de manera óptima y beneficiosa.

Entrevistador 1: Hay una cosa que me genera a mí una pregunta cuando hablamos de la parte relacional con los compañeros de la universidad, tú dices yo ya no escucho lo de ellos pues yo ya escucho lo mío, o sea que quieres decir que tú ya no escuchas el tipo de música de ellos digamos música anglo, salsa, tropical, ¿tú ya no escuchas en absoluto eso y solamente te has dedicado a escuchar y ver lo que tiene con la cultura japonesa?

Entrevistado Mateo: Realmente yo nunca lo deje de escuchar, y yo nunca escuchaba ese tipo de música, la cuestión es que los programas de entretenimiento, farándula y todo eso que es tan común de ver en mi universidad, ya no los veo porque cambie eso a algo que me llena muchísimo más que es el anime, yo no lo dejé de ver pero lo veía en pequeñas cantidades, luego eso fue, luego de ingresar al mundillo fue abismal la cantidad de anime que empecé a ver y de música que comencé a escuchar, yo nunca la deje de escuchar, de hecho en mis mp3, en mis celulares yo siempre tenía era música japonesa, música balada romántica pop, yo nunca dejé de escuchar eso, sin embargo el alejamiento nunca fue por eso sino porque deje de ir a rumbas con ellos para poder pasarlos en ambientes más sanos que no necesitaban tanto dinero porque demandaba mucho dinero, ir a una discoteca pagar la entrada, pagar el trago, y yo sabía que me podía divertir más sano y más barato y con un ambiente que me relacionara muchísimo mejor porque me gusta mucho bailar, sin embargo no soy del evadirme a mí mismo en esos ambiente, entonces yo simplemente me iba a un ambiente más sano y tenía que declinar las ofertas de vámonos de rumba, para simplemente a hacer cosas que me resultaban más divertidas y más sanas

Entrevistador 1: Ahora te voy a hacer una pregunta que hacíamos en el grupo focal y es que tu hablabas del cuarto, he me gustaría que me lo describieras, ¿cómo es tu cuarto?

Entrevistado Mateo: ¿Mi cuarto? He en particular es un desorden completo, he yo no lo organizo a menudo pues mantengo un sillón para poner toda la ropa que me quito, eso sí,

ahí están maletas malas, ahí hay muchas cosas que... yo digo ahí debajo hay un mueble, mi cama casi nunca la tiendo, la tiendo porque me toca, he hay una biblioteca que en vez de libros la parte de arriba está llena de colección de anime, pero si tiene los libros claro, yo soy estudiante de derecho no puedo dejar de leer los libros, tengo los libros ahí, tengo unos cuentos infantiles en la parte de arriba, tengo los documentos en los cajones, no me cabe, no doy abasto, tanto que así encima del closet me ha tocado archivar casi que una bodega encima del closet, o sea mi cuarto es un desorden, lo interesante de mi cuarto no está en el contenido sino en lo que lo rodea, o sea las paredes, anteriormente de niño mi mamá para evitar que nosotros rayáramos las paredes de la casa nos decía pues ustedes tienen un cuarto que está en blanco dibújenlo, rállelo, hagan lo que quieran con ese cuarto pero no me toquen las paredes de la casa, pues eso hicimos la cuestión es que yo era un niño obviamente no tenía idea de lo que era el permiso que le otorga la mamá para rayar el cuarto me di cuenta mucho más adelante que es un gran permiso porque los niños adoran y quisieran pintar los cuartos y la mamá no los deja, entonces a mi antes se me hacía raro que no los dejara porque mi mamá siempre fue muy abierta con eso, entonces es muy curioso porque yo no tenía como algo que quisiera dibujar más de lo común, yo tenía mis cuadernos, mis lápices, incluso me gustaba mucho más porque no tenía que hacerlo a grandes escalas y me podía concentrar en todo el personaje a la vez, en cambio la pared, estamos hablando de dimensiones colosales y dibujar chiquito en una pared inmensa yo todavía no lo concebía, yo tenía, yo hacía relación a la pared como una hoja de papel por lo tanto el personaje tenía que ser muy grande y pues lo primero que dibuje en la pared fue un dibujo de una revista de Disney que era del rey león, y dibuje esa página completa en la pared que me quedó muy bien y realmente nunca la termine de pintar por lo grande que era, y realmente me daba mucha pereza sacrificar las vacaciones para pintar en vez de jugar videojuegos, yo lo dibuje y mi mamá se encargó de pintar la mayoría, luego Andrea mi prima que también tenía el mismo permiso estaba en la habitación de al lado, y ella dibujo un Tasmania porque era el personaje de los looney tunes que más le gustaba, al Tasmania de los tiny tunes, al Tasmania de los looneys tunes, y algunas cositas algunos mensajitos en la pared, ella estaba pasando por la adolescencia, yo veía inútil hacer mensajes cuando tenía cuadernos para escribirlos entonces ella tenía puros mensajes y puras imágenes muy... y

pues de Tasmania, ya ah bueno... entonces dibuje a mi personaje favorito Bugs Bunny, dibuje a Bugs Bunny grande, Bugs Bunny pequeño, pues bebe a booster el de los tiny tunes, entonces ahí ya tenía las dos jirafas, los tres Bugs Bunny, y más adelante es muy curioso que el único personaje de anime que quise hacer fue retratar fue el personaje de Sakura Card captor que se llama Shaoran, es el niño protagónico, y lo dibuje, y no lo dibuje como Shaoran sino como protagonista de una de las historias de aquellas que yo me inventaba, que yo me imaginaba al niño como él, como Shaoran pero entonces yo dibuje al niño y a los compañeritos de aventura que eran unos peluches que yo tenía en esa época entonces dibuje a los peluches, dibuje al niño y pues ahí permaneció, esa fue mi infancia, hasta así permaneció hasta que empecé a verle sentido, a escribir en las paredes, a escribir esta parte de lo que te toca en las paredes, entonces yo era muy fan de una artista norteamericana que se llama Hilary Duff, y comencé a escribir el título de las canciones que más me gustaban, me volví fan, fan obsesivamente fan, al punto pues que el título terminó casi que todas las canciones hasta el momento de ella estaban en mi pared, el título, y ya después de eso llegó una época en la que yo la llamo la época emo, porque yo me planchaba el pelo, me ponía, me puse lápiz en los ojos entonces ya sentía que el mundo me odiaba que necesitaba ser escuchado, una parte bastante maluca, de rechazo hacia mí mismo y comencé a escribir las estrofas de las canciones de Inuyasha, no con las que comienza sino con las que termina, eran canciones muy nostálgicas, muy melancólicas, y comencé a escribir los párrafos de esas canciones y en el techo la única que aparece escrita es todo el ending, todo el quinto endign de Inuyasha, o sea, toda la canción en las tablas de la pared del techo porque el techo son tablas, parecen renglones, y ahí la escribí, y pues ya ahora la gente que va a mi cuarto ve como ese contraste, porque yo empecé algo tan infantil, tan niño, ya entre todo esos dibujos esta esa escritura de un adolescente rechazado, pero rechazado por sí mismo, y comienzo por ejemplo a hacerle muchas cosas más, muy tétricas a los personajes que yo he hecho de niño, pues empecé a bordear los ojos volverlos todos negro, entonces ya se veía todo muy haa...

Entrevistador 1: ¿Muy deprimido?

Entrevistado Mateo: sí exacto... ya era esa parte como el que entra a ver el contraste y así puedo resumir yo qué ha sido mi vida hasta el momento, pues al menos esas dos etapas que han pasado.

Entrevistador 1: Y tu cuarto, ¿en este momento ya lo tienes diferente le quitaste el looney tunes le quitaste el bugs bunny ¡eh! ¡eh!...?

Entrevistado Mateo: Una pared.

Entrevistador 1: ¿Sólo una pared, cómo quedó esa pared?

Entrevistado Mateo: Cuando llegué a la universidad yo decía tengo que dar marcha atrás, pues ya tengo que pasar esta página y tengo que borrar la cuestión que hice, fue que solamente lo hice con una pared la pinte de azul y ya, pero la otra no me alcanzo la pintura pero esta es la hora que yo agradezco que no me haya alcanzado porque me gusta mucho ver que ahí están las tres etapas de mi vida, pues una etapa en la que quise borrarlo pero realmente no se pudo porque realmente esa parte no se puede borrar, esa parte ya queda contigo, eso que tu hiciste te fuiste dijiste, eso nunca se va a ir por más que tu trates.

Entrevistador 1: Es tu historia.

Entrevistado Mateo: Exacto, entonces mi cuarto es algo así como lo que yo he sido hasta el momento, ya soy consciente, ya puedo pintar la pared en paz porque yo sé que detrás de esa pintura va a estar lo que yo hice al principio, o sea de una pared en blanco me dibuje de niño hasta adolescente y hasta adulto, porque yo la pared la pinte cuando ingrese a la universidad, me estaba acercando a los 18 y esa pared la han conocido mis amigos de niño, mis amigos como adolescente y mis amigos como adulto

Entrevistador 1: ¿o sea que tú cuarto es tu historia de vida prácticamente mateo?

Entrevistado Mateo: Pues no como historia de vida, sino como el proceso, como un abrebocas a lo que ha sido mi existencia como tal, no a lo que más me gusta o menos me gusta sino a lo que ha sido mi ser, o sea pasar de algo tan inocente a algo que imita porque

uno como niño busca esa imagen de imitación al hermano mayor, en ese entonces era mi prima que es como mi hermana mayor, entonces ahí está el Bugs Bunny pues porque ella había hecho el Tasmania, si ella no hubiera hecho el Tasmania yo no hubiera hecho el Bugs Bunny, eso fue más como por imitación, a esta parte de rechazo pero al mismo tiempo que las paredes hubiese encontrado un desahogo, entonces eso es como mucho de lo que la gente puede ver pero no va a entender porque solamente lo podría entender yo, y pues claro a la persona a la que yo le cuente.

Entrevistador 1: Quiero hacerte una pregunta más desde lo tuyo y desde lo que fue íntimo y si la quieres responder responde pues, bien, ¿por qué te sentías rechazado?

Entrevistado Mateo: Pues generalmente llegue muy inocente yo venía de la escuela, yo no conocía el bullying como tal, a mí pues si me bromeaban pero no me bromeaban desde lo que yo era sino desde lo que hacía, entonces era algo muy superficial, por ejemplo que era muy nerdo que era muy pone quejas, que era muy sapo, porque hablaba muchos con los adultos de lo que hacían los niños, entonces entre los niños eso siempre ha sido un rechazo, pero pues a mí realmente no me afectaba porque realmente no concebía como enemigos a los niños que hacían eso, simplemente no les hablaba para no incomodarme y no incomodarlos, sin embargo llego a esta escuela a este colegio donde va toda la gente de Medellín y no solo de Medellín sino de los municipios que puedan tener acceso al metro y quieran ingresar allá, una escuela pública que es más como una universidad pequeña en donde la metodología de estudio, la metodología de enseñanza, la metodología de aprendizaje es completamente distinta a lo que es una escuela de barrio, entonces tú no te topas con los amigos que tienes en el barrio sino que te topas con gente nueva completamente a la que solamente vas a ver allá, porque no conoces a nadie que viva por tu casa, te desconectas por completo de lo que venías viviendo en tu barrio, que tú en tu barrio van a la misma escuela comparten el mismo círculo social, entonces se mantiene todo como muy encapsulado, mientras cuando tú vas a una universidad justamente te abres y te sacan de esa burbuja, a mí me pasó cuando era niño, y no siendo un niño capaz de defenderse con palabras sino un niño racional, obviamente te comen vivo porque generalmente vienen con esa cultura o más bien con esa incultura de razonar con puños, con palabras vienen con la

ley del más fuerte físicamente, y pues yo soy el que mando y tú que eres un enclenque haces lo que yo digo, pero yo era consciente de que yo no tenía que pasar por eso, sin embargo a mí no me podía el miedo sino el miedo a la soledad, entonces yo no quería desarrollarme en un ambiente solo, o sea no tener con quien contar en esa etapa y obviamente el ser humano es un ser social y uno busca pese a que no busque bien, ¡eh! ¡eh!... más bien no quiera buscar sino que se quiera conformar con lo más menos peor y uno se conforma estar con aquellos que simplemente se limitan a estar contigo y es como algo muy del adolescente en el que todo ese conflicto hormonal se sienta inferior, entonces con aquellos que se sienten superiores en esa etapa se comen a los que se sienten inferior teniendo no motivos el uno para sentirse como tal y el otro para sentirse como tal, entonces yo me empecé a creer eso, sin embargo yo agradezco mucho el haber podido superar eso justamente desde mi mismo porque no fue mi mamá, me ayudó muchísimo pero uno como adolescente no escucha a las mamás, uno escucha mucho a los que dicen ser amigos, y ni si quiera los amigos incluso al recién conocido, entonces realmente para sacarse, porque uno tiene que sacarse, porque uno no sale, uno se saca, tiene que ser con una fuerza y una especie de fuerza interna brutal que lo sacuda a una y que lo sacuda a uno, y que le diga usted es mucho, usted no puede merecer poco, usted no es digno como de este tipo de cosas, usted tiene que darse su lugar y ya eso si fue más adulto entonces pase una gran etapa de mi vida con esa sumisión sin embargo en estos momentos estoy en plena conciencia de eso y me alegra mucho haberlo vivido.

Entrevistador 1: ¿Cómo es un día de mateo?

Entrevistado Mateo: ¿Un día mío? Bueno rutinario últimamente lo ha sido porque con trabajo y estudio, no teniendo un día libre es difícil que no sea rutinario, sin embargo uno era como esa rutina pues a ver yo trato, trato, trato por todas las fuerzas posibles de ir a clase de 6, muchas veces no lo logro entonces me quedo dormido pero me tengo que levantar y es algo que me obliga más que la clase de 6, y es que soy asistente de un profesor, de un profesor que ha sido inspirador pues ha sido totalmente inspirador para mí, es mi rol a seguir dentro de la vida laboral y profesional, y porque como ser humanos es espectacular, yo admiro mucho ese profesor, entonces ser pupilo de él, pupilo y asistente de

él es un honor completo entonces tengo desarrollo unas tareas de asistente, luego voy a clase de 9 a 12, cuando termino clase, ¡eh! ¡eh!... hago... siempre llamo a con quien estoy en este momento, ¡eh! ¡eh!... lo llamo, ¡eh! ¡eh!... miro cómo está, hablamos mientras voy en metroplus, llego a la casa, ya ahí varía si almuerzo, si duermo, generalmente es esas dos, y si no tengo pues un compromiso por fuera, generalmente hay compromisos en los que tengo que salir, tengo que hacer tareas o tengo que desarrollar como asistente otras series de labores, ahí varía hasta la noche, en la noche casi siempre chateo mucho, yo estoy muy dependiente al Facebook, es horrible la dependencia mía al Facebook, soy consciente de eso y tengo que dejarlo algún día por Dios que si porque en serio que me absorbe.

Entrevistador 1: Eso no es solo tuyo es de todo el mundo.

Entrevistado Mateo: Si es que no, no, es que el Facebook para mí ha sido una herramienta de ayuda y una herramienta de... pero de condena literal, eso depende como tú lo manejes, a mi Facebook me sirve para sacar lo loco que yo soy porque literalmente en Facebook o me río, yo busqué reírme mucho, como no hay tiempo en el que yo pueda verme con mis amigos porque todos tienen labores, el único medio que hay es esa nube virtual en el que nos podemos encontrar por medio de imágenes, desde donde quiera que esté, entonces gracias a una herramienta que no me gusta mucho pero que debo agradecerle es los celulares, los smarthphone que pueden conectarse desde cualquier lugar, entonces he.. internet desde cualquier lugar, entonces entre eso pueden conectarse a Facebook, y entonces yo desde mi casa puedo estar con mis amigos sin estar con ellos, entonces generalmente es eso, son mis días, sin embargo cambia mucho dependiendo de con quien este, si estoy con mis amigos hablo mucho, si estoy con el chico con el que estoy en este momento me la paso durmiendo, viendo películas o riéndome en la casa, haciendo comida, varía mucho, y generalmente soy una persona que estoy abierta a cualquier tipo de planes, entonces me voy al centro comercial, me voy a caminar, me encanta caminar pese a que mi pie no me deje mucho, porque debido a un accidente no me puedo quedar mucho tiempo de pie, he me gusta muchísimo estar con mis amigos es como la forma sin necesidad de contarles lo malo que ha pasado, los abraza como si fuera un árbol y se descarga, y lo malo

no dejo de pasar sin embargo uno siente que es capaz de lidiar con ella, entonces eso es como un día regularmente mío

Entrevistador 1: Normalmente, ¿qué es ser Otaku en la ciudad de Medellín?

Entrevistado Mateo: Es un arma de doble filo, porque cuando una persona es Otaku elige una de varias opciones, la primera es mantener doble vida, que es que si antes de ser Otaku tenía una vida social con personas que no lo son quiera seguir manteniéndola caso que me paso a mí, más sin embargo y sé que está mal dicho, ¡eh! ¡eh!... pero lo debo decir así uno verá ¿por qué? Porque siendo Otaku también te vas a encontrar que dentro del mundo Otaku vas a encontrar dos mundos distintos, uno es conocido como el mundillo y del mundillo yo no soy parte porque ha sido esas persona que han sido siempre conscientes que son Otaku, y que ingresaron y formaron ese mundo, ese mundo en Medellín, actualmente tiene mil, son lo que se conoce como la red de otakus en Medellín, todos los otakus llegan a este gran... es como una nube virtual en la que no tiene meca, por eso los Otaku no son una tribu urbana porque no tienen un lugar específico donde encontrarse, uno no sabe dónde están simplemente sabe que ahí están, entonces gracias a los eventos que se forma, se forma una nube virtual en donde todos llegan a eso... se le conoce como el mundillo, se le conoce como el mundillo a todos aquellos que se conocen y saben sobre ellos pero no se conocen así a cierta, no se relacionan entre sí, y uno sabe quién es quién pero no lo conoce por tratar con esa persona sino por medio de una red de rumores y chismes, por eso el mundillo para mí es venenoso, y por eso no quiero meterme ahí, ha sido para mí solamente fuente de malas noticias y está el mundo en el que uno ingresa y del que si hago parte, y es el mundo de estos amigos que tienen los gustos muy similares a los tuyos que ven anime, que escuchan música japonesa, que también son igual de adictos a Facebook y ven las mismas páginas, y entonces encuentras que es muy no solamente de los otakus sino de la vida en general, y es que si tú te vas a un lugar a una universidad te relacionas con aquellos que escuchan que tengan un gusto similar al tuyo que escuchan rock o escuchan reggaeton o que les gusta la rumba o que les gusta los conciertos que les gusta los altavoces es decir...

Entrevistador 1: No dejan de ser latinos por ser otakus

Entrevistado Mateo: Exacto, si pero no digamos que el Otaku se diferencia del resto si no son gusto y todos tenemos gustos diferentes, digamos el Otaku no es diferente al rockero, no es diferente al reggaetonero, no es diferente al punkero, no es diferente al Popper, no es diferente a nada de eso, es simplemente una persona que tiene unos gustos definidos y claros como los demás y que se reúne en su ambiente, es como decirlo cada quien en su sopa, yo no voy a un concierto de Gilberto Santa Rosa porque no me gusta la salsa pero uno va un concierto de Gilberto Santa Rosa y ve a todos los que les gusta la salsa, los que les gusta la salsa de él, y ven que son grupitos que se han formado desde hace mucho tiempo y que les gusta ese tipo de ambientes, y entonces que se van a un bar de salsa o un bar tropical y que escuchan salsa, es decir no es diferente a eso, simplemente que como el gusto es tan particular y distinto porque es que nosotros no tenemos la oportunidad de un concierto de música japonesa, no tenemos la oportunidad de asistir a discotecas donde solo pongan música japonesa, o sea son gustos tan claritos que se aprovechan de esos eventos para reunirse y congregarse, es ese el mundo en el que yo me muevo, mundo en el que yo me muevo, mundo en el que tengo amigos y no los tengo por... porque sean Otaku, sino porque encontré amigos que tengo un vínculo conmigo gracias a estos gustos en común

Entrevistador 1: O sea ¿para ti ser Otaku no es ser como esos de las redes que están... la red virtual sino para ti ser Otaku en Medellín es participar de un grupo como en el que tú participas, donde tienes un vínculo con el grupo de jóvenes que les gusta el anime o el manga y que tienes un vínculo con ellos?

Entrevistado Mateo: Pues sí, la cuestión es que para mí yo no lo podría titular como ser Otaku porque realmente yo nunca me he considerado Otaku, a mí me gusta mucho la cultura japonesa y yo me describo a mí mismo como un fanático de la cultura japonesa, y si a mí me preguntan ¿tú eres Otaku? yo digo que no, porque yo sé lo que significa la palabra, entonces yo no podría ni en la concepción latinoamericana, ni en la concepción japonesa describirme como un Otaku, para los latinoamericanos el Otaku es la persona que le gusta Japón, pero no que le gusta Japón, que le gusta el anime, y el manga siempre lo describen así, la persona que le gusta el anime y el manga y que va a los eventos de disfraces cosplay,

eso es ser Otaku, y yo como que ¡eh! ¡eh!... no entonces, no pues... yo no soy así porque a mí me gusta el anime, el manga, voy a los eventos pero yo no me quedo ahí, pues yo exploro, me expando, yo voy por qué el anime, por qué el manga, por qué el cosplay, que viene detrás de él, eso cual es la moda, cual es la tendencia, eso por qué llego a occidente, o sea yo me voy hasta más allá, por eso yo me declaro como un fanático a la cultura Japonesa, porque para mí todo eso es cultura, luego va a la concepción japonesa el Otaku, es ese encerrado literalmente, la palabra Otaku significa en casa y es la persona que se dedica a su afición, por eso el Otaku en Japón no es relacionado directamente con anime y manga, puede que lo sea como un 80% pero puede ser un Otaku de idols pues como tú ser una fanática a Yuri la cantante y tienes un montón de afiches en el cuarto, tenés la maqueta, los cd de platino, tenés todo, es una afición el que se dedica a esa afición y no trabaja, el hincha se podría decir es que un hincha... lo que nosotros conocemos como hincha en el futbol, se podría conocer como un Otaku en Japón si el hincha no hace nada más que dedicarse a su afición, porque el Otaku si trabaja, si estudia, si tiene una vida aparte de ese gusto no se podría llamar Otaku porque no podría permanecer en casa todo el tiempo

Entrevistador 1: O sea que el Otaku en Medellín podríamos... para concretar esta pregunta... ¿es el Otaku en Medellín es una persona que comparte unos gustos que no muere a su vida ni a su cotidianidad como Medellinense trabaja estudia y sigue su vida diaria?

Entrevistado Mateo: Exacto, acá la palabra Otaku nosotros no la podríamos, la podríamos contextualizar en eso, sin embargo nosotros no nos podríamos llamar verdaderamente Otaku porque todos en esta red invisible que nos conecta que se llama Japón realmente nunca nos dedicamos solamente a eso, nosotros no nos metemos en nuestras casas, pue heme aquí, nosotros no nos metemos a nuestras casas solamente a dedicarnos a la afición, nosotros estudiamos, trabajamos tenemos vida sociales, tenemos compromisos, el Otaku comenzando no puede tener vida social porque está en su casa dedicado a la afición, cómo va a conocer amigos, cómo va a conocer a la gente ni si quiera podría considerar Otaku a una persona que va digámoslo así a un concierto, porque es que un Otaku esta ensimismado en su afición, el verdaderamente Otaku en Medellín... el Otaku no existe ni en

Latinoamérica, cuando un japonés ya... Viene el japonés sabe que cuando uno se llama así mismo Otaku no es el Otaku que ellos están pensando, ellos saben que el Otaku es que le gusta Japón, sin embargo ese no es el verdadero significado, por lo tanto en nosotros, en Latinoamérica ni en cualquier lugar del mundo diferente a Japón no somos otakus, porque no nos dedicamos solamente a la afición encerrados en la casa, nosotros no tenemos claro el significado de esa palabra, llegó totalmente contaminada al continente.

Entrevistador 1: Además que se está haciendo una denominación no por una denotación sino por una connotación, prácticamente Otaku acá no se vincula a la parte denotativa sino a la connotación que ustedes le dan, denominándose Otaku por un gusto.

Entrevistado Mateo: Exacto, es como nosotros tomamos la palabra Otaku como un adjetivo de lo que te identifica gracias a lo que te gusta, ¡eh! ¡eh!... más no a lo que eres como tal ¿por qué? Porque nosotros utilizamos el Otaku como sinónimo de reggaetonero, ¡eh! ¡eh!... como algo muy similar a cuando usa la palabra reggaetonero, es que es un salsero le gusta la salsa, es un reggaetonero le gusta el reggaeton, es que es un otaku le gusta Japón, entonces no es por lo que significa la palabra sino por lo que a ella nosotros la contextualizamos

Entrevistador 1: Ahora en términos de lo que realmente es Otaku acá en Medellín, ¿cuál fue la intención de participar de este grupo Otaku?, yo creo que ya lo hablabas que era por la parte del gusto pero me gustaría que fuera más explícita en este momento.

Entrevistado Mateo: Explícita, explícita,

Entrevistador 1: ¿Cuál era tu intención?

Entrevistado Mateo: Pues mi intención principalmente no fue el grupo, yo tengo que decir que entre al grupo fue porque Luis, me lo pidió, yo conocí a Luis, yo venía al parque biblioteca, como el parque me queda entre la casa y la universidad entonces yo venía acá al parque Biblioteca Belén alrededor de dos a tres días por semana y comenzando el 2011 febrero, yo me acerqué a la sala porque estaba interesado en un libro de caracteres japoneses Kanyis y cuando vine recién estaba ingresado Luis al trabajo y lo conocí, y nos

hicimos amigos, y él me dijo ve yo tengo un grupo porque no te animas y venís a una reunión y venís como invitado mío, yo le dije de lujo genial dale entonces en ese momento yo tenía un interés he yo tenía dos intereses en particular y ninguno de ellos involucraba el grupo, es muy curioso

Entrevistador 1: ¿Cuáles eran esos intereses si se puede saber?

Entrevistado Mateo: Claro que sí, uno era convertirme en muy buen amigo de Luis, y otro era que ahí estaba un chico que sabía que me gustaba entonces como yo sabía eso era para mí como una clase de excusa para poder compartir con él, en el mismo ambiente, sin embargo pues por una serie de circunstancias y agradezco mucho a esas circunstancias, fue lo que... llegue al grupo, no por el grupo de por si me quede por él, porque gracias a esas dos motores pude conocer a lo que hoy son mis amigos, mis realmente y verdaderos amigos en todo el sentido amplio y específico de la palabra, pues lo que me motivo a ingresar no fueron ellos porque realmente yo no los conocía, entonces yo tenía mis amigos de la universidad y todavía no estaba sintiendo como esa lejanía de ellos, sino que yo veía que pues si estaban reacios como a compartir mis gustos, estoy hablando de los de la universidad sin embargo yo no tenía una escases emocional que me faltaran amigos ni nada de eso entonces, yo no estaba buscando un grupo social, ni grupos de esos amigos para compartir, pero se abrió esa oportunidad y yo dije ve genial voy a ingresar, pues voy a ir a la reunión, porque ni si quiera era ingresar al grupo, pues yo no sabía si me iban a admitir o no, yo pues vayamos a la reunión y seamos lo mejor posible, y que bacano hablar con gente que tenga estos gustos en particular, similar con los de uno y pues terminé descubriendo algo mucho más mucho mayor a lo que yo realmente creía que iba a encontrar.

Entrevistador 1: ¿Por qué no decidiste otra práctica juvenil como tu hablabas ahorita de los punkeros, los reggaetoneros, los emo, por qué no si en algún momento tuviste un acercamiento a los emos que tu decías hace ratito, por qué no esa práctica u otras prácticas sino solamente la parte Otaku o por la participación de la cultura japonesa?

Entrevistado Mateo: Pues como yo lo dije ahorita, yo no tuve una cercanía a ningún grupo social específico como tal, yo estaba con amigos del colegio, con unos gustos muy particulares y generales entre nosotros pero no eran un grupo social, no eran reggaetoneros, no eran salseros, éramos muy crossover, pues en particular he repito a mí nunca me ha dejado de gustar la música rock, nunca me ha dejado de gustar la música pop, yo todavía seguía escuchándola, nunca he dejado de escuchar la música japonesa desde que tengo la oportunidad de escucharla y tenerla, ¡eh! ¡eh!... sin embargo en esta época emo no me acerque al grupo emo sino al estilo como tal, a lo que consideraba estilo emo, y música emo, sin embargo yo nunca me acerque a un grupo.

Entrevistador 1: ¿No te identificabas?

Entrevistado Mateo: No me di a la oportunidad, porque yo me sentía justamente aislado como para ir a buscar, yo me sentía completamente solo, teniendo amigos por la escuela, amigos por la casa yo me sentía era en lo mío y no buscaba un grupo con el cuál identificarme y desahogarme de esa soledad, yo me desahogaba como lo decía antes en las paredes de mi cuarto, y en el anime, y en las series que veía en tv, o sea yo me evadía por completo de esa soledad en otros estados pero no buscaba amigos como tal, no buscaba grupos pues que en la villa, o que en los parques, o en los pies descalzos, pues yo no sé bien dónde se reúnen, yo nunca busque como ese grupo para sentirme en una tribu o en un grupo social determinado, no y repito yo a los Otaku no ingrese porque quisiera ingresar esa fue una forma muy accidental, fue muy... más por un amigo que gracias a ese amigo pude tener la oportunidad de conocer lo que era pertenecer a un grupo porque si no te habrás percatado que nunca he pertenecido a un grupo como tal, ¡eh! ¡eh!... pues uno con amigos en la escuela no puede llamar a eso un grupo porque nosotros no nos llamamos así, y tenemos un lema, no nos reunimos a hacer ese tipo de cosas, es muy de la vida cotidiana que tiene un grupo de amigos de la ocasión, pues tú tienes amigos de la universidad se vuelven amigos en tu vida privada pero es así porque tú lo elegiste, sin embargo eso no se puede llamar así mismo un grupo, es esporádica, sin embargo este grupo si tenía reuniones pues que vamos a reunirnos a hacer esto, nos llamamos así tenemos este gusto, ¡eh! ¡eh!... tenemos esta visión por ejemplo acá un reggaetonero si le gusta el anime el manga y todo

eso y le gusta el reggaeton es bienvenidísimo, sin embargo un reggaetonero que le gusta los conciertos de Daddy Yankee, uno le puede decir es bienvenido pero él no se va a sentirse en lo suyo, es ahí cuando uno dice que la practica a nosotros no somos exclusivos, sin embargo ¡eh! ¡eh!... lo que la gente busca es lo que hace que el grupo tenga un enfoque y yo tenía ese enfoque, podía ser parte del grupo y así efectivamente lo quise más no porque lo buscara, me sentí identificado, me sentí aceptado, y hasta el momento me he sentido bien porque gracias a esta oportunidad puede conocer a los amigos que hoy tengo.

Entrevistador 1: Acá viene una pregunta que no sé que como hacértela porque realmente no te consideras como un Otaku como tal en cuestión en términos denotativos, pero en términos connotativos mirando ya como se ve el Otaku acá en Medellín, viéndolo desde la parte del gusto por el anime y el manga, te voy a hacer la siguiente pregunta y es que describe ¿qué se quiere mostrar a la sociedad con participar en un grupo que le guste la cultura japonesa o que se considere Otaku acá en Medellín?

Entrevistado Mateo: Pues a ver, como la corporación como tal tenemos un objetivo grupal y común, y es el servir de puente entre ambas culturas colombiana y japonesa, y mostrarle a ambas culturas los valores más representativos y bonito que tenga la cultura ajena, es decir, a Japón mostrarles estos valores de familiaridad, cariño, esta amabilidad esta forma tan cálida como la de ser colombianos, y a la colombiana la disciplina, la responsabilidad, ¡eh! ¡eh!... sostenibilidad que tienen los japoneses, eso como un objetivo muy básico, puede sonar incluso pese a las palabras bonitas que muy frívolo, porque es un objetivo más que todo de una corporación, más como individuo yo al tener este gusto busco he salvar el mundo, ¡eh! ¡eh!... porque digámoslo así teniendo la posibilidad de ser colombiano ya sé que valores son los más representativos y bonitos de esta cultura y habiendo conocido la cultura japonesa tener la oportunidad de seguirla disfrutando, uno sabe que valores con los más representativos de esa cultura uno puede hacer con eso una sopa muy deliciosa, es decir uno con eso puede culturizar a ambas partes en la forma en que yo pueda generar uno a uno no de manera colectiva como lo planea la corporación y por medio de eventos, o por medio de charlas, o por medio de talleres, sino por medio de conversaciones, yo poder acercarme a los colombianos y poder plantearles mucho de esta filosofía en que no puedo

pensar de manera egoísta y en la que la ambición a mi lo que me está consumiendo en vez de generarme beneficios, este aprendizaje que yo tuve gracias al anime porque fue gracias al anime este aprendizaje que yo como un ente puedo ser algo que le traigo beneficios a este planeta y que mi existencia valga completamente o simplemente limitarme a ser, y yo no quiero limitarme solamente a ser, yo no quiero pasar por la vida de una persona y que la vida de esa persona siga igual, si una persona me conoce voy a tener la mínima decencia de cambiarle la vida, eso para mí es mi lema completamente he mi objetivo de conocer una persona es que después de conocerme la perspectiva del mundo de esa persona cambie no que la comparta como yo lo hago si no... ni que piense lo mismo, que yo más simplemente que sea diferente

Entrevistador 1: Que cambie su percepción de la vida

Entrevistado Mateo: Exacto, y más y puede sonar muy cómo decirlo dicotómico, puede sonar muy dicotomía de este punto a que yo exprese mi forma de ver la vida, y que el otro sea capaz de recibirla, nunca me gustaría y no me sentiría bien si empieza a implementar tal cual porque no hay nada que yo deteste que la imitación, suena muy ... por la dicotomía porque yo empecé como niño imitando y mira lo que digo ahora me contradigo, es en esa contradicción en la que yo no estoy dispuesto a decir o ver las cosas de la misma forma que la otra persona porque somos tan distintos que cómo carajos vamos a ver los mismo, al ver todo distinto porque vas a ver mi punto de vista tal cual no tiene sentido, crea el tuyo con base a lo que yo te dije, compártelo o no es tu punto, no el mío por lo tanto yo detesto en todo sentido la imitación, en todo sentido el dejarse uno mismo para ser lo que el otro sea y es como decir a ciertas personas al colectivo y al individuo que hey tú eres un individuo y tú eres especial y eres un punto de cambio en este plantea ¿por qué te limitas a ser parte de la masa? Sabiendo que como individuo somos capaces de hacer tanto y como masa simplemente destruimos, nosotros nos... esta este pensamiento que no sé por qué carajos esta implementado de forma tan intrínseca del ser humano en el que los está la vida de los que hacen y de los que se dejan hacer, o sea los que tienen el mando y los que son comandados, y es como el chip internos del ser humano, del que nace, sólo los que tienen la conciencia de que pueden comandar hacen mientras el otro como no se ve en la posibilidad

cree que está en el planeta para ser un peón, odio por ejemplo todo lo que tenga que ver jugar en la vida como si fuera un tablero de ajedrez, yo lo detesto, yo odio, a los personajes que juegan con los demás como si fueran marionetas entonces en ese sentido yo pienso que todos somos dignos no de comandar porque nosotros no damos órdenes, somos dignos de hacer un cambio, un cambio positivo, simplemente que nosotros para eso tenemos que abandonarnos en el sentido de dejarnos en esta ambición de adquirir, que tener más es tener más, y empezar a pensar que puedo hacer yo por el aire, que puedo hacer yo por el agua, y todo eso me lo enseñó la cultura japonesa y eso es justamente lo que yo como Otaku quiero enseñarle a los demás.

Entrevistador 1: ¿Cuáles son los medios de comunicación que más usan?

Entrevistado Mateo: Noo internet, Facebook

Entrevistador 1: Mateo descríbenos ¿que sientes cuando participas de actividades programadas por la comunidad Otaku, esos eventos que sientes cuando participas de ellos?

Entrevistado Mateo: Cuando participaba porque ya los fines de semana no puedo ja, ja, ja, ¡eh! ¡eh!... me siento ahí pero me siento como una gatica de aceite en un vaso de agua, que estoy ahí, que estamos dentro del mismo vaso pero no me mezclo.

Entrevistador 1: ¿Por qué?

Entrevistado Mateo: Porque siento que estaría cometiendo lo mismo estaría entrando a la masa, porque pienso que todos se dejan llevar del furor del momento y empiezan a actuar como lo que el resto quiere que tú actúes.

Entrevistador 1: ¿O cómo algo superficial?

Entrevistado Mateo: Exacto, empieza a ser todo tan superficial en donde todos están viendo lo que tú haces y aceptándolo, o denigrándolo en el que yo simplemente paso a ser un ente que respeta, yo simplemente me quedo a ver, comparto, me animo y hago parte, pues hago parte de las actividades pero yo no me siento como un integrante de toda esa virtualidad.

Entrevistador 1: No, porque tu percepción es muy diferente

Entrevistado Mateo: Exacto, todos están aquí bajo el mismo, a todos les gusta el anime y a todos les gusta el manga y están escuchando pura música japonesa y yo me siento como identificado, y yo voy caminando por el corredor y veo de lo que están hablando, y yo como que ha si tan bacano, tan chévere y me siento muy bien, pero no yo no me siento como que hago parte de este público, no

Entrevistador 1: No ¿por qué tu percepción es más de ser que de sentir?

Entrevistado Mateo: Si y no

Entrevistador 1: Es decir, hacer en el sentido de que a través de esto podemos hacer muchas otras cosas más, más no de tratar de tener un reconocimiento es más o menos ahí lo que.....

Entrevistado Mateo: ¡eh! ¡eh! si... yo siento que puedo hacer mucho en todo o sea cuando el evento como tal me está mostrando a mí que no hay una productividad más allá del entretenimiento, yo soy simplemente me quedo como ... no pues ya, en cambio sí a mí un evento me mostrara que hay un objetivo más allá que el entretener, de culturizarte, ampliar nuestro margen de conocimiento, de unir a dos esferas sociales que están rechazadas entre sí, por ejemplo vamos a juntar los otakus de la vieja guardia con los de la nueva generación, ¡eh! ¡eh!... tratar que estos dos grupos se encuentren, ¡eh! ¡eh!... encuentren un punto focal porque vas a encontrar algo curioso y es que el mundo Otaku dentro del mundillo está separado, no hay una unión, uno generalmente pensaría que todos tienen una unión y no es así es como dentro del mundo del futbol tú vas a encontrar una separación

Entrevistador 1: Porque es la ocasión que los une

Entrevistado Mateo: Exacto, más no el sentimiento como tal, porque vos vas a un mundial y vas a apoyar a tu equipo pese a que todos van a ver fútbol, es lo mismo tu vienes a un evento pero tú vas a reunirse con tu bando más no a compartir con el otro ¿por qué? Porque tú no sientes que haya algo que te una a ese bando y yo pienso que si lo hay, en que hay un

punto en común, ¿por qué debe ser un punto de diferencia en vez de un punto de convergencia?, en vez de un punto de divergencia todos piensan que la generación y el gusto como tal es un punto más de divergencia que de convergencia, entonces pienso como que en eso, en que si yo voy a un lugar que me muestre por lo menos que este con la intención de volver eso es un punto de convergencia, así solo sea con entretenimiento yo diría que solo fuera entretenimiento, si detrás de eso está el objetivo de unir y unificar porque si todos hacemos parte de esa nube de ser otakus en Medellín ¿por qué nos separamos en vez de unirnos?, sabiendo que nos gustan relativamente las mismas cosas tenemos gustos por Japón por la música y como tal ¿por qué nos separamos? Unirnos

Entrevistador 1: ¿Tú dices que lo que más te gusta es el anime cierto? ¿Cuáles son tus personajes favoritos y por qué?

Entrevistado Mateo: ja, ja, ja...es muy curioso que los personajes que más me gustan son los personajes que me inspiran en mi Facebook, hay una sesión en Facebook que dice que personajes te inspiran y todos son personajes de anime, he yo podría mencionarte son dos hombres y cinco mujeres, he las mujeres todas solo hay un hombre de mi serie favorita que es One Piece, pero yo voy a comenzar en orden de niño me gustaba mucho Sakura Card Captor y de ahí viene mi primera inspiración que es Sakura Kinomoto que es la protagonista, luego en la adolescencia voy a ver Inuyasha, me voy a sentir muy identificado con la protagonista vaya que también es mujer y se llama Aome, Kagome en japonés, Aome en latino Aome Higurashi que es la protagonista, luego viene la primera parte de mi adolescencia, ¡eh! ¡eh!... de mi adultez que es la joven adultez, que voy a cambiar por completo mi visión, voy a ser y a plasmarme como soy hoy en día y gracias a eso admiro a esa mujer que se llama Yuko que es la protagonista de la serie que se llama XXX Holic, mi serie favorita entre todas ellas, luego viene una parte de mi adultez de mis amigos justamente porque gracias a un amigo fue que la conocí y es One Piece el protagonista el primer hombre de esta lista y se llama Luffy Monkey, de Luffy que es el protagonista de One Piece, luego va a venir ¡eh! ¡eh!... de una serie de series valga la redundancia que veía que se llamaba Avatar la Leyenda de Aang y uno de los caracteres protan de los personajes

secundarios que se llama Iroh el general Iroh ese es otro de mis personajes favoritos que me inspira

Entrevistador 1: ¿Por qué te inspiran ellos?

Entrevistado Mateo: ¡eh! ¡eh!... a no para terminar están dos personajes una de una serie que llama Kobato y la protagonista se llama Kobato y también me inspira y es una de mis favoritas, y otra que se llama Kimi Ni Todoke la protagonista se llama Sawako Sawako Kuronuma y también es la última que yo vi, que dije esta chica me inspira porque cada uno de esos personajes me ha enseñado a ser como soy, digámoslo Sakura me enseñó que pase lo que pase todo estará bien, de que yo nunca me puedo rendir y que todo lo que transcurre en el mundo es para bien, nunca tengo que pensar que lo que paso está mal y será para mal, Aome me enseñó que si tú realmente amas a una persona tú vas a pensar en su bienestar sobre el tuyo, sino que si esa persona está bien tú también puedes estarlo, y que si realmente quieres a esa persona el que esa persona te quiera a ti en primera instancia no es la razón para estar con esa persona, tú quieres estar con una persona es porque la quieres, ¡eh! ¡eh!... a mí me enseñó Yuko yo no tendría como describir todo lo que me ha enseñado porque es muchísimo, o sea Yuko ha sido la que más me ha enseñado, y la que más me llevo a ser humano y que eso está bien pese a que uno ha sido evolucionado para destruir uno piensa en el que si tú le das un direccionamiento a eso tú también puedes ser digno para construir y cumplir todos los deseos siempre y cuando siempre sepas que hay un precio para pagar, esa ha sido la enseñanza más grande que todo es inevitable, ¡eh! ¡eh!... Luffy me ha enseñado el valor de la amistad sin renunciar a los sueños propios en el que yo puedo ser alguien para alguien sin necesidad de abandonar a mí mismo y a mi sueño, esa ha sido la enseñanza más grande de él ha y que puedo ser un relajo completo y aun así cumplir mis sueños, Iroh me ha enseñado que la madurez del tiempo en que el que el tiempo a ti te va a enseñar mucho más de lo que te va a enseñar un libro, sin embargo tú tienes que saber qué hacer con esa enseñanza, y él aprendió que en la destrucción no está la evolución sino que está en saber superarla y en que no necesitamos llegar a ella para aprender, ¡eh! ¡eh!... Kobato aprendí de Hanato Kobato que es la protagonista que siempre hay motivos para estar feliz haciendo feliz a los demás, ¡eh! ¡eh!... ella tenía una meta que era llenar de

alegría a las personas intercambiando sus tristezas para llenar una botella, las tristezas llenaban la botella entonces ella siempre tenía como misión luchar por la felicidad de los otros sin embargo se enamora y pierde de vista ese objetivo y tenía solamente un año para cumplirlo y termina falleciendo, después de ese tiempo para reencarnar y volver a encontrarse con la persona que se había enamorado, justamente eso que ella uno aprende a amar una persona, uno aprende a que si estoy haciendo feliz a los otros por un objetivo particular, realmente vale más el ser feliz yo y hacer feliz a otro porque realmente vale, y por ultimo Sawako Kuronuma que es la última que mencione en la lista, aprendí de ella que todo está bien si tú haces tú mejor esfuerzo, que si tú tienes amigos no importa si son muchos o muy pocos si realmente tú fuiste capaz de conseguirlos, conocerlos y conservarlos tienes la facultad de hacer lo que sea porque fue por tu propio esfuerzo, no tienes que ser nadie más para poder agradar a los demás, ni para poder alcanzar lo que tú quieres, y tienen en común todos estos personajes bueno la gran mayoría de estos personajes es esa inocencia me recuerda tanto a mi niñez que uno no necesita contaminarse del mundo para vivirlo y para ser feliz, porque la felicidad uno de adulto la concibe con la burla y no es así, la felicidad es en momentos tan simples que uno solamente cree que los puede aprovechar cuando es niño y pensar que uno de adulto también los puede conocer resulta casi que imposible creer a la gente, y por ejemplo ¡eh! ¡eh!... ver a los pájaros poder ver al cielo poder disfrutar de un canto en la mañana, poder disfrutar de un frío, reírse de uno mismo, esos son cosas que uno solamente cree que uno considera inaceptable como adulto porque uno cree que eso es bobo o romántico, y yo soy tan romántico y tan idealista que por eso deje de prestarle atención a eso y me dije a mi mismo, y es por eso que los grandes humanos han sido grandes, no han sido más especiales que lo demás, han sido capaces de superarse eso, por ejemplo yo me pongo a ver y Gandhi es la persona que conocemos hoy porque no se dejó llenar la boca de decir que la idea de la no violencia era ridícula, Einstein era un loco que era un completo desquiciado y le encantaba a uno, puede irse hasta Newton y Newton fue loco en su época, o sea nadie fue reconocido en su época ni si quiera Jesús y todos fueron los líderes del mundo, fue por eso, porque se atrevieron a ser diferentes, y ni si quiera diferentes es que todos los somos pero fueron los únicos capaces de reconocerlo.

Entrevistador 1: Si y ellos fueron señalados en algún momento de alguna u otra cosa, hace ratito hablábamos sobre la intencionalidad que tú decías que la intencionalidad de ser Otaku prácticamente no era sino como el gusto y que tu entraste al grupo o a la corporación fue por una invitación ¿cierto? Y que tu intencionalidad también era por un gusto por un chico, ¿en este momento la intencionalidad cambio?

Entrevistado Mateo: Ufff demasiado totalmente yo tengo que como lo dije ahorita yo debo agradecer a Dios que esas dos intencionalidades desaparecieron hace rato porque realmente mi intención dentro del grupo para mí... es hay un sueño en común y yo quiero cumplir ese sueño y es de esos sueños que me encantan, que son esos sueños que no terminan, es un sueño que yo voy construyendo en la medida que también voy construyendo mi sueño como persona

Entrevistador 1: ¿Cuál es ese sueño?

Entrevistado Mateo: La familia, tener una familia amarla y que me ame, hacerla feliz y que me haga feliz ese es como mi sueño, y en ese sueño yo a mis hijos no les quiero dejar el mundo como esta hoy, yo voy a luchar por cambiar el mundo, y creo que con el grupo puedo hacer eso, haciendo y cumpliendo el objetivo del grupo puedo a la vez estar cumpliendo el objetivo mío como persona y creo que es una forma muy sana de llevar dos sueños, un sueño grupal que es el de unir a dos culturas en los valores más representativos y buenos de cada una, y un objetivo personal que es justamente inculcar estos valores en cada individuo para volverlos así mejores personas y hacer de este mundo un lugar mejor, creo que ha sido ese es mi objetivo ahora más que todo porque siento que la corporación aún está como un proyecto todavía no ha explotado todo eso por varios factores que pueden influir en que todos tenemos trabajo y no podemos dedicarnos de lleno a ella, todos tenemos ocupaciones distintas entonces a la corporación la tenemos en un lugar en el que podemos estar cuando podamos justamente y no es de forma permanente y constante, sin embargo creo que es una forma muy sana de hacerlo porque creo que esa forma en la que se pueda desarrollar la corporación no está en cómo está ahora, es una bebe todavía hay que

dejar que se nutra que crezca que sepa cómo llegar y una vez sepamos cómo hacerlo yo ya creo que es momento de ponerla en marcha.

Entrevistador 1: vuelvo otra vez al Otaku en Medellín para no mirarlo de la parte denotativa, y es ¿por qué eres Otaku?

Entrevistado Mateo: Porque me gusta, sencillo, porque me gusta la música, el anime, el manga y eso está sonando cliché y si me gusta.

Entrevistador 1: Tú ya respondías algo y es si el Otaku es diferente a los otros jóvenes, tu decías que no.

Entrevistado Mateo: No, es que realmente yo no puedo pensar en que obviamente es diferente por serlo, más no por el gusto, o sea es como tú eres diferente a mí por ser tú, yo por ser yo, más no somos diferentes porque ambos somos humanos y yo pienso que el Otaku en un grupo social no es diferente a otro grupo social porque son gustos particulares, pero simplemente que a mis amigos no les gusta Daddy Yankee sino les gusta Ayumi Hamasaki, a mis amigos no les gusta ir a una discoteca a bailar sino que les gusta ir a al parque del poblado a poner un celular con toda la música de Boca Lloyd, no soy de los que voy a un centro comercial a mirar la ropa de marca y e irme a comer en los sitios más lujos, sino que voy a un centro comercial a mirar más por menos, a mirar las maquetas, o me voy a mirar el cine, o me voy a mirar, a comer helados, pero mira que no varía es que son gustos, pero tu gusto es diferente, o sea es un grupo pues no tiene nada diferente tiene dos ojos, una nariz, una boca, se disfraza como la gente se disfraza el 31, esta gente se disfraza por eventos no tiene nada de raro, yo no le veo ningún punto de diferencia sustancial entre un grupo de personas que les gusta Japón y aun grupo de personas que les gusta, por ejemplo Europa o que se van a un grupo a un altavoz porque les gusta el rock, mira que no tiene nada diferente la diferencia es superficial no tiene nada de sustancial, el gusto o sea tu cambias tu visión hacia un... tu cambias tu estrella hacia una estrella diferente, sin embargo sigue fijando en esa estrella.

Entrevistador 1: me surge una pregunta y es más que una pregunta es un análisis, o pues no sé... es que llamarlo análisis... es más como una diferencia, es que hay otakus que en su cotidianidad o casi todos lo otakus de Medellín no viven personificados pero un punkero, un emo siempre va a estar de un color típico, ¿cierto? o el rasta tiene el cabello más largo y anda con los colores del rastafari y o en cosa así pueden trabajar pero siguen vestidos de los mismos colores representativos de su grupo, ¿eso podría ser una diferencia con ustedes?

Entrevistado Mateo: Pues realmente no encuentro como una referencia ahí porque digámoslo así: en cada uno de estos movimientos que mencionaste hay una política no escrita de que... hay un estándar y digámoslo así el estándar dentro de Otaku no es vivir personificado, ni elegir los colores como tal, sin embargo vas a encontrar un patrón digamos si tienes celulares vas a encontrar que el fondo de pantalla son animes o doramas por ejemplo.

Entrevistador 1: Pero no hay una imposición como de que si tú quieres ser emo tienes que dejarte el cabello en la cara

Entrevistado Mateo: Simplemente tú lo haces porque crees estándolo así vas a estar mucho más dentro de esa cultura, porque me gusta entonces me gusta estar así entonces encontré que en el emo lo puedo hacer entonces lo hago pero mira que viene antes de al grupo social, el Otaku tu gusto no ha cambiado justamente llegas al Otaku porque ahí puedes hacer más de lo que te gusta y lo que te gusta no era disfrazarte o ir personificar lo que te gustaba era el anime y he Japón y cuando llega te gusta más pero eso es algo más interno que en el exterior

Entrevistador 1: ¿Otra pregunta hay relación entre la personalidad del joven Otaku y su personaje?

Entrevistado Mateo: ¿Cómo así?

Entrevistador 1: Si esa, tu forma de ser tiene que ver con el personaje del anime entonces por ejemplo en One Piece el personaje el protagonista tiene algo de mateo o mateo tiene algo de one piece

Entrevistado Mateo: pues sí, realmente es muy del ser humano encontrar en el otro algo que se le parezca así mismo ja, ja, ja... es esa parte del narcisismo que no vamos a dejar nunca, justamente nosotros nos acercamos a nuestros amigos es porque encontramos algo de común en nosotros no porque pensemos que la otra persona es buena y merece ser respetada, y merece ser ¡eh! ¡eh!... atendida por mí, no o uno encuentra un punto en el que uno se siente identificado esta parte de la identificación va a estar obviamente en el anime y en el maga entonces sí.

Entrevistador 1: ¿Cuál es tu proyecto de vida a futuro siendo Otaku?

Entrevistado Mateo: Como lo mencione anteriormente en la corporación... ¡eh! ¡eh!... antes de tener mi familia que es mi sueño más grande voy a estar con la corporación lo más que pueda para hacer de este lugar de este mundo mucho más apto para mis hijos.

Entrevistador 1: ¿Qué cambios se han generado en usted al ser Otaku?

Entrevistado Mateo: Sustanciales muchos porque fue gracias a XXX Holic que comencé a ver la vida de una forma diferente a como la venia viendo, la comencé a ver en introspectiva brutal fue un cambio y un choque muy grande, y eso lo tuve siendo como lo estas mencionando Otaku, y superficial ninguno porque realmente no me visto, me he vestido diferente a como me he vestido antes ¡eh! ¡eh!...no es más que todo ha sido interno, externo no ha cambiado tanto.

Entrevistador 1: ¿Al estar reunido con las personas de la comunidad Otaku las demás personas que no están en la comunidad que le pregunta como siente que los ven?

Entrevistado Mateo: Humm... como no se sienten... como con curiosidad, es casi como visitar un zoológico, y ha pero venga por que se viste así, por qué se ve así ha y venga a usted por que le gusta eso y uno simplemente responde y ya es como...

Entrevistador 1: ¿No te sientes amenazado ni nada?

Entrevistado Mateo: Nunca, antes me siento muy chévere porque de por si siempre haber tenido un nombre muy extraño para el resto del mundo ha sido para mí muy común, que me

pregunte cosas siempre, que me pregunta yo como me llamo a Yussepe, ha ¿pero su nombre de dónde es? Entonces uno ya sabe que responder y todo eso, es lo mismo, es exactamente lo mismo nunca me he sentido extraño porque me pregunten cosas relacionadas a mi gusto

Entrevistador 1: describa las contribuciones que se hacen desde el ser Otaku ¿Que contribuciones se hacen? ¿Qué contribuye ser Otaku?

Entrevistado Mateo: ¡eh! ¡eh!... en primera instancia contribuye un acercamiento a una cultura ajena completamente a la de nosotros, porque una persona Otaku indiferentemente quiéralo o no se acerca a una cultura completamente distinta que es la japonesa, entonces al ser Otaku tienes la oportunidad de conocer algo que tú no conocerías sino lo fuera ese acercamiento que tú tienes desde niño a una cultura que no conoces y que es completamente distinta porque estamos hablando de oriente lejano donde no entra el catolicismo comenzando por ahí, no fue invadida por los españoles, o no tuvo un origen indígena donde siguen adorando a millones de dioses, entonces tienen este punto en el que te imparten eso y tú no lo sabes y eso aporta mucho porque la persona que este hoy en día este en este mundo y no sepa o tenga un conocimiento global está condenado a ser parte de la masa, entonces ser Otaku es en primera instancia un punto muy importante en la convergencia de dos culturas, entonces ya tú empiezas a mirar qué hacer con esa hibridación, si la vas a utilizar para bien o simplemente vas a quedarte con ese conocimiento como dice Aristóteles “si tu aras y aras la tierra y no siembras nada nada queda una tierra arada”, sin embargo es eso cuando uno es Otaku uno ara la tierra ya uno vera que hace con esa tierra si comenzar a crear cultivos de acercamiento o si simplemente se queda con la tierra arada.

Entrevistador 1: ¿Qué le contribuyes a Medellín desde ser Otaku?

Entrevistado Mateo: He que se abra más al mundo Medellín es ahora un punto ahora más con el foro mundial urbano desde ahora uno puede comenzar a ver a Medellín como algo más internacional no algo tan encerrado y tan en burbuja

Entrevistador 1: Para terminar ¿qué es mejor Japón o Colombia?

Entrevistado Mateo: Ninguno más que el otro, porque como lo decía antes ambas culturas tienen que proveer, tienen cosas para mejorar y tienen cosas para que la otra mejore, entonces simplemente no se puede elegir en quien es mejor al otro, son diferentes.

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA
YENNI PATRICIA OSORIO PALACIO
13 DE ABRIL DE 2014

Entrevistador 2: Érika Yurley Acevedo Restrepo

Entrevistado: Yenni Patricia Osorio Palacio

Entrevistada Yenni: Mi nombre es Yenni Patricia Osorio Palacio, vivo con mi mamá en San Antonio de Prado, tengo 28 años, actualmente trabajo y estudio.

Entrevistador 2: ¿Qué estudias, en donde trabajas?

Entrevistada Yenni: trabajo en una empresa de diseño Web llamada Web Creativa y estudio modelado y texturizado 3D en el SENA, actualmente estoy en un taller de Stop Moción también, por parte de Ruta N, mi labor es siempre es estar estudiando y trabajando, me gusta mucho.

Entrevistador 2: ¿Cuál es la expresión que más te gusta y desarrollas dentro de las prácticas de la cultura japonesa? (Manga, Anime, Cosplay, Video Juegos)¿Cuál de esas prácticas y te gusta y por qué?

Entrevistada Yenni: Pues casi que todas, relativamente, pero me enfatizo más en el anime y los video juegos aunque me gusta ya leer manga ahorita esto tratando de leer mucho, porque antes no lo hacía pero es una práctica que he retomado porque hay unas series que si no las continuas en el manga no sabes cómo terminan, entonces me ha tocado relativamente aunque soy más más me voy más por el anime, desde pequeña me ha gustado mucho.

Entrevistador 2: ¿Y cuáles son esas del anime que más te gustan?

Entrevistada Yenni: ¿En género?

Entrevistador 2: Si

Entrevistada Yenni: Me gusta mucho las series de anime que tratan mucho de suspenso, o de cosas mucho más detectivescas, algo de Gore, que es algo como de muertes, asesinatos y eso, eh.. También algo de romanticismo, me gusta mucho las series de drama hay una que especialmente es de mis favoritas y el género es drama entonces me inclino mucho más por esos.

Entrevistador 2: ¿ y esos géneros te gustan más a raíz de qué, o te identificas con ellos por qué?

Entrevistada Yenni: Eh... Sí, he visto un poquito de identificación en ese tipo de series porque eh.. hay partes o escenas o incluso pensamientos en los personajes que me veo reflejado en ellos, incluso pueden ser un personajes que ni siquiera es principales pero también lo tomo y me recuerdan etapas o parte de mí, entonces eso me gusta mucho.

Entrevistador 2: Descríbenos un poco Yenni cómo era tu vida antes de iniciar como en este proceso Otaku y como es ahora que ya estás en la comunidad Otaku.

Entrevistada Yenni: Pues antes, eh.. yo no vivía acá en Medellín, cuando vine seguí viendo anime igual desde antes de llegar, y pues no conocía muchas personas que les gustara el anime o algo de la cultura japonesa, siempre era algo como muy extraño o raro para los demás, yo era como la única que me sentía como que le gustaba eso y no encontraba a nadie más con quien me pudiera como tener esa compatibilidad, entonces antes era algo así como muy solitaria, yo veía las series eh.. por el cable porque en ese entonces no usaba mucho el computador de hecho no tenía computador, entonces siempre era solo el cable, generalmente los canales del Perú que eran los que más transmitían anime, entonces en el colegio tampoco encontré pues como a nadie que le gustara mucho, entonces hubo una época en eh...que no recuerdo como, me enteré de un encuentro que iba a haber acá en el Parque Biblioteca, eso fue ya hace cómo 5 años y vine y ya conocí muchas personas en ese evento que les gustaba todo sobre la cultura japonesa, más enfocados en el anime y el manga y me sorprendió porque yo creí que éramos como un público escaso aquí en la ciudad, y desde eso ya empecé a conocer muchas más personas y

me enteré incluso que habían grupos que se reunían que eso era súper nuevo para mí porque yo siempre estaba sólo en la casa o en el colegio y no conocía a nadie que le gustara el anime.

Entrevistador 2: Cómo siente que ha cambiado tu vida a partir del ingreso a la comunidad Otaku.

Entrevistada Yenni: Pues siento que me he abierto más a las personas yo antes era muy tímida y como mantenía muy sola, entonces ahora con el anime y todo lo que tiene que ver con la cultura japonesa porque no es sólo el anime o me reúno hablar solo de anime me ha abierto esa característica mía que yo no sabía que podía aportar cosas buenas y relacionarme mucho más con las personas, algo que yo no hacía antes, hasta que me empecé a reunir con muchas personas a hablar, a hablar de la cultura japonesa y de gustos que eran muy compatibles con los míos incluso también de video juegos.

Entrevistador 2: ¿Cómo son las relaciones de Yenni con las personas que la rodean?, ¿con su familia?

Entrevistada Yenni: Pues, en la parte familiar yo vivo con mi mamá, aunque ahora ya la veo todos los días, antes no era así, yo pasé muchos años incluso desde el colegio que la veía cada 8 días porque por cuestiones del trabajo ella solamente iba los sábados y se quedaba solo los fines de semana conmigo; entonces yo vivía prácticamente sola, pero yo siempre he tratado de llevar una relación buena con ella y con todo mundo ósea yo me considero una persona muy respetuosa y que le gusta estar alejada de los problemas y mientras yo trate bien a los demás voy a recibir el mismo trato, y no me gusta estar como metida en cuentos raros y problemas, entonces suelo llevar una buena relación con las personas, cuando no la tengo o siento que hay algo como que no, me evita estar con esas personas prefiero estar callada y aparte a estar ahí y generar algún conflicto, entonces prefiero estar alejada cuando no me agrada la persona o no siento como algo de afinidad por algún motivo.

Entrevistador 2: Pero hay un espacio en el cual queremos llegar un poquito y es el espacio de nuestro cuarto, entonces queremos saber cómo es el cuarto de Yenni, ¿qué tiene ese cuarto?, ¿qué le gusta tener en esa habitación?, ¿cómo está compuesto ese cuarto?

Entrevistada Yenni: Pues mi cuarto no ha sido como del todo privado, porque generalmente siempre esta lo compartido con mi mamá, siempre he soñado tener mi propio cuarto, para decorarlo y tener todas mis cosas, de hecho en este momento tengo una gran imaginación, de cosas que quiero, ubicar, poner, me imagino muchas cosas y que tengo incluso pero las que tengo guardadas porque como que no encuentro espacio donde ponerlas, a parte no siento muy propio el lugar donde estoy porque no es mi casa, yo sueño con el día de tener una casa propia, y ya si hago lo que quiera con mi cuarto, pero de momento no soy como muy enfatizada en las decoraciones porque pues no siento ese espacio como propio ni siquiera en las navidades, mi mamá es la que decora y yo okey y escasamente tengo mis mesas y a veces pongo figuras, tengo varios a fiches pero no los tengo colgados de momento no aunque me encantaría yo espero tener ese momento porque tengo muchas ideas para decorar.

Entrevistador 2: Y ese cuarto soñado, ¿cómo es, qué tiene de diferente a los cuartos que tradicionalmente tienen los jóvenes?

Entrevistada Yenni: Pues, decorado con muchas cosas orientales, con afiches y posters de las series favoritas mías, con una vitrina llena de maquetas de mi serie favorita y personajes favoritos, uh... también de video juegos, un stan y una repisa como mis juegos, mis libros y consolas, como una especie de biblioteca, me lo imagino muy decorado, con todo ese estilo muy propio de mí, algo que me identifica.

Entrevistador 2: cuáles son esos personajes favoritos que tienes.

Entrevistada Yenni: ¿En series o en video juegos?

Entrevistador 2: En series háganos de los dos.

Entrevistada Yenni: Pues de anime hay dos personajes especialmente que desde que vi la serie me marcaron, incluso fueron recomendadas y pues agradezco a esas personas en el

alma que me las recomendaron porque de ahí saqué dos personajes que amo y me identifico mucho con ellos en algunas etapas que pasaron en la serie y en muchas en la forma de ser. Uno es Nana Osaky que es de una serie que se llama Nana es una serie muy dramática de dos chicas que van a Tokio y cada una y las dos se llaman Nana y cada una tienen su propia historia y su vida son muy diferentes, porque una es líder de una banda de rock y la otra es la típica chica que le gusta la moda es muy bonita, muy educada y sólo piensa pues en chicos, la otra Nana Osaky no es así ella es mi favorita.

El otro personaje es Yuko y Chijara es una serie que se llama Jolyc, Mateo la mencionó en su presentación, el personaje que él adora es Guatan Nuky el personaje mío es Yuko que es su acompañante, entonces ambos hablamos mucho de Holy cuando nos encontramos o nos enteramos mucho, entonces yo ha viste la serie. Ella es una sacerdotisa de un templo que cumple deseos forma entonces la forma en que habla, en que piensan...todo me...yo las veo y se me pone la piel de gallina, yo adoro esos personajes, me encantan.

Entrevistador 2: ¿Cómo es un día cotidiano de Yenni?

Entrevistada Yenni: Uh normalmente en semana suelo, pues me levanto muy temprano a trabajar, estoy allá en el trabajo muchas horas, de hecho que casi paso la mayoría de mi tiempo allá, pues la paso bien gracias a muchos de mis compañeros que generamos un ambiente como bacano, aunque la rutina a veces si cansa mucho, cuando salgo a veces sino tengo que encontrarme con alguien, hacer algo urgente, una vuelta, eh voy directo a la casa a veces llego muy tarde porque vivo muy lejos y llego y descanso un ratico, hablo con mi mamá, como, a veces veo televisión con ella o directamente voy al computador hacer trabajos, tareas, talleres, lo que tenga y en los fines de semana si trato de relajarme más, porque en semana es muy rutinario para mí, trato de ir a cine a veces o salir, o incluso a loliar para mí un parche no tengo que tener mucho dinero, contar de ir a un centro comercial, ver ropa, vitrinas, ver juguetes, niños, personas, pues me tranquiliza, yo la paso bien así, así sea sola o acompañada, pero la paso bien.

Entrevistador 2: Queremos saber Yenni que significa para ti, ser Otaku en la ciudad de Medellín.

Entrevistada Yenni: Ser Otaku acá en Medellín, pues desde que conocí el término y todas las personas que eran cercanas como a estos gustos, me ha sorprendido y me ha encantado como ser parte de ese grupo que nos miran a veces como muy raro porque para muchas personas es algo extraño, o les inculcaron o les metieron en la cabeza no sé cómo que es algo malo, que es algo de influencias satánicas de muchas formas y no lo ven bien, pero nosotros, hablo creo que de todas las personas amantes de la cultura japonesa y especialmente del anime creen que podemos sacar buenas cosas de las series, porque no es solo mirar como peleas, batallas sino que hay muchos sentimientos de fortaleza de amistad, hay series que enseñan demasiadas virtudes, valores, y pasan por situaciones que uno ha vivido también, y es interesante ver como resuelven las cosas y a uno le interesa mucho ver todo ese tipo de cosas que no es solamente como en la vida de uno sino que alguien en Japón lo plasmo en una serie o en un libro manga, es increíble.

Entrevistador 2: Cuando ustedes están reunidos como Otakus la gente los miran los observan de manera diferente y ya me contaste que sientes que los ven raros que tiene como otro tipo de sentimientos, ¿cierto?...que otra percepción tienes de ¿cómo la gente, los miran, que les dicen, como los ven?

Entrevistada Yenni: Pues, dependiendo si tenemos como pintas extrañas, porque a veces cuando nos reunimos y vamos a un evento especial vamos con ropa diferente a la que ve todo el mundo en la calle, entonces, salen comentarios como que van para una obra, donde es la presentación, donde van a cantar, y uno es no, nada, no voy a cantar, no estoy disfrazado, no soy muñequita, no nada así me visto, es un día especial para mí, hay gente que inclusive lo hace todos los días, no necesariamente tiene que ver un día especial sino se visten con su propio estilo, aunque las personas les parezca raro, es algo que me encanta a mí personalmente porque no me gusta lucir igual a los demás, de hecho estoy tratando de cambiar mi ropa o vestirme diferente aunque a veces no lo pueda hacer por mi trabajo, pero me encanta es verme diferente y que piensen lo que quieran pero no me gusta lucir igual

que todo mundo o tener la misma ropa que hay en este almacén y que tienen todas las personas, ser diferente se siente muy bien.

Entrevistador 2: ¿Qué tipo de vestuario entonces, utilizas para no sentirte igual que los demás?

Entrevistada Yenni: Pues he comprado vestidos que yo nunca pensé que me pondría y faldas la moda se llama stinpun y punrey es como pintas muy góticas o muy punk pero muy tipo jaralluco, que solamente podrías ver como en las calles jaralluco en Japón, son pintas con faldas abollonas tipo bailarina con diferentes encajes, colores, accesorios a veces uno se los encuentro acá, uno arma su propio accesorio y su propia autfink, uno se lo puede conseguir acá, o lo compra por internet o lo manda hacer también porque hay veces es ropa que sale demasiado cara a traer y entonces si tú la ves y te gusta la puedes mandar a hacer o si encuentras algo acá con que hacerla tú mismo, está bien entonces, pero es ropa muy rara, muy diferente, de hecho me han dicho cuando me visto así que a donde la consigo o que quien me la hizo, entonces yo no...eso no lo consigue aca, la mandé a hacer o lo compré por internet, porque ese tipo de cosas no las encuentras acá, ojalá y si hubiera un almacén la venderían demasiado cara yo creo por la traída también, pero me gusta tener ese tipo de estilo diferente y ropa diferente.

Entrevistador 2: ¿Cuál era la intencionalidad de ser Otaku, Yenni?

Entrevistada Yenni: ¿intencionalidad?, pues yo no creo que tenga una intención, para mí eso nació como ese cariño y gusto por la cultura japonesa, y por los video juegos y el anime nació así de la nada, simplemente lo veía y me encantó, y seguía y no podía parar, pues eso fue como.. yo recuerdo que desde que estaba en la Escuela incluso me extraño porque muchos de mis amiguitos veían anime igual que yo, yo ahorita los veo anime y yo y ¿qué es eso? y yo pues vos te veías esta serie conmigo, ah ¿eso era?, y yo sí pero nunca volvieron a ver nada...

Yo desde pequeñita yo seguí y seguí y veía los canales viendo, y me tocaba y yo seguía y seguía viendo, nunca perdí ese amor y ese gusto por esas series y por estar ahí pendiente,

cada día en la televisión de esas series, los demás lo perdieron tristemente, porque me encantaría volverme a encontrar con ellos y hablar ¿eh te acordás cuando nos veíamos, estas series, o ahora que te estás viendo? muchas cosas que uno recuerda.

Entrevistador 2: ¿Cuáles fueron entonces esas series que te cautivaron cuando eras niña y que ahora la recuerdas con gratitud?

Entrevistada Yenni: Pues, creo que las principales que se han visto toda mi generación relativamente Saylor moon. Capitán Subasa que es súper Campeones, Caballeros del sodiaco, rayma y medio y muy viejitas creo que ya más adelante sacura carcaptor, pero ya eso vinieron con el futuro vinieron más series que fueron dobladas en México y ya las seguí viendo, pero las más, más antiguas Saylor moon, Caballeros del Sodiaco y Súper Campeones fueron como las que más me marcaron a mí en ese entonces, porque yo llegaba de la Escuela tiraba mi maleta y mis compañeros también, a reunirnos en un solo lugar porque no había parabólica en toda parte sino en un lugar entonces y nos poníamos ve vos sos tal, vos sos tal y nos poníamos todos felices me acuerdo mucho, nos poníamos los nombres de los personajes, hablábamos y nos llamábamos igual a ellos, fue muy chistoso ahora que lo recuerdo

Entrevistador 2: Y ¿cuál personaje eras tú?

Entrevistada Yenni: pues a veces lo escogía o a veces me lo ponían, el que me recuerdo en este momento de Caballeros del Sodiaco yo decía por ejemplo que era Marín la hermana de Seía, porque me gustaba como era ella y como vestía, pero habían muchos personajes que incluso yo no me los ponía me los decían.

Entrevistador 2: ¿Porqué Yeni se inclinó por prácticas de ser Otaku y no de otra índole?

Entrevistada Yenni: Pues no sé, debe ser porque yo no estuve como muy a fin con estar saliendo y tener como amigos o estar muy rodeada de personas que asistían a eventos culturales, a hacían deporte o se reunían para eso, entonces fui como muy solitaria en ese aspecto, entonces como que no conocía, aparte precisamente por lo sola no salía mucho, entonces si hubiera pasado eso de pronto si hubiera asistido a un grupo de no sé a algo de

deporte o mantendría en el estadio en algo de ajedrez que a mí me ha gustado, me hubiera unido a grupos así que no tuvieran nada que ver con la cultura, pero como fui tan solitaria en ese aspecto entonces solamente me dediqué a eso, solamente estaba en el colegio, hacía mis trabajos, mis tareas y estaba pendiente de las series.

Entrevistador 2: Subjetividad, emociones...¿cuándo quieres ser Otaku, que quieres mostrar, como describes el ser Otaku que quiere mostrar a la sociedad?

Entrevistada Yenni: Principalmente, expandir el pensamiento de la cultura japonesa, de lo que son los japoneses y como plasman sus ideas en las series porque como te dije ahorita, hay mucho que aprender de ellos, y el anime es una forma y los doramas y muchas cosas que vienen de Japón son una forma de captar esas ideas y esas cosas que te pueden servir mucho en tu vida.

En cuanto a las series, podría decir que puedes aprender muchas cosas en cuanto a la psicología por ejemplo en cuanto a los valores y la forma que piensas, a mí me ha cambiado en algunas cosas la forma de pensar y de ver muchas cosas del mundo porque los temas que tratan hay unas series muy complejas y que uno las ve o trata de entender pero uno se envuelve en ese mundo y te vuelve como una persona más analítica, me ha hecho un poco analítica ver anime y leer más.

Entrevistador 2: ¿Cuáles son los medios de comunicación que más usan los jóvenes que están en una comunidad Otaku?

Entrevistada Yenni: Pues, yo casi no tengo mucho conocimiento de eso porque sé que hay muchas emisoras on-Line sobre anime y de varios países hay de México muy famosas acá había uno que yo conocí pero ya se acabó se llamaba Tokio Next, trataban temáticas muy buenas no solo hablaban de series sino también de los creadores, de los meiking of the anime, del tipo de dibujo, trataban temas artísticos, hablaban de temas muy interesantes pero pues yo no solía escuchar mucho de tipos de emisoras así anime, más bien escuchaba música,

Entrevistador 2: ¿Qué tipo de páginas web consultas? ¿Cuáles son tus favoritas?

Entrevistada Yenni: Pues antes yo no tengo favoritas, es que solo la de Rigyukai que es donde mantengo más informada, porque ahorita gracias a Facebook conocí una páginas muy buenas, que me mantienen muy informada en cuanto, a lo que tiene que ver con video juegos, anime y manga, chiqui Otaku es una...eh...hay de comic también porque me gusta el comic.... hay varias páginas que tengo casi que marcadas y suelo ver como los pops más importantes medio la reviso y si hay algo que me interesa lo leo, pero no suelo estar muy metida en las páginas de anime, solamente cuando veo algo interesante sobre una serie en especial o algún estreno de una serie llamativa me voy y lo leo, también hay un canal que hace poco ya llevo casi un año que lo conozco es como una cadena radial completa de Japón que se llama enesqui Word NHK que presentan noticias y tienen una gran gama de programas muy interesantes sobre la cultura y hay unos que son enfocados muy especialmente en la moda y en lo que tiene que ver con el video juego y el anime a veces los veo y los escucho son en inglés pero son muy interesantes y tienen mangakas de invitados, artistas hay muchos programas interesantes en esa cadena.

Entrevistador 2: ¿Cuándo participas de los eventos Otaku como te sientes?

Entrevistada Yenni: Me siento eh como muy feliz porque eso a veces son muy escasos, aunque ya no asisto tanto a algunos porque ya son como muy infantiles ya ahorita hay algunos que se pueden decir otakus pero creen que porque se ven una serie ya saben todo del Japón del manga o del anime, entonces es algo molesto y a veces son esas propias personas las que están en esos eventos, y no lo hacen con toda la seriedad del caso y solamente lo toman como una fiesta no se lo toman tan a pecho y hay mucho desorden entonces depende del tipo de evento, asisto con todo el gusto y muy feliz porque obviamente me encuentro con personas que solamente casi que veo ahí que las conozco, que hay veces solo las veo por Facebook no más y que tan solo las veo en esos eventos y que también les gusta la cultura japonesa, casi que es un momento de reencuentro para muchos.

Entrevistador 2: ¿Cuáles son los personajes favoritos de las prácticas de los Otaku? Puedes entrar más en detalle y ¿porque te identificas con ellos?

Entrevistada Yenni: de personajes eh... Nana y Yuko obviamente no las puedo dejar, pero hay otros personajes, que también me han tocado el alma, que me han hecho reír, me han hecho llorar, me han hecho sentir que tan poco puedo dejar, hay varias series que yo amo y que las tengo en la lista de mi top 10 y que nunca las dejo y las puedo ver las veces que sea y no me canso igual me hacen reír, me hacen llorar, me hacen erizar la piel, me causan demasiada emoción las veces que las vea, yo amo varias series que puedo nombrar en este momento obviamente esta Nana, Jolly que es donde aparece Yuco, full Metal Archemis es una serie demasiado tesa para mí, muy bien hecha un tema muy complejo que no cualquier niño puede ver, pero es con un tema absurdamente complejo Evangelion también es otra que es casi que te lava el cerebro es algo muy sicoloco pero es genial, yo amo esas series y las películas también, eh...Rose Meiden y Kimino-quedoque y Dennout porque es muy detectivesca y todo el mundo la conoce y saque también mi personaje másculino también de ahí.

Entrevistador 2: ¿Por qué te identificas con ellos, o que hay de ellos que digas que Yenni se identifica con ellos por un asunto específico, por una característica específica?

Entrevistada Yenni: Pues por Nana por ejemplo, por la forma en que piensa, por la forma en que ve la vida en que toma las cosas, por su forma de vestir, porque tiene una banda de rock que es como mi sueño frustrado, me hubiera encantado algún día tener una y tener buena voz para cantar como ella. Eh yo la veo y me reflejo mucho en ella por su pensamiento sobre todo por como ella ve la vida, el tema de lo que le pasa y como asume la situación de lo que le pasa es muy compleja y me relaciono mucho con ella, en ese sentido.

De los otros personajes les saco casi que el cariño si por lo que les pasan, por lo que hacen y por la propia historia es lo que me atrapa de la serie la propia historia, a veces ni siquiera son los propios personajes, yo puedo ver el intro y me puede llamar la atención la forma del dibujo, los colores, la propia canción pero cuando ya empiezo a ver el primer capítulo y se desarrolla una historia y veo que es lo más interesante, no puedo parar de verla, entonces es

algo que te atrapa también, no solo los personajes sino la historia, eh varios de ellos los he acoplado por eso, por lo que les pasa y por la forma en que viven y afrontan todo lo que piensan es absurdamente genial.

Entrevistador 2: Yeni ¿por qué eres Otaku?

Entrevistada Yenni: Creo que no sé... es una pasión yo no sé de donde salió, yo desde chiquita solo tengo el conocimiento de que cuando estaba con mi mamá en la calle sobre todo cuando venía acá porque yo crecí con mis abuelos, yo nací acá pero crecí con mis abuelos, cuando venía acá las primera veces que vine a Medellín y veía personas orientales chinos o japoneses, yo me quería morir, yo le decía a mi mamá, más acércame ve yo quiero que me digan mi nombre en japonés o que me escriban algo en japonés, yo me quedaba fascinada con solo verlos, porque para mí ellos son demasiado especiales son personas o no si puedo llamarlos raza por decirlo así demasiado grandes, especialísimas para mí, no solo por lo de la inteligencia sino por la forma como han afrontado todo lo que les ha pasado contando las historia de las guerras y de todo lo que ha vivido Japón entonces con más razón los admiro.

Entrevistador 2: Sientes Yenni que ser un joven Otaku, ¿es diferente a ser un joven normal?

Entrevistada Yenni: Eh...no yo creo que puedes ser normal y siendo Otaku, puedes vivir una vida normal por ejemplo es que el concepto que tienen las demás persona, es que sólo te mantienes desperdiciando el tiempo viendo muñequitos chinos o japoneses, como lo quieran llamar que es siempre como lo que me trauma que me han dicho desde pequeña y es algo que todavía refuto porque me lo dicen que porque todavía grande veo muñequitos y yo no son muñequitos, osea si algún día te sientas a ver esos muñequitos o ves esa historia de lo que les pasa vas a quedar sorprendido tan sorprendido como si vieras una novela que te gusta, es así literal.

Entonces, creo que tener una vida de Otaku es seguir normal en tu vida, no tienes que cambiar algo súper extra-grande, o hacer cosas súper extrañas sólo porque eres Otaku, uno

vive de la vida normal solamente que con tu afición es como la persona que le gusta la música y se le dedica en su tiempo a tocar el piano, a estar en el violín es lo mismo, nosotros podemos tener ese espacio de compartir con otras personas, o nosotros en nuestra propia casa, leyendo manga o viendo alguna serie, sin dejar nuestras ocupaciones obviamente, nuestras responsabilidades porque hay personas que trabajamos y estudiamos o solo estudiamos pero igual eso no implica que si eres Otaku tienes que dejar esa responsabilidad, sigue tu vida normal solo con que con una afición, una pasión que no puedes dejar.

Entrevistador 2: ¿Hay alguna relación entre el personaje que tienes y tu personalidad?

Entrevistada Yenni: Eh...si la forma en que ve la vida, la forma en que percibe las cosas de los demás o la forma en que se entrega a los demás conociendo a esas personas, por ejemplo algo en común que tengo yo con Nana es que valoro mucho a las personas, cuando en realidad si tienen ese valor y no es algo tan superficial y no es superficial cuando en realidad son personas especiales y sabes que van a estar ahí para ti y que te apoyan y pueden ser tus amigos no son tu familia pero a veces parecen tu propia familia y se vuelven tu propia familia y son personas que viven pendiente de vos y son en las personas en que te puedes desahogar y encontrar un apoyo, entonces he encontrado en Nana eso que está rodeada de personas que la apoyan la aprecian mucho y ella valora mucho también eso, y el sentido del amor, porque ella es con su novio y se decidió por él y no tiene por qué pensar en nadie más, entonces algo también es que aprecio en ella, lo fiel que es a todo a sus amigos, a su familia a su novio, a todo a todo lo que la rodea.

Entrevistador 2: Y sientes que ¿Yenni es así de fiel?

Entrevistada Yenni: Absurdamente fiel, me encanta esa es como mi palabra y la virtud como que yo más admiro en las personas y es la fidelidad, y no solamente hablo de parejas, ni de matrimonios hablo de todo en el sentido de la amistad, de la familia, porque cuando uno se siente traicionado es demasiado feo uno supuestamente que ahí voy con lo de Nana que también le pasa a Nana no tanto a la favorita mía sino a Comutsu Nana que la engañan pero igual hay que seguir para adelante, entonces hay que apreciar mucho ese valor de la

fidelidad en los demás esos es algo que yo admiro y veo mucho porque yo creo que si no hay fidelidad no puedes tener confianza ni creer en nada ni en nadie, osea cuando te decepcionas vos decís que puedo esperar de los demás y de la persona o esto que yo más valoraba o apreciaba me hizo esto ya qué más puedo esperar del mundo de la vida, entonces son cosas que le pasan a uno barreras que ponen y hay que estar afrontando más eso, con un muro o ser más atenido en cuanto a esas cosas.

Entrevistador 2: Entonces ¿en sí para ti que es la fidelidad?

Entrevistada Yenni: La fidelidad es un valor que no sé porque las personas no lo aprecian, pues muchas para todo hay excepciones si se deciden por algo porque no se deciden porque se dejan guiar o llevar por otras cosas, o lo que tienes en este momento, ya tienes una visión.

Entrevistador 2: ¿Cuál es tu proyecto de vida futuro siendo Otaku y desde los diferentes ámbitos en los que estas?

Entrevistada Yenni: Pues en un futuro yo me sigo viendo como un a persona creo que igual, un poco cambiada porque creo que el tipo de experiencias que te de la vida te hacen cambiar pero en todo lo que tiene que ver como mi mundo Otaku creo que antes va a crecer más porque cada vez aumenta, eso no es algo que se me esté apagando antes cada momento siempre salen o aparecen cosas nuevas en tu vida que te hacen seguir, entonces me veo visitando Japón, como siempre espero algún día no es solamente un capricho y no es solamente por el anime de hecho creo que los últimos lugares a los que quisiera ir sería Kijavara que es donde encontraría todo lo de anime y video juegos, yo primero quiero ir a Kioto que es donde quiero ver todo lo cultural las típicas geichas, pasando a tu lado, estar debajo un árbol de cerezo en un lagito algo relajado esos paisajes, viajando en el chincance es algo que yo me sueño, no sé cuándo va a pasar pero hare lo posible para que pase lo más pronto, y ya de ahíirme a todas las tienda a gastarme todo el dinero que pueda en todo lo que tenga que ver con anime y manga pero me veo todavía con esa mentalidad, y eso nunca lo voy a dejar creo yo, si llevo desde pequeña viendo anime y metida tanto en el cuento y

consultando que incluso aprendí muchas cosas que ni sabía porque me puse a leer o pregunté, entonces esas cosas no se me van a ir creo.

Entrevistador 2: ¿Qué es mejor Yenni, Colombia o Japón?

Entrevistada Yenni: Uh...es una pregunta difícil yo no creo... no sé es difícil para mí verme como casi viviéndome viviendo en Japón, yo quiero ir quiero conocer, pero obviamente no quiero dejar mi país acá lo tengo todo acá encontré las personas que quiero acá las costumbres son muy diferentes, eso es algo que le tengo pánico y eso va a ser un choque el día que yo pueda ir a Japón no sé no sé qué tan cómoda me pueda sentir el estar allá, pero si se me presenta la oportunidad de permanecer mucho tiempo creo que no lo haría vendría a Colombia, a visitar a este país así no tenga a nadie aquí así.

Entrevistador 2: ¿Qué cambios se han generado en usted al ser Otaku?

Entrevistada Yenni: Me han vuelto una persona muy analítica, me ha abierto mi forma de pensar de muchas cosas, puedo decir que me ha cambiado en cuanto a que me volví más abierta al tratar con las personas a no callarme tantas cosas, gracias a que por el hecho de compartir con esas personas que tienen los mismos gustos que yo me he podido relacionar con muchas más personas que también incluso piensan diferente a mí pero que por compartir esos gustos, eh hay cosas que tratamos y son temas muy interesantes que uno puede hablar con ellos .

Entrevistador 2: ¿Cuáles son las contribuciones que se hacen al ser Otaku?

Entrevistada Yenni: pues, no sé si tanto como Otaku, sino más como conocedor de la cultura japonesa y de lo que hayas aprendido del manga y el anime, de pronto yo destacaría mucho los valores que tienen los japoneses que se reflejan mucho en el manga y en el anime, podría decirse que un Otaku debería reflejar eso, si lo toman como bien, de pronto la constancia la perseverancia. El valor de la amistad, el valor que le debes poner a todo lo que te rodea, a la naturaleza incluso, porque ellos son personas que han valorado mucho cada cosas que los rodea sus hogares sus familias aunque no lo parezcan porque se suele pensar que los japoneses no son muy afectivos pero aunque no lo demuestren son más que

nosotros y la vida porque creo que Japón es un país que pasó lo que la guerra en Hiroshima y en la isla de Okinawa los volvió unas personas demasiado fuertes y creo que desde ahí han valorado más la vida y por eso ellos no quieren ver nada más con guerras y reflejan mucho eso en el anime, creo que admiro mucho eso y me encanta tratar al ser humano como un estúpido, y perdón por la palabra, a veces creo que la raza humana es así, por el hecho que no valoramos lo que tenemos y nos estamos destruyendo, y no lo digo solo por el planeta sino también por la propia raza y tratar al ser humano como eh despierte no destruya y eso lo reflejan mucho en las series es algo que yo he visto demasiado, que aprendan a convivir y a hacer adelante.

Entrevistador 2: ¿Qué es ser Otaku en Medellín?

Entrevistada Yenni: Ser Otaku en Medellín, creo que es algo que se está volviendo común para las personas, aunque no tanto conozcan mucho sobre lo que es un Otaku, todavía las personas dicen ustedes porque ven muñequitos entonces uno aunque es algo escaso, es un movimiento que espero tome fuerza, se den a conocer más que estaban como estaba yo era muy encerrada en mis cosas y no compartía para fomentar e impulsar este cariño no es algo malo es algo que se puede dar a conocer.

GRUPO FOCAL
21 DE MARZO DE 2014

Entrevistado Luis: Eso es todo lo que he sido y soy hasta el momento, no mentiras lo que he sido, lo que soy en el momento está aquí en el lomo del libro, he quién he sido, pensando más o menos con idas y venidas, una persona de subidas y bajadas que han sido bastantes bajadas pero después me subo, un buen estudiante, una persona que tiene su familia, que tiene una pareja, que tiene muchos amigos, que hasta el momento gracias a Dios y por fortuna he tenido mucha estabilidad emocional, yo creo que es como lo importante, muy rodeado de afecto, no he tenido pues como ningún problema en ese sentido, demasiado mimado, demasiado consentido diría yo, con muchos proyectos, por aquí abajo hay unas burbujas, esas burbujas representan momentos en los cuales he pasado y uno se encierra, he... situaciones con personas, con instantes, entonces eso generan esas burbujas que estuvieron ahí, aquí en el lomo está Ryuhikai que es donde estoy ahora, es mi proyecto de vida, eso es en este momento el eje en el que está andando y sobre el cual estoy andando y obviamente pues aquí está incluido mi trabajo sino que le doy más relevancia al grupo ¿cierto?, por acá puse esta hoja en blanco, la hoja en blanco es para escribir todos los días, y yo no puedo pensar quien quiero ser sino estoy construyendo algo en este momento, y por ahí he aprendido mucho que uno todos los días construye lo que quiere ser, si no le trabaja si no le voltea, el resto no se da, por aquí hay expectativas, un símbolo de admiración, muchas, de pronto hay viajes, quiero viajar y correr por el mundo, preguntas que se van presentando en el camino, interrogantes supongo, pero ¿quién soy? Soy yo, un ser único que está acá en este momento, compartiendo con todos ustedes y por acá hay unas hojitas de papel, yo me identifico mucho con el origami, porque es que usted desde una hoja de papel puede hacer la figura que quiera hacer, usted se empieza a moldear y empieza a plegar, usted desde un principio puede saber que figura quiere ser, o también se puede equivocar y transformar en el camino algo que quiere hacer, yo lo veo en los humanos, nos podemos devolver y nos podemos equivocar algunas veces otras veces no, pero entonces ... algo síntesis.

Entrevistador 1: te hago una pregunta, cuando tú hablas de las burbujas, ¿las burbujas hacen alusión a qué?

Entrevistado Luis: ah ... a ver cómo explicarlo ... de pronto que uno se acostumbra a estar siempre en una zona de confort aunque ciertas situaciones lo madrugan a uno y de cierta manera uno se vuelve dependiente y esclavo de ese confort, y es ahí donde llegan personas que te ayudan a moldear si tú quieres moldearte o si estas realmente cómodo estas cómodo, pero se han presentado inconvenientes en los que uno dice: oíste si sería andar como y entonces yo para donde sigo circulando, o uno está quieto y no está volando para ningún lado sino que está ahí quieto estancada, entonces es como más eso.

Entrevistador 1: tú también hablabas de unas situaciones, he las situaciones pueden ser ambivalentes, pueden ser positivas, pueden ser conflictivas, he son situaciones... ¿qué tipo de situaciones cierto?, como para poder comprender acá hago, no me acuerdo que era lo que estaba ahí pero decías son unas situaciones que...

Entrevistado Luis: humm digámoslo con personas o incluso también con uno mismo, ¿cierto? donde uno siente que necesita explotar esa burbuja para poder respirar de nuevo, volver a tomar aire, pueden ser personas que hayan pasado por tu vida, he cortar relaciones que ya no sean necesarias porque te está generando un peso, me ha tocado hacerlo... ¿cierto?, entonces, pero de todas maneras uno vuelve coge aire y también a veces lo toma como crecimiento personal, así a veces sea un obelisco, he tengo treinta entonces para donde sigo, ¿cierto? Pero realmente yo siento que estoy cómodo con lo que tengo, simplemente me interesa estar tranquilo donde estoy y que nadie me pueda quitar la tranquilidad porque el que me llega a molestar lo mando por un volado, si literalmente y todo el mundo lo sabe, a mí no me gusta que me “guevoneen” la vida, ni que se me metan al rancho, ni que me digan que es lo que tengo que hacer, yo acepto consejos, yo los doy, yo soy muy buena gente, me fascina estar pendiente de los demás, que estén pendientes de mi si me descuidan me da un yeyo, pero ahí también he aprendido a respetarle a los demás su espacio porque si no te vuelves viviendo la vida de otros.

Entrevistador 1: o sea que podríamos decir que son situaciones que se presentan en la vida que te llevan a una determinación, ni si quiera a tomar no una decisión sino a determinar.

Entrevistado Luis: una determinación y un moldeado de ti como persona, o sea vos no te podes quedar siendo la misma bola de barro, vos tenés que dar forma a ese barro, a trabajarlo a moldearlo a echarle agüita, amasarlo a ver que va saliendo de esa bolita

Entrevistador 1: siempre y cuando haya la disposición.

Entrevistado Luis: no, y la idea es tener la disposición, las ganas tener un norte una mente positiva seguirle dando como siempre.

Entrevistado Samanta: Bueno, para mí fue muy difícil el ejercicio ja, ja, ja...fue difícil porque no me gusta mucho hablar de mi visión, más delante de personas que se sientan y escuchan, y a veces pues como ayudan de cierta manera pero me gusta más escuchar que hablar sobre mí, no me gusta casi, he iba a hacer un dibujo pero yo tengo una mente muy extraña ja, ja, ja entonces en el dibujo nunca me sale, me salen como los pienso pero nunca son como lo que ... si son muy abstractos, yo escribí, ahí perdonan intenté soltarme lo más que pude entonces no me fije mucho en la redacción bueno ... quien fui (anexo en los trabajos realizados)

Entrevistador 1: Está muy bonito, y a mí me genera una gran curiosidad y es como llegas ahhh... primero te admiro por la forma como escribes, pero también es cómo llegas a hacer tantos cambios en tu vida, que lo gesta, que permite que tú empieces a salir del egocentrismo, salir a hacer tus sueños realidad, ¿qué es lo que te incentiva o que te impulsa más bien a hacer esos cambios y tomar decisiones?, porque cuando uno cambia o decide dejar unas cosas es porque algo lo ha llevado a reaflexionar o porque llega alguien en la vida, o cosas así, me gustaría saber eso.

Entrevistado Samanta: pues... la historia es larga pero trataré de resumirlo, he... todo se ha dado en mi vida por cambios muy tac, muy drásticos, todo todo, cuando llegan los cambios llegan así y se sienten y ah la oleada impresionante, ¡eh! ¡eh! ¿qué pasó? Primero fue como la forma de crianza cierto, he yo me crie en un mundo en el que mi mamá quería

que yo fuera modelo entonces me metió a clases de modelaje, entonces era modelo desde muy pequeña, era los ojos y la vida de mi papá pues... ¿cierto? hasta que llegó un punto en el que todo cambió hubo problemas económicos, muchos cambios de colegio, empecé a notar que la gente me odiaba, pues que les fastidiaba, pues que yo estuviera cerca, he me salí del modelaje, entonces eso fue como un cambio muy brusco, he en lo que yo creía que conocía como vida a otra vida nueva, ya de ahí ha sido pues unos cambios constantes que han sido como... luego me di cuenta pues de problemáticas pues con mi mamá, pues que fueron creciendo y de un momento a otro ya no estaba viviendo en mi casa, he pues vivo sola, pues son como digamos que ahí.

Entrevistador 1: situaciones

Entrevistado Samanta: si situaciones que hacen que...

Entrevistador 1: situaciones familiares y que inciden para que tú llegues a tomar decisiones de cambio ante pensamientos, me imagino que cuando eras niña eras muy sola

Entrevistado Samanta: si

Entrevistador 1: Cuando empiezas a hacer lo de las uñas con un otro ¿cómo fue ese proyecto?

Entrevistado Samanta: Fue muy difícil, por ejemplo yo tengo un tatuaje y el tatuaje es de una mariquita cierto, ahí pregona muchas cosas cierto, y lo que les voy a contar es muy personal ja, ja, ja.

Entrevistador 1: tranquila que de acá no va a salir

Entrevistado Samanta: cuando yo era pequeña, como era tan sola pase de un colegio mixto en la cual tenía la oportunidad de relacionarme con hombres y mujeres, he me la llevaba un poquito mejor con los hombres que con las mujeres, me pasaron a un colegio de monjas solo de mujeres, entonces ahí sí que era sola ja, ja, ja y en la parte trasera de la casa había un árbol y el árbol se llenaba de mariquitas pues como yo era sola yo llegaba y tenía una cajita especial en la que tenía agujeros chiquiticos y metía dos o tres mariquitas ahí y

me las llevaba para el colegio ... como ja, ja, ja como yo pues no tenía amigas en el colegio ni nada, pues en el descanso yo no comía sino que yo subía para la biblioteca y me colocaba a leer, a leer cuanto libro se me atravesara y lo que hacía era que en la biblioteca llegaba y soltaba las mariquitas, yo iba leyendo y las mariquitas iban pasándose de hoja y cuando se pasaban de hoja ja, ja, ja entonces era pues ja, ja, ja fue mi amistad por muchos años ja, ja, ja

Entrevistador 1: o sea que tú nunca tuviste una mejor amiga

Entrevistado Samanta: ¡eh! ¡eh! no ...

Entrevistador 1: cuando te fuiste a vivir sola cómo fue ese impacto

Entrevistado Samanta: cuando me fui a vivir sola, no pero primero todavía no te he terminado de responder cómo fue el paso de esa soledad a entablar una amistad, cierto, el paso fue brusco porque yo no sabía relacionarme con las personas, como no sabía relacionarme con las personas, yo no sabía que a las personas les molestaba que yo les dijera la verdad ja, ja, ja, entonces yo hablaba como se me venían las cosas a la cabeza y así tal cual se me venían así tal cual las soltaba no importaba si pudiera ser ofensivo o no, y tras de eso siempre maneje un tema muy neutral pues no sé pero yo usualmente trato como de buscar una entonación en las otras personas pero yo no tengo un tono, mi forma de hablar es como muy neutra, muy plana y eso a la gente le fastidia ja, ja, ja entonces empiezan a hacer como ese tipo de cosas como ya, como para que la gente entienda un poquito más que es lo que quiero decir, el cambio es muy duro, eso fue de tropiezo en tropiezo.

El cambio de vivir en mi casa a vivir sola fue muy duro, fue muy duro porque me fui de mi casa porque mi mamá me dijo que me odiaba y pues eso ya es algo muy horrible ja, ja, ja, ¡eh! como les... eso es algo supremamente horrible, ¡eh! yo digo pues si yo hago, he luchado para que la relación con mi mamá esté bien y haga lo que haga no la contento, o eso fue un diálogo con mi papá, mi papá es como de los que... ha es que tenemos que hablar estoy hartos esta situación de ustedes dos como perros y gatos que no se pueden ni

ver y vive en la misma casa y hablando fue que mi mamá me dijo eso, fue así yo llegue, yo mire a mi papá y yo le dije ya no tengo nada más que hacer me voy a ir de la casa usted verá si me ayuda si no vivo debajo de un puente, a los tres días me fui de la casa, así fue así, yo me acuerdo que llevaba como dos meses de haber conocido a micari a Cristina y yo no sabía qué hacer, yo no conocía a nadie no sabía para dónde irme, no tenía plata ja, ja, ja nada pero yo ya no podía vivir más en la casa, y verle la cara a mi mamá y seguir intentando luchar por algo que sabía que no iba a funcionar y hablando con cristina, cristina me dijo pues vengase y yo le cobro un arriendo ahí hay una habitación, pero eso sí, tiene que venir a organizarla porque era la habitación donde ella echaba todos los materiales de la universidad de donde ella estudiaba, y yo de una al otro día me fui a organizar la casa, a al arreglar la habitación y al siguiente día ya había conseguido que un tío me trasteara las cosas ja, ja, ja, había conseguido trabajo ja, ja, ja eso fue Todo fue (Víctor menciona que por Cristina fue conoció a Ryuhikai ¿cierto?

Entrevistador 1: y entonces empezaste a abrir tu proceso relacional, pues relaciones con el otro a través de ella, pues estoy presumiendo.

Entrevistado Samanta: no, porque el proceso ha sido relativamente reciente cierto, eso paso hace como cuatro años porque yo llevo dos años, pero el proceso relacional fue como avanzando poco a poco.

Entrevistador 1: pero ¿tú primera amiga o tú primera persona cercana fue ella?

Entrevistado Samanta: No, mi primera persona cercana fue un hombre, no en realidad no, la primera persona con quien entable una relación de amistad fue un hombre que hasta el sol de hoy es mi amigo, es mi mejor amigo, nosotros tenemos una relación súper extraña porque él tiene más o menos el mismo problema que yo tengo pues el de relacionarse con las personas, ambos tenemos el mismo problema, entonces éramos de los que nos hablábamos cada ocho días, cada dos semanas, nos veíamos cada dos o tres meses por allá, pero así nos hemos manejado y siempre nos hemos hablado así y seguimos hablando así.

Entrevistador 1: es algo del temperamento, pero ya para no ahondar, tú conoces a Cristina, conoces a Cristina y ¿al cuánto tiempo llegas a la corporación?

Entrevistado Samanta: ahí mismo, es que fue muy teso porque yo conocí a Cristina y me entre pues al grupo lolitas, yo inicie primero en el grupo lolitas y eso fue un día blanco si no estoy mal, que la corporación invitó al grupo lolitas a una integración con Ryuhikai que por el día blanco en el jardín botánico y yo fui, y así nos conocimos (interviene mateo diciendo que el día blanco no fue jardín botánico sino que fue el día de san Valentín) fue san Valentín.

Entrevistador 1: o sea que ¿tú entraste a la corporación no por algo de que tenías el gusto por el anime, el manga o entraste fue por una amiga?

Entrevistado Samanta: En realidad entre por el lolita

Entrevistador 1: ¿pero ya lo conocías?

Entrevistado Samanta: el lolita si lo conocía

Entrevistador 1: entonces si lo conocías

Entrevistado Samanta: si de antes, el lolita de antes yo sabía que se llamaba así, he luego me adentre un poquito más, entrando al grupo lolita, en realidad yo conocí a Cristina gracias a una compañera de estudio, a Katherine y ella me presentó y me dijo no eso es lo que usted está viendo no sé qué, yo estoy en un grupo así ja, ja, ja y así quedé como...

Entrevistador 1: ¿qué estudias?

Entrevistado Samanta: Medicina

Entrevistador 1: así fue que llegaste, pero no tenías una afición

Entrevistado Samanta: no si, o sea

Entrevistador 1: desde antes de entrar

Entrevistado Samanta: Cómo le explico, eso hay una mezcla tan charra ja, ja, ja

Entrevistador 1: dejémoslo para la entrevista, sigamos.

Entrevistado Leslye: empecé a doblar el papel y esto fue lo que salió

Entrevistador 1: pero cuéntanos ¿qué escribiste, que dibujaste?

Entrevistado Leslye: creo que soy yo, se puede decir que yo soy una persona que pasa por procesos, pues yo digo que uno siempre comienza como un cuerpo vacío, no hay nada, no sabe nada, que no sabe ni siquiera dónde está parado, pues ahí ya es la parte que viene lo que son los padres, la gente del exterior, como uno mismo que empieza a tener curiosidad por cosas, digamos es que yo soy muy curiosa para las cosas sobre todo para las que nos rodea, si hay algo que me gusta lo comienzo a investigar, he con el trato de las personas yo siempre he sido muy retirada, le he tenido miedo, le tuve miedo a las personas, nunca tuve un trauma, no he sufrido bullying ni nada de eso, entonces no tuve... sé de dónde salió, siempre era como retirada y mirando, lo que si me gusta es la observación, es lo mismo que hacían y eso pero nunca me metía ni nada siempre era retirada del todo, entonces decidí quedarme con la soledad pero la soledad para mí no fue maluca con ella aprendí muchas cosas de mí misma en esa época, tan charro, ya después vinieron cosas que uno no se las espera por cambios inesperados en la vida, de que llegan personas y te arrastran, personas que de un momento a otro comienzan a sentir curiosidad por uno que uno nunca pensó que generaría esa curiosidad en la otra persona, pues llama lo equidad de lo que de mi espacio pero no lo veía como en el sentido malo sino yo misma dejé que me desplazaran pues y ya, en lo que estoy en estos momentos a raíz de todo eso he aprendido cosas nuevas que no sabía de la gente, que al no haberme relacionado siendo solo una observadora pero buscando dentro del grupo como tal voy a conocer cosas que no sabía, a parte también me ayudó mucho porque yo prácticamente no hablaba yo soy a, y en la etapa de soledad si quedó algo que apenas estoy tratando de quitarlo, yo soy una persona que me guardo todo, como no tuve relación con ningún tipo de persona pues no lo expresaba, pues siempre me lo guardo entonces van llegando cosas, pero hay cosas que se van saliendo de rumbo, que

llegan pero que no he podido definir qué es lo que quiero y lo que espero todavía está en proceso, hum no me he definido que es lo que espero

Entrevistador 1: ¿qué es ese dibujo? ¿Es un dibujo en particular? (Víctor dice es ella misma)

Entrevistado Leslye: yo me describo mucho en los dibujos, describo mis estados de ánimo, de todo lo que siento con los dibujos

Entrevistador 1: ¿Cómo llegas acá?

Entrevistado Leslye: hace 12 años, yo ya venía... o sea yo llegue a Medellín hace 12 años, yo venía de la costa, pero yo no soy de la costa, y yo ya venía de conocer pues caricaturas japonesas especialmente una serie que se llamaba Sakura Card Captor yo ya venía con eso, pues al llegar acá, llegué de casualidad a una sala de internet y me puse a buscar información y ahí es cuando hable con él, con Víctor.

Entrevistador 1: ¿y tú te presentaste?

Entrevistado Leslye: No, él solamente me dijo ve te gusta esto y me comenzó a mostrar más información.

Entrevistador 1: ¿Para ser tan sola fue difícil la cohesión en el grupo?

Entrevistado Leslye: hum, con el grupo como tal más que... que yo soy de las primeras que estuvo en el grupo, por el grupo pasaron muchas personas entonces hay algunas unas que se fueron otras que se quedaron.

Entrevistador 1: ¿tú estudias qué?

Entrevistado Leslye: comunicación audiovisual

Entrevistador 1: que paradoja, porque eres ensimismada, eres un poquito hermética por tu soledad ensimismada.

Entrevistado Leslye: pero lo charro es que más personal... ahora que estoy estudiando soy muy abierta a todos los demás, antes yo me quedaba callada.

Entrevistador 1: ha sido un reto, porque decidiste estudiar comunicación social (Erika dice audiovisual) ha comunicación audiovisual, pero igual es algo que es comunicación y es una paradoja.

Entrevistado Leslye: yo empecé con gráfica, no la terminé pero no la terminé porque no me gustaba la metodología para estudiar y termine en audiovisual fue porque

Entrevistador 1: ¿es la forma de expresar sin palabras?

Entrevistado Leslye: ajá exacto, yo no soy muy buena y todo lo expreso es por dibujos.

Entrevistado Junior: (lectura anexa) yo hice unas ilustraciones, el árbol no soy yo la hoja

Entrevistador 1: me llama la atención algo que tú dices “un árbol sin raíces”

Entrevistado Junior: al principio si digamos que era como un árbol en medio de una isla, yo solía no ser muy sociable, más digámoslo del tipo ermitaño, no al sentido de que me paso algo y no hablar con los demás, si no de no hablar, no expresar opiniones propias, no digamos al punto de que si algo me molestaba tampoco decirlo, si ser muy hermético en ese asunto, parte personal no expresar, poco pero siempre queriendo tener la parte positiva de querer que yo me pongo en la situación de otro que podemos hacer para ayudarlo es más un tipo de eso, no un tipo de alejarme, de sino de bueno ayudar puedo ayudar estoy haciendo de paso algo para mí y para los demás.

Entrevistador 1: ¿pero por qué las raíces?, sigo con la misma curiosidad si sabemos que la raíz en un árbol da el sostenimiento.

Entrevistado Junior: porque digámoslo, no, digámoslo así desde los 8, 9 años mis papás se divorciaron cierto, me crie con mi hermana y mi tía, en la parte familiar no es que haya habido con padre, y madre muchos vínculos afectivos, pero igual los quiero y los quiero mucho, la parte de vínculos pequeños ha sido mi hermana, mi tía, mi tío en la parte de vínculos de raíces cortas, no ha habido mucho en cuanto a conexiones, en ese tiempo no habían muchas conexiones en cuanto yo me quiero quedar aquí o me quiero ir allá, era

como la hoja en el viento, por eso la analogía, sombra por lo que te decía que no expresaba mucho de los aspectos, de las opiniones de los sentimientos, era en esa parte. En el ahora, por ponerlo en una parte muy cómica digámoslo soy más Pelión ja, ja, ja pero si trato de siempre de expresar de la forma más positiva las inquietudes, no me gusta atropellar a los demás, no me gusta cuando hay una persona que pues hace sentir mal a los demás no me gusta y aunque antes me quedaba mucho tiempo callado en el grupo me dijeron bueno opine, cuando llegue al grupo.

Entrevistador 1: ¿Cómo llegaste a salir de eso?

Entrevistado Junior: si fue muy curioso, porque yo llegue al grupo en un marzo hace 4 años, exactamente en marzo, abril, abril fue la primera reunión en el jardín botánico y de ahí hubo comunicación pues con Víctor, con Luis empezar a conocerlos de a poquito por el Facebook por la página y fue muy curioso porque el primer cosplay que hice fue de un ermitaño.

Entrevistador 1: ¿cómo llegaste a conocer de Ryuhikai?

Entrevistado Junior: eso fue de la forma más curiosa yo no tenía la menor idea de que había gente que le interesaba o le gustaba, yo desde pequeño he sido llamado a la cultura asiática no muy específica, asiática, china, coreana, japonesa, entre ellas mucho las ilustraciones yo soy de la época de la segunda reemisión de mazinger z, de ahí para allá...

Entrevistador 1: ¿fue por mazinger z fue quien generó?...

Entrevistado Junior: si y muchas cositas, me interese en las ilustraciones, yo había sido mucho de los que ilustraba más, ya ahora no ilustro tanto y hablo más ja, ja, ja... he antes esta conversación no, antes no.

Entrevistador 1: ¿o sea que la corporación te ayudó?

Entrevistado Junior: si, el grupo de amigos te digo, la corporación, y ayuda, incluso te vas dando cuenta de que te puedes abrir más fácil.

Entrevistador 1: Me gusta algo.

Entrevistado Junior: dime.

Entrevistador 1: me gusta cuando dices la semilla, ¿por qué? A veces la semilla comprende el termino en lo que uno puede aportar, tú hablas desde el cuidado de la semilla y es porque esa semilla se convierte en un matica, la matica se vuelve árbol y el árbol da fruto y entonces me gusta el término de la semilla.

Entrevistado Junior: si tiene doble sentido, lo que escribí tiene doble sentido, la semilla porque a mí siempre me gusta aportar, me molesta no ser aportante en todos los sentidos si no pregúntele a vea...

Entrevistador 1: ¿ahora?

Entrevistado Junior: antes era muy indiferente, si un ejemplo claro en bachillerato estudiaras o no realizaba todo solo, preparaba todo solo, era de los típicos para no tener la reunión en la que uno sabía que no se iba a hacer nada prefería más bien decir que tema, ha no me puedo reunir hágale yo hago la exposición yo le reparto, ese tipo así era yo, no era de bueno: ¿usted va a trabajar?, ¿no va a trabajar?, hay es que no puedo, venga repartía el día de la exposición y de una.

El problema es que hoy día... antes era muy acolitado trabajaba solo pero si venía alguien a trabajar conmigo bienvenido sea el que quiera, con mucho gusto y con más ganas trabajaba.

Entrevistador 1: ¿eres selectivo?

Entrevistado Junior: no.

Entrevistador 1: ¿entonces por qué dices que...?

Entrevistado Junior: porque antes no me importaba mucho, hoy día si me gusta trabajar en equipo más que antes, digamos que no tengo la necesidad de como antes, que bueno yo trabajo solo, prefiero trabajar solo, no, no.

Entrevistador 1: ¿fue muy duro el proceso en la corporación o no te diste cuenta a qué hora cambiaste?

Entrevistado Junior: eso fue muy curioso porque fue en la época de la vida en la que yo decía no, como que tengo como que ganas de hacer algo.

Entrevistador 1: ¿estabas confrontado?

Entrevistado Junior: estaba confrontado, ya estaba pues...

Entrevistador 1: ¿a qué edad de la vida?

Entrevistado Junior: a los 20 y pico... y la otra parte de la semilla... a mí... cómo te digo o sea tengo... cómo fue que me dijeron hace poco complejo de papá, porque... proteger a la gente, a mí mis amigos los protejo mucho, familia, amigos y demás, no es protectora en el sentido no vas a hacer nada en términos de dar.

Entrevistador 1: ¿por eso dices que lograste solidificar las raíces?

Entrevistado Junior: pues esas raíces y esas conexiones como te digo con los otros mundos son las personas, porque a mí me parece que cada uno tiene un mundo y tiene un mundo riquísimo y que no se puede... y uno no se puede ni alcanzar viendo a una persona al mundo que tiene.

Entrevistador 1: cuidas a todos desde una responsabilidad que tienes

Entrevistador 1: ve no sé si me perdí o estoy equivocada, en lo que redactas es algo muy bonito pero hay una... cómo lo digo ¿fuiste sola?

Entrevistado Yenni: en parte sí

Entrevistador 1: ¿sí? Porque ahí en el escrito yo me imagine que no, entonces por eso hago la pregunta cómo tan abierta, pero no quiero ser tan agresiva.

Entrevistado Yenni: No tranquila.

Entrevistador 1: ¿Fuiste sola, fuiste hermética?

Entrevistado Yenni: ¿en mi infancia o en...?

Entrevistador 1: en todo...

Entrevistado Yenni: desde chiquita, en la parte... por eso enfaticé mucho mi infancia que fue casi lo que... lo digo ahora, la época más difícil de mi vida porque tenía muchos amigos sólo pensábamos en jugar y pues era todo muy relajante la pasaba muy bien, mantenía feliz siempre, ya cuando vine a estudiar acá, ya si fui más sola, porque yo acá estaba solamente casa - colegio, colegio – casa y en el colegio no era que yo me relacionara mucho con las personas, de hecho en una de las actividades que hicieron en 8 o 9 no recuerdo yo quedé como la antisocial del salón, yo me lo esperaba, porque yo... yo no hablaba mucho, y si hablaba era algo muy superficial porque las compañeras mías eran que mi novio, que la fiesta y yo no soy así, entonces como que no tenía de que hablar, yo las escuchaba no más, entonces me quedaba ahí en el descanso pues no era por allá en un rincón, pero me reunía con ellas, comía igual, pero callada, solo escuchaba, no tenía nada que aportar al final porque mi vida era muy diferente a lo que eran las de ellas

Entrevistador 1: ¿cómo llegaste acá a la corporación?

Entrevistado Yenni: eh hummm

Entrevistador 1: ¿o a ser Otaku?

Entrevistado Yenni: Otaku ji, ji, ji no sé si a ser Otaku, desde chiquita mi mamá siempre me contaba que yo tenía como algo por las cosas orientales, especialmente las japonesas, yo veía un japonés en la calle o veía el Shodo, veía cuadros con textos ahí, o geishas en pintura yo era matada, a mí me alegraba y me impactaba mucho eso, y desde chiquita incluso yo tengo memoria también, yo le preguntaba a mi mamá cierto que yo cuando veía un japonés o cualquier cosa relacionada con Japón yo era ahí, centrada, preguntaba era muy inquieta por ese tema.

Entrevistador 1: me llama la atención es eso que te estaba escuchando y pensando es que si fue más por un conocimiento no de un anime o un manga sino, pues no sé cómo decirlo, sino es por lo que tú dices que pasa un oriental y me quedo embobada, veo esto y entonces es...

Entrevistado Yenni: esas personas me impactaban a mí, para mí eso es otro mundo, es otra galaxia, otra cosa enorme es otro universo, entonces...

Entrevistador 1: Entraste por el gusto y ¿cómo encontraste a la corporación?

Entrevistado Yenni: Pues gracias ahora sí puedo decir no al anime relativamente, porque desde chiquita empecé con el anime pero hasta mucho después vine a centrarme en que eso era de Japón y que se llamaba anime, y ya hasta que estaba en el colegio, yo no conocía tantas personas o casi que solamente una que le gustara el anime y los videojuegos como a mí, hasta un día que estuve en un evento de un grupo que creo que ya se desvaneció que se llamaba el anime traggued, no recuerdo cómo me enteré pero yo vine acá al coliseo, al auditorio porque iban a hacer ese evento y cuando yo llegue por Dios toda esta gente sabe de anime, sabe de Japón y yo no sabía dónde estaban, yo era en mi casa encerrada los fines de semana, yo no salía, no conocía a nadie que compartiera con mis gustos, entonces me impactó mucho eso, ahí conocí muchas personas, que yo también era muy callada pero ese día yo empecé... y habían personas desconocidas, incluso... de vos esa libreta dónde la compraste, este llavero, ve esa serie la conoces, pues expresé esa curiosidad, y ahí entré a un grupo que luego se desvaneció por muchos problemas y gracias a Dios no estoy ahí.

Entrevistador 1: ¿por qué el gracias a Dios?

Entrevistado Yenni: porque no me aportó en nada, o sea, fue antes, salí defraudada incluso cosas pues de dinero, pues fue una cosa decisiva, que yo renuncié, de hecho el propio líder casi que se encargó de desvanecerlo relativamente, me dio mucha tristeza porque yo conocí personas allá con las que me relacionaba muy bien, de hecho todavía hay dos de ellas que adoro y que son mis hermanitos, yo soy hija única pero son mis hermanitos gracias a ese grupo, y hay uno de ellos “Migue” ya entonces nosotros empezamos a decir que vámonos de acá, yo he escuchado a Ryuhikai, los vi un día que salí de la reunión del líder de antes,

estaban reunidos, ha y quiénes son esos, mira como hablan están como todos centrados, son todos ordenados, y yo ok, yo sí, y el líder del otro grupo dijo sí él es Víctor, nos habló un poquito del grupo, y nos... incluso nos metió algunos mitos y cosas de Ryuhikai que yo me reía, entonces yo cuando me reí lo primero que le dije a Migue fue yo quiero entrar a Ryuhikai vamos a buscar al líder o alguien que sepa del grupo y le decimos que tengo que hacer para entrar y pertenecer ahí, y llegamos y yo mira él es el líder se llama Víctor, ve le decía a Migue míralo allá, cuando Migue y yo nos paramos usted es Víctor y que si, (¿no sé si te acuerdas? le pregunta a Víctor) Que queremos pertenecer al grupo, ¿qué tenemos que hacer?, entonces no nada, no tiene que dar plata ni nada, porque a nosotros nos metieron hasta ese mito en la cabeza, una locura entonces, o nos decían que era de gente rica, que tenían que estar dando dinero ... yo por eso, igual quería averiguarlo, por el orden y porque se veían personas más serias de dónde yo estaba antes, entonces ya hablamos con Víctor dice: no asistan a reuniones y miren cómo se sienten y nosotros cómo nos sentimos con uds, y no dale pueden ir normal y nos recibieron con los brazos abiertos de una y el primer encuentro fue una reunión que tuvieron en el parque explora, me acuerdo que yo llegué, no conocía a nadie, él nos presentó, miren ellos quieren conocer el grupo y ya nos quedamos y ya de ahí seguimos yendo a las reuniones y me acoplé más, aunque no hablo mucho, no me relaciono mucho, mucho, mucho así con todos pero a todos los aprecio.

Entrevistador 1: qué chévere, hay algo que... como la ilustración son los análisis... ¿qué cambios consideras que hayas podido tener en este trayecto del antes, hoy y el mañana?

Entrevistado Yenni: he , hablando de la corporación o de todo el grupo, que me volví más abierta, que ya quite el miedo a hablar, y a opinar porque yo antes me tragaba todo, antes me decían algo y yo okey si eso es, así yo opinara o pensara otra cosa yo no decía nada, y pues después conocí personas, muchas personas que yo nunca me había relacionado tanto con tantas personas, o aprendí a conocerlas, o a tomar un poquito de cada una, porque yo siempre era sólo casa a colegio, colegio a casa, yo no salía, yo no tenía mi derecho, puedo decir que yo no he tenido un verdadero amigo en el extremo sentido de la palabra porque para mí esa palabra es gigante, entonces ha sido un proceso muy grande.

Entrevistado Carmen: yo la verdad, he, a mí, siempre he querido escribir, pero me siento a escribir y no me salen las palabras ja, ja, ja entonces como que bueno, hice este pequeño dibujo... Osea yo no lo hice porque me haya quedado en el recuerdo de muchas cosas es que para mí esa infancia en esa casa fue algo muy bonito, me hizo una persona muy tranquila, una persona que le gusta trabajar, le gusta atender, aunque pues yo también como hija única... pues con una infancia muy bonita, de igual forma asistí al colegio, me relacionaba mucho con los compañeros, pero pues no era una relación así de pues de las 21 amigos nada de eso, he me gusta mucho aprender, me gusta más estar sola y nunca me había gustado estar en grupo y llegué a Ryuhikai y aquí estoy, esa es una larga historia ...

Entrevistador 1: Algo sabemos

Entrevistado Carmen: ja, ja, ja entonces hum si soy más bien una persona serena, tranquila, solitaria, he me gusta mucho atender, he soy feliz con las manualidades, y por eso escribí que la tranquilidad del campo paciente entre puntada y puntada cada obra significa un nuevo aprendizaje porque aunque yo también para mí la vida siempre significará un camino que estamos siempre recorriendo cada uno y en cada paso que tu das vas a encontrar obstáculos, vas a encontrar nuevas personas, todo eso pero también cada vez que das una puntada es un paso que alcanzaste, y es tejiendo lo que vas a dejarle a las personas que vienen así sea que tenga familia, pues el que quiera tener familia o no, o no lo sé... pues no me gusta cómo es que voy a tener tantos hijos, voy a tener marido, no me gusta cómo hacerme esos planes porque más de hacer planes las cosas han ido fluyendo, han ido llegando sin pensar, dado el caso jamás de mi vida pensé que iba a estar reunida con todos ellos, que iba a estar tan enamorada de la cultura japonesa, que iba a encontrar gente que también le gustara todo eso, el anime, el manga, y que por medio de la costura los empecé a conocer, porque realmente fue por medio de mis conocimientos por parte de la confección y diseño de prendas yo conocí a Víctor Hugo y a Ryuhikai.

Entrevistador 1: ¿y entraste a conocer el anime, el manga?

Entrevistado Carmen: de hecho pues yo desde chiquita sabía mucho de ella, pues veía anime y todo eso, y desde que estaba en el colegio ya finalizando bachillerato ya había

empezado a ver publicaciones que venían de España, y entonces hablaba de todo este cuento y empecé como a conocer , pero estaba sola, seguía como en mis labores, como de seguir estudiando, también tuve pues como muchos percances en mi vida con mi papá y bueno, pero seguí adelante me metí en esto de la confección como por una necesidad más que por un gusto, o porque no era mi vocación aunque de chiquita siempre yo me sentaba al lado de mi mamá, mami me confeccionaba la ropita y ella también de forma muy empírica aprendió al igual yo también aprendí, pero pues nunca de que esto me iba a llevar a otros escenarios y que iba a llegar pues como a encontrar tanta gente maravillosa de la cual he aprendido tanto, amigos, nuevamente que les guste el anime y el manga, que le guste la cultura japonesa por el lado del diseño que me ha dejado muchas cosas, no solamente dentro de mi labor sino también dentro de mi vida personal, que también me gusta escuchar consejo, y no es que vaya a hacer lo que esa persona diga, sino que siempre va a estar tomando lo que es bueno, lo que es malo y ha sido como enriquecedor...

Entrevistador 1: tengo una gran duda, y es yo tuve amigos pero soy sola.

Entrevistado Carmen: o sea, listo yo me relaciono con la gente, hola, que más, bueno conversamos pero no... primero no establecía relaciones anestesias, aunque tuve una mejor amiga pero por una tontería ella decidió pelear conmigo, entonces yo como que listo ya no más y a raíz de eso yo dije bueno sí hablo con la gente converso con ellos pero ya, o sea en el momentico, si yo llegue acá me los encontré listo pero no de salir a buscar amigos.

Entrevistador 1: o sea no es una relación sostenida.

Entrevistado Carmen: ajá, por eso decía a mí nunca me ha gustado los amigos pero llegué acá a Ryuhikai y ya.

Entrevistador 1: y ¿por qué no te gustaban?

Entrevistado Carmen: por el compromiso de estarme reuniendo con ellos, si era lo que me daba pereza y como que bueno, si muchas actividades que le pueden a uno como hacer pero como que el hecho de tener que salir como de mi casa, tener que ir a encontrarme con otra gente cada 8 días, a mí como que no, pero no y como siempre desde pequeña yo

siempre iba al colegio con los amiguitos como vivíamos tan lejos y distanciados mi mamá me decía para que se va a ir por allá, que va a hacer donde fulanito, y eso queda muy lejos usted se queda por el camino bueno ja, ja, ja y entonces siempre permanecía en el área de mi casa, ellos han tenido la oportunidad de ir donde yo viví, mi zona de juegos eran la piedras de cuarzo ja, ja, ja, entonces yo como ven soy enamorada de las flores de hecho Carmen significa jardín, entonces no me visto de flores mucho, ni de colores muy vivos, pero si me gusta estar rodeada de naturaleza y me gustan demasiado las florecitas es algo que me pregunto mucho pues también como en vestidos en que le hago a otra persona.

Entrevistador 1: es la pregunta que yo le hacia ella y es como para poder... como concretar algo del ejercicio de hoy y es ¿qué cambios crees que han sucedido en tu vida y bajo qué situaciones o circunstancias tú digas bueno yo era muy tímida y ahora soy más abierta, ya entablo más?, pues algo como desde... o siendo en otros casos como más... siendo extrovertidos, nos ha tocado como recogerlos ¿cierto? porque a veces somos tan expresivos que el otro mal interpreta entonces uno tiene que aprender a regularse.

Entrevistado Carmen: cambios para mí, muchos, que más que he tenido la posibilidad de mostrar muchos talentos que tal vez pensar que ni tenía y ha sido una excelente experiencia, como que he tenido la oportunidad no solamente de mostrar eso sino también no digamos como costurera sino como en esa parte de la manualidades y todo eso, sino también la experiencia de poder compartir con otras personas, votar el miedo de hablar en público, porque también se empieza, listo uno se casa habla con la familia ahora con las personas más allegaditas y es fácil la comunicación, pero ya empezar a relacionarte con otras personas más estrechamente y personas con las que he compartido tanto y también tener la oportunidad de acogerlas, he labores que realizamos dentro de la corporación poder perder el miedo al público y tener la oportunidad de dar charlas ha sido muy bueno para mí, cosa que yo nunca me cohibo, pero me cohibía, huía de presentarme, listo las compañeritas ahí, pero no era lo que a mí me gustaba ja, ja, ja y aquí la corporación es ya madre, hay que empezar a ser otra persona no me puedo quedar más ahí, aprendí a comer cebolla ja, ja, ja yo detestaba la cebolla entonces ha sido ha tenido buenos cambios y seguirán llegando muchos más cambios, más aprendizajes y que más que también tengo una nueva familia y

es una familia que quiero muchísimo y que juntos hemos aprendido a solucionar esos temas, esas diferencias y que también sembramos y seguimos mejorando, entonces para mí ha sido como la segunda familia después de mis padres.

Entrevistado Mateo: bueno básicamente ... mi vida se divide así ... generalmente está el centro que sería quien soy yo – lo dice en japonés - (cartas flow) y me gusta eso porque uno comienza desde los pies, es decir al igual que Leslye yo comienzo siendo un cascarón en blanco, yo soy un cuerpo y yo creo que he ... Dios creó el cuerpo, lo mando a la tierra y dijo usted va a definirse como tal, usted tiene un destino, pero usted va a labrar su camino para llegar hacia allá, entonces le voy a dar ese cuerpo para que lo logre y pues me dio un cuerpo, nací hombre y nací como hijo único, ha milagro que nací porque mi mamá sufre de epilepsia, entonces ella creía que yo iba a tener un trastorno mentales efectivamente ja, ja, ja y porque yo tengo trastornos pero son trastornos digámoslo no en la forma que ella quiere sino que yo tengo una mente muy distinta creo, pues no puedo decir que soy excepcional pero puedo considerarme especial y de esta forma mi mamá creía que iba a perder una secuencia en mi edad .. me felicitó el martes y lo hizo el año pasado, nada yo a mi mamá le debo mi vida y le debo muchas cosas, y lo más gratificante es que yo sé que viviendo lo estoy comenzando, y yo sé que no hay cosa que ella quisiera más es que yo viviera mi vida, entonces este cascaroncito, mi mamá se buscó un semental para tenerme, literal, ella no buscaba un papá, buscaba una semilla y ella le dijo a mi papá y él se ofendió... ¿cómo así es que usted solamente me utilizó para...? porque yo tenía buena salud blablá si y cómo así que está en embarazo, si, quédese o vallase, allá usted, se fue, entonces ja, ja, ja y nací yo, entonces la primera parte de mi vida la consta mi niñez, mi bebe, y yo nací con una ambición muy grande y es conocer, y ahí puse las tres cosas que yo más... o sea en japonés ahí dice nandeta que significa ¿qué es esto?, ¿qué es el mundo? Nandesta sekaeyohua ¿qué es el mundo? Entonces yo quería conocerlo todo, de dónde venía, y porque era lo que era, y vaya a saber, detesto Disney, pero Disney fue la primera herramienta que vino a mi vida que me trajo todo el mundo porque cuando yo nací estaba el jorobado de notre dam, el rey león y pocajontas, me acuerdo de esas tres.

Entrevistador 1: ¿los pitufos no?

Entrevistado Mateo: los pitufos no son Disney, entonces a mí los pitufos nunca me interesaron, entonces Disney, la historia y el conocimiento, entonces llego este interés muy particular mío de conocer de dónde viene todo, por qué todo es así y que es esto y pues así pasó, que yo en la guardería era de los que me ponían muchas películas de Disney y siempre me acuerdo que las ponían cuando yo me iba, que hubo una oportunidad en la que me preguntaron si el transporte me tenía que llevar y yo dije no hoy no me van a recoger, era mentira yo quería quedarme viendo la bella durmiente y mi mamá tuvo que ir por mí, ese día me regañó pero yo me la vi, ... no me acuerdo de la bella durmiente pero me acuerdo que ese día me quedé viéndola y era mi conocimiento insaciable por mis ganas insaciables por conocer, entonces eso me lleva a mi segunda parte que son mis pies, mi base y es mi niñez, mi primera infancia, mi segunda infancia entonces llega este niño y yo lo dibujo con un palo y un lápiz, porque yo con el lápiz comencé a dibujar, yo desde chiquito quería dibujar y dibujaba mucho y me inspiraba en todo lo que veía para dibujarlo, cuanta cosa fuera y llegó mi primer anime que se llama Sakura Card Captor, realmente fueron los caballeros del zodiaco y Sailor Moon pero no el primero que yo me acuerdo y que tenía conciencia que yo cada tarde horario, matiné, o a las 2 de la tarde yo tenía que estar en casa de unos amigos porque no tenía parabólica a verme Sakura Card Captor, Ranma, Digimon, Dragon Ball Z, todos se los decía ma grabemelo y looney tunes, la hora Warner en la mañana yo me acuerdo perfectamente de mi primera infancia es todo y yo decía yo quiero ser como Conna, quiero ser detective o quiero proteger los animales y quiero ser veterinario y yo era, lo que preguntaba de niño era (nayiga jerezca) que es lo que me gusta, que es lo que dice a este lado, y yo era de los que proponía muchos juegos, yo era de los que jugaba muchísimo, yo nunca tuve problema de estar solo, realmente yo nunca tuve problema para comunicarme con los niños donde llegaba yo me hacia la amistad ja, ja, ja y pues el palo lo dibuje porque Sakura tiene un báculo entonces yo me imaginaba siendo como Sakura que hacia magia, entonces yo tenía un palo y ese palo no me lo tocaban en la casa, que vamos a votar el... ah mi palo y me lo llevaba para el cuarto, hacia daños, y yo quería hacer lo que hace Sakura con su báculo, en fin yo tenía muy arraigado ese aprendizaje del anime, entonces ahí comienzo yo a coger este aprendizaje de algo que no

existe en la vida real pero que alguien tuvo la idea de hacerlo que fue esa primera caricatura, digo primera porque en todas las fases de mi vida tengo una caricatura que me marcó y que ha sido hasta mi memorable luego llega la parte de mi adolescencia.

Entrevistador 1: ¿tú eras líder por qué?

Entrevistado Mateo: porque era el que proponía, al que siempre llamaban cuando querían jugar, el que se entraba todos se entraban, entonces el que proponía ideas en la escuela donde pase toda mi primaria con mención de honor, he con el que quería todo el mundo hacerse en grupo no porque hacia la tarea sino porque a él le entendemos y él nos ayuda, entonces especialmente nunca tuve problemas con crear amistades ni mucho más por reconocer mi talento, no lo hago en un sentido prepotente o de pronto pretencioso sino de que así ha pasado y no puedo negármelo, luego viene esta etapa de la adolescencia que tuve un golpe feo, porque fue la etapa contundente que fue la etapa que yo comencé a decir ¿qué está mal conmigo? y llegó un trasfondo total, empecé a huir y comenzaba a tener esos problemas realmente, que es lo que quiero, yo que soy, por qué soy así, por qué no encajo, o sea empiezo a tener esos problemas porque allá era mi escuela y cuando comienzo en el colegio empieza el bullying, yo no era el corriente de los niños, a mí no me gustaba el fútbol no me gustaba hablar de carros, yo realmente prefería hablar de lo académico o hablar de temas más profundos, y me empezaba a chocar con esa realidad de las demás comunas, porque yo estudie en el INEM, entonces generalmente uno tiene eso de que la escuela donde uno estudio si es cerquita de la casa entonces uno conoce como es por la casa, pero el INEM realmente llegó gente de todo Medellín, llega gente del sur llega, gente del norte, porque como esta por el metro conecta por la oriental ahí llega de todo entonces te encuentras con esa mini universidad en una época en la que tienes conflictos contigo mismo, entonces realmente comienzo yo a tener problemas y comienza la época en ser de mi propia madre, y todavía no se ha acabado, comienza mi adolescencia, entonces comienza el conflicto con mi madre, los peores conflictos los tuve en la adolescencia porque era allí en la época de adolescente puberto creyendo ser adulto y pues el de ella que no se encontraba en el mundo, no se podía encontrar en la cama, menos en el mundo, eso si era como intolerable para ambos y comienzo a decirme quienes son mis amigos, porque yo

allá en grupos sociales donde me hacían bullying yo decía: ¿esos son mis amigos? Yo los defendía a capa y espada, mi mamá me decía esos no son amigos convenientes para ti, yo no le creía, ya le doy la razón, ahora entonces yo empezaba a aislarme y yo decía: ¿qué está pasando? entonces era como un grito interno, como buscaba que me escucharan, yo buscaba que me ayudaran pero yo no lo podía decir porque comenzaba a ponerme en conflicto con el mundo porque realmente el mundo estaba bien, yo decía entonces yo soy el que está mal, y pasa algo que comienzo a refugiarme en el idioma inglés, empiezo a escuchar inglés, aprender inglés y a escuchar rock en inglés y obviamente muchas de esas canciones eran muy emocionales y me hundía mucho, luego empiezo yo a que el conocimiento.... yo lo tenía era como escape, ya era el nerdito entonces, yo creía que se acercaban que por lo mismo que en el colegio porque se entendían conmigo, no, era porque yo hacia las tareas entonces hagámonos con él y creí que era que luchaban por mi como persona y no era así, entonces comienza esa parte de ¿será que este es la forma en la que quiero hacer amigos? y pues de alguna forma no me aparté de nadie, porque en esa época yo empecé a ver Inuyasha y esa parte de ese anime marca porque comienza el tema amoroso y yo decía ¿yo quiero estar con alguien? Pero yo no estaba seguro si era con una chica o un chico, entonces yo digo: yo quiero entonces... en esa época yo me destapo ante mi madre y ella me dice usted está muy chico para saberlo, yo ya lo había hecho de niño pero ella me decía usted es un niño a usted que le va a gustar eso, entonces ya de adolescente le volví a decir eso entonces ella me dijo a usted que le va a gustar eso, usted está en la adolescencia le puede gustar lo que quiera, yo dije ma vamos a dejar que pase la adolescencia pero yo creo que pasa esto pero no sé, y de hecho hay una canción de Inuyasha escrito en mi techo, y yo empecé a escribir en una pared de mi cuarto, de niño en esa pared era mi lienzo donde puse todos mis dibujos, en mi adolescencia era un cuaderno donde yo escribía todos mis repertorios de todas mis represiones, entonces es el conflicto, los que han visto mi habitación saben cómo es esa pieza, entonces bueno fue conflictiva completamente, luego paso a la universidad y la primera parte de la universidad también es así, yo buscando ser aceptado, yo buscando ser un chico play y que le guste los chiais, como bueno encontrar como un ...

Entrevistador 1 ¿qué te guste los que?

Entrevistado Mateo: no que le guste lo mismo que a ti, entonces empiezas como a buscar, tu empiezas a adaptarte porque no buscan aceptarte a ti, entonces yo soy como el que debe moldearse entonces empiezo a votar una personalidad distinta pero realmente seguía pasando el mismo problema, no sentía que encajara la cuestión es que mi adolescencia... y algo que descubrí en la siguiente etapa que es mi etapa actual y es que yo digo no hay nada malo conmigo, así como no hay nada malo en la sociedad, simplemente tú tienes que explotar lo mejor de ti y esperar a que las cosas buenas pasen, ¡eh! ¡eh!... comienzo a encontrar amigos de verdad pues porque comienzo a enlazar amistades, realmente yo en esta época tuve una mejor amiga y la sigo teniendo, pero ella también pasaba por los mismos problemas que yo, tenemos prácticamente la misma edad y estudiamos en lugares distintos, entonces ella me comprendía por lo que yo pasaba, ahora ya que lo conversamos, y ella es completamente consciente de todo lo que pasé y ahora mismo estamos muy bien, entonces, pero yo comienzo a tener otro tipo de amistades, yo nunca como lo hablaron todos o nunca tuve amigos hombres siempre tuve una amiga mujer y en el colegio era rodeado de niñas y justamente por eso me hacían bullying, por afeminado, entonces yo decía carajo cómo será tener amigos hombres, entonces conozco mi primer amigo hombre estando de adolescente adulto a los 19 y comienzo a ver este otro anime que me cambia completamente mi personalidad del cual aprendí mucho y es mi anime favorito que es XXX holic, y adoro ese anime porque realmente la enseñanza que te deja es muy grande, yo adopte y adopte muchas cosas de aprendizajes, filosofía, entendimiento de ese anime en particular, y bueno allá me quedó Sakura, de Inuyasha me quedó Aome que es la protagonista, y de aquí me quedo Yoko.

Entrevistador 1: ¿en dónde te quedó que?

Entrevistado Mateo: en Inuyasha me quedo Aome como personaje inspirador,

Entrevistador 1: la protagonista, por esa identificación.

Entrevistado Mateo: de amor porque ella pensaba que el amor podía atravesar la barrera del tiempo y que si realmente ella estaba destinada a estar con su amor, o si no, lo importante era que su amor estuviera feliz

Entrevistador 1: Hago una pregunta, en casi todos veo letras japonesas

Entrevistado Mateo: si

Entrevistador 1: acá veo inglés entonces pensé que en este momento de tu vida...

Entrevistado Mateo: quería aprender japonés, pero realmente me centré en el inglés.

Entrevistador 1: ¡eh! ¡eh! si por eso era la pregunta, entonces vos desde niño tienes letras en japonés, aquí también, aquí pues obviamente hay una identificación, obviamente yo estaba pensando o asumiendo en que cada uno estabas teniendo una identificación y obviamente que es cada escenario de tu vida.

Entrevistado Mateo: ahora por eso en la adolescencia fue que yo...

Entrevistador 1: pero en la adolescencia metiste lo del el inglés, pero ahora que me estás diciendo que desde lo afectivo estabas como...

Entrevistado Mateo: nunca lo perdí

Entrevistador 1: nunca lo perdiste, como no lo veo ahí pensé que lo había perdido y no

Entrevistado Mateo: no lo encontré en un personaje, simplemente que en esa época no lo sabía, lo asumí más, no fui consciente, fui consciente acá.

Entrevistador 1: por eso no lo pusiste ahí.

Entrevistado Mateo: exactamente porque yo fui consciente de todo eso cuando comencé a abrirme los ojos, y comencé a saber las cosas que me pasaban no era porque fuera malo, no fuera porque fuera bueno, sino porque era inevitable, y justamente eso como una frase que dice las coincidencias no existen sólo existe lo inevitable, entonces yo asumí eso como que

en este mundo no existe nada de charro y todo comienza a tener como un producto, una causa, un efecto pero que el resultado es inevitable, o sea cuando tú provocas algo es inevitable que hay un resultado o sea no importa si el resultado es bien o mal sino que si haga esto es inevitable, entonces empiezo a creer nuevamente en el amor, comienzo a retomar eso, porque realmente lo que me vuelve a los amigos en parcharme en todo eso... o sea me volví nea, no nea, un niño bien que fastidio un agota, entonces decía parce, decía groserías, ya después de un tiempo deje de decir groserías porque yo asumí un comportamiento muy distinto, ya empecé a ver que yo... ¿qué carajos estoy haciendo con esto?, estoy cambiando mi personalidad, estoy haciendo cosas que realmente siento que no me gustan y que es yendo de fiesta cada 8 días, sintiéndome mal porque realmente mi capacidad económica no alcanzaban los estándares de mis amigos, pues yo estudio en una universidad privada donde les daban semanal, no mesada si quiera, sino semanal le daban plata, mucha entonces, se podían costear farras cada 8 días, y yo no, entonces empezaba a sentir esa inferioridad, acá era emocional y acá era más superficial, entonces empiezo yo ahondar en Inoyasha para volver a entrar en el tema del japonés, de Japón, y empiezo a verme otras series como Geolgirl y empiezo a ver otra series como Digimon, retomo otra vez todas las series de mi infancia y comienzo a retomar lo que me gustaba, y lo que era bueno, la cuestión es que seguía sin una clave, porque en mi adolescencia mi clave fue mi mejor amiga, yo me concentraba en su vida, en todo lo que le pasaba, porque ella parecía una telenovela, pues entonces era mucho más entretenida que lo que era mi vida entonces, me centraba mucho en ella, y perdí mi horizonte y en mi primera parte, que fue aquí cuando comencé a tener amigos de nuevo, yo pensaba que todo estaba bien pero mi universidad fue pésimo en el amor, estaba pifiado, y yo decía que pasa acá realmente si todo lo siento bien por qué hay algo que todavía no cuadra, me cuadra en que esto es lo mío, que fue cuando ingresé al grupo, pero no me cuadra en cuanto a mí, no me siento todavía conmigo, siento que todavía falta algo o estoy perdiendo algo, y era que yo no tenía un sueño y comencé a decir ¿cuál es mi sueño? Yo, para dónde voy, o sea, yo qué estoy haciendo, qué es lo que amerita, justamente me acordé... que esto es así, ah ese si es el Candy del sueño, entonces justamente empecé yo a decir ¿cuál va a ser mi sueño?, ¿yo para dónde voy?, entonces también empecé a hacer esa pregunta ¿yo quién soy?, no puedo saber quién soy

sin saber, he no puedo saber que quiero sin saber quién soy, pero para saber quién soy debo saber de dónde vengo, entonces empiezo a hacer un análisis y un recorrido, no, abrí Facebook en el último año de colegio, entonces yo dije bueno eso es algo, vamos a ver cómo hemos evolucionado hasta entonces, y comencé a ver, y comencé a ver y yo dije acá va tal, efectivamente yo no era el centro de mi vida, el centro de mi vida lo convertí en otra persona, en mi adolescencia fue una, y en la primera parte de esta adultez fue otra diferente, pero fue otra persona, yo fui yo, y por eso emocional el alquemi porque ahí fue donde comprendí que el ancla de mi vida soy yo, porque si los demás se van yo me quedo y yo tengo que saber que cuando los demás no estén yo debo centrarme para ayudarlos a encontrarse a ellos mismos y debo saber que no hay nada perdido, y si yo sé quién soy sé que es lo que puedo hacer por los demás y sé qué puedo hacer por mí y que puedo hacer por el mundo, entonces vuelvo a mi infancia en el conocimiento, en la historia y vuelvo a retomar la adolescencia, entonces vuelvo a retomar ese liderazgo, vuelvo a retomar esa creatividad, vuelvo a dibujar, vuelvo a sentirme vivo otra vez, me salgo de esa laguna y comienzo otra vez a expandirme, entonces volví a coger el lápiz, porque aquí vuelvo a tener el lápiz y luego vuelvo a tener esta sonrisa, aunque acá no la tengo y luego vuelvo a tener ese conocimiento, y aquí vuelve mi interés por el japonés y aquel dice jom japonés entonces vuelvo a tener esos intereses y vuelvo a decirme a mí mismo, pase lo que pase todo está bien, eso lo dice Sakura y luego vuelvo a creer en el amor como lo hizo Aome, y comienzo a ver una serie por mis amigos que se llama One pice, y ahí saco mi primer hombre en todas las listas de los que admiro que es luffy, que es el que se preocupa por sus amigos pero jamás deja su sueño, porque él sabe que cumpliendo su sueño está protegiendo a sus amigos pero sin mofarse de sí mismo y vaya que es un pirata, entonces como hablo, one piece y para volver a creer en este lazo invisible que se llama el hilo rojo del destino que es para mí mi premisa en el amor, que existe una persona tan al dedo meñique, al extremo de un hilo rojo invisible yo tengo acá uno y existe otra persona con ese lazo al otro lado y que esa persona está destinada a mí y en ese lazo yo me pierdo, y empiezo a ver otra serie en la cual admiro mucho a la protagonista que se llama kiminito que significa alcanzarte, y la protagonista es esa chica que es como todos, es aislada, es en su cuento porque ella cree que no le va a agradar a los demás o piensa que no es suficiente para los

demás y realmente empieza a adquirir amigos tan puros, tan sinceros que durante toda la serie termina consiguiendo el amor de su vida y es ese proceso, vuelvo a encontrarme a mí mismo, viéndome en ella yo realmente nunca estuve perdido, yo estuve ahí, simplemente pasaron circunstancias que tenían que pasar para yo darme cuenta, si no me hubiesen pasado yo no me hubiera dado cuenta, entonces realmente luego comienzo a ver esto y yo digo todo vuelve otra vez ... everthing come back again todo vuelve otra vez... otra vez vuelvo, y me di cuenta que esa capacidad de liderazgo, eso que estuvo tan bien en la niñez fue que en la niñez yo confiaba en mí mismo, aquí no, y aquí vuelvo, y quien quiero ser es mi sueño, mi sueño es mi familia, que es que quiero amar a mis hijos, yo quiero adoptar un niño, una niña, mellizos, con mi pareja amar a ese hombre y hacerlo feliz, sí me gustan los hombres, he amar ese hombre hacerlo feliz, que me ama, que me haga feliz, y tener una familia a la que amemos y amamos felices y que nos amen como una familia, entonces acá escribí amor y felicidad, y esto es más que todo, esto es un sueño encerrado en una idea porque realmente en esa idea nadie me saca de ahí porque es mi horizonte, es mi norte y si yo no tengo ese norte no se para dónde voy porque cada paso que estoy haciendo, cada respiro que estoy dando, cada latido que me está palpitando va dirigido a ese sueño y más que todo para llegar allá tengo que ser libre, y por eso mis símbolo son y siempre serán los pájaros de los sueños, no hay nada para mi mejor que simbolice la libertad, eso entonces... aquí escribí libertad y un pequeño pájaro, mi firma es el hilo kenyai, y ahí dice fly volar.

SISTEMA CATEGORIAL

PREGUNTA ORIENTADORA	OBJETIVO	OBJETIVO ESPECÍFICO	DIMENSIONES	CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS	TÉCNICA	POSIBLES PREGUNTAS	FUENTES DE INDAGACIÓN	CRUCES ANALÍTICOS
Qué está pasando con la configuración de subjetividades de los y las jóvenes de Medellín	Analizar las subjetividades juveniles contemporáneas en Medellín a partir del estudio de una comunidad Otaku.	Caracterizar las prácticas de los jóvenes Otaku que hacen parte de la Corporación Cultural Ryūhikai.	prácticas	Cosplay Anime Agrupaciones Internet Audiovisual (videos) Eventos Colección de figuras Escuchar música Videojuegos Robótica Paper toys Modelado de plastilina Moda (lolita style, harajuku, etc) Lectura de fanzines Vida cotidiana	Texturas, colores, personajes, materiales, tipologías, hibridaciones Familia Amigos Estudio Otros gustos	Observación participante Grupo focal Rastreo de información	¿Cuál es la expresión que más le gusta y desarrolla dentro de las prácticas de la cultura Japonesa? (manga, anime y cosplay) ¿Por qué le gusta esa expresión y cómo la práctica? ¿Describa cómo era su vida antes y cómo es ahora que se encuentra en la comunidad Otaku? ¿Cómo son sus relaciones con su grupo familiar y las personas que lo rodean? ¿Cómo es su cuarto? Describa un día cotidiano suyo Describa que es ser Otaku en la ciudad de Medellín	Nro de jóvenes para el grupo focal Internet	Acá se pueden hacer análisis que vayan surgiendo de las respuestas y relacionadas con lo que dice la teoría que hemos desarrollado en el Marco teórico
		Interpretar las configuraciones subjetivas que emergen en los y las jóvenes otakus a partir de sus discursos	Discursos	Ser joven Cultura local Contexto Globalización Identidad Genero Grupos de amigos Autoimagen		Entrevistas Grupo focal Observación participante	¿Describa que quiere mostrar a la sociedad al ser Otaku? ¿Cuáles son los medios de comunicación que más usan? Describa lo que siente cuando participa de actividades programadas por la comunidad Otaku De las prácticas Otaku favoritas por usted ¿Cuáles son sus personajes y/o series favoritas, y por qué? ¿Cuál fue su intención inicial de ser Otaku? Si esta ha cambiado ¿Cuál es su intención ahora?	Nro de jóvenes a entrevistar	

		OBJETIVO ESPECÍFICO	DIMENSIONES	CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS	TÉCNICA	POSIBLES PREGUNTAS	FUENTES DE INDAGACIÓN	CRUCES ANALÍTICOS
		Establecer (determinar, identificar enunciar), las implicaciones de estas subjetividades para la juventud de Medellín		Subjetividad Hibridación Globalización Juventud Contemporaneidad		Rastreo documental	¿Cuál es su proyecto de vida a futuro, siendo Otaku y desde los diferentes ámbitos en los que está? Que cambios se han generado en usted al ser Otaku Al estar reunido con las personas de la comunidad Otaku ¿Las demás personas que no están en la comunidad que les preguntan, como sienten que los ven? Describa las contribuciones se hacen desde el ser Otaku Detalle los aportes que le hacen a la ciudad de Medellín desde las prácticas Otaku	Documentos, textos, internet.	
					La subjetividad juvenil, la cultura...etc..	Cruce analítico de la información levantada		Información levantada en grupos focales, observación participante y entrevistas	



**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO HUMANO CONVENIO CINDE-
UNIVERSIDAD DE MANIZALES
UMZ-18**

ARTÍCULO COLECTIVO

**DE LA CONFIGURACIÓN SUBJETIVA DEL JÓVEN, UNA MIRADA A PARTIR
DE LA PRÁCTICA LOCAL DE EXPRESIONES CULTURALES FORÁNEAS**

INTEGRANTES:

Érika Yurley Acevedo Restrepo
Judith Maritza Jaimes Useche

Asesor:

Manuel López García

Medellín, 30 de noviembre de 2014

**DE LA CONFIGURACIÓN SUBJETIVA DEL JÓVEN, UNA MIRADA A PARTIR
DE LA PRÁCTICA LOCAL DE EXPRESIONES CULTURALES FORÁNEAS**

Érika Yurley Acevedo Restrepo y

Judith Maritza Jaimes Useche

ABSTRACT

Este artículo colectivo devela las configuraciones subjetivas de los jóvenes que participan en la comunidad Otaku, las cuales se dan a través de las representaciones sociales que encuentran en su entorno y que han sido promovidas por un proceso de hibridación cultural resultado de la globalización. Los efectos de dichos procesos, han aportado a las diversas formas en que los jóvenes ven y se apropian del mundo, así como las maneras de interactuar con su entorno, permitiendo el establecimiento de relaciones y vínculos con otros jóvenes y la sociedad.

ABSTRACT

This group article exposes the subjective configurations of young people that take part in the Otaku community. Subjective configurations produced not only by the social representations of their environment but also by a process of cultural hybridization as a result of the globalization. The effects of these processes have made a significant contribution to the various ways in which young people see and own the world and also the means to interact with their environment, allowing the establishment of relationships and ties with other young people and the society.

PALABRAS CLAVES

Subjetividad, hibridación cultural, joven, cultura Otaku.

KEYWORDS

Subjectivity, cultural hybridization, young people, Otaku culture.

INTRODUCCIÓN

Este artículo hace parte de la investigación “Análisis de las Subjetividades Juveniles en Medellín, a partir del Estudio de una Comunidad Otaku”, investigación que devela la emergencia en Medellín de algunas prácticas provenientes de la cultura japonesa y la manera cómo éstas se han convertido en una opción con la cual los jóvenes tejen relaciones con otros, al encontrar gustos y preferencias comunes, elemento que a su vez se vuelve determinante en la configuración de su subjetividad.

El artículo centra su interés en los procesos de construcción subjetiva que hacen los jóvenes; en este sentido la subjetividad se establece como el conjunto de sentidos, gustos, emociones, percepciones y situaciones cotidianas, elementos que al ser puestos en escenarios vivenciales dan paso a procesos sociales con los cuales los jóvenes establecen dinámicas de interacción con otros y posicionan rasgos de su singularidad, lo que les permite representar el mundo cotidiano que comparten con otros jóvenes, dada la aparición de los símbolos y vínculos que se construyen de manera colectiva.

Igualmente, indagar acerca de los jóvenes que pertenecen a la comunidad Otaku, la cual como se referenció con anterioridad asienta sus prácticas en la cultura japonesa, implica reflexionar asuntos como la globalización y la hibridación cultural, que posibilitan la apropiación de nuevas prácticas culturales visibles en los ambientes cotidianos de los jóvenes que hicieron parte del proceso de investigación propuesto.

Por otro lado, el artículo visibiliza cómo se ha instaurado el discurso de la cultura oriental juvenil (manga, anime, cosplay, sitios web, música, eventos) en el contexto local medellinense, conllevando a que una parte la población joven de la ciudad se apropie y resignifique las prácticas de la cultura japonesa, a partir de una perspectiva de los procesos de globalización, hibridación cultural y tecno-culturización, que permitan determinar las consecuencias de éste fenómeno cultural en la configuración subjetiva de los jóvenes a partir de la experiencia de la Corporación Cultural Ryuhikai.

De la noción de juventud, subjetividad e hibridación cultural, como punto de partida para la comprensión de la configuración subjetiva del joven.

La noción de juventud, a partir de los aportes de Rossana Reguillo (2003), no es cerrada y homogénea, hace parte de un fenómeno dinámico que atiende a varias tensiones como los elementos que son incorporados dentro de las prácticas y experiencias de vida, y en otro sentido, procesos alternativos que no incorporan esquemas de las culturas dominantes.

La juventud es más una categoría de análisis social que no se encuentra limitada en términos de longevidad, sino que hace parte de una fase de la vida en la cual se van configurando las experiencias y se construyen historias de vida escribe la biografía, aquella que se constituye construye a partir de objetivos compartidos y colectivamente definidos con otros; en la juventud se crea un escenario en el cual se incorporan nuevas lógicas, nuevas creaciones compartidas e incorporadas, un espacio político y culturalmente enriquecedor, prácticas construidas y en devenir de diferentes grupos sociales o colectivos. Al respecto, la juventud resulta ser una etapa del desarrollo humano en las que aumenta la “necesidad de adscripción” e identificación; la juventud puede considerarse como ciclos vitales donde las personas quieren hacer y ser parte de grupos, en muchos casos con rebeldía, cuestionando las normas del mundo adulto. (Rubio y San Martín, 2012)

“La condición de juventud permite la ampliación y potenciación de características propias de los contextos actuales en el marco de la globalización como son las subjetividades, las

identidades juveniles, la diversidad cultural, social y sexual, la no linealidad de la trayectoria vital, las hibridaciones, la desterritorialización de la expresión subjetiva y la influencia del ámbito de las nuevas tecnología en los procesos de individuación”. (López, 2010, p. 69)

Lo anterior indica cómo el joven que encarna la juventud se encuentra inmerso en la diversidad de aficiones, gustos y estilos, en los que asume posturas individuales, las que luego comparte en escenarios colectivos: una posición política, creadora, innovadora, con estilos que van desde lo propio pasando por las hibridaciones culturales o una posición más intimista, silenciosa o pasiva, de expresiones más tímidas pero igualmente vinculante; no es precisamente un modelo particular lo que les convoca, o su edad, sino que las juventudes se reconocen a sí mismas y se reconocen en el otro y la otra; en ese contacto emergen algunas caracterizaciones de un grupo social que forman parte de un tejido mayor, lo que de acuerdo con López (2010) es un proceso de transformación constante en el que emana expresiones de diversidad subjetiva.

Las consideraciones anteriores de juventud encuentran sentido en la medida en que se van interrelacionando con las nociones de hibridación cultural y subjetividad. La noción de hibridación cultural, la cual hace referencia a aquellos procesos en los que el sujeto configura en el medio en el que interactúa, una combinación de diversos aspectos culturales, los cuales se unen a las prácticas iniciales que ha heredado o aprendido de manera tradicional en una cultura específica con las nuevas que se encuentra de otra cultura foránea, esta combinación genera un aporte particular a la construcción de la identificación frente a las demás culturas, generando en los sujetos que se ubican en un espacio-temporal determinado, una nueva forma de expresión e identificación cultural, que luego de hacerse práctica se va posicionando como una cultura propia.

Al respecto, García (2009) define la hibridación como aquellos “(...) procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas” (p. 3).

Así, las culturas además de auto-contenerse, sostener tradiciones, y construir sus propios relatos históricos, viven una re-estructuración con el conocimiento y apropiación de aspectos que les suelen ser interesantes de otras culturas, conllevándolos a una fusión y/o mezclas de dos o más aspectos culturales en los que se encuentran aquellos que son foráneos y los que son propios, dando como resultado procesos de hibridación que posibilitan en los jóvenes la atracción por la diversidad cultural, convirtiéndolos en consumidores del cine, la música, el vestuario, los medios de comunicación, el internet, entre otros, con los que se da su libre expresión y creatividad, marcando de esta manera expresiones y estilos que subyacen al interior de su vida y de los ideales de ser (lo que es propio y lo que es ajeno a él).

En resumen, los procesos de hibridación cultural se pueden interpretar como un más allá de la multiculturalidad puesto que son el resultado de una mezcla de diferentes aspectos culturales que hacen los sujetos y que son evidenciados en sus prácticas cotidianas individuales o colectivas, hecho que se hace evidente en las prácticas de los jóvenes, contribuyendo de esta manera a una mayor participación e inclusión social y al desarrollo de habilidades como la creatividad.

Ahora bien, éstas interrelaciones adquieren sentido en la medida que contribuyen a la construcción de su propia subjetividad, y la subjetividad se relaciona con el discurso en el que expresan sus significados, aportando a una construcción del sujeto que plantea su biografía, manifestando sus sentires, vivencias y los pensamientos, los cuales le posibilitan su trascendencia; así mismo el discurso subjetivo le permite su narración y producción de un sistema de relaciones sociales que impactan el mundo en el que habita atribuyendo acciones en las que indaga acerca sí mismo, de su devenir en el mundo, imaginando y sintiendo el entorno que lo rodea. Vovelle (citado en Serrano, 2001-2002).

La subjetividad muestra el proceso reflexivo de cada sujeto al pensarse a sí mismo, es decir, es el proceso en el que el individuo observa su propio ser y sus acciones, examinando y comprendiendo cómo sus narrativas estructuran sus experiencias Cubides (citado en Serrano, 2001-2002).

Los sujetos a través de la subjetividad construyen relaciones mediante un accionar tanto individual como colectivo, adquieren elementos que posibilitan la simbolización, la comunicación, el pensamiento, la representación de sí mismo, de los otros y de su contexto, contribuyendo a una mejor adaptación (social, laboral y familiar) la forma de adaptación y de asumir los cambios que se dan en el entorno, permitiendo nuevas formas de sentido de la vida desde “lo que se hace” y lo “que se es”; esto es, crear significados y sentidos que contribuyen a la configuración del ser, el cual parte de lo cognitivo, valorativo, estético, emocional, espiritual y del lenguaje. Esto último le permite confirmar las percepciones que adquiere del mundo que lo rodea, como también argumentar la forma de pensar, actuar, las emociones y los deseos particulares que tiene.

Lo anterior refleja cómo la subjetividad es ese cúmulo de vivencias de los sujetos, que se convierten en sus biografías, generando significados y atribuyendo sentidos para convertirlos en un relato construido desde sus antecedentes que posteriormente serán proyectados para la construcción de su futuro. En este sentido, la subjetividad se encuentra en un proceso de devenir constante en el cual se configura frecuentemente, se re-significa, es dinámica porque está en constante cambio se jerarquiza, se re-produce, otorgando nuevos sentidos, esto como resultado de las experiencias vividas por los sujetos.

Así mismo, la subjetividad permite afianzar su individualidad haciendo al sujeto diferente a los demás ya que lo constituye como único, con características propias que no lo aíslan del colectivo que a su vez le aporta a la construcción constante de su subjetividad.

Aunado a lo anterior, la subjetividad en términos de individualidad y colectividad se puede establecer una subjetividad social, en la que se reconstruye un universo de símbolos

discursivos que asignan sentido a la vida de cada uno de los sujetos y a sus prácticas, es decir, la subjetividad social además de generar en el sujeto un conflicto interno y con su entorno a medida que se construye dicha subjetividad, la subjetividad social aporta a permite la interpretación, comprensión y la enunciación de los proyectos de vida de cada individuo permitiendo su interacción con el mundo

Las relaciones que se dan entre juventud, hibridación cultural y subjetividad permiten establecer que el joven es un sujeto de discurso, capaz de apropiarse de los símbolos que encuentra en sus procesos sociales que le permiten establecer relaciones con otros, en un mundo que representa desde su lenguaje y corporalidad. En tal sentido, los jóvenes se han visto influenciados por el consumo cultural, lo que los conlleva a modificar su identidad y subjetividad, sin embargo los jóvenes no hacen una sola apropiación directa del consumo cultural, puesto que éstos van construyendo su subjetividad con la apropiación de símbolos, pero también con el rechazo, la crítica, la resignificación de éstos, la construcción, incorporación, combinación o desecho de nuevos símbolos, emblemas y sentidos, contruidos a partir de su propia cultura

El joven Otaku y su configuración subjetiva

La investigación con los jóvenes Otaku develó aspectos que permitieron evidenciar la subjetividad como un conjunto de percepciones, saberes, aspiraciones y sentimientos individuales, que son compartidos colectivamente, generando configuraciones colectivas que se entretajan en un espacio físico o virtual mediado por las tecnologías de la información y de la comunicación, que contribuyen a la construcción de sus relaciones con otros, impulsándolos y orientándolos en su accionar en el mundo y a “hacer construcciones de sentido y procesos simbólicos que están más allá del contacto personal, que están en las memorias, en los códigos, en un espacio institucionalizado”. (González, 2005, p. 375).

Dicha construcción de sentido le da significado a sus vivencias, transformaciones socioculturales, a sus sentimientos y aspiraciones individuales que posteriormente comparten con otros jóvenes con quienes se identifican por alguna práctica o gusto cultural, como en el caso de los jóvenes Otaku.

En este sentido, los jóvenes manifiestan que al ser Otaku buscan la manera de dar a conocer la cultura japonesa en todas sus dimensiones (valores, formas de pensamiento, de expresión, entre otras características que hacen que ellos centren un interés particular en la cultura). Dicho sentido del ser Otaku para el joven de Medellín es, además de una afición, trascender al conocimiento profundo de una cultura que para este caso es la japonesa, y apropiarse de elementos para su vida:

“[...] no sé si tanto como Otaku, sino como conocedora de la cultura japonesa y de lo que hayas aprendido del manga y del anime, de pronto yo destacaría mucho los valores que tienen los japoneses que se reflejan mucho en el manga y en el anime...” (Yenni, Grupo Focal, marzo 2014)

Otro elemento que aporta a la configuración subjetiva de los jóvenes de la comunidad Otaku es la interacción cotidiana con las tecnologías de la comunicación y la información, las cuales se encuentran inmersas en un espacio movido por procesos de hibridación cultural, producto de la globalización en el que la cultura del entretenimiento ha tenido un posicionamiento significativo entre los jóvenes Otaku y que ha aportado a nuevos estilos de vida y de actuación social, permitiendo nuevas formas de ser, pensar y entender el mundo.

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación de los jóvenes Otaku no difiere de los medios convencionales utilizados por otros jóvenes como la internet, en la cual visitan páginas o blogs, que los mantienen informados de lo que sucede con los videojuegos, el anime y el manga (chiqui Otaku, Ryuhikai), además pueden encontrar emisoras on-line que desarrollan contenidos única y exclusivamente de la cultura japonesa,

lo que los acerca a conocer más sobre la cultura, interesarse por ella y mantenerse actualizados de los acontecimientos que se dan en el país.

Dentro de estas tecnologías de la comunicación y la información se encuentran las redes sociales-Facebook-, el Whatsapp lo que les permite comunicarse y acercarse a otros jóvenes que tienen sus mismos gustos y preferencias, posibilitando el conocimiento de la cultura japonesa, la generación de relaciones y vínculos amistosos en espacios físicos o virtuales.

En la profundización del conocimiento de la cultura japonesa a través de las tecnologías de la comunicación y de la información, los jóvenes de la comunidad Otaku manifiestan que acceden a páginas en las que pueden obtener información de la cultura japonesa:

“[...] hay varias páginas que tengo casi que marcadas y suelo ver como los anuncios más importantes, medio los reviso y si hay algo que me interesa lo leo, pero no suelo estar muy metida en las páginas de anime, solamente cuando veo algo interesante sobre una serie en especial o algún estreno de una serie llamativa voy y lo leo, también hay un canal que hace poco lo conozco es como una cadena radial completa de Japón que se llama NHK que presenta noticias y tiene una gran gama de programas muy interesantes sobre la cultura” (Yeny, entrevista semiestructurada, abril, 2014)

Las tecnologías de la información y la comunicación facilitan el acercamiento a prácticas como el anime o dibujos animados en los jóvenes entrevistados ya que a través de éstos medios se accede a éstas., Las series de anime consideradas por estos jóvenes como relevantes son: Sakura Card Captor con su protagonista Sakura Kinomoto; Kagome Higurashi-Inuyasha; Yûko Ichihara-xxxHolic; Luffy-One Piece; Airoh-Avatar la Leyenda de Aang; Sailor Moon, Nana Osaki-Nana; Fullmetal Alchemist-Serie; Neon Genesis Evangelion; Roze Maiden; Kimi ni Todoke; Death Note, Hanato Kobato, entre otras, las

cuales marcan una identificación en cada una de las etapas de desarrollo de los jóvenes Otaku dentro de esta cultura.

La identificación que los jóvenes Otaku asumen con los personajes de las series de anime se fortalece a través de conversaciones relacionadas con los capítulos observados conllevándolos a una afinidad con otros jóvenes; a su vez, apropian elementos de la personalidad, la forma de pensar y actuar frente a la vida de los protagonistas de las series de anime, siendo éstos un referente que los inspiran y a los que desean que su vida se asemeje, incorporando sus ideales y pensamientos:

“Sakura, me enseñó que pase lo que pase todo estará bien, de que yo nunca me puedo rendir y que todo lo que transcurre en el mundo es para bien, nunca tengo que pensar que lo que pasó está mal y será para mal” (Mateo, grupo focal, marzo, 2014).

“Luffy el de One-Pice, porque es una persona que no tiene que pensar mucho las cosas, sino que todo lo toma con calma y yo, en parte soy así” (Lesly, entrevista semiestructurada, abril, 2014)

“Nana por ejemplo, por la forma en que piensa, por la forma en que ve la vida, en que toma las cosas, por su forma de vestir, porque tiene un banda de rock que es como mi sueño frustrado, me hubiera encantado algún día tener una y tener buena voz para cantar como ella. ¡eh! ¡eh!, yo la veo y me reflejo mucho en ella por su pensamiento sobre todo por como ella ve la vida, el tema de lo que pasa y como asume lo que pasa, ella es muy compleja y me relaciono con ella, en ese sentido” (Yenni, entrevista semiestructurada, abril, 2014).

La configuración subjetiva del joven Otaku está entonces altamente influenciada por los discursos, imaginarios y perfiles psicológicos de los personajes de las series de dibujos animados o anime, así como de los demás medios de difusión de la cultura japonesa dirigida a la juventud, que comportan elementos tanto autóctonos como occidentales ya resignificados por estas prácticas y que a su vez son hibridados con los discursos y prácticas de los jóvenes Otaku locales, generando un cúmulo de posibilidades subjetivas que se encuentran, promueven, fortalecen y proyectan en los espacios de socialización cotidiana.

De las prácticas Otaku, lo que el joven quiere mostrar.

Los jóvenes que pertenecen a la corporación Ryuhikai, tienen como referente en su proyecto de vida la participación de manera activa en las actividades que allí programan; de esta manera su gusto por la cultura japonesa se reafirma y aviva al promover el intercambio cultural entre la japonesa y la colombiana, como también el de continuar con su formación académica para entrar a ejercer roles profesionales, tener una familia, viajar no sólo a Japón sino también a otros países, etc, nada diferente a lo que se genera en otros procesos híbridos; lo que marca la diferencia son los gustos, las tendencias y expresiones en las que enmarcan sus relaciones personales, y que les han permitido generar un discurso y unas prácticas culturales que configuran su subjetividad particular.

La afición a la cultura japonesa, además de ser una herramienta de entretenimiento, ha generado características significativas en su forma de ser, pensar y actuar, que llevadas a los escenarios sociales en los que interactúan, son positivas, en la medida en que les han posibilitado salir del anonimato, la timidez, las escasas relaciones con pares y generar vínculos amistosos con otras personas.

Estas características subjetivas han sido influenciadas por la discursividad transmitida a través del anime o de aquella expresión en la que ellos deciden participar, generando en algunos casos que sean cuestionados por el adulto, quien los señala y los tipifica como jóvenes “raros” por la manera cómo se comportan o participan a nivel social.

Los jóvenes Otaku desean contribuir a la sociedad aportando el conocimiento que tienen de la cultura japonesa y de esta manera dar apertura a que se conozcan otros elementos que hacen parte de ella, sin que con ello se continúen generando especulaciones acerca de si sus prácticas son buenas o malas, la intención es comprender que ellos como jóvenes se diferencian de otros sólo por los gustos que tienen frente a las prácticas de una cultura foránea.

Hoy en día los jóvenes aficionados a la cultura japonesa ganan espacios en la ciudad de Medellín, realizando talleres, encuentros, festivales en diferentes lugares de la ciudad, donde realizan cosplay, juegos de rol, coreografías de baile japonés, mercado de artículos coleccionables como botones, DVD, maquetas, afiches, entre otros, convirtiéndose de esta manera en gestores culturales, que es como realmente les gusta ser nombrados.

CONCLUSIONES

La configuración subjetiva del joven a partir de las prácticas culturales foráneas, evidencian como la globalización, los medios masivos de comunicación y la hibridación cultural permean los escenarios cotidianos de los jóvenes; posibilitando que las expresiones culturales foráneas se asientan e influyan en los modos de pensar, actuar y vivir de éstos, lo que repercute en el surgimiento de formas diferentes de expresión, sensibilidad y subjetividad juvenil, a lo esto se le suma los aportes a la resignificación de símbolos, estructuras de pensamiento, signos, significados y prácticas en los jóvenes Otaku, lo cual se da a partir de la hibridación cultural generando que estas características que son el resultado de la conjugación de estos dos elementos, se hagan visibles en la manera como los jóvenes van adquiriendo y moldeando su personalidad, encaminándolos a reconocerse de manera

diferente frente a su entorno, convirtiéndolos en un sujeto político activo o pasivo de acuerdo a su participación.

Lo anterior entonces, implica considerar que los jóvenes configuran sus subjetividades a partir de sus experiencias de vida individuales las que luego en espacios compartidos hacen visibles de manera colectiva, lo que confluente a que se den necesidades sociales de reconocimiento e interacción con otros sujetos con los que comparten gustos y preferencias comunes. De ahí, que la construcción subjetiva individual y colectiva de los jóvenes Otaku, se haga evidente a través de la exploración y búsqueda de diferentes espacios para constituirse como sujetos individuales y colectivos.

Por otro lado, las subjetividades juveniles se enmarcan en prácticas que se dan en aquellos entornos cotidianos, que generan la construcción de nuevos símbolos ya sea a nivel lingüístico, corporal, social, interpersonal, esto entonces genera que se produzcan nuevas y variadas simbolizaciones en aquellos espacios en los que comparte con otros. Las nuevas simbolizaciones le permiten al joven su evolución, mantenerse en un constante cambio y movimiento, sin que esto implique que se mantengan visibles en los mismos espacios, sino que se puedan movilizar en otros escenarios diferentes que resignifican el valor construido inicialmente, mediante procesos compartidos a través de la experiencia, la vivencia, los gustos, las prácticas y afinidades comunes.

Las subjetividades de los jóvenes Otaku se construyen en las prácticas desarrolladas en sus entornos cotidianos, lo cual contribuye a la generación de nuevas y diferentes simbolizaciones en los espacios que comparten con los otros. Estas nuevas simbolizaciones permiten una evolución en los jóvenes, debido a que éstos se encuentran en un cambio constante como resultado de las vivencias que tienen con aquello con quienes comparten sus gustos, preferencias y/o afinidades de sus prácticas, lo que les posibilita una movilidad en diferentes escenarios sociales.

Los jóvenes Otaku se mueven en su cotidianidad a través de sus gustos, preferencias y los planteamientos que encuentran disponibles en la industria cultural, de esta manera buscan el equilibrio entre lo que desean para sí y para otros, lo que pueden consumir y lo que pueden adoptar en su vida cotidiana. Bajo esta concepción, generan estilos propios bajo los cuales se representan a sí mismos y configuran su subjetividad.

Finalmente, la investigación realizada en torno a la configuración subjetiva del joven, evidencia las formas en que los jóvenes que participan de las prácticas de la comunidad Otaku, adquieren diferentes formas de agrupación y asociación, las cuales se dan a partir de las características o elementos que encuentran en común con otros jóvenes y no por las ofrecidas por las instituciones sociales. Lo que contribuye a nuevas formas de asociación y encuentro en las cuales los jóvenes comparten afinidades, los gustos, símbolos, signos y preferencias encontradas en su cotidianidad y en las cuales las prácticas culturales foráneas se convierten en un modo determinante de dar cabida a la inserción de espacios sociales nuevos para los jóvenes y posibilitando su ingreso a éstos ámbitos, en los que su personalidad introspectiva o intimista los convierte en actores en estos espacios.

FUENTES DE REFERENCIA

García, C. N. (2009). *Culturas Híbridas*. Mexico: Random House Mondadori.

González, R. F. (2002). *Sujeto y Subjetividad: Una Aproximación Histórico Cultural*. Mexico: Thomson Learnin.

López, G. M. (2010). *Contexto y condición de Juventud*, Escuela de Animacion Juvenil. Medellín

Reguillo, R. (2003). Ciudadanías juveniles en América Latina. *Ultima Década*, 11-30.

Rubio, G. Á. (2012). Subculturas juveniles: identidad, idolatrías y nuevas tendencias. *Revista de estudios de juventud*, 197 - 213.

Serrano, A. J. (2002). Ni lo mismo ni lo otro: la singularidad de lo juvenil. *Nomadas*, 10 - 25.

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO HUMANO CONVENIO CINDE-
UNIVERSIDAD DE MANIZALES
UMZ-18**

ARTÍCULO INDIVIDUAL

**CONSUMO E INDUSTRIA CULTURAL FACTORES INFLUYENTES EN EL
PROCESO DE HIBRIDACIÓN DE LOS JÓVENES OTAKU DE MEDELLÍN**

JUDITH MARITZA JAIMES USECHE

**Asesor:
Manuel López García**

Medellín, 30 de octubre de 2014

CONSUMO E INDUSTRIA CULTURAL FACTORES INFLUYENTES EN EL PROCESO DE HIBRIDACIÓN DE LOS JÓVENES OTAKU DE MEDELLÍN

ABSTRACT

La globalización, el consumo cultural y las industrias culturales influyen en los procesos de hibridación, por lo que difícilmente se podría hablar en la actualidad de una cultura autóctona pura o totalmente diferenciada, hecho que se ve reflejado principalmente en la juventud. Los jóvenes Otaku de Medellín quienes a pesar de aún tener prácticas culturales propias, han vinculado éstas con la cultura oriental, sintiéndose identificados con ellas y apropiándose de algunos elementos culturales de dicha cultura, se proponen como una ventana de análisis de estas influencias.

ABSTRACT

Globalization, cultural consumption and cultural industries have some influences over the processes of hybridization, so that it could be hardly difficult to talk about a pure or fully differentiated indigenous culture, a fact that is mainly reflected in the youth. The Otaku young people from Medellin who despite of still having their own cultural practices have linked them with Eastern culture; feeling identified and even owning some of its cultural elements. Something that might be a further topic for analysis.

PALABRAS CLAVES

Hibridación cultural, juventud, globalización, cultura Otaku.

KEYWORDS

Cultural hybridization, youth, globalization, Otaku culture.

PALABRAS CLAVES

Hibridación cultural, juventud, globalización, cultura Otaku.

Introducción

Este artículo se realiza como parte del proyecto investigativo “Análisis de las subjetividades juveniles en la ciudad de Medellín a partir del estudio de una comunidad Otaku”, el cual se presenta como producto de la Maestría en Educación y Desarrollo Humano, y su línea investigativa Socialización Política y construcción de subjetividad, de la Universidad de Manizales convenio fundación CINDE.

El propósito de la investigación es analizar las configuraciones subjetivas de la juventud de Medellín, tomando como caso a los jóvenes que participan en una comunidad Otaku, la cual les permite mostrarse frente a su entorno por medio de expresiones, relaciones y vínculos que desarrollan con las personas, como también las formas de ver el mundo y de su apropiación. Para el alcance de los objetivos planteados en la propuesta investigativa, la metodología desarrollada fue de tipo cualitativo basada en un enfoque exploratorio-descriptivo-analítico.

Dicho enfoque investigativo permitió entender las configuraciones subjetivas de los jóvenes que hacen parte de la comunidad Otaku, ya que no es fácil identificarlos debido a que su práctica no requiere marcajes identitarios visibles, al menos en su cotidianidad; para ellos, ser Otaku significa tener un gusto o afición por algunos aspectos de la cultura japonesa, en particular lo relacionado con sus producciones de la caricatura como es el manga, el anime,

y la participación de actividades cosplay, juegos de roles y vídeo juegos que se realizan en eventos de ciudad.

La vida cotidiana de un joven Otaku se desarrolla entre las actividades de un joven normal y otras relacionadas con la cultura japonesa, en las que ambas prácticas se conjugan y se convierte en una sola.

Estos jóvenes, no sólo se encuentra en el mundo Otaku sino que a su vez realizan prácticas académicas como el asistir a una institución educativa para su formación académica, en otras ocasiones trabajan, establecen relaciones interpersonales con aquellos que son parte de su entorno, así mismo, tienen relaciones sentimentales y familiares, visitan centros comerciales, asisten a cine, ingresan a redes sociales frecuentando en primera instancia el Facebook, y en otros momentos ingresan a la página de la corporación Ryuhikai o a blogs de diferentes comunidades Otaku, también oyen música tanto japonesa como anglosajona, rock en español, o las que estén acordes a sus otros gustos.

Con esto lo que se quiere decir es que éstos jóvenes llevan su vida no sólo enfocados en los aspectos de la cultura japonesa sino también llevan una vida y un proyecto de vida como el de cualquier joven Colombiano – Medellínense en el que hay unos deseos, responsabilidades, y metas que alcanzar, las cuales las construyen en su diario vivir, haciéndoles sentirse igual que los demás jóvenes, con la diferencia que el joven Otaku de la corporación Ryuhikai desea aportar al conocimiento sobre aspectos culturales japoneses, por ello tienen un interés en profundizar y aumentar el conocimiento en dicha cultura.

Dentro del proceso de investigación sobre las subjetividades en los jóvenes Otaku en la ciudad de Medellín, ésta condujo a la exploración de un aspecto importante que se da en esta práctica juvenil y que se puede enmarcar en el concepto de hibridación cultural, ya que como se mencionó anteriormente, éstos jóvenes realizan prácticas de la cultura japonesa sin dejar a un lado su cotidianidad y aspectos de su cultural natal.

Los elementos que han sido de influencia para la configuración de estas subjetividades, y que han generado procesos de hibridación cultural, son los relacionados con las dinámicas de la denominada globalización, las industrias culturales y el consumo cultural, siendo éste último y el principal eje de un proceso hibridador de alcance global.

Hibridación Cultural: esbozo de un concepto

Hablar del término hibridación no es algo nuevo, al hacer un recuento por la historia, y de lo que es ahora la sociedad y sus culturas, se puede observar que en la actualidad los sujetos y las sociedades son producto de procesos de hibridación culturales e históricos; por eso en Colombia y América Latina se hace mención de los tipos de población en los que se encuentran los mestizos o mulatos, dado que en los momentos de la colonización se generaron unas mezclas de razas, costumbres, hábitos, y creencias de los colonos con aquellas procedentes de los ancestros indígenas.

Por lo tanto, se entiende por hibridación cultural a aquel proceso en el que hay una combinación de diferentes aspectos culturales que se unen a aquellos a los que se han heredado o aprendido tradicionalmente y que han brindado una identificación única frente a las demás culturas. Dicha combinación con el paso del tiempo parece convertirse en una nueva forma de expresión e identificación cultural convirtiéndose en una cultura propia.

García (2009) define la hibridación como: aquellos “(...) procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas” (Canclini, 2009, pág. III)

En la actualidad latinoamericana, a este proceso de hibridación además de ser inicialmente producto de la colonización, se le puede agregar otra serie de situaciones que fortalecen dicho proceso, tales como las migraciones, el turismo, los intercambios en la economía, la comunicación, y los avances en las tecnologías de la comunicación, los cuales han sido de influencia para la creación individual y colectiva de proceso hibridadores

De acuerdo con lo anterior, García considera los siguientes aspectos como relevantes para los cambios estructurales que contribuyen a la hibridación cultural:

- Desarrollo de la economía basado en el crecimiento de las industrias a través de las tecnologías, aumento de importaciones y empleo.
- Crecimiento de las zonas urbanas.
- Crecimiento del mercado de bienes culturales.
- El ingreso de las tecnologías comunicaciones como la televisión que ha contribuido al conocimiento de otras culturas, y promueve la importación y exportación de productos.
- Avance de movimientos políticos quienes creen que la modernidad incluye cambios en aspectos sociales y económicos como una distribución justa en los bienes básicos (García, 2009).

Los hechos mencionados anteriormente, han generado que las culturas tradicionalmente heredadas además de auto-contenerse, sostienen tradiciones, construyen sus propios relatos históricos, viven una re-estructuración con el conocimiento y se apropian de aspectos que les suelen ser interesantes de otras culturas, teniendo como resultado una fusión y/o mezclas de elementos culturales foráneos con aquellos que son considerado como propios.

Los procesos de hibridación cultural generan la multiculturalidad – aunque no toda multiculturalidad es híbrida- debido a la mezcla de diferentes aspectos culturales que hacen los sujetos y que son evidenciados en sus prácticas, situación que se observa frecuentemente en los jóvenes, quienes a través de estas nuevas prácticas juveniles han tenido mayor participación, inclusión social, ya que los jóvenes Otaku consideran que a través de ésta práctica se sienten parte de un grupo a quienes consideran amigos, en el que tienen una participación dentro del grupo al que pertenecen y en el que sus ideas y

pensamientos son tomados en cuenta y como consecuencia de ellos se gesta el deseo de compartir con otros los temas relacionados a la cultura japonesa.

“Se podría hablar de dos grandes tendencias en la concepción de la política y lo político en la contemporaneidad, en las cuales, la población juvenil tiene una participación cada vez más notoria. La primera de ellas hace referencia al surgimiento de nuevos movimientos sociales y formas de participación y acción política que van desde posturas extremas de transformación de todo el orden sociopolítico hasta posturas que promueven la inclusión de otros discursos y formas de expresión, haciendo énfasis en la visibilización de aquellos grupos poblacionales y aquellos temas que tradicionalmente no fueron tenidos en cuenta como las minorías étnicas, la mujer, y la población juvenil, y temas como la regulación del sistema de mercado, la participación social y el cuidado del medio ambiente”.

La segunda de ellas es la transformación y ampliación de la mecánica tradicional más allá de los partidos originarios de izquierda y derecha o federales y centralistas, o de tradición liberal o marxista, y de las formas de expresión y participación representativa jerárquica, hacia formas de mayor acercamiento de y a la población, que incluso retoman propuestas de la anterior tendencia mencionada, en las cuales, el Estado (y los gobiernos) se ubican más cerca de la gente del común y facilitan su acceso a los espacios de expresión y decisión a través de estrategias de organización y participación social en las cuales se da la posibilidad de decidir sobre parte del presupuesto o sobre aspectos de importancia menor en la dinámica social, pero sin modificar en lo estructural el sistema”. (López, 2010, pág. 26)

Además de las nuevas expresiones juveniles como uno de los resultados de la hibridación cultural, la creatividad permite la vinculación de una o más culturas dando paso a un proceso de hibridación de esas culturas que el joven ha fusionado y de las cuales ha tenido conocimiento a través de herramientas audiovisuales o multimedia y convirtiendo esa fusión cultural en una nueva expresión, nueva tendencia, y parte de su estilo de vida.

García (2009) sostiene: “La hibridación en cierto modo se ha vuelto más fácil y se ha multiplicado cuando no depende de los tiempos largos de la paciencia artesanal o erudita, sino de la habilidad para generar hipertextos y rápidas ediciones audiovisuales o electrónicas” (Canclini, 2009, p. XVIII).

Por lo tanto, se entiende por hibridación cultural a aquel proceso en el que hay una combinación de diferentes aspectos culturales que se unen a aquellos a los que se han heredado o aprendido tradicionalmente y que han brindado una identificación única frente a las demás culturas. Dicha combinación con el paso del tiempo parece convertirse en una nueva forma de expresión e identificación cultural convirtiéndose en una cultura propia.

La hibridación como efecto y causa de la globalización, el consumo cultural y la industria cultural

La globalización es entendida en gran parte desde una perspectiva económica y de rompimiento de fronteras, enfocada en modelos de transnacionalización, importación, y exportación, es decir, que se relaciona con los procesos de transacciones o flujos económicos y de mercados. Esta perspectiva ha caracterizado a la globalización, pero la realidad que se evidencia es diferente, porque ésta no se generó en un solo campo sino que también emergió en el contexto cultural, político, tecnológico y social.

Respecto a lo anterior Giddens (2007) plantea que: “La globalización es política, tecnológica y cultural, además de económica. Se ha visto influida, sobre todo, por cambios en los sistemas de comunicación, que datan únicamente de finales de los años sesenta” (Giddens, 2007, p. 7).

El rompimiento de fronteras no fue entonces sólo para las transacciones económicas sino que estos intercambios aportaron a la llegada de nuevas tecnologías, las cuales no fueron sólo aplicadas en el ámbito económico o para la maquinaria en empresas, sino también en los medios de comunicación, la computación, el entretenimiento y la vida cotidiana.

El impacto que generó la globalización permitió la apertura y adquisición de nuevos conocimientos, los cuales no solo se obtienen en un lugar específico como las universidades e instituciones educativas, sino que debido al mismo desarrollo tecnológico y al crecimiento de las ciudades que trajo consigo la globalización, fue posible que los sujetos accedieran a todo tipo de información, de conocimiento y pautas de comportamiento sociocultural.

El conocimiento en el campo cultural es obtenido a través de procesos migratorios, de intercambios culturales y de la llegada de diferentes medios de comunicación a los centros poblacionales y sus periferias, los cuales han aportado a la integración de culturas; por ello, se cree que no hay contrariedad entre la cultura tradicionalmente heredada y la cultura foránea, sino que hay una adhesión de dos o más culturas, lo que es denominado como “glocalización”⁷, en la cual las diferencias no se eliminan (García, 2000)

Lo que se observa en las prácticas culturales actuales es que lo autóctono, tradicional o local ya no es lo que prima de manera “pura” e inamovible, sino que éstas van adhiriendo otras prácticas culturales, foráneas o emergentes; un ejemplo de esto son las palabras, la ropa, las comidas extranjeras que se ingieren; las cuales hacen parte de una hibridación en tanto se encuentran, se mezclan o son reinterpretadas de una manera “glocal”, así:

“La globalización no es un simple proceso de homogeneización, sino de reordenamiento de las diferencias y desigualdades sin suprimirlas: por eso la multiculturalidad es un tema indisociable de los movimientos globalizadores” (Canclini, 2009, p. 13).

Por lo tanto, la tradición oral era la que aportaba a la herencia de lo cultural a través de la transmisión de información como: costumbres, creencias, historias, saberes y experiencias

⁷ Glocalización: “(...)se expresa en la pretensión de que vivimos en un mundo de afirmaciones locales *enfrentando* a las tendencias globalizadores, un mundo en el que la misma idea de localidad se toma algunas veces como forma de oposición o resistencia a lo hegemónicamente global (Robertson, R. 2003, p 266)

que se realizaban de generación en generación por medio de espacios familiares y comunitarios, la tradición oral fue modificándose con la llegada de la globalización y los medios de comunicación como el internet, los cuales han permitido el acceso a diferentes tipos de saberes y se han apropiado del entorno. El empoderamiento del Internet ha aportado al crecimiento del consumo cultural y de las industrias culturales.

En consecuencia, la llegada de los medios de comunicación aportaron a la adhesión de aspectos culturales foráneos a sus propias creencias, los cuales son tomados de acuerdo a los propios gustos, e incidiendo en cambios o modificaciones en la identidad tradicional. Al respecto García plantea:

“Las luchas generacionales acerca de lo necesario y lo deseable muestran otro modo de establecer las identidades y construir lo que nos distingue. Nos vamos alejando de la época en que las identidades se definían por esencias ahistóricas: ahora se configuran más bien en el consumo, dependen de lo que uno posee o es capaz de llegar a apropiarse. Las transformaciones constantes en las tecnologías de producción, en el diseño de los objetos, en la comunicación más extensiva entre sociedades – y de lo que esto genera en la ampliación de deseos y expectativas – vuelven inestables las identidades fijadas en repertorios de bienes exclusivos de una comunidad étnica o nacional”. (Canclini, , 2009, pág. 30)

Ahora bien, dentro de este proceso de hibridación, es importante hablar del consumo cultural, como contribuyente a estos cambios culturales que en la actualidad se han venido desarrollando. El consumo es entonces no solamente el gasto de recursos económicos o energéticos o el ejercicio de intercambio monetario por bienes y servicios; sino la actividad de apropiarse de productos, hacerlos propios, y a su vez usarlos, es decir entrar en relación con el objeto, el símbolo, y la práctica que se ha decidido consumir, es “el conjunto de procesos socioculturales en que se realizan la apropiación y los usos de los productos” (Canclini, 2009, pág. 58).

El consumo es una actividad que no tiene edad, no está necesariamente ligada a la capacidad adquisitiva, aunque sí se ve influenciada por ésta, teniendo como consecuencia un impacto social siendo la sociedad la que se encarga de aprobar o no las actividades de consumo, sus productos y las diferentes formas de consumir, impacto que genera fracturas y heterogeneidades sociales entre sujetos que debido a la dinámica de consumo en la que participan llegan a hacerse y sentirse diferentes, desencadenando una exclusión o una mirada extraña sobre aquel que no es igual a los otros o a lo que es común dentro de la sociedad:

“Vivimos un tiempo de fracturas y heterogeneidad, de segmentaciones dentro de cada nación y de comunicaciones fluidas con los órdenes transnacionales de la información, de la moda y del saber. En medio de esta heterogeneidad encontramos códigos que nos unifican, o al menos permiten que nos entendamos. Pero esos códigos compartidos son cada vez menos los de la etnia, la clase o la nación en la que nacimos”. (Canclini, 2009, pág. 65)

Esto se evidencia con los jóvenes quienes en gran parte son población consumidora, apropiándose de aspectos que son de su agrado, haciéndolos suyos, modificando sus estructuras, y su identidad aprendida primeramente en su grupo familiar; pero que posteriormente al abrir el espectro del conocimiento de otros productos, otras prácticas culturales, acceder a ciertos recursos económicos y ofertas de servicios que ofrece la sociedad, hacen que éstos sean transformados, modificados o re-significados, cambios que en la población adulta generan en ocasiones rupturas, estupor, ya que tienen introyectado otro tipo de identidad es decir una identidad tradicional.

El adulto, pese a que también es un potencial en cuanto a consumo se refiere, en ocasiones considera que esos cambios identitarios son por moda, rebeldía o rechazo irrespetuoso de la identidad tradicional, y no por una multiculturalidad o interculturalidad resultado de un consumo que se vive en una época y en un mundo enmarcado en tendencias globalizantes,

El consumo en sus diferentes formas de llegar a la sociedad ha generado cambios estructurales no sólo en temas relacionados con el individuo sino también en lo colectivo y/o social, pues “El consumo es visto no como la mera posesión individual de objetos aislados sino como la apropiación colectiva, en relaciones de solidaridad y distinción con otros, de bienes que dan satisfacciones biológicas y simbólicas, que sirven para enviar y recibir mensajes”. (Canclini, 2009, pág. 69)

El consumo cultural aporta entonces al envío y recepción de mensajes, a la aprobación, aceptación o exclusión de algunos por no ser semejante a lo que los otros son, así mismo, usa la apropiación de objetos para el fortalecimiento o creación de escenarios en los que las diferentes culturas que se desarrollan se puedan conectar entre sí e interpretarse.

En relación a lo anterior, los seres humanos intercambian los objetos para la satisfacción de necesidades en las cuales se encuentran aquellas que son de tipo cultural, aportando a una distinción del individuo dentro de la sociedad que le permite pensar el papel que tiene dentro del mundo, sus formas de relacionarse con el otro, y saber quién es frente a ese otro, es decir distinguirse ante otros sujetos (García, 2009).

La adquisición y apropiación de los objetos y elementos de todo tipo que tienen los individuos a través del consumo, son promovidos por diversas industrias, quienes se encargan de generar los productos para que sean comprados, usando como herramienta los medios de comunicación, los cuales tienen una intención económica y un impacto a nivel del individuo, familiar y social, que afectan la existencia e identidad de los sujetos, en palabras de Subercasaux (citado en Rey, 2009) “Sin duda, la existencia social y la identidad pasan hoy por el lenguaje audiovisual y por la pantalla”.

Estas industrias culturales a las que hace referencia Barrios (citado en Rey, 2009) son: “(...) aquellas que producen, reproducen, difunden y comercializan bienes y servicios, tanto culturales como educativos reproducibles a escala industrial, de acuerdo a criterios económicos y siguiendo una estrategia comercial”.

Es evidente que además de ser una actividad con propósitos económicos, tienen un impacto social, ya que éstas permiten y contribuyen al proceso de conocimiento, aprendizaje, y como se menciona anteriormente, abren el espectro de la información que se tenía, aumentando el conocimiento que el individuo ha adquirido.

Información que se cree y se evidencia que llegaron a la vida cotidiana del individuo a través de la influencia del cine, la música, internet y televisión, las cuales se puede considerar que fueron las herramientas que usaron las industrias para llegar a una población potencial que sería lo que se denomina comúnmente como el consumidor, quienes conocerían otros tipos de culturas, ya que la industria cultural como dice Rey (2009): “(...) obedece a tradiciones culturales y estéticas diversas (...)” (p. 67), esto conlleva a un fortalecimiento de procesos de hibridación, porque el sujeto adopta y se apropia de elementos que son de su agrado convirtiéndolos como parte de su identidad:

“Las industrias culturales, finalmente, no se agotan en su condición de mercancías, sino que comportan modos de vida, axiologías y sistema de conocimiento. Son muy importantes en la configuración de identidades, la cohesión social y la convivencia”
Del Corral (citado en Rey, 2009, p. 69).

Debido a los cambios que a nivel cultural se han venido evidenciando, y que han sido difundidos por estas industrias culturales que se han sumergido en la cotidianidad del individuo, se plantea que las industrias culturales comportan modos de vida, como tal es el caso de la música, la que hace parte de la vida del ser humano, de sus actividades diarias, y que se divulga ya no sólo por la radio como sucedía hace unos años sino que ahora se oye a través de internet, y de los dispositivos móviles.

En el caso del cine, se puede observar el auge que éste ha tenido, salas cómodas, de fácil acceso y cercanas a los centros comerciales de consumo y disfrute, distribuidas en las ciudades, películas de todos los gustos, y en ocasiones ni salir de casa para ver una película,

ya que con la ayuda del internet su adquisición se hace más fácil porque a través de ella se pueden hacer descargas. Por lo tanto, las industrias culturales hacen parte de la cotidianidad del individuo, contribuyendo a su adquisición de información y de otras culturas:

Del Corral (citado en Rey, 2009): “las industrias culturales aportan así un valor añadido a los contenidos, al tiempo que construyen y difunden valores culturales de interés individual y colectivo. Son por ello esenciales para promover la diversidad cultural, así como para democratizar el acceso a la cultura, ya que, con la generalización de los bienes y servicios culturales, el hecho cultural pierde el carácter presencial que lo hacía históricamente elitista... El núcleo ineludible de su negocio consiste en transformar contenidos culturales, “valores simbólicos” en “valor económico”.

En conclusión, las industrias culturales y el consumo han sido un factor preponderante en el crecimiento de proceso de hibridación debido a la expansión del conocimiento de otras culturas a través de los diferentes medios que éstas usan como lo ha sido el cine, la música, entre otras. Éstas han roto fronteras y distancias entre países, naciones y regiones como resultado de un proceso de globalización que inicial y comúnmente ha sido caracterizado por aspectos económicos, pero que trajeron consigo unas consecuencias no solo de tipo económico sino también de “tipo político, cultural y tecnológico” (Giddens, 2007).

La Hibridación se hace cuerpo en los jóvenes

Los procesos globalizadores que han impactado a través del consumo y de las industrias culturales son ejes hibridadores en la contemporaneidad, ejes que han influenciado en mayor proporción a la población juvenil, quienes son los que eligen el tipo de consumo que quieren hacer, o si no desean consumir. A través del consumo los jóvenes no sólo tienen posturas acríicas frente a lo que el sistema ofrece, sino que también los jóvenes asumen posturas críticas en las cuales marcan la diferencia frente a otros, teniendo ideales distintos, metas y objetivos diferentes a los socialmente vistos, caso tal es el de los jóvenes Otaku

quienes desde su estética, su apropiación de objetos, sus ideales y sus prácticas marcan una diferencia a nivel social.

“En la contemporaneidad, lo juvenil como un ideal es retomado a su favor por el sistema de mercado como discurso publicitario y de promoción de formas de vida articuladas por el consumo de objetos y servicios, en particular, de la industria cultural y el entretenimiento, vaciando ya totalmente los pocos vestigios de la paideia griega que subyacen en el mismo, ampliando lo juvenil como una condición ideal para toda la humanidad”. (López, 2010, p. 63)

Como resultado, los jóvenes adquieren y se apropian de elementos o productos que se encuentran en el mercado, el cual además de convertirlos en consumidores ha abierto el espectro del joven al conocimiento de otras culturas y sus prácticas, llevándolos a una mezcla de los elementos culturales foráneos con aquellos que son considerados propios.

En relación a lo anterior, los elementos culturales considerados propios son aquellos aprendidos a través de la tradición oral en los que la familia ha transmitido de generación a generación, o también han sido transmitidos en espacios comunitarios, en cuanto a los elementos culturales foráneos son aquellos que vienen de otros lugares, especialmente aquellos provenientes de la cultura occidental los cuales han sido aprendidos a través de las nuevas tecnologías, aportando al consumo, a la adquisición y apropiación de elementos culturales; elementos que al ser mezclado por los jóvenes en sus prácticas y expresiones se convierte en una hibridación cultural:

“Los y las jóvenes en particular han reaccionado en este orden al ser ubicados como los y las afectados por la reducción sistemática de un futuro cierto, engrosando los datos sociodemográficos, epidemiológicos y estadísticos negativos, nutriendo y produciendo su entorno del capital simbólico y cultural cuya característica principal es la hibridación a partir de todas las fuentes de producción tanto locales como foráneas y tradicionales o contemporáneas. Esto los hace ver como sujetos híbridos

que encarnan algunos aspectos de la tradición que son inculcados por las instituciones de socialización y los discursos identitarios locales y a la vez portan elementos de la producción tecnológica cultural global”. (López, 2010, p. 61)

Dentro de estas prácticas juveniles que son producto de una cultura híbrida, se ha observado que los jóvenes hacen un tipo de resistencia a los diferentes conflictos sociales que se presentan en el diario vivir, en sus barrios, localidades o ciudades, conflictos en los que los jóvenes se ven como parte de ello, tales conflictos son por ejemplo el desempleo, las pandillas que se encuentran en los barrios, o el difícil acceso a la formación académica, como consecuencia a estos conflictos sociales se observa en el transporte público a jóvenes que cantan Hip Hop, con contenidos de protesta, su vestuario está acorde a dicho género musical, pero éstos posiblemente en su cotidianidad siguen haciendo uso de elementos culturales autóctonos.

Otro caso de hibridación observado, es el del joven que por su vestuario, y forma de portar el cabello manifiesta ser parte de la práctica y expresión juvenil rasta, pero que en el momento de cantar lo hace con una canción del género musical “ranchera”; con esto lo que se quiere mostrar es que tanto el que canta Hip Hop como el que practica la expresión rasta y canta ranchera muestran una hibridación cultural manifestándola a través de sus vestidos, acciones y formas de pensar, resistiendo posiblemente a un problema de tipo social como lo ha sido el desempleo, ya que ésta es su forma de generar ingresos económicos desde una informalidad sin ser parte de una ilegalidad.

“(…) hablar de la juventud no como una construcción sino como una producción, (esto incluye tanto la juventud como categoría, como concepto y como discurso, joven, juventud, juvenil) lo cual implica que ella misma hace parte de los procesos y dinámicas que generan su condición, permitiéndole cada vez más definirse a sí misma y generar su espacio simbólico y social delimitante; si bien, inicialmente su condición fue producto de un contexto social dominado por la hegemonía adulta, hoy por hoy, aunque esa condición no ha cambiado mucho, la juventud genera

espacios de resistencia y re-significación de este ordenamiento haciéndose dueña de su categorización”. (López, 2010, p. 57)

Esta mezcla que hacen los jóvenes tal cual se mencionó anteriormente, es por la distribución de elementos culturales como la música que han hecho las industrias culturales, en la que los jóvenes lo traducen a símbolos, formas de vestir, y en un modo de vida, generando en los jóvenes un sentimiento de satisfacción y de bienestar.

Estas prácticas juveniles que han sido consideradas como resultado de un proceso híbrido, se han generado por causas como por ejemplo la globalización y por ende el consumo y las nuevas tecnologías, entre otras, para lo cual López en su texto “Prácticas Juveniles y fenómenos emergentes como vías de transformación social” ha dedicado un apartado a mencionar las causas que generan hibridación juvenil:

- Las tecnologías de la información y la comunicación que permiten el tránsito y abren el conocimiento de otras culturas, mostrando las costumbres, hábitos, y todos los elementos culturales foráneos.
- La violencia que han generado desplazamientos a las ciudades, contribuyendo a procesos migratorios con el fin de buscar nuevas opciones de vida las cuales se encuentran en un propósito como mejorar la condición de vida.
- La globalización que se instauro como modelo de desarrollo socio-económico y que tuvo efectos entre lo local y lo global conectando culturas.
- La hegemonía cultural que a través de la divulgación promociona estilos de vida, instaurando en las otras culturas el gusto y atracción por la suya.
- La creatividad juvenil que contribuye a la creación de signos, simbología y lenguajes para expresarse con su entorno, generando nuevos significado y formas de ver el mundo (López, 2010)

Estas causas han contribuido a que los procesos de hibridación se den con mayor frecuencia en la población juvenil, trayendo consigo nuevas prácticas y expresiones, teniendo como

resultado una re-significación de sus prácticas al realizar una mezcla entre las nuevas con aquellas tradicionales. Dicho proceso de hibridación permite a los jóvenes abrir no sólo el espectro de nuevos conocimientos, sino que también ha contribuido a generar lazos de amistad con el grupo al que se encuentran vinculados y del que son partícipes a nivel social, lo que hace que sus comportamientos sean visibilizados en cada uno de los contextos en los que los jóvenes hacen su cotidianidad.

Para ello López (2010) plantea: “Se trata entonces de la aparición de prácticas juveniles novedosas y la re-significación de prácticas tradicionales como signo de fenómenos emergentes o transformaciones sociales. Así, las prácticas serían el comportamiento visible, la materialización de transformaciones individuales o colectivas, de tendencias sociales”. (p. 107)

Prácticas juveniles que se expresan en su vestir, en su actuar, en sus formas de expresarse y relacionarse frente al otro, en las formas de agruparse, en la diversidad de gustos por actividades de ocio y recreación, en las formas de crear nuevas identidades que les permiten mostrarse como diferentes, ya que sus formas de pensar tienen una combinación de saberes y de conocimientos.

Por lo tanto, dichas prácticas culturales juveniles se convierten en un tema importante en los jóvenes porque a través de ellas expresan los cambios que se desarrollan en su subjetividad, en los cuales éstos jóvenes potencializan su ser político, teniendo definido lo que quieren hacer y cómo lo quieren hacer, en algunos casos se le llama resistencia, en otros casos los jóvenes se convierten en gestores o promotores culturales, y otros, sólo quedan en el gusto por lo que hacen o en lo que participan, es decir, que éstas prácticas develan en los jóvenes una participación social activa o pasiva.

Aunado a lo anterior, estas nuevas formas culturales como resultado de un proceso de hibridación han desarrollado en el joven habilidades para crear, enlazar y compartir información, esto como resultado de las tecnologías de la comunicación, las cuales han

contribuido a que el joven sea un joven audio-visual, quien hace uso de signos y símbolos que le permiten una interacción con su entorno; así mismo, estos jóvenes que hibridan son jóvenes productores, jóvenes que producen ideas, prácticas, objetos, estéticas y lenguajes.

Los jóvenes Otaku de Medellín: Sujetos Híbridos

Los jóvenes Otaku iniciaron desde la infancia debido a un gusto por series animadas japonesas denominadas anime, que llegaron a Colombia a través de canales televisivos de otros países como lo fueron los canales peruanos y que posteriormente en su adolescencia y/o juventud encontraron a otros jóvenes con el mismo gusto, con quienes podían compartir lo que observaban en cada una de las series de anime, series como: Astroboy, Candy Candy, super-campeones, Caballeros del Zodiaco, Goku, Zakura Card Captor, entre otros. Con la llegada del internet éstos jóvenes y/o adolescentes tenían acceso a series de anime que aún no eran televisadas y que podían ser vistas a través de éste medio.

Las nuevas tecnologías como el internet o la televisión fueron pilares para acceder a su gusto por la cultura japonesa conllevándolos al desarrollo de prácticas juveniles Otaku, así mismo otro factor preponderante fueron los procesos migratorios de japoneses a la ciudad de Medellín, en los cuales se dio a conocer aspectos o elementos culturales del Japón, éstos factores influyeron para la vinculación de jóvenes a comunidades Otaku.

En la mayoría de los casos la vinculación a las comunidades Otaku fueron promovidas a través del internet –más que todo al inicio de la conformación de los grupos- contribuyendo a la agrupación de jóvenes aficionados al anime a través de blogs o redes sociales, quienes posteriormente realizaron eventos de ciudad para aquellos que tenían el gusto por el anime o manga, lo que permitió la visualización de los jóvenes Otaku.

Un joven Otaku en la ciudad de Medellín no es sin duda lo mismo que en Japón, porque un joven Otaku en la ciudad de Medellín no solo se enfoca en su gusto o afición por la cultura japonesa sino que continúa con sus actividades diarias como las de los demás jóvenes, caso

contrario sucede en el Japón, en el que la vida del joven Otaku gira entorno a su afición por el anime o manga que son producciones culturales propias de su entorno.

Los jóvenes Otaku de Medellín son resultado de un proceso de hibridación en el cual sus cotidianidades se mezclan por aquellos aspectos que han adquirido tradicionalmente con aquellos que son apropiados de la cultura japonesa, ejemplo de ello se encuentra en la música, ya que además de oír la de su gusto y que socialmente ha sido aprendida, los jóvenes Otaku a su vez oyen música japonesa, es decir en su biblioteca musical se encuentran música oriental y occidental. Otro ejemplo que devela la hibridación en los jóvenes Otaku es que en su lenguaje se apropian de símbolos, palabras orientales haciéndolos parte de si y expresándolas ante los demás, realizando una re-significación de sus prácticas y expresiones culturales.

Estas prácticas, los hacen sentirse iguales que cualquier otro joven de su misma edad, e indican que sus diferencias se centran en los gustos que tienen por la cultura y el entretenimiento japonés, además de la forma en la que participan a nivel social, criterio que los identifica como un joven Otaku.

Los jóvenes Otaku entrevistados desean contribuir a una convergencia entre la cultura japonesa y colombiana, permitiendo un conocimiento global, es decir, permitir un acercamiento a culturas foráneas como es el caso del entretenimiento japonés que ha promovido procesos de hibridación y que en su mayoría la población vinculada es la juvenil. Esta hibridación desarrollada en los jóvenes Otaku ha contribuido a la creatividad no solo para hacer cosas tangibles sino también para la resolución de sus propios pensamientos y proyectos de vida basados en unos valores y principios relacionados con la cultura japonesa y que han sido aprendidos a través del anime o manga

La apropiación de los jóvenes Otaku por aspectos de la cultura japonesa ha tenido presentes unos valores, principios y estilos de vida que han incidido para que los jóvenes se conviertan en gestores culturales como resultado al conocimiento adquirido a través de la

indagación y ampliación de la información sobre la cultura japonesa, es decir, no se quedan sólo en la práctica del anime, manga y participación de eventos de cosplay, sino que su interés por dicha cultura hace que profundicen en la información japonesa y deseen darla a conocer.

Los jóvenes Otaku considerados como gestores culturales muestran que a través de éstas prácticas se han convertido en jóvenes que se expresan con libertad, que tiene posturas políticas, han generado vínculos de amistad y hermandad, promoviendo una forma de ver el mundo menos conflictiva, generando inclusiones sociales de aquellos jóvenes que pueden ser considerados como diferentes y que han sido excluidos por otros, esto como resultado de aprendizajes hechos a través de su práctica juvenil enfocada en la cultura japonesa, la cual tiene valores enfocados a la inclusión.

Estos jóvenes son producto de un proceso hibridador porque han elaborado una fusión de valores, principios, formas de ver el mundo y de estar inmersos en él, permitiendo una socialización con su entorno y con las personas que allí se encuentran, en el cual la hibridación no sólo es por la mezcla de formas de vestir, comer, sino también de ser y verse en un mundo en el que participan y se desarrollan como sujetos y actores sociales.

FUENTES DE REFERENCIA

- Feixa, C., & Nilan, P. (2006). ¿Una juventud global? Identidades híbridas, mundos plurales. *Globalización, diversidad cultural y acción socieducativa*, 43, (75-89).
- García, C. N. (2000). La Globalización: ¿Productora de culturas Híbridas? *Actas del III Congreso Latinoamericano de la Asociación Internacional para el Estudio de la Música Popular*, (pág. 6). Mexico.
- García, C. N. (2009). *Consumidores y Ciudadanos conflictos multiculturales de la globalización*. Mexico: Random House Mondadori.
- Canclini, N. G. (2009). *Culturas Híbridas*. México: Random House Mondadori.
- Del Corral En Rey. (2009). Industrias culturales y desarrollo. En G. Rey, *Industrias Culturales, Creatividad y Desarrollo* (págs. 67- 69). Madrid: Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo.
- Feixa, C., & Nilan, P. (2006). ¿Una juventud global? Identidades híbridas, mundos plurales. *Globalización, diversidad cultural y acción socieducativa*, 75-89.
- López, G. M. (2010). *Contexto y condición de Juventud: Reflexiones para su comprensión* (págs. 37 - 87). Medellín: Escuela de Animación Juvenil.
- Giddens, A. (2007). *UN mundo desbocado*. México: Taurus, traducido por la Editorial Santillana.

Robertson, R. (2003). “glocalización: Tiempo-Espacio y Homogeneidad – heterogeneidad”.
En R. Robertson, Cansancio del Leviatán: problemas políticos de la mundialización
(pp. 261 -284), Madrid, España: Trotta.



**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO HUMANO CONVENIO CINDE-
UNIVERSIDAD DE MANIZALES
UMZ-18**

ARTÍCULO INDIVIDUAL

**UNA MIRADA SOBRE LA CONFIGURACIÓN DE LA SUBJETIVIDAD DEL
JOVEN**

ÉRIKA YURLEY ACEVEDO RESTREPO

**Asesor:
Manuel López García**

Medellín, 2014

UNA MIRADA SOBRE LA CONFIGURACIÓN DE LA SUBJETIVIDAD DEL JOVEN

ABSTRACT

Pensar en el interrogante sobre la configuración de la subjetividad en el joven, sus interacciones sociales y sus prácticas sociales, hace necesario inquietarse sobre algunos planteamientos, los cuales darán sentido a este artículo que se presenta en la Línea de Investigación Socialización Política y Construcción de Subjetividades, de la Maestría en Educación y Desarrollo Humano de CINDE.

De esta manera, la pretensión de este artículo, gira entorno a la posibilidad de ampliar el espectro teórico que se tiene de la subjetividad y contrastarlo con lo que respecta a las interacciones sociales y las mediaciones que se dan en un mundo globalizado como el actual, a partir de la inmersión vertiginosa de las tecnologías de la comunicación y la información.

ABSTRACT

Thinking about the configuration of subjectivity in the young people, their social interactions and social practices may raise a range of approaches that would give meaning to this article outlined in the Political Socialization Research and Construction of Subjectivities of the Master of Education and Human Development CINDE.

For these reasons, the idea of this article is to broaden the theoretical framework concerning the concept of subjectivity aimed at contrasting it with the social interactions and mediations that occur in our globalized world due to the rapid pace of information and communications technologies.

PALABRAS CLAVES

Subjetividad, interacciones sociales, juventud, tecnologías de la información y la comunicación.

KEYWORDS

Subjectivity, social interactions, youth, information and communications technologies.

Introducción

La pregunta por la configuración de la subjetividad juvenil será el punto de referencia que se abordará en el desarrollo de este artículo, por ser un interrogante que posibilita pensar el joven desde una perspectiva social, entendiendo lo social como aquel escenario que posibilita las interacciones con otros sujetos, en las que se producen los significados, símbolos, percepciones y sentidos de la cotidianidad; de esta manera, a medida que estos elementos se conjugan, suceden, se posicionan de manera colectiva o individual y se establecen en la cultura, a partir de las mediaciones que se dan por las relaciones que se constituyen con otros sujetos, se va moldeando o reconfigurando la subjetividad.

Lo anterior, entonces, hace pensar cómo los cambios en la forma de ser, estar y de pensar del joven, la apropiación y vinculación de la cultura, entendida como acumulación de significados, evidencia de forma cada vez más clara en los diferentes campos de la actividad humana, el enorme poder de los procesos de subjetivación, lo que hace que diferentes disciplinas del conocimiento desarrollen otras formas de comprender cómo los sujetos se nombran a sí mismos, dan significados, se interpretan e interrelacionan con otros, esto permite la interpretación de lo que se es y de los demás sujetos con quienes se comparte el mismo mundo, lo que da apertura a las producciones simbólicas y de sentido en los ámbitos sociales en los cuales los jóvenes participan.

A lo anterior, se le suma la instalación de las tecnologías de la comunicación y la información, producto de la globalización, las cuales se han convertido en un canal que permite el contacto, el intercambio de pensamientos entre diferentes sujetos, el ingreso de industrias culturales foráneas y el consumo tecnológico, factores que modifican la pertenencia a una identidad cultural fija, rompiendo así la noción identitaria de que un sujeto puede vivir siempre con la misma certeza. De esta manera, son los jóvenes los productores de estos cambios, con los que proliferan nuevos signos y lenguajes que desplazan los modelos de pensamientos únicos, posibilitándoles que puedan interpretar su entorno desde diferentes perspectivas.

En este sentido, este artículo establece cómo el joven construye el sentido de su existencia, haciendo valoraciones que le permitan dar sentido, estableciendo puntos de referencia para buscar nuevas maneras de ser, estar y hacer, lo que se genera a partir de las interacciones sociales que tienen y en las cuales se construyen realidades colectivas (interacción social) e individuales (cotidianidad), lo que marca de esta manera la construcción de su propia historia de vida, sus símbolos, sus códigos, la manera como hablan de sí y la forma de representarse ante los otros, lo que a su vez se constituye en una construcción para otros (González, 2000, p. 24).

¿A qué nos referimos cuando hablamos de subjetividad?

Para acercarse a la noción de subjetividad, se hace necesario partir de su raíz etimológica, la cual proviene del latín *subjectus*: colocado, debajo, atado, sujeto, propio de sí; de esta manera, lo subjetivo es entendido como las operaciones del orden consciente con las que un sujeto se auto – reconoce y se auto - afirma como tal y que se construyen en la relación con el otro, en las interacciones, en los procesos de significación e interpretación que se establecen con otros seres humanos (López, 2011, p. 15).

Desde otra perspectiva, la subjetividad está relacionada con el discurso, pero no se reduce al mismo; los discursos expresan significados, pero no los agotan desde el momento en que la vaguedad subjetiva también pueda ser cierta y no puede descartarse la posibilidad de que haya estados que no lograron expresarse en discursos Vovelle (citado en Serrano, 2001-2002), esto entonces, hace referencia a una construcción del sujeto que parte de su discurso como una forma de plantear su propia biografía de manera particular, en la que se expresan y manifiestan los sentires, las vivencias y los pensamientos que le posibilitan su trascendencia. En este discurso subjetivo se narra y produce un sistema de relaciones sociales, a través del lenguaje, que permean el mundo que habitan para atribuirle acciones en las cuales se indaga sobre sí mismo, se duda, se entiende el devenir del mundo, se imagina y se siente el entorno que lo circunda.

Otra mirada acerca de la concepción de la subjetividad da cuenta de un proceso reflexivo que asume cada sujeto, al pensarse a sí mismo como un proceso por el cual uno mismo y sus acciones se convierten en el objeto de observación, a partir de examinar y comprender cómo las narrativas estructuran las propias experiencias y cómo nuestras experiencias estructuran nuestras narrativas Cubides (citado en Serrano, 2001-2002).

La subjetividad es aquella herramienta que les permite a los sujetos la construcción de sus relaciones, para actuar no sólo desde la individualidad sino también desde la colectividad, adquirir elementos con los que se posibilita la simbolización, la comunicación, el pensamiento, la representación de lo que se es, de los otros y del contexto, con lo que se permite al sujeto validar de manera constante su forma de adaptación con el entorno y la forma como asume los cambios que se generan en el ámbito social, lo que implica que se manifiesten nuevas formas de sentido de la vida, lo que implica abordar al sujeto desde “lo que se hace” y lo “que se es”; así, el sujeto se hace creador de significados y sentidos, que posibilitan su configuración como ser, desde lo cognitivo, valorativo, estético, emocional, espiritual y, desde el lenguaje, que le permite reafirmar las percepciones que lo circundan y argumentar su forma de pensar, actuar, sus intereses, emociones y los deseos particulares que tiene.

El anterior marco de referencia permite determinar cómo la subjetividad ha de ser el cúmulo de vivencias de los sujetos, aquellas que convierte en biografías y con las que se da paso a la generación de significados y atribución de sentidos, para luego convertirlos en un relato que se construye desde y a partir de antecedentes que estuvieron presentes en su pasado, los que luego se van proyectando en la construcción de su futuro.

Así, el aspecto de la subjetividad en el sujeto siempre está en un proceso de devenir constante, que se va configurando, resemantizando, jerarquizándose, produciéndose, expresando nuevos sentidos, permeado por las condiciones históricas en las cuales se dan las historias y narraciones de los sujetos, de allí que la subjetividad es algo inacabado, sin completar; esto se da porque se van produciendo nuevas experiencias de vida en los sujetos, lo que les permite afianzarse en su individualidad, haciéndolos propios, diferentes a los demás.

En un sentido más amplio de la palabra, la subjetividad va constituyendo a los sujetos como seres únicos o propios, diferentes a los demás sujetos, esto posibilita que se caractericen sin verse aislados de su realidad colectiva, en la cual también se construyen subjetividades con los demás, puesto que son los otros sujetos quienes aportan de manera relevante en la relación y la acción de los sujetos para vivir y compartir símbolos en el mundo que habitan.

De esta manera, en lo que podríamos apropiar como constitución o construcción de la subjetividad, el sujeto configura su actuar, pensar y sentir, lo que le posibilita establecerse como sujeto individual, y, al ponerlo en contexto con otros, se va convirtiendo en lo colectivo, escenario en el que se permite al sujeto construir sus relaciones con los otros, reconstruir el universo de símbolos discursivos, asignándoles sentidos de significación a la vida de los otros y a sus prácticas, hacerse diferente o adoptar características propias de otros, lo que denominaremos como subjetividad social, que expresado por González (2002), se definiría como:

La subjetividad social no es una abstracción sino el resultado de procesos de significación y sentido que caracterizan todos los escenarios de constitución de la vida social y que delimitan y sostienen los espacios sociales en que viven los individuos, a través de la propia perpetuación de los significados y sentidos que los caracterizan dentro de los sistemas de relaciones en que actúan y se desenvuelven. La actuación de los sujetos es de forma simultánea individual y social y la manera en que sus acciones se integran en el sistema de la subjetividad social no depende de sus intenciones, sino de las configuraciones sociales en las que esas acciones se inscriben y en los sistemas de relaciones dentro de los cuales cobran vida. (p. 181)

Lo anterior implica que un sujeto se va convirtiendo en protagonista de su vida y existencia, puesto que hace visible su historia personal, en un proceso de constantes cambios y evoluciones, en un devenir que implica reconstrucciones y en el que la forma se vuelve cada vez más indefinida, porque obedece al momento de la historia en la que se está.

Así, la subjetividad es la interpretación, la comprensión de lo que se es como sujeto, es el enunciado de los proyectos de vida que se tienen, es la experiencia vivida para salir al mundo compartido, la subjetividad es como un entramado en el que se dan las percepciones, los sentimientos, los saberes, las aspiraciones, las emociones, la memoria, las biografías de los sujetos, que le dan la posibilidad de entrar al mundo, narrarse a sí mismo y narrar a los otros, en esta narrativa se enmarca una experiencia histórica que delinea finamente los trazos de su intimidad en la que los sujetos se auto producen como artífices de su vida.

La esfera social y su papel en configuración subjetiva del joven

Ahora bien, en el apartado anterior se abordó la subjetividad de manera amplia, lo que permitió un acercamiento entre la construcción de una subjetividad individual, la cual hace referencia a una reproducción del sujeto, en la cual éste se caracteriza mediante rasgos particulares, haciéndolo único y poseedor de su identidad. Esta identificación le da paso a una subjetividad, que se va configurando dentro de un continuo movimiento con otros sujetos, a través de sus prácticas sociales, generándose, de esta manera, redes de relaciones que se dan con otros sujetos y con las cuales se caracteriza el desarrollo social.

Lo anterior, aproxima a la manera como el sujeto se apersona de sus rasgos y los traslada al mundo compartido con los otros; en este sentido, el mundo que habita y comparte establece su representación subjetiva y lo social es aquel mundo que comparte con otros, aquel mundo que se encuentra habitado por los mensajes, por la simbología, por lo lingüístico, lo lógico, lo racional, elementos que puestos en el mundo compartido, lo hacen diferente o similar con los demás sujetos.

Para entender un poco lo anterior, es necesario comprender el concepto de configuración subjetiva, a partir del planteamiento de González (2005), como una organización de sentidos subjetivos que definen los procesos simbólicos y las emociones, que se integran de forma inseparable en relación con las experiencias del sujeto dentro de los espacios simbólicos de la cultura. Esto es, entonces, el proceso mediante el cual los sujetos construyen, se autogeneran, producen narrativas acerca de sí y del mundo en la configuración subjetiva, el sujeto construye su imagen, apropia códigos con los cuales se manifiesta, establece su singularidad, experimenta la vida, dejándose permear por los discursos y las experiencias que vive, lo que explicita entonces que una configuración subjetiva es aquello que se patenta como la creación de significados dentro de la cultura, que recobra fuerza en la medida que los sujetos sociales le dan sentido y los convierten en acciones particulares o comunes. Por ello, la cultura ha de convertirse en algo más significativo que dotar a los sujetos de atributos, puesto que la cultura ha de ser el cimiento

sobre el cual se dan las prácticas sociales, que se van construyendo en un marco histórico en el que se teje la subjetividad; la cultura, entonces, es la que provee al sujeto de los sentidos, de las prácticas y de las razones de la existencia.

Estos significados no sólo se generan de alguna manera por los individuos en interacción sino que dentro de ciertos límites espaciales y temporales se vinculan con los significados acumulados socialmente que los actores no escogieron, Habermas (1988 citado en Toledo, 2000), de allí que la configuración subjetiva en el sujeto esté impregnada de significación y sentido, que lo incorpora en el mundo en que vive, en espacios y escenarios sociales y culturales, que son habitados y habilitables por los sujetos en acción; así, la configuración subjetiva es aquel elemento constituyente del sujeto, que abre el espectro de su singularidad y la diferencia con los otros, atributos que son esenciales en los procesos de socialización.

Por otro lado y una vez esbozado lo que se entiende por configuración subjetiva, las simbolizaciones, los atributos de sentido, las apreciaciones de los sujetos, son situados en un contexto histórico-cultural, mediado por interacciones sociales, con las cuales se va dando la construcción de su subjetividad; es entonces en este entramado que se dota al sujeto de representaciones, símbolos y lenguajes comunes, que de acuerdo a Jodelet (citado en Rey, 2006) “[...] debemos tener siempre presente esta pequeña idea: toda representación es representación de algo y de alguien. No es pues ni el doble de lo real, ni el doble de lo ideal, ni la parte subjetiva del objeto ni la parte objetiva del sujeto. La representación es el proceso a través del cual se establece su relación. Sí, en el fondo de toda representación, debemos buscar su relación con el mundo y con las cosas”.

Para entender lo anterior, se hace necesario postular que los sujetos producen su subjetividad en un contexto determinado, es decir, en donde les tocó vivir, pero su subjetividad siempre está mezclada o influenciada por la de los otros, los cuales también tienen contenidos culturales, memorias, tradiciones, símbolos y lenguajes comunes, características inherentes al desarrollo del sujeto y que hacen finalmente que el sujeto en ese contexto histórico en el que se posiciona se exprese y actúe.

Lo anterior podría además apoyarse con otro punto de vista planteado por Urresti, “la subjetividad se manifiesta en figuras diversas, que expresan la dimensión simbólica de la vida social y los fenómenos de lectura e interpretación del sentido, por los que se constituyen los diversos actores en un espacio que es social y, por lo tanto, común, aunque pleno de singularidad y divergencia”, (Urresti, 2008, parr. 2) lo que se particulariza en la singularidad del sujeto y la manera como mediante la esfera social se adopta y se apropia de elementos que se hacen evidentes en los comportamientos sociales de los sujetos, de sus relaciones y de los discursos que se dan de manera cotidiana.

Ahora bien, el escenario social, permeado por la afluencia de culturas propias o foráneas, es aquel espacio que permite al sujeto reconocer su propia subjetividad, no obstante este reconocimiento se da en la medida que su interacción con otros posibilita la generación de nuevos sentidos o replantear los existentes; al respecto, es claro que el escenario social permea de significaciones al sujeto, posibilitando que éstas circulen y se hagan presentes en la sociedad y, como ya se había expresado anteriormente, se hagan manifiestas las emociones que se expresan en torno a las representaciones que cada individuo encuentra y que le permiten, de cierta manera, encontrarse con símbolos comunes socialmente, para identificarse con los otros y construir su subjetividad.

En este sentido, lo enuncia González Rey:

“Al presentar el término de subjetividad social tenía la intención de romper con la idea muy arraigada hasta hoy en los psicólogos, de que la subjetividad es un fenómeno individual y presentarla como un sistema complejo que se produce de forma simultánea en el plano social e individual independientemente de que en cada caso reconozcamos su génesis histórico-social, es decir, que no está asociada únicamente a las experiencias actuales de un sujeto o instancia social, sino a la forma en que una experiencia actual adquiere sentido y significación dentro de la

constitución subjetiva de la historia del de significación, que puede ser tanto social como individual” (González, 2000, p. 178).

Por ello, al pensar en la subjetividad del joven, se hace indispensable reflexionar frente a la esfera social como factor fundamental de la configuración subjetiva, puesto que es la subjetividad la que moldea los cuerpos y las mentes de los sujetos de manera constante y permanente, mediante un proceso de construcción o deconstrucción de elementos de sentido, memorias o códigos que hacen parte de las realidades y la singularidad de lo vivido, en las cuales los sujetos habitan y tienen dominio, que sólo se dan en la medida que se sitúa al sujeto en un espacio tiempo de simbolización, aquel lugar de sentido representado colectivamente, de significación de realidades, que si bien es cierto poseen ciertas particularidades, establecen un diálogo que las constituye mutuamente.

En relación con lo anterior, la esfera social se convierte en aquel territorio desde el cual el joven participa, se manifiesta, se expresa, establece sus relaciones intersubjetivas, dada la construcción social que de allí se origina, además se convierte en el lugar desde el cual se ubica para actuar e ingresar al mundo. Por ello, el joven es un devenir de experiencias acumuladas por la cultura y, como se anotó anteriormente, la cultura está inmersa de significaciones que se ubican en un contexto histórico cultural, que le permiten la construcción de símbolos, lenguajes comunes, relación, identificación, socialización y la acción de compartir afinidades, ideales, sentimientos y emociones con otros.

Al respecto, la relación con el otro en definitiva es la manera de entrar en lo intersubjetivo y diferenciarse del otro que lo acompaña en su cotidianidad, de ir buscando sus propias características que lo hacen visible ante los demás y, en esencia, diferente, de hacer una historia en un presente que resignifica de manera constante, a través de las experiencias vividas y compartidas, generando así instancias de simbolización en el mundo en el cual actúa, lo que le da un lugar como sujeto.

Los jóvenes, visualizados en esta esfera, son sujetos en tránsito, en la medida que buscan una condición de actores sociales, movidos por una especificidad cultural, que los lleva a que adquieran sus propias formas de expresarse y representarse a través de diferentes grupos a los cuales ingresan, los cuales contribuyen de manera significativa en la configuración de su subjetividad.

Las mediaciones tecnológicas como medio de apertura hacia nuevas mediaciones de sentido y configuración subjetiva en el joven

Diversos han sido los cambios en el universo social; la globalización trae consigo la expansión de los mercados lo que, ha generado cambios significativos en las estructuras de pensamiento, los estilos de vida, los gustos y preferencias de los seres humanos. Las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la comunicación y la información han potenciado el auge de los movimientos sociales y con ello nuevas formas de socialidad, lo que da lugar a una multiplicidad de símbolos y discursos presentes, de manera particular, en las prácticas de la población juvenil, la cual, atraída por la proliferación de signos y lenguajes diversos, catapulta un modelo de pensamiento único y exclusivo, generando de esta manera que se pueda interpretar el mundo compartido con otros desde múltiples perspectivas posibles.

Por esto, los medios de comunicación han sido elementos claves en la transmisión y reproducción de lo que quiere el joven expresar, hacer, sentir o actuar; esta interacción cotidiana con las tecnologías de la comunicación y la información hace que su subjetividad se transforme, al posibilitar entrar en contacto con otras realidades. Sin embargo, también le permite la combinación o desecho de nuevos símbolos, emblemas y sentidos, contruidos a partir de su propia cultura o culturas foráneas.

La Globalización significa que todos dependemos ya unos de otros. Las distancias cada vez importan menos, lo que suceda en cualquier lugar puede tener consecuencias en cualquier otro lugar del mundo. Hemos dejado de poder protegernos tanto a nosotros como

a los que sufren las consecuencias de nuestras acciones en esta red mundial de interdependencias” Bauman, (citado en Barbero, 2002), lo que indica en tiempos actuales que ya no existen limitantes para los consumos culturales, en los que se despliega una amplia gama de productos para el entretenimiento de jóvenes y adultos; las culturas han de ser universales y las identidades regionales quedan disueltas bajo el influjo arrasador de las comunicaciones.

Al respecto, Castell (citado en Aguaded, 2010) apunta en su texto *Fin de milenio* que la revolución de las tecnologías de la información es uno de los procesos más resolutivos que caracterizan al nuevo entramado social, bautizado como la «sociedad red». Romero (citado en Aguaded, 2010) señala que esta revolución abre las puertas a un nuevo tipo de ciudadano con nuevos hábitos y valores sociales, nuevos intereses y formas diferentes de sentir e, incluso, pensar. Esto considera, entonces, a los medios de comunicación y de la información como la principal fuente de consumo, con los cuales se homogenizan los comportamientos, las costumbres, los estilos de vida, se regula la vida social, se da paso al ingreso de nuevos íconos que permiten la comunicación, transforman los signos relevantes de la cultura y contribuyen a que los sujetos puedan extrapolar nuevas culturas, de las cuales retoman características comunes que les permiten modificar su identidad.

Ahora bien, para comprender la influencia de las mediaciones tecnológicas, es necesario posicionar a un sujeto que permita validar cuáles son sus influencias, que para este artículo en particular será el joven; al respecto, es necesario conceptuar acerca de la juventud desde lo cultural, según Regillo (citado en Miquel 2007, p. 124) “los jóvenes aparecen como un grupo activo, cambiante y discontinuo, generándose, a través de industrias culturales, espacios para la producción, reconocimiento e inclusión de la diversidad juvenil”.

Por otro lado, Wrob (citado en Miquel 2007,) afirma que la teoría sobre la constitución del sujeto y de su identidad permite plantear que la juventud no es una etapa natural del desarrollo humano, sino una categoría construida socialmente, y encuentra su sentido en un espacio cultural determinado; es por tanto, una construcción cultural, una forma de

comportamiento social que debe ser vista fundamentalmente como resultado de la cultura occidental y consecuentemente de la formación de la sociedad industrial moderna.

De lo anterior, se podría inferir que la juventud da cuenta de cómo las diferentes épocas que viven las sociedades se perciben y esto se descubre a través de las actuaciones de los jóvenes, quienes son los que lideran los cambios y las transformaciones sociales a través de sus discursos y los modos de actuar y pensar, puestos en escena en un mundo compartido con otros, mediante acciones participativas que se dan desde lo singular a lo plural, en este sentido, los jóvenes, en la mayoría de los casos, se establecen en grupos, en los cuales comparten su individualidad y construyen los lenguajes colectivos, a través de los cuales se comunican, allí, los grupos se nombran y se establecen, originando la producción de la subjetividad.

Por otro lado, la subjetividad se construye a partir de los diferentes consumos que hacen los jóvenes de las industrias culturales, a las que tienen acceso en la sociedad, sus hábitos, las tendencias que adoptan en la forma de vestir, peinarse y actuar, están influenciados por lo que encuentran en el medio, asimismo, de allí crean su forma de vida, producen sus significados y van construyendo nuevas y variadas simbolizaciones frente a lo que comparten con otros, lo que les permite a los jóvenes migrar por diversos ecosistemas materiales y sociales, mudar de roles sin necesariamente cambiar de status (Maffesoli, 1990).

Con relación a lo anterior, las tecnologías de la información y la comunicación reconstruyen, edifican y generan una serie de lenguajes y simbolizaciones a través de sus mensajes, los cuales, inmersos en la cultura, pasan de ser instrumentales a estructurales, lo que considera nuevos modos de percepción y lenguajes en la población juvenil, generando sensibilidades con las que se dan mutaciones culturales, que implican la asociación de modos de producir la cotidianidad de manera diversa, propiciando en el joven la resignificación o acumulación de experiencias, para definir nuevas lógicas y formatos de narración. Así, las mediaciones tecnológicas permiten disminuir las brechas entre los

mundos, acceder a la información, a la educación y, de manera particular, tener un contacto directo con la industria del entretenimiento, lo que implica que el sujeto joven esté en la capacidad de conferir sentido al mundo y a sus experiencias individuales y colectivas.

Ahora bien, lo manifestado anteriormente, permite tener claridad de un panorama en el que se vislumbra cómo la inmersión de la globalización y las mediaciones tecnológicas posibilitan acercarse a un conocimiento universal, convirtiéndose en los principales artífices de las transformaciones en las formas de subjetividad, puesto que posibilitan que los sujetos jóvenes tengan mayor autonomía en la medida que tienen a su disposición un sin número de ventanas abiertas al mundo exterior y desde las cuales se puede observar el mundo circundante, flexibilizando de manera significativa la manera de pensar, estar o actuar; esto toma mayor importancia en la medida que se hace posible que se puedan tener diferentes referentes y posiciones frente a los modos en que los demás sujetos pueden percibir el mismo mundo compartido.

“Al joven inmerso en este ecosistema infocomunicacional, se le amplían en gran medida las oportunidades para desarrollar su proyecto vital, dada su capacidad de agencia cultural en el nuevo escenario global (sociedad de mercado y de la información, del conocimiento y el control), lo cual se asocia con una “sensación de poder” (Caicedo, p. 17). Al respecto, los jóvenes se movilizan entre sus gustos y lo que encuentran disponible en la industria cultural, esta tendencia marca de manera significativa lo que son y lo que quieren ser y les permite validar en el entorno que otros grupos de jóvenes tienen características iguales de consumo para adscribirse y representarse en éstos.

Para profundizar lo anterior, retomaremos el caso de los jóvenes que pertenecen a la comunidad Otaku de la ciudad de Medellín y que son fuente de investigación para la tesis: “Análisis de las subjetividades juveniles en Medellín, a partir del estudio de una comunidad Otaku”, quienes a partir del consumo de la industria y el entretenimiento de la cultura japonesa, han conformado una comunidad, que gesta un interés particular por esta cultura.

Al indagar acerca de los medios de comunicación y la información, es claro que este aspecto es evidente en la configuración subjetiva de los jóvenes de la comunidad Otaku, al encontrarse características particulares que marcan la interacción cotidiana que los jóvenes tienen con las tecnologías de la información y la comunicación, los cuales los convierten en sujetos inmersos en un espacio cultural, que se mueve de manera vertiginosa, movida por los procesos de hibridación cultural propios de la globalización y en la cual la cultura del entretenimiento se ha posicionado de manera significativa entre ellos, creando estilos de vida distintos, en los que recrean y establecen un proyecto de vida y de actuación social que les posibilita describirse y narrarse de manera singular o colectiva.

En términos del uso de las tecnologías de la información y la comunicación, los jóvenes se acercan a medios convencionales utilizados por otros jóvenes, tal es el caso de la internet, en la cual visitan páginas o blogs, que los mantienen informados de lo que sucede con los videojuegos, el anime y el manga (Chiqui Otaku, Ryuhikai), además pueden encontrar emisoras on-line que desarrollan contenidos única y exclusivamente de la cultura japonesa, lo que los acerca a conocer más sobre la cultura, interesarse por ella y mantenerse actualizados de los acontecimientos que se dan en el país.

A través del uso de medios de comunicación, los jóvenes van generando una red, con la cual se da una fuerte tendencia a la construcción de relaciones interpersonales con otros jóvenes que comparten los mismos gustos o preferencias por las prácticas que se dan dentro de la cultura japonesa en general, lo que permite a su vez ampliar su círculo de relaciones, aquellas que no fueron demasiado fluidas en las etapas de su niñez o adolescencia, así, estas preferencias por la cultura, han permitido consolidar las relaciones amistosas con otros jóvenes de la comunidad Otaku en torno al gusto que comparten.

De esta manera, es claro entonces que las mediaciones que se dan a partir de las tecnologías de la información y la comunicación constituyen una fuente importante que moldea las características individuales y colectivas de los jóvenes, de sus formas de relación interpersonal, moldeando su comportamiento, las apreciaciones de pensamiento frente a un

mismo asunto en un contexto social que es complejo y cambiante, en el cual las interacciones con diferentes grupos sociales, ideologías, discursos, disensos y consensos con sujetos jóvenes posibilitan la configuración subjetiva, aquella que, como lo hemos planteado, se da en la cotidianidad individual y, al encontrarse en el mundo compartido, constituye lo singular de cada sujeto.

Para finalizar, podría establecerse cómo las subjetividades de los jóvenes han sido permeadas de manera significativa por las tecnologías y los medios masivos de la comunicación, lo que motiva hacia una configuración que se determina a partir de los consumos que éstos hacen de las industrias culturales, como es el caso de los jóvenes que pertenecen a la comunidad Otaku, quienes modifican sus hábitos y costumbres, emprendiendo prácticas que van formando su cotidianidad, modificando, produciendo y generando nuevas simbolizaciones en los espacios de interacción que tienen, permitiéndoles movilizarse y cambiar, lo que consideraría Maffesoli Maffesoli (1990), les permite a los jóvenes migrar por diversos ecosistemas materiales y sociales, mudar de roles sin necesariamente cambiar de status.

FUENTES DE REFERENCIA

- Aguaded, J. I. (31 de mayo de 2010). Nuevos escenarios en los contextos educativos: la sociedad postmoderna, del consumo y la comunicación. *Revista de la UHU-Agora Digital*, 19. Obtenido de <http://hdl.handle.net/10272/3462>
- Amaya, J. F. (2001-2002). Ni lo Mismo no lo Otro: La Singularidad de lo Juvenil. *Revista Nómadas*, 11-25.
- Erazo, C. É. (s.f.). Subjetividad Juvenil y Mediación Tecnológica.
- López, G. M. (2011). Producción y Expresión de la Subjetividad en la Juventud Contemporánea. *Revista de la Facultad de Trabajo Social UPB*, 12-21.
- Miquel, P. E. (2007). Las Nuevas Subjetividades de los Jóvenes Chilenos. *Summa Psicológica UST*, 128.
- González, R. F. (21 de abril de 2005). Subjetividad: Una Perspectiva Histórico Cultural. (Á. D. Gómez, Entrevistador)
- González, R. F. (2006). *Sujeto y Subjetividad*..
- Toledo, E. d. (2000). *Subjetividad, Cultura y Estructura*. Iztapalapa: Universidad/Institución: Universidad Autónoma Metropolitana - Delegación Iztapalapa.
- Urresti, M. (2008). *Nuevos Procesos Culturales, Subjetividades, Adolescentes Emergentes y Experiencia Escolar*. Buenos Aires: Siglo XXI.