



Universidad Católica Andrés Bello

Facultad de Humanidades y Educación

Escuela de Comunicación Social

Mención: Periodismo

Trabajo de Grado

### **AL ESTILO OTAKU**

Reportaje interpretativo sobre los otakus como tribu urbana contemporánea

Tesista: Edsandra Zamora

Tutor: Carlos Delgado Flores

**Caracas, septiembre 2016**

*A Mercedes, José María y Edgar*

## **AGRADECIMIENTOS**

A mi madre, por ser mi guía y apoyo en todo momento

## ÍNDICE

<b>AGRADECIMIENTOS .....</b>	<b>3</b>
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>6</b>
<b>MÉTODO .....</b>	<b>9</b>
Modalidad .....	9
Tipo de investigación y diseño .....	10
Técnicas de recolección de datos .....	12
Formulación y justificación del problema .....	15
Objetivos de la investigación .....	17
Delimitación.....	17
Público lector meta .....	18
Limitaciones.....	18
Estructura del reportaje .....	18
Guía Capitular .....	20
Capítulo 1: Conspiraciones de calle entre Japón y Venezuela .....	21
Capítulo 2: Ellos, los otakus .....	21
Capítulo 3: Otakus versátiles .....	22
Epílogo.....	22
<b>CAPÍTULO I: CONSPIRACIONES DE CALLE ENTRE JAPÓN Y VENEZUELA</b>	<b>23</b>
De pasados contemporáneos .....	24
En Caracas se habla tribu.....	27
Una cultura oriental occidentalizada.....	29
Viñetas y personajes de ficción.....	35
La generación del otaku caraqueño .....	40
<b>CAPÍTULO II: ELLOS, LOS OTAKUS .....</b>	<b>44</b>
Entre mangas y animes .....	50
Diferencias y exclusiones .....	52
De la Perla de Shikon a la novedad del SAO .....	58
Lo costoso de ser otaku.....	61

Comic venezolano del siglo XXI.....	65
Otakus, diferentes entre ellos.....	67
El Otaku en pasarela .....	70
<b>CAPÍTULO III: OTAKUS VERSÁTILES.....</b>	<b>75</b>
Dibujantes y furrys.....	75
Devotos japoneses.....	78
De gamers y cosplayers .....	80
<b>EPÍLOGO .....</b>	<b>86</b>
El ritual más grande del otaku: Caracas Comic Con .....	86
Reencuentros en sintonía .....	88
De San Diego en Estados Unidos hasta Caracas, Venezuela .....	92
Costume + Play.....	93
Rostros de colección .....	95
El final del camino .....	99
<b>REFERENCIAS BILIOGRÁFICAS Y DOCUMENTALES.....</b>	<b>102</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>108</b>

## INTRODUCCIÓN

Los jóvenes necesitan tener confianza en ellos mismos y por eso buscan sentirse identificados con sus pares. Maffesoli (2004) explica que a mediados del siglo XX y hasta el siglo XXI, las tribus urbanas se incrementaron en todas las sociedades contemporáneas; debido a la necesidad que tiene el joven de buscar vínculos de solidaridad con el otro. Esto se enmarca en el ideal de progreso que tienen las sociedades modernas y de donde nacen los movimientos urbanos.

El desapego a lo socialmente establecido origina nuevos comportamientos en la forma de organización de estos grupos juveniles. Maffesoli (2004) señala que mientras las sociedades avanzan, las personas se organizan en micro grupos, estos son creados por individuos con características particulares que los diferencian del resto. Esta reestructuración social refuerza el componente de colectivo que suele influir en las identidades de los jóvenes.

Las tribus urbanas son grupos heterogéneos que se desenvuelven en diferentes ámbitos. El proceso de socialización se genera en el entorno que les resulta más familiar para ellos. Reguillo (2000) afirma que en estas agrupaciones el joven se siente con la libertad de crear estilos propios y entablar códigos de lenguaje, vestimenta y comportamiento.

Por su parte, García (1989) agrega que estas hibridaciones ayudan al joven a relacionarse con su entorno y a construir su personalidad. La globalización es otro elemento que ha sido una característica del proceso de unificación de gustos entre ellos. Gracias a esto, los jóvenes de diferentes partes del mundo pueden adoptar características de otras culturas, tal es el caso de la tribu urbana de los otakus originaria de Japón.

En los grupos otakus y en el resto de las tribus urbanas existen rasgos claves que ayudan a la construcción de la identidad del joven; es decir existen ciertas características que los unifican e identifican con los miembros del colectivo al que pertenecen.

El grupo juvenil de los otakus está conformado por aficionados al *manga* (historieta) y al *anime* (serie animada) que gracias a los medios de comunicación han logrado llegar a todas partes del mundo. Mediante el estudio de este grupo, se pretende describir la construcción del estilo de vida de estos jóvenes otakus caraqueños, ya que con los años la presencia de

esta tribu urbana ha incrementado en el país, además es un fenómeno poco conocido. Por eso, se explican los rasgos claves que inciden en la formación de una tribu urbana como los otakus, así como sus prácticas sociales.

En Venezuela, en el año 2014 se dieron más de diez reuniones o convenciones otakus, en Caracas se efectuaron seis y en el año 2015, tres. Este movimiento comienza a tener auge desde el año 2000 cuando llegaron las primeras series animadas japonesas y desde entonces la afición se ha mantenido. De acuerdo con Reguillo (2000), esas formas culturales de organización hacen que los otakus puedan ser catalogados como un movimiento juvenil que precise un estudio.

Para describir al fenómeno se consideran tres aspectos fundamentales para la investigación: 1) los basamentos teóricos, que ayudan de soporte en el trascurso del estudio, 2) las opiniones de expertos, que explican los movimientos urbanos, y 3) las fuentes vivas, que son el eje central del reportaje.

El trabajo consta de tres capítulos y un epílogo: El primero cuenta con datos e información de las tribus urbanas y de los otakus en Japón y en Caracas. Este apartado muestra el panorama de estos jóvenes en el país, así como la presencia que han tenido en otras partes de Latinoamérica.

El segundo capítulo muestra las historias de los otakus en Caracas que pasean y conviven en las calles capitalinas. También se presentan todos los elementos que convergen para que ellos sean aficionados al *anime*, *manga* y expresiones japonesas. Se relatan las relaciones que tienen con la familia, con el afuera, la manera en la que presentan su afición y el dinero que invierten para seguir alimentando su pasión, así como todas las prácticas sociales que realizan. Además, se muestran las diferencias que existen entre ellos mismos dependiendo de los productos que consumen, ya sean series o historietas japonesas. También se cuenta la historia de un grupo de jóvenes venezolanos que decidieron incursionar de manera profesional con el *manga*.

El tercer apartado cuenta otras historias de otakus que realizan diversas actividades dentro de este grupo como dibujar y crear historias inspiradas en las series, también la práctica del *cosplay* (disfrazarse de los personajes de ficción) y la pertenencia a grupos relacionados

con esta tribu. Muchos de ellos son seguidores de la cultura, la música, historia e idioma japonés. Por ese motivo, intentan estar más cerca de estos elementos estudiándolos desde Venezuela.

Por último, el epílogo se desarrolla en el evento que concentra a la mayor cantidad de otakus en Caracas, la Caracas Comic Con. En él, se narran, recopilan datos y se describen las formas de interactuar de estos aficionados. Esta convención es el lugar donde sienten seguridad de mostrarse como son sin ninguna vergüenza. Un capítulo de encuentros que muestra el presente y el futuro de estos jóvenes en la capital.

Los otakus son parte de la frenética Caracas que muy poco se detiene a observarlos. El estudio de ellos puede hacer visible un fenómeno juvenil que se ha mantenido latente en el país. Igualmente, muestra la vieja y la nueva generación de jóvenes que han convivido entre el anonimato y ahora quieren experimentar con libertad y reconocimiento sus aficiones. Es, pues, la historia de jóvenes que quieren dar su testimonio sin pretensión de fama.

## MÉTODO

### Modalidad

El trabajo que se presenta a continuación es un reportaje interpretativo sobre la tribu urbana de los otakus en Caracas y es presentado como Trabajo Especial de Grado para optar por el título de Licenciada en Comunicación Social.

El trabajo de grado se suscribe bajo la Modalidad II, que corresponde a Periodismo de Investigación, específicamente la Submodalidad I: Reportaje Interpretativo. Según el *Manual del tesista* de la Universidad Católica Andrés Bello “esta modalidad corresponde a una indagación *in extenso* que conduce a la interpretación de fenómenos ya ocurridos o en pleno desarrollo utilizando métodos periodísticos. Sus características dependerán del tema, enfoque y género elegidos” (Manuscrito no publicado (s/f): web).

Este reportaje reúne diversas entrevistas, las cuales se contrastaron con teoría de las tribus urbanas y con las experiencias del grupo de jóvenes otakus. También se contó con la opinión de los diferentes profesionales y expertos en el área.

Mediante esta modalidad se pretende ampliar el conocimiento sobre este movimiento juvenil y explicar los rasgos que inciden en la conformación de una tribu urbana. Es esencial, gracias al reportaje interpretativo, integrar todas las opiniones al respecto con sus diferentes visiones para, de esta manera, poder explicar dicho grupo.

Ulibarri, en *Idea y vida del reportaje* (1999) explica: “El reportaje engloba y cobija a las demás formas periodísticas. Tiene algo de noticia cuando produce revelaciones; de entrevista cuando transcribe con amplitud opiniones de las fuentes o fragmentos de diálogos con ellas” (p.23).

Benavides y Quintero en *Escribir en Prensa* (1997) definen al reportaje como: “Género periodístico interpretativo que aborda el por qué y el cómo de un asunto, acontecimiento o fenómeno de interés general con el propósito de situarlo en un contexto simbólico-social amplio, brindándole al lector de un modo instructivo y ameno, antecedentes, comparaciones y consecuencias relevantes que lo ayuden a entenderlo”. (p.201). Por ese motivo, la

intención de este estudio es saber por qué se conforman estos grupos en la sociedad, describir la forma en la que se manifiestan los otakus en Venezuela y cómo lo hacen.

En *La Verdad Condicionada*, de Enrique Castejón Lara (1992) se explica sobre el reportaje interpretativo: “Es por su propia naturaleza, reflexivo, explicativo y argumental (...) va más allá al explicar, exponer y demostrar planteamientos analíticos sobre los sucesos de actualidad tratados” (p.109).

Para el presente trabajo de grado, se seleccionó el reportaje interpretativo como género porque, para conocer cómo es el estilo de vida de los jóvenes caraqueños que pertenecen a la tribu urbana de los otakus, se debe conocer el contexto que rodea a esos jóvenes. Además, se le expone al lector la posibilidad de saber sobre este fenómeno social para que comprendan cuáles son sus incidencias. En este caso, los protagonistas se describieron ellos mismos y se explicaron los argumentos con la opinión de los expertos.

Según Abraham Santibáñez en *Periodismo Interpretativo* (1974) para interpretar desde el punto de vista periodístico se requiere: “Buscar el sentido a los hechos noticiosos que llegan de forma aislada. Situarlos en un contexto, darles un sentido y entregárselo al lector no especializado. Por exigencia profesional, además, esta interpretación debe tratar de prescindir de opiniones personales, debe basarse en hechos concretos y en opiniones responsables y que sean pertinentes y debe ser presentada en forma amena y atractiva” (p.24).

En cuanto a los capítulos propios del reportaje se utilizaron criterios de citación y referencia del estilo periodístico, así como el recurso de la paráfrasis para citar a las fuentes vivas y documentales. Por último, para las citas del capítulo metodológico fueron necesarias las referencias APA.

### **Tipo de investigación y diseño**

Las investigaciones cualitativas permiten describir un fenómeno. De acuerdo con las características expuestas en *Metodología de la investigación*: “La investigación cualitativa se enfoca en comprender y profundizar los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con el contexto” (Hernández et al.,

2010, p.364). Por eso, mediante este trabajo se pretende conocer cómo es este grupo de jóvenes, gracias a las historias contadas por sus propios actores.

En cuanto al diseño de la investigación, se debe definir qué es el diseño: “El término diseño se refiere al plan o estrategia concebida para obtener la información que se desea” (Hernández et al., 2010, p.120). Por consiguiente, se considera que la investigación es no experimental porque son: “Estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que solo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos” (Hernández et al., 2010, p.149).

El tipo de investigación para este reportaje es explicativa en la medida en que analizamos e interpretamos los hechos desde el punto de vista del periodismo para poder comprender mejor la realidad de estos jóvenes en cuanto a las prácticas sociales que realizan en la capital. En *Periodismo interpretativo: entrevistas con ocho escritores mexicanos* de Luis Javier Mier y Dolores Carbonell (1989) explican que se requieren más funciones periodísticas, además de describir los hechos y sucesos de interés público “no se limita a describirlos, sino que también intenta explicarlos dentro del contexto social. Recoge, selecciona, analiza, sintetiza y ordena los acontecimientos, es decir, los interpreta” (p.25).

También se considera descriptiva porque se pretende conocer cómo esta tribu urbana funciona para la construcción del estilo de vida de los jóvenes otakus en Caracas. “Especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis (...) sirve para analizar cómo es y cómo se manifiesta un fenómeno y sus componentes” (Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p. 80).

Para el periodismo, la interpretación periodística es fundamental porque se debe comprender lo que acontece y lo que se está investigando. De esta manera, se privilegia la información que le llega al lector y para ello la investigación debe ser exhaustiva. Este es un reportaje interpretativo desde la perspectiva del Nuevo Periodismo, siempre buscando que la redacción sea sencilla para que el lector comprenda con facilidad el contenido expuesto en el trabajo.

El tipo de diseño se enmarca en una investigación transeccional o transversal. “Recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único” (Hernández et al., 2010, p.151). En este estudio se analizó y describió el movimiento otaku en Venezuela desde su auge en el año 2000 hasta la actualidad. Ulibarri (1999) explica que “la actualidad del reportaje se aferra por una parte a la inmediatez, la premura o la volatilidad, y por otra a la permanencia, se vincula tanto al cambio como a la estabilidad” (p.35).

Es así como la observación, entrevistas y documentos, permiten explicar este fenómeno para que de esta manera, se pueda tener una visión profunda del tema. En este caso fue necesario seleccionar a los expertos más representativos. Con respecto a los otakus fue indispensable contactar a varios de ellos en algunos eventos a los que asisten, para luego por criterios de contraste y cruce de fuentes, seleccionar a los más adecuados.

En esta investigación se utilizó una muestra no probabilística. “La muestra es, en esencia un subgrupo de la población. Digamos que es un subconjunto de elementos que pertenecen a ese conjunto definido en sus características al que llamamos población” (Hernández et al., 2010 p. 175). Para el reportaje fue necesario tener una preparación previa a cada encuentro con los expertos y jóvenes, estas fueron documentadas para, así, obtener mayor precisión con cada una de ellas.

En las muestras de este tipo los autores finalizan: “Las elecciones de los casos no dependen de que todos tengan la misma probabilidad de ser elegidos, sino de la decisión de un investigador o grupo de personas que recolectan los datos” (Hernández et al., 2010, p.190).

### **Técnicas de recolección de datos**

Se utilizaron técnicas de recolección de datos como la entrevista en profundidad, la observación directa y la revisión de fuentes documentales. En cuanto a la entrevista en profundidad, “entendemos reiterados encuentros cara a cara entre el investigador y los informantes, encuentros éstos dirigidos hacia la comprensión de las perspectivas que tienen los informantes respecto de sus vidas, experiencias o situaciones, tal como las expresan con sus propias palabras” (Taylor y Bogdan, 1996, p.101).

Las entrevistas a los jóvenes se realizaron en diferentes convenciones a las que asisten frecuentemente, de esta manera pudieron contar sus historias rodeados de aquellas cosas que más les gustan y también se pudieron obtener características de sus personalidades para describirlos con mayor propiedad. En cuanto a los expertos, las entrevistas fueron más extensas, ya que se requirió de mayor profundidad para entender mejor dicho fenómeno y su desarrollo en el país.

En periodismo, la observación directa permite crear una noción de la realidad que se investiga. Para el caso de la tribu de los otakus, se observó el comportamiento de los jóvenes en distintos ambientes pertenecientes a actividades propias que realizan. Esto contribuyó a obtener una narración más directa y precisa de los lugares en los que se desenvuelven.

Tal y como señala Ulibarri (1999): “La observación directa es imprescindible en ciertos temas, sobre todo en los que requieren descripciones y narraciones; en otros, por lo menos darán un toque de experiencia mediante escenas, ambientes o personajes que aumenten su atractivo y fuerza de comunicación” (p.108).

En cuanto a la revisión de fuentes documentales, para este trabajo fue necesario construir antecedentes sobre las tribus urbanas y sobre los otakus principalmente. Para ello, fue necesario consultar material bibliográfico como estudios académicos, libros, documentos en línea, videos y artículos de revistas. Ulibarri (1999) explica las ventajas de la revisión de documentos:

- a) Por lo regular son más permanentes.
- b) Resultan más fáciles de clasificar y, por ello, también de localizar.
- c) Son prueba o testimonio incuestionable de una serie de procedimientos, decisiones y acuerdos.
- d) A menudo admiten varias revisiones, con enorme flexibilidad gracias al apoyo de las computadoras.
- e) Al consultarlos nos permiten mucho mayor control de nuestro tiempo.

### Selección de fuentes

Las fuentes utilizadas se dividen de la siguiente manera: otakus (O), *cosplayer* (C), especialistas (E) y otras fuentes (OF)

### Mapa de actores

<b>Nombre</b>	<b>Cargo/Rol</b>	<b>Tipo de fuente</b>
<b>Cáceres, Geraldine</b>	<i>Cosplayer</i> profesional	C
<b>Castro, Alejandrina</b>	Otaku	O
<b>Castro, Arianni</b>	Otaku	O
<b>Céfalo, Fernando</b>	Miembro de Furs Venezuela	OF
<b>Celada, Elvis</b>	Otaku	O
<b>Coronel, Francisco</b>	<i>Cosplayer</i>	C
<b>Díaz, Danielis</b>	Otaku	O
<b>Díaz, Karla</b>	Otaku	O
<b>Espinosa, Dariana</b>	Otaku	O
<b>Flores, David</b>	Ilustrador del <i>manga</i> venezolano Micauro	OF
<b>Flores, Zhandra</b>	Especialista en la tribu urbana otaku	E
<b>Guevara, Rodrigo</b>	Coleccionista y comerciante de <i>manga</i> y <i>anime</i>	OF
<b>Hallakbali, Richard</b>	Dueño del <i>stand</i> de <i>Harry Potter</i> en la Caracas Comic Con	OF
<b>Lugo, Ángel</b>	Actor de doblaje de <i>anime</i>	OF
<b>Magdaleno, David</b>	<i>Cosplayer</i>	C
<b>Martínez, Efraín</b>	Otaku y dibujante	OF
<b>Molleja, Luis</b>	<i>Cosplayer</i>	C

<b>Montiel, Ricardo</b>	Especialista en medicina del adolescente	E
<b>Mora, Angelice</b>	Coleccionista. Dueña de <i>stand</i> en la Caracas Comic Con	OF
<b>Moreno, Ángela</b>	Ph.D en <i>manga y anime</i>	E
<b>Newman, Luis</b>	<i>Gamer</i>	OF
<b>Ordaz, Engel</b>	Otaku	O
<b>Paolillo, Daniela</b>	Fundadora de la Caracas Comic Con	OF
<b>Perdomo, Isaac</b>	Otaku, <i>gamer y cosplayer</i>	OF
<b>Rojas, Jhongeiber</b>	Otaku	O
<b>Salazar, Innis</b>	Otaku	O
<b>Santiago, Erick</b>	<i>Cosplayer</i> profesional	C
<b>Sifonte, Franglee</b>	Otaku	O
<b>Silva, Lakshmi</b>	Otaku	O
<b>Suárez, Antonio</b>	Sociólogo experto en identidades juveniles	E
<b>Taylhardat, Máximo</b>	Asistente del Departamento Cultural y Educativo de la Embajada de Japón	E
<b>Yaguarán, Alexander</b>	Otaku	O

### **Formulación y justificación del problema**

La etapa de la adolescencia, según la Organización Mundial de la Salud (OMS) está comprendida desde los 10 a los 19 años, en esta fase los jóvenes atraviesan por cambios físicos y emocionales. Ese proceso se entiende como la preparación para la vida adulta, donde buscan su identidad y para ello se comienzan a relacionar con sus pares. Es ahí donde aparecen las tribus urbanas para reagrupar a jóvenes con características y gustos similares, ya que es en esta etapa de la vida cuando los individuos forman rasgos que los definirán como persona.

Muchos de estos jóvenes deciden formar parte de estos grupos por diferentes razones, algunas de ellas son el compañerismo y la aceptación. Ambos elementos los encuentran en estas tribus y sirven como vía de identificación con el otro. En estas agrupaciones se desarrollan socialmente y construyen un estilo de vida que fomentan gracias a las prácticas sociales que realizan diariamente.

Durante esa búsqueda crean vínculos sólidos con los demás miembros de la tribu urbana con la finalidad de compartir emociones y aficiones. En Venezuela desde el año 2000 se ha visto con mayor fuerza un grupo llamado otaku, estos jóvenes son seguidores de la animación (*anime*) y de las historietas japonesas (*manga*), así como otras expresiones del país. Elementos como la globalización han permitido que un fenómeno juvenil proveniente de Japón, se masifique en Venezuela y en otras partes de Latinoamérica.

En la actualidad este movimiento se ha visto acompañado por el auge que han tenido algunas convenciones en la capital como la Caracas Comic Con, este evento se realiza dos veces al año y reúne a más de 15.000 seguidores al *anime* y al *manga*, entre otras aficiones.

Por ese motivo, resulta fundamental comprender estas agrupaciones, ya que en Caracas no se tiene mucho conocimiento de los otakus y poderlos identificar contribuye a que se sepan cuáles son los comportamientos que tienen dentro de la ciudad y lo que implica su pertenencia. Además, estos jóvenes manejan modismos propios de la cultura japonesa y poder conocerlos permite una mayor comprensión de ellos.

Este trabajo aporta material innovador con respecto a la tribu urbana de los otakus en Caracas, ya que existen escasos trabajos actualizados de este movimiento. Asimismo, se narra sobre la Caracas Comic Con, evento que tiene impacto entre estos jóvenes.

Con este reportaje se pretende dar a conocer y aportar información de este movimiento juvenil en el país, para mostrar los elementos principales de la conformación de dicha corriente social. Así, como la relación entre ellos, con los otros y los motivos que originan su interés por determinados elementos relacionados a los otakus, tales como el *manga* o el *anime* y las diferentes expresiones japonesas entre ellas su cultura. De esta manera, se dan a conocer las razones por las cuales los jóvenes otakus conforman un estilo de vida.

## Objetivos de la investigación

### Objetivo general

Describir, a través de un reportaje interpretativo, cómo un grupo de jóvenes caraqueños construyen su estilo de vida a través de su pertenencia y/o participación en la tribu urbana de los otakus

### Objetivos específicos

1. Explicar rasgos claves que inciden en la formación de las tribus urbanas
2. Describir el fenómeno de los otaku y su incidencia en los jóvenes de Caracas
3. Definir las prácticas sociales del movimiento otaku

### Preguntas de investigación

1. ¿Qué rasgos claves inciden en la formación de las tribus urbanas?
2. ¿Qué es el fenómeno otaku y cuál es su incidencia en los jóvenes de Caracas?
3. ¿Cuáles aspectos de las tribus urbanas, según las prácticas sociales, se pueden ver reflejada en los otakus?

### Pregunta general

¿Los otakus, en tanto tribu urbana, pueden ser considerados como una forma de socialización donde los jóvenes de Caracas construyen su estilo de vida?

**Hipótesis:** El fenómeno de los otakus como tribu urbana es un fenómeno de construcción de estilo de vida en los jóvenes de Caracas, a partir del consumo de *anime*, *manga* y expresiones japonesas.

### Delimitación

El reportaje interpretativo sobre los otakus como tribu urbana y su incidencia en el proceso de construcción de la identidad, pertenencia y diferenciación de los jóvenes, se realizó en Caracas. El marco geográfico: El Municipio Autónomo de Baruta, Municipio Sucre y

Municipio Libertador, dado que suelen reunirse por esas zonas y, además, se encuentran sedes de información como la Embajada de Japón.

Se realizaron entrevistas a personas entre 12 y 24 años, que estuviesen relacionados con las tribus urbanas, especialmente los otakus y a expertos en el área de conocimiento como sociólogos, médicos adolescentes, conocedores de la cultura japonesa y de los otakus, entre otros que aportaron información y datos pertinentes para la conformación del reportaje y que otorgaron una visión más detallada del proceso de pertenencia y diferenciación de los jóvenes. Las fuentes vivas fueron los sujetos de estudio y la investigación se basa en las historias particulares de cada joven.

El periodo en el cual se realizó el reportaje: julio de 2015 hasta agosto de 2016.

### **Público lector meta**

El Trabajo de Grado está dirigido a un público general no especializado. Dicho público corresponde al de un medio alternativo, no diario. El propósito es mostrarle al lector el tema de un modo comprensible para estimular su lectura.

### **Limitaciones**

Se evidenciaron dos principales limitaciones para la investigación: 1) dependencia de las fuentes vivas, ya que se disponía del tiempo de cada uno porque este reportaje privilegió las historias de los jóvenes, y 2) también la poca documentación actualizada del otaku en Caracas por lo que hacer un perfil de estos jóvenes requirió mayor rigurosidad al contar sus historias.

### **Estructura del reportaje**

Para el reportaje fue indispensable organizar el trabajo con una estructura que permitiese darle una organización lógica y fluida a la investigación y al texto. Ulibarri (1999) plantea ocho pasos que permiten elaborar un reportaje, los cuales fueron necesarios para estructurar la investigación. El autor lo divide en tres bloques: Definición-selección temática, indagación y consideración del contenido y publicación.

El primer paso fue la *idea*, esta es la inquietud o impulso que se tiene sobre un determinado tema. Esta idea surge de manera poco concreta, al principio, para luego tomar forma e ir mutando como tema. Ulibarri (1999), expresa sobre la idea: “Es la posible base para un reportaje. Se puede ver, leer, hablar, oír, padecer, disfrutar, puede sentirse como periodista, o como simple ciudadano sometido a una multiplicidad de estímulos y experiencias” (p.51).

El segundo paso fue el *propósito*, donde se trabajó con base en la idea para darle un fin y direccionar la investigación. En esta etapa fue esencial plantear el tema de lo micro a lo macro e identificar quienes eran las personas que formaban parte del mundo que se investigó. También fue necesario relacionar esa idea con el contexto y darle un rumbo coherente.

El *enfoque* fue esencial para la investigación porque se pudo determinar y delimitar cuál sería el campo que se investigaría. En el referido paso se estableció la hipótesis o la pregunta de investigación Ulibarri (1999) señala: “En esta etapa tratamos de definir con mayor precisión posible qué vamos a investigar, qué queremos ofrecer con nuestro reportaje” (p.53).

La *investigación* fue imprescindible porque de esta se originó información esencial, de fuentes vivas y documentales. También se fue consiguiendo datos y aspectos claves que no se tomaron en cuenta cuando se tuvo la idea. Los ajustes fueron necesarios gracias a la investigación y al contacto con las fuentes por medio de las entrevistas y la observación.

La *selección*: “La principal función de la selección es decidir qué debemos dejar fuera de todo el material recopilado, no qué debemos buscar. Para iniciar esta etapa es conveniente replantearnos el enfoque a la luz de lo que hemos investigado” (Ulibarri, 1999, p.54). Este proceso fue muy útil porque se pudo jerarquizar y priorizar la información que se fue recopilando. Para esta etapa fue importante revisar lo investigado para sustentar aquellas cosas que necesitaban más detalle.

Detenerse a reflexionar por un momento durante el proceso de investigación sirvió de ayuda porque se pudo retomar conceptos y teorías descartadas. El *razonamiento* de los

datos que se han encontrado ayudó a interpretarlos y relacionarlos entre sí. Además, en el reportaje de interpretación la reflexión debe ser más exhaustiva.

En el reportaje la *confección o armado* es la presentación que este tendrá para el público. Ulibarri (1999), explica: “Cuando ya hemos decidido qué incluir en nuestro trabajo. Es necesario ajustarlo a las características formales del reportaje, que determinarán, en gran medida, el tipo de relación que se establezca entre contenido y receptor” (p. 55).

Según el autor hay cuatro aspectos para hacer posible esto: Lenguaje, estructura, estilo y tono. El primer elemento recreará el tema y pondrá movimiento al texto. El lenguaje dependerá mucho del orden que se le haya dado a la recopilación de datos y la manera en la que fueron relacionados. Para este caso, se tomó en cuenta que la manera de llevar un mensaje claro era hacerlo con un lenguaje comprensible para el lector.

Los elementos restantes dependen del redactor o periodista, este le imprime su sello personal. Para el reportaje esos elementos se destacan, pero siempre se toma en consideración al público.

Por último, *la presentación* fue un elemento que ayudó a darle personalidad al reportaje. Agregar imágenes o elementos que ilustren y expliquen situaciones es otra manera del lenguaje y dotarlo de este recurso fue cumbre.

## **Guía Capitular**

Ulibarri (1999) afirma que la estructura del cuerpo le otorgará a la investigación un criterio de organización y facilitará la lectura del contenido, para ello no es necesario seguir una estructura rígida.

La investigación consta de tres capítulos y un epílogo para su realización. Cada uno plantea aspectos que permiten conocer más sobre los otakus como tribu urbana. El primero pretende contextualizar sobre las tribus urbanas y por qué se originan. Mientras que los dos siguientes cuentan las historias de los otakus y la trascendencia que ha tenido en el tiempo, es decir se le ofrece al lector la procedencia de este fenómeno, la relevancia que tiene dentro de la sociedad y las diferencias que existen entre ellos.

Por último, se encuentra el epílogo, este ilustra la relación y la socialización que tienen estos jóvenes como grupo, ya que muchos de ellos se encuentran en eventos o convenciones otakus.

Según la clasificación de Ulibarri (1999) en su libro *Idea y Vida del Reportaje*, para este trabajo se utilizó la estructura por bloque porque está comprendido por subtemas con sus respectivas transiciones para relacionar cada elemento con fluidez al momento de la lectura. Por su parte, los capítulos del trabajo quedaron divididos de la siguiente manera:

## **Capítulo 1: Conspiraciones de calle entre Japón y Venezuela**

En el apartado se definieron qué son las tribus urbanas y su procedencia, de esta manera se hizo un breve repaso sobre su desarrollo a lo largo del tiempo. Es un capítulo introductorio, donde el eje principal está en orientar al lector y ubicarlo gracias a los antecedentes de estos grupos juveniles y especialmente de los otakus. Por su parte, fue necesario mostrar las características esenciales de este fenómeno para determinar qué se puede considerar como tribu urbana.

Se tomó en consideración el fenómeno otaku desde el año 2000 hasta su crecimiento actual. Para ello, fue necesario explicar cuáles fueron las primeras series que llegaron al país y cómo se desarrolló este fenómeno proveniente de Japón en Venezuela. Al realizar la explicación se evidencia el contexto en el cual se han ido formando los jóvenes dentro de estos grupos hasta la actualidad.

Para explicar cada uno de los factores sociales fue indispensable contar con la opinión de expertos en el área, para de esa manera, profundizar sobre el tema. También la opinión de conocedores sobre el área de los otakus fue primordial para darle contexto y solidez a cada dato y argumento obtenido. Posteriormente, se explican las prácticas propias del grupo y los motivos principales que influyen al interés por estos bienes. Para ello, se necesitó explicar el origen del *manga* y del *anime* a través del tiempo.

## **Capítulo 2: Ellos, los otakus**

En el siguiente capítulo se presentan las historias de varios jóvenes que pertenecen a la tribu urbana otaku y la visión que tienen del grupo. Esto podrá mostrar cuáles son los ritos,

costumbres y prácticas sociales que realizan. De esta manera, se evidencia el estilo de vida de cada uno, donde la identidad y el sentido de pertenencia los hacen estar con sus pares. Los basamentos teóricos, la opinión de expertos y especialistas ayudaron a explicar cada situación.

### **Capítulo 3: Otakus versátiles**

En esta parte se aborda el tema de todas aquellas expresiones que están relacionadas a los otakus. Asimismo, la vinculación que tienen estos jóvenes con otros aspectos que derivan de la tribu urbana como por ejemplo los que aprenden japonés, aquellos que comienzan a dibujar gracias a los *mangas*, los que hacen *cosplay* y los aficionados a los videojuegos. Con este apartado lo esencial es explicar este fenómeno desde la perspectiva de quienes tienen otros gustos aún siendo otakus.

### **Epílogo**

A través de él se pretenden contar las historias de estos jóvenes en la Caracas Comic Con. Esta convención se realiza dos veces al año con la intención de reunir aproximadamente a más de 12.000 personas fanáticas al *anime*, *manga* y otras expresiones japonesas. En la narración tipo crónica se aprecia como cada uno de los otakus mencionados previamente en los capítulos II y III se van conociendo a medida que transcurre el evento. Además a lo largo del apartado se van contando las historias de otras personas esenciales que forman parte de este mundo; como dobladores, coleccionistas, así como el relato de la fundadora del evento. Estos encuentros son un ejemplo de cómo es el presente y cómo se construye el futuro de estos jóvenes en la capital.

## CAPÍTULO I: CONSPIRACIONES DE CALLE ENTRE JAPÓN Y VENEZUELA

En la ciudad de Caracas la diversidad cultural se hace presente y la voz cantante la llevan los jóvenes que manifiestan sus gustos, alejados de los prejuicios colectivos. Son historias que se pasean por la ciudad, en ocasiones casi nadie se detiene a observarlas, pero están ahí, entre la multitud.

Ellos son los que pintan el lienzo de la ciudad del Alma Llanera. Desde el bulevar más emblemático del Municipio Libertador como Sabana Grande; hasta en eventos particulares, los jóvenes deciden mostrarle al ciudadano su arte de forma distinta.

Sábado 2:00 p.m. Cerca de la calle Pascual Navarro en Sabana Grande, se observa a un grupo de jóvenes impresionando a los curiosos con su *freestyle*<sup>1</sup>. Las gorras de medio *lao* y los pantalones abombados marcan la impronta de estos fanáticos aguerridos de las batallas de gallos. Sus líricas improvisadas no reflejan miedo y el sonido es más intenso cuando *rapean* en grupo. El ritmo parece contagioso y algunos acompañan con movimientos de cabeza. Termina el espectáculo y los aplausos no se hacen esperar.

A pocos metros de ellos, la música comienza a ser estridente. El *rock* es la bandera que llevan estos seguidores de *The cure*<sup>2</sup>. El *rock and roll* evoluciona cada vez que en las calles suena uno de los clásicos de AC/DC<sup>3</sup>. Algunos llevan el cabello largo con franelas de sus bandas favoritas, otros prefieren adornar su vestimenta con cadenas y pulseras metálicas.

Sigue el contraste. Algunas cuadras más adelante, en el callejón La Puñalada los *dreadlocks*<sup>4</sup> parecen el emblema de los llamados *hippies*, que venden entre bares a sus lados: collares, pulseras y bolsos artesanales. Las faldas largas y de tela ligera rodean la cintura de las mujeres, mientras que a los hombres solamente se les ven los ojos porque las barbas cubren sus rostros. Entregan consignas de amor y paz en las artesanías que exhiben.

---

<sup>1</sup> Es la habilidad para improvisar al momento de cantar.

<sup>2</sup> Banda de rock inglesa formada en 1978.

<sup>3</sup> Banda formada en Australia en 1973.

<sup>4</sup> También se le conoce como rastas. Es un tipo de peinado caracterizado por trenzas unidas entre ellas.

El paseo por el bulevar es el escenario idóneo para cada uno de estos jóvenes. Próximo al Centro Comercial City Market se encuentran aquellos que tapan la mitad de su rostro con el cabello y delinean sus ojos de color negro. Los colores oscuros les estilizan la figura a los *emos* y el plateado de sus pulseras adornan sus brazos. Algunos usan *piercings* en la boca o en la nariz y su mejor amiga es la melancolía.

Finalmente, dentro del C.C. City Market se encuentran los aficionados al *anime* y al *manga*. Los otakus tienen gorros de sus series favoritas y los bolsos están decorados con chapas que resumen la cantidad de animaciones japonesas que han visto.

Pero Sabana Grande no es el único lugar donde se reúnen estos jóvenes. Caracas es testigo de los encuentros de diferentes grupos que se expresan con libertad por la capital. La Plaza Francia de Altamira, el C.C. Sambil, la Redoma La India y la Plaza Los Palos Grandes son solo algunos de los sitios por donde se desplazan.

### **De pasados contemporáneos**

Desde el siglo XX hasta el XXI, el concepto de tribu urbana ha ayudado a las sociedades hispanas y del mundo a mantener su contemporaneidad, a dotarlas de movimiento. Como un visionario; el término lo acuñó Michel Maffesoli en 1988 cuando escribió su libro *El tiempo de las tribus*.

El interés que tuvo por esbozar y entender los procesos de organización de los jóvenes se anticipó a muchas otras definiciones que se han generado con el tiempo. Maffesoli en *El tiempo de las tribus* (2004), define a estas como formas de organización social que tienen la urgencia de crear vínculos con el otro y compartir emociones. Estos grupos más allá de ser considerados una masa homogénea son versátiles entre sí y con el resto. Además, tienen una función de solidaridad y de aspectos lúdicos.

Entonces, la interacción que se da entre los miembros de la tribu, no solo implica compartir bienes culturales, sino también compartir emociones que refuerzan los lazos entre ellos. Este fenómeno social realza la importancia del sentimiento de pertenencia que se tiene a un lugar o a un grupo. Es así como este elemento resulta primordial para la vida social.

Las tribus urbanas tienen aspectos lúdicos que manifiestan una urgencia por una socialidad empática, es decir para compartir emociones y afectos. La socialidad es la relación que existe entre estos grupos para crear vínculos emocionales y no utilitarios. No se piensa en el individualismo, sino en la solidaridad conectada por los sentimientos. Esa socialidad lleva a las personas a querer compartir con otros una afición.

Darle paso a la posmodernidad significa dejar atrás paradigmas universalistas o racionalistas. Por eso, los reagrupamientos sociales serán característicos de lo posmoderno. En consecuencia, el joven se convierte en el principal motor de estas formas de agrupamiento denominadas tribus urbanas. Esta es la manera que tiene el adolescente de ubicarse y comprender el mundo que lo rodea.

Según La Organización Mundial de la Salud (OMS) la adolescencia es la etapa de desarrollo físico y emocional que se produce entre los 10 y los 19 años. Además, uno de los procesos que se manifiesta en esta etapa es el desarrollo de la identidad. Esta fase de la vida es entendida como la preparación para la vida adulta. El joven está buscando respuestas y quiere saber quién es, por ese motivo siente la necesidad de pertenecer a algo.

Es en ese momento cuando aparecen las tribus urbanas; para que el joven se identifique con algún grupo de su preferencia, encuentre personas con sus mismos gustos y que estén pasando por situaciones similares. Estos grupos los ayudan a encontrar su desarrollo emocional para el resto de su vida, independientemente de la edad que tengan.

Contemporánea a los conceptos de Maffesoli; la investigadora mexicana Rossana Reguillo escribiría en el año 2000 su libro *Emergencias de Culturas Juveniles*. En el texto trata como eje primordial el tema de los jóvenes. Explica que son un mundo de diversidad que los convierten en sujetos visibles para la sociedad, donde los aspectos culturales son esenciales para ellos.

Ese proceso de construcción de la identidad al que hace referencia Reguillo (2000), estriba en una categoría relacional, es decir identificación y diferenciación. Es cuando el joven se diferencia del resto para identificarse con otros iguales a él. La identidad se manifiesta, de igual forma, por medio de los gustos, y gracias a eso, el joven siente el placer de estar junto a sus pares.

El sentido de pertenencia crea lazos con personas con características particulares. Estos grupos socializan y conviven dentro de la diversidad cultural. Maffesoli (2004), señala: “El sentido de pertenencia es algo más que la convivencia o el convivir, es el hecho de estar juntos. Indica un sentido de pertenencia entre los miembros de un grupo dado y que convoca generalmente a una dinámica de solidaridad momentánea o duradera, de los miembros de una sociedad”.

Naturalmente lo tradicional y lo moderno deben coexistir para que la simbiosis se vea plasmada en su máxima expresión. Es decir, el joven se debate entre seguir estándares preestablecidos socialmente o crear los propios. Por ese motivo, crean un ambiente de seguridad donde generan conexiones con otros iguales a ellos.

El siglo XXI forma un paredón que divide los pensamientos revolucionarios de décadas pasadas y enmarca un principio menos presuntuoso. Los académicos comenzaban a darle más pronunciamiento y teorías a estos fenómenos juveniles que generaban interés en las personas.

Luego de la posguerra, los grupos juveniles revolucionaron el siglo XX haciendo notorias sus interacciones y tradiciones. Se piensa por y para el joven. Por ejemplo, en Europa o Estados Unidos la música era un elemento que compartían estas tribus como sinónimo de protesta. De esta manera, van apareciendo grupos propios de finales del siglo XX y principios del XXI.

Es así como el *rock and roll* comienza a escucharse a mediados de los años cincuenta con más fuerza. Los pensamientos rebeldes de la época estaban representados en la música y en sonidos agresivos que buscaban rebelión transformada en arte. El *rock* se alza en contra de la música comercial, aquella música distribuida masivamente. Entonces, surge un movimiento de oyentes asiduos al *rock* llamados *rockeros*.

Una década más tarde, las consignas idealistas de paz conformarían al movimiento *hippie* que dio origen en Estados Unidos, California en la década del sesenta. Este fenómeno surgió en protesta contra la guerra, para defender los derechos civiles, las minorías y para apoyar la igualdad social.

Lejos de la opulencia, en los barrios de Nueva York, a principios de los años setenta nacería una música para desafiar al sistema que ofrecía un modelo económico capitalista y que marcaba las desigualdades sociales. Mario Moraga y Héctor Solorzano (2005), en *Cultura urbana hip-hop. Movimiento contracultural emergente en los jóvenes de Iquique*, dicen que esos fueron los motivos por los cuales surgió este género musical con influencias afroamericanas llamado *hip hop*. Kool Herc, quien fue el precursor del género e inmigrante de origen jamaicano llevó al Bronx este sonido en el año 1967.

Años después, en 1980 nacería en Estados Unidos un género musical derivado del *hardcore*, el *emotive hardcore*. Posteriormente se comenzaría a llamar *emo-core*, este género se caracteriza por tener letras con alto contenido emocional. De esta manera, se popularizó el término y en la actualidad a los miembros del grupo se les conoce como *emo*, estos se caracterizan por su aspecto melancólico y sensible.

La unión de estos jóvenes surge principalmente por la música que servía como protesta ante aquello que consideraban injusto. En la actualidad las tribus urbanas se desenvuelven bajo otros preceptos, su sentido de unión no surge como sinónimo de protesta, sino por la necesidad que tienen de estar juntos y compartir entre ellos sus aficiones.

En ese sentido, según explica Reguillo (2000), las prácticas sociales se convierten en la manera de estar junto a sus pares. Por ese motivo, no se piensa en estas tribus urbanas de manera aislada de la sociedad sino como parte de ella. Atrás quedaron los años en los que el joven era considerado subversivo.

Estas prácticas sociales están definidas por ciertas actividades que realizan los jóvenes de manera frecuente dentro de las tribus urbanas. Cada uno de estos movimientos juveniles tiene un modo diferente de mostrarlas y crearlas. Por eso, los miembros de estos grupos van creando vínculos más fuertes entre ellos, ya que son reforzados constantemente.

## **En Caracas se habla tribu**

Avances globales como la digitalización, la tecnología y las redes sociales son características del nuevo siglo. Un siglo que encausa la información, la contrasta y la

expone. Los jóvenes conocen muy bien cuál es la mejor manera de apoderarse de los aparatos de comunicación.

Por consiguiente, a lo largo del tiempo diferentes tribus urbanas han alcanzado dimensiones mundiales gracias a los procesos globales. Latinoamérica ha sido receptor de múltiples corrientes de otros países y uno de esos ha sido Venezuela, así lo afirma Daniel Mato (2006) en *Identidades transnacionales en tiempos de globalización: el caso de la identidad latina (estadounidense)-latinoamericana*. Por este motivo, el país se ha visto envuelto en un sinfín de culturas que han llegado al territorio y con ellas sus costumbres.

Diversas tribus se observan en el panorama y despiertan curiosidad entre los ciudadanos. El documental *Las 5 tribus urbanas* realizado en el año 2009 por miembros de la revista universitaria Versus Cultura hace un recorrido por los diferentes grupos juveniles que se encuentran en el estado Monagas. El material audiovisual es un testimonio de varios jóvenes que cuentan su experiencia dentro de estas tribus y lo que sienten al pertenecer a ellas. Todos coinciden en algo: comparten con sus amigos aquello que más les gusta.

Las producciones audiovisuales parecen mostrar la esencia de esos grupos desde la perspectiva de ellos mismos. El documental *Tribus urbanas en Caracas* fue dirigido por Gilberto Arévalo en el año 2013, en él muestra como diferentes agrupaciones juveniles colman la ciudad capital con estilos propios. En este material son los mismos protagonistas quienes cuentan su historia.

El interés por estas agrupaciones en Venezuela se hacía notar cada vez más en la ciudad. Para el año 2011 la Universidad Simón Bolívar (USB) realizaría el VIII Encuentro de Docentes, titulado: *Culturas Urbanas Actuales: Crisis o Configuración de la Identidad Juvenil y su Aproximación desde la Educación*. El evento contó con la participación de 120 orientadores provenientes de diferentes liceos de la capital.

Según la nota publicada por el Departamento de Información y Medios de la USB el tema primordial era discutir sobre el surgimiento de múltiples tribus urbanas en la ciudad capital y perfilar comportamientos del joven venezolano en estos agrupamientos. Entre los ponentes estuvo la psicóloga Zahiry Martínez, quien habló de lo importante que significa comprender estas tribus, para poder conocer al joven venezolano de manera más directa.

Martínez explicaba que sin importar el nombre que tenga la tribu urbana, estas son transformaciones de organización social que muestran una actitud de protesta con potenciación del goce donde lo afectivo resulta fundamental. El encuentro de docentes, supone ver el interés que genera el estudio de estos grupos en la sociedad venezolana para desmitificarlos del ojo de la sociedad como grupos de violencia.

El especialista en medicina del adolescente, Ricardo Montiel acota que las tribus urbanas en Venezuela no son violentas, por el contrario, son grupos que están formados para que el joven se divierta con aquello que más le gusta. Define al joven venezolano como inteligente y capaz de reconocer qué grupos son convenientes para él, “no se deja engañar fácilmente”, precisa.

Desde la perspectiva del venezolano y según explica el sociólogo especialista en temas juveniles Antonio Suárez, estas tribus urbanas son toleradas en el país y generan curiosidad para la sociedad por sus formas de agrupamiento. Es así, como el resto de las personas conocen de la existencia de estos grupos, pero no se meten con ellos, simplemente aceptan que están conviviendo con el resto.

Es de esta manera como se va perfilando al joven dentro de una tribu, desde los conceptos de Maffesoli hasta los planteamientos que siguen la misma inquietud en la actualidad. El joven pareciera ser la génesis de todos estos procesos sociales y descubrir qué les ocurre a ellos la inquietud. Todos estos grupos quieren compartir sentimientos, desde los que se formaron con un trasfondo de protestas hasta los más actuales que solo tienen características lúdicas.

### **Una cultura oriental occidentalizada**

En Venezuela se ha dado en el último siglo una variante de tribus urbanas, los otakus. Según la tesis *La elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno* de Lucía Balderrama y Carmen Pérez (2009), este es un fenómeno cultural que se empezó a ver en Caracas con más fuerza desde el año 2001.

Otaku según la terminología japonesa quiere decir: de su casa, en consecuencia los jóvenes japoneses otakus disfrutaban de su afición en solitario. Esa afición incluye ver *anime* que es

como se le conoce a la animación japonesa y leer *manga* que es un tipo de historieta japonés.

En Oriente originalmente el término otaku tiene una connotación peyorativa, ya que es considerado, según explica Joseph Dela Pena en *Otaku: Images and identity in flux* (2006), como: “Es una persona aficionada y obsesiva capaz de pagar cualquier precio por supreciado hobby”<sup>5</sup>. Pero este concepto está cambiando, agrega: “El otaku, el socialmente inepto, obsesivo maniaco, se está convirtiendo poco a poco en *cool*”<sup>6</sup>.

El motivo de esa connotación es porque se asocia al otaku en Japón como una persona que tiene una obsesión hacia esos productos y que no le gusta socializar mucho. Razón que influye a que estén en su casa viendo *anime* o leyendo *manga* durante muchas horas sin salir a la calle.

La investigadora Dominique Menkes habla en su artículo *La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad* (2012), de estos jóvenes como aficionados también a los videojuegos y la tecnología. Acota que en ocasiones se especializan en algún tema que les da prestigio entre sus pares hasta el punto de volverse experto.

La popularidad del *anime* y del *manga* es conocida mundialmente. Las historias contadas generan empatía con el joven y como diría Menkes: “Reducir esta cultura al Japón sería un error, pues existen otakus en el resto del mundo”. Por ese motivo, la notoriedad que han tenido hace que diversos jóvenes quieran ser parte de ella.

Las ganancias que se obtienen del *anime* en Japón han incrementado durante los últimos años, según un estudio de la Asociación de Animación Japonesa<sup>7</sup> esta industria tuvo su mejor momento en el año 2014, con ganancias superiores al 9,2% en comparación con el año 2013, es decir 13,5 mil millones de dólares.

---

<sup>5</sup> “an obsessive enthusiast who’ll shell out for anything and everything related to his beloved hobby” (Dela Pena, pag 3. Traducción propia).

<sup>6</sup> “The otaku, the socially inept, obsessed maniac, is slowly but surely becoming ‘cool.’”(Dela Pena, pag 11. Traducción propia).

<sup>7</sup> Conocida por sus siglas en inglés como AJA (Association of Japanese Animations) es una organización que publica reportes anuales sobre la industria de la animación japonesa.

Los procesos de globalización ponen en contexto el auge que tiene esta industria en el mundo. Anthony Giddens escribiría en su libro *Un mundo desbocado, los efectos de la globalización en nuestras vidas* (2000): “La globalización es la razón del surgimiento de identidades culturales locales en diferentes partes del mundo”. De esta manera, no comparten solamente emociones entre los pares, sino experiencias generadas por productos.

La occidentalización surge, pues, con la llegada de los primeros *animés* en la década de los setenta a países como: Argentina, México, Perú, Colombia, Guatemala y Chile. Entre esas animaciones estaban; *Heidi*<sup>8</sup>, *La Princesa Caballero*<sup>9</sup> y *Candy Candy*<sup>10</sup>. Esto influyó a que fuera de Japón la palabra *otaku* perdiese ese significado original y fuese utilizado para llamar a las personas que consumen *anime*, *manga* y otras expresiones japonesas como: la cultura, la comida, la música y autores.

Por esa razón, a diferencia del *otaku* japonés que suele estar solo en su habitación; el *otaku* de Caracas comparte su afición con un grupo más grande de personas, es más sociable y expresivo. Ellos se reúnen de manera frecuente, en espacios abiertos o cerrados.

En esas reuniones hablan de *manga*, *anime* y temas relacionados. Convierten esos gustos en un estilo de vida que luego será compartido entre su grupo de amigos. En Venezuela ser *otaku* no implica desconectarse con otras esferas de la vida social.

A finales de la década de los setenta llegan los *animés* a Colombia, Puerto Rico y Venezuela. Para Zhandra Flores, quien es profesora en la Universidad Central de Venezuela (UCV) y posee un conocimiento amplio sobre los *otakus*; el punto de quiebre fue en los noventa con la transmisión de series como: *Los Caballeros del Zodiaco*<sup>11</sup>, *Sailor Moon*<sup>12</sup>, *Mazinger Z*<sup>13</sup> y *Dragon Ball*.

---

<sup>8</sup> Según Jiménez y Cornejo (2006), esta producción fue estrenada en 1974 por Hayao Miyazaki y está basada en cuentos europeos. Los autores acotan que es considerada como una de las series con mayor éxito dentro y fuera de Japón.

<sup>9</sup> Jiménez y Cornejo (2006) explican que esta historia es una creación de Osamu Tezuka realizada en 1953 y ha sido uno de los trabajos más destacados del japonés. Se emitió desde 1967 hasta 1968.

<sup>10</sup> El *manga* fue creado por Kyoko Mizuki y Yumiko Liragashi publicado en 1975. Según Balderrama y Pérez (2009:24) fue una de las primeras series en transmitirse en Venezuela a partir de los años setenta.

<sup>11</sup> Esta serie es también conocida como *Saint Seiya*, fue creada por Masami Kurumada y el *anime* se transmitió por primera vez en 1986 bajo la dirección de Kozo Morishita y Kazuhito Kikuchi.

*Dragon Ball* es una de las series animadas con más reconocimiento en Venezuela desde su transmisión por Televen en el año 1999. En la tesis *Goku y el heroísmo japonés en Venezuela* (2015) los licenciados en Comunicación Social Iván y Rodrigo Díaz relatan que el *anime* rompió paradigmas e introdujo novedades muy atípicas a las series extranjeras, donde la mitología china, las figuras religiosas y los animales antropomórficos se fusionaban para realzar los elementos característicos de dicha animación. Akira Toriyana es el artífice de la historia de *Goku*, quien reúne todas estas características en la serie.

Toriyana crea a *Goku*, protagonista de *Dragon Ball* en 1984 como *manga*. El *anime* sale publicado en 1986 como *Dragon Ball* y cuenta la historia de un joven que junto con sus amigos; salen tras las siete esferas del dragón, estas cumplen deseos. *Goku* es un niño con una fuerza sobrehumana y de carácter aguerrido. Él es de la raza de los guerreros, es un *Saiyajin* y posee una capacidad de combate privilegiada.

Posteriormente, en *Dragon Ball Z*, *Goku* ya es un adulto casado y con un hijo, *Gohan*. La serie se transmitió en el año 1989, bajo la dirección de Daisuke Nishio. Se narra la historia de un *Goku* que pelea contra los villanos más fuertes, con el objetivo de defender a sus seres queridos, pero muere en reiteradas ocasiones para salvar al mundo.

En el año 1996 se estrena *Dragon Ball GT* con la dirección de Osamu Kasai. En la serie se muestran nuevas aventuras de *Goku*, enfrentándose a nuevos peligros. El villano más temido, transforma a *Goku* en niño nuevamente. Las esferas del dragón se separan y deben ser recolectadas en un periodo no mayor al año porque sino la tierra será destruida.

En el 2009 sale *Dragon Ball Kai* dirigida por Yasuhiro Nowatari, que es una remasterización con motivo de los veinte años del estreno de *Dragon Ball*. El estudio Toei Animation<sup>14</sup> estuvo a cargo de la adaptación al *anime* de todas las series y para el 2015 se

---

<sup>12</sup> En 1992 se publicó el *manga* creado por Naoko Takeuchi. Según Papalini (2006:43) la protagonista de la serie, llamada Serena, fue creada como un personaje insoportablemente caprichoso, esto debido a que los autores le imprimen dinámicas diferentes a las series para no hacerlas previsibles.

<sup>13</sup> La historia fue creada por Go Nagai en 1972 y su adaptación al *anime* la realizó Yugo Serikawa. Según Iván y Rodrigo Díaz (2015: 40) esta animación japonesa es una de las más conocidas por distintas generaciones, además, es considerada el precursor espiritual de la serie estadounidense *Power Rangers*.

<sup>14</sup> Es una compañía de animación japonesa fundada en 1948 que produjo en 1958 la primera película de *anime* en color llamada *Hakujaden* (La serpiente blanca).

estrenó *Dragon Ball Super*, donde se pretende dar continuidad a la historia de *Dragon Ball Z*.

De esta manera, se expandieron por Latinoamérica series de *anime* de gran popularidad, al igual que la distribución de mercancía con figuras de *Dragon Ball* y *Los Caballeros del Zodiaco*. El proceso de occidentalización surge por el impacto que tienen, tanto el *anime* como el *manga* en los seguidores de estos productos fuera de Japón. Además, provocó un interés mayor e hizo que los fanáticos se interesaran por traducir las series para compartirlas por Internet.

Para Zhandra Flores hay un antes y un después de la era de Internet en el mundo otaku: “Accedías a la mercancía cultural de forma gratuita y hasta colaborativa. El Internet te permitía informar; empezaron los foros y discutías con la gente que tenían esos intereses en común”.

Ella también participaba traduciendo y colocándole subtítulos a las series en los llamados *fansubs*<sup>15</sup>, los cuales reunían a personas aficionadas al *anime* y al *manga* para ofrecer ese material de forma gratuita por la web. Al igual que ella; el otaku se pudo enterar gracias a foros en Internet que no era el único al que le gustaba la animación japonesa.

Esto permitió que personas de distintas partes de Latinoamérica y el mundo hicieran las traducciones, de forma que en varias oportunidades los diálogos de las series se veían intervenidos con los modismos de cada país. Es así, como en España la serie conocida en Latinoamérica como *Dragon Ball* es llamada *Bola de Dragón*. Lejos de las barreras que pudiesen existir con el idioma, los jóvenes se interesaban por aprenderlo y por conocer la cultura japonesa.

Asimismo, en varias ocasiones debido a la popularidad que tomaban estas versiones, las traducciones originales se veían influenciadas por las palabras utilizadas en estos sitios. María Ferrer en *Fansubs y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales* (2005), puntualiza de los *fansubs*: “Se ha convertido en un método para dar a conocer las series nuevas y han cobrado una importancia considerable, hasta el punto de

---

<sup>15</sup> Apareció en la década de los noventa con la intención de que los fanáticos de las series japonesas hicieran las traducciones y las compartieran por Internet antes de que salieran las versiones originales.

influir desde cierto punto de vista en las decisiones de los profesionales del sector audiovisual y editorial (...)

En el país también existe un interés por esta cultura. Máximo Taylhardat, quien es asistente del Departamento Cultural Informativo de la Embajada de Japón en Venezuela desde 1992, asegura que la cultura japonesa tiene relevancia internacional y en el país ha tenido buen recibimiento: “En Venezuela, los jóvenes tienen conocimiento de la cultura japonesa. Me ha maravillado que asisten mucho a clubes de artes marciales y que ven películas de origen japonés. Creo que esta cultura es universal, muy aceptada en diferentes países del mundo y Venezuela no es la excepción”.

Sin embargo, en Venezuela hay pocas opciones para una mayor difusión de la cultura. Taylhardat cuenta que en el país no existe una comunidad muy grande de japoneses y la única vía que encuentran para su difusión son las actividades que realizan desde la embajada. Según la última actualización del año 2008, en la página web de la Embajada de Japón, se refleja que el número de ciudadanos japoneses que residían en Venezuela para ese momento era de 569 personas.

Pero eso no impide que se realicen eventos como la Semana Cultural de Japón que se encarga de difundir dicha cultura y cuenta con una programación que abarca toda una semana de actividades culturales. Para el año 2016 se realizó desde el 19 de febrero hasta el 13 de marzo. Durante esa semana se enalteció a la cultura japonesa y los asistentes disfrutaron de forma gratuita de diferentes recreaciones como: Talleres de bonsái, origami, conciertos de artistas japoneses y presentaciones de artes marciales.

Este evento suele convocar a un grupo considerable de otakus. Según Taylhardat muchos de ellos sienten la satisfacción de participar en algo relacionado a Japón, mientras que otros prefieren eventos más recreativos como las convenciones.

Taylhardat considera que los otakus mantienen vivo el interés hacia Japón y valora que les interese aprender todo sobre la cultura: “Gracias a los grupos otakus todavía hay un interés muy grande por la cultura japonesa y creo que el trabajo que están haciendo es muy importante. Ellos son la mayor fuente de difusión de esa cultura”.

Por su parte, en países como Chile y Colombia también hay presencia de grupos otakus. Luis Perillán en su tesis *Otakus en Chile* (2009) perfila al otaku chileno como una persona tímida que supera esa timidez entre su grupo de amigos y que poseen un gran conocimiento de los artículos que consumen.

Asimismo, en Colombia David Parada y Sonia Uribe en su tesis *Representaciones sociales en relación al fenómeno manga - anime en jóvenes bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como otaku* (2010), describen a estos jóvenes como personas apasionada por el *manga* y el *anime*.

Sin importar las latitudes y las definiciones teóricas a los otakus los une su pasión por el *anime*, el *manga* y cualquier expresión japonesa. Algunos en mayor o menor medida viven su pasión a su manera. En Occidente los otakus suelen ser más sociables, mientras que en Japón no es así. Cada uno convierte su afición en un estilo de vida que construyen día a día viendo las series, leyendo historietas japonesas, vistiéndose como algún personaje de ficción o estudiando el idioma.

En Venezuela y en otros países existen seguidores del *anime*, el *manga* y la cultura japonesa. Esto se debe a la popularidad que han tenido las series niponas. Es así como la brecha entre Oriente y Occidente queda de lado y crea un puente gracias a sus embajadores, los otakus.

### **Viñetas y personajes de ficción**

Cobra fuerza y se transforma. Atrás quedaron las épocas de las páginas monótonas con solo letras en blanco y negro. Los dibujos, trazos y signos representan una historia para quienes las realizan y las leen. Las viñetas se apoderaron de la lectura horizontal o vertical para otorgarle dinamismo. Las historietas son conocidas en Japón con el nombre de *manga* y surgen en la posguerra debido a la popularidad del *comic* americano.

*Yellow Kid* fue el primer personaje de *comic* en Estados Unidos. Aparece en *Hogan's Alley*, una tira de prensa publicada entre 1895 y 1898. Este personaje es un niño con poco cabello y orejón. La característica más llamativa es que posee una bata amarilla hasta los tobillos. Además, era el único que aparecía en todas las ediciones.

El *comic* surgió simultáneamente a la prensa, donde las tiras eran difundidas. El profesor de la Universidad Católica Andrés Bello (UCAB), Vidal Barrera, en la cátedra libre *Origen e Historia de la Trinidad de DC Comics en la Televisión y el Cine: Superman, Batman y Wonder Woman*, dictada el 1 de abril de 2016 comentó: “La prensa fue el primer vehículo de difusión masivo del *comic*”.

*Hogan's Alley* fue uno de los primeros *comics* en Estados Unidos, su creador Richard Outcault de manera creativa inserta la viñeta en los diálogos de texto a través de la bata amarilla del niño de la historieta. Colocaba lo que decía y pensaba el personaje en ella, pero hasta ese momento no se utilizaban los globos de texto.

Para el año 1900, el *comic Happy Hooligan* fue estrenado, en él se cuenta la historia de un vagabundo que pasa por diferentes situaciones de desgracia. Frederick Burr Opper fue el creador del *comic* y utilizó de manera directa viñetas o globos de texto que no se habían empleado en *comics* anteriores como *Hogan's Alley*.

Mientras que en Japón en 1902 el *manga* surgía de forma contemporánea al *comic* norteamericano, Barrera lo denomina como: “El arte japonés en viñetas, escritas verticalmente”. Rakuten Kitazawa es un *mangaka*<sup>16</sup> considerado el fundador del *manga* moderno y es el autor de *Tagosaku y mokube visitan Tokyo*, la primera historia que muestra las vicisitudes que pasaban dos personajes que viajaban a Tokio.

Sin embargo, en el mundo del *manga*, Osamu Tezuka ha tenido más reconocimiento que Kitazawa y es considerado como un *mangaka* de excelencia. Para Zhandra Flores su trabajo es digno de admirar, Tezuka le agregó modernidad a los *mangas*, lo cual hizo que lo llamaran “El Dios del *manga*”. La innovación radica en que él se inspiró en personajes de Disney como *Mickey Mouse* y decidió colocarle los ojos grandes a los personajes, esta característica perduraría con el tiempo en los *mangas* y *animes*.

Esta particularidad estuvo acompañada por la creación de personajes que atraparon a muchas generaciones como *Astroboy*<sup>17</sup>, quien es un robot utilizado para suplir la pérdida

---

<sup>16</sup> Es como se le conoce en Occidente a la persona que realiza los *mangas*.

<sup>17</sup> Historia creada por Osamu Tezuka en 1952 cuya emisión por televisión se realizó en 1963. Según Iván y Rodrigo Díaz (2015:9) esta serie es considerada un ícono de la industria del dibujo en Japón, así como en distintas partes del mundo. Además, fue una de las primeras animaciones en transmitirse en Latinoamérica.

humana. El personaje está dotado de sentimientos y tiene apariencia de niño. El *manga*, posteriormente fue un *anime* y generó más popularidad, lo cual logró que en el año 2009 se lanzara una adaptación cinematográfica.

No solo de estilo sino de forma. Tezuka prefería que en el *manga* las historias tuviesen más duración y desde entonces las tramas se comienzan a lanzar en volúmenes compilatorios. Otra historia, menos conocida, pero relevante fue *La Princesa Caballero*.

El *mangaka* pensó en una trama dirigida especialmente para la audiencia femenina y *La Princesa Caballero* es considerada la primera historia dirigida para las adolescentes, género que estaba dominado hasta ese momento por series para hombres. Es decir, Osamu Tezuka innovó en varios aspectos.

Ángela Moreno tiene un Ph.D. en *manga y anime* de Kyoto Seika University, en Kioto, Japón. Durante más de siete años ha investigado y despejado inquietudes sobre ambos bienes culturales, por eso reconoce el impacto considerable que han tenido en la sociedad japonesa y del mundo. Señala que en Japón es una industria que ha generado ganancias y que perdurará por mucho tiempo.

Lo cultural, social y económico, son aspectos que inspiran a los *mangakas* para recrear sus historias. Para Moreno, estas características contribuyen a comercializar gracias a estos productos: “El *manga* es un reflejo de la sociedad japonesa: en el ámbito social, es una forma de relajación y entretenimiento, quizá la más popular en Japón, lo cual dice mucho del tipo de sociedad que es, una sociedad que se divierte leyendo; especialmente, leyendo *manga*”.

Vanina Papalini en su libro *Anime: mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social* (2006), apunta que el *manga* posee una enorme presencia en la sociedad japonesa contemporánea. Además, agrega que están dirigidos para todo aquel que los quiera leer, sin restricción de edad o género, ya que está presente en todos los ámbitos de la vida social: “El *manga* es una forma de expresión generalizada, un gran medio de la industria cultural, cuya producción abarca todos los géneros, todos los grupos de edad y todos los gustos. Está presente en la vida de la ciudad para dar información e indicaciones de todo tipo”.

De igual modo, el *anime* comienza a tener protagonismo en la escena con sus animaciones que atraen la atención de todo público. Los personajes que estuvieron plasmados en un *manga* cobran vida en las series animadas para deleitar a más de una persona. Moreno precisa: “Cuando un *manga* se vuelve popular y es pasado a publicación en volúmenes, usualmente va acompañado de una serie animada (*anime*) como parte del paquete de *marketing*”.

Zhandra Flores contraria a la posición de Moreno asegura que primero fue el *anime* y luego el *manga*: “Las historias que se cuentan en las series tocan temáticas muy diversas como la política el amor, la amistad y hay un tratamiento muy abierto de la sexualidad. Esos elementos hacen que la puerta de entrada al interés por todo este mundo sea primero el *anime* y luego el *manga*”.

De hecho, el primer dibujo animado japonés que se conoce es *Katsudo shashin* (Dibujo que se mueve) en el año 1907, no se tiene mucha información de esta animación, ni se sabe su autor, pero tenía una duración de tres segundos y se mostraba a un niño con una boina roja saludando. En el año 1917 Oten Shimokawa produce el *anime Imokawa mukuzo genkanban no maki* (La historia del conserje Mukuzo Imokawa), esta serie tiene una duración de ocho minutos con imágenes en blanco y negro. En ella se muestra a varios personajes conviviendo en un bosque.

Mientras, en Occidente el primer *anime* exportado fue *Astroboy*, que según Tania Cobos en *Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina* (2010), ha sido el detonante de la fascinación de estas series en Latinoamérica.

De esta manera, desde la década de los ochenta llegan a Occidente series que despiertan el interés de los jóvenes. De acuerdo con el público o la temática el *anime* y el *manga* se clasifican en diferentes géneros, algunos de los más buscados por los jóvenes son:

- *Shojo*: género orientado principalmente al público femenino joven. Las historias son románticas y las protagonistas principalmente son mujeres.
- *Shonen*: está orientado al público masculino joven, donde sus protagonistas son hombres. La acción es fundamental en este género que siempre tiene escenas de combates entre los personajes.

- *Kodomo*: está orientado al público infantil con historias sencillas, sin ningún tipo de contenido sexual. En estas series se resalta el valor de la amistad.
- *Mechas*: los protagonistas de estas historias utilizan robots gigantes que entran en combate. Por lo general, se muestra una tecnología avanzada de estos personajes que se destacan por sus diseños.
- *Yaoi*: historias basadas en relaciones amorosas y eróticas entre hombres.
- *Yuri*: historias de relaciones amorosas entre mujeres.
- *Ecchi*: muestra imágenes con una carga de erotismo mayor sin mostrar relaciones genitales. Hay desnudez e insinuaciones sexuales.
- *Gore*: posee contenido sangriento y de terror.
- *Hentai*: se muestran escenas de relaciones sexuales y posee alto contenido erótico.
- *Furry*: series que muestran animales peludos antropomórficos, es decir, mitad humano mitad animal.

Ricardo Montiel aclara, con respecto a la carga erótica de algunos géneros, que es normal que los jóvenes pasen por una etapa de querer tomar una decisión en cuanto a su identidad sexual u orientación sexual y por eso comienzan a experimentar viendo ese tipo de series. Es decir, la identidad sexual está relacionada con el aspecto físico de la persona y cómo se siente ante la sociedad siendo hombre o mujer. Mientras que la orientación sexual es la atracción sexual que tiene la persona hacia hombres o mujeres.

Para Montiel, el joven solo está en un proceso de búsqueda y en las tribus urbanas no se maneja el tema de la sexualidad como eje fundamental, sino que esos son procesos naturales del joven, propios del desarrollo. Estas series aunque manejen un grado de erotismo o violencia determinada no influyen en la formación del adolescente como elemento definitorio de su identidad.

El especialista considera que hay factores más importantes que colaboran a que el joven construya su identidad, tales como: la amistad, el apoyo emocional y la pertenencia. Estos elementos funcionan como una escuela social para el adolescente y son los que mayormente se ven reflejados en las series.

Zhandra Flores, por su parte, agrega que hay algunas series que deben contar con la supervisión de un adulto por la temática de las mismas: “Creo que más que un tema de prohibir o restringir está en la forma cómo se ve eso, para qué se ve y con quienes se ve. Es decir, cuál es el objetivo y cuál es el tiempo en la vida en la que ves determinada series. Cuando los niños tienen diez años, probablemente no es el momento para ver *gore*, pero más grande sí. Creo que la familia debe apoyar y acompañarlos a ver las series para que tengan una mejor orientación”.

De manera que la orientación de los adultos para ver esos contenidos resulta importante porque no se los expone a imágenes que no son pertinentes a temprana edad. Así, las inquietudes que tengan sobre las series las puedan aclarar y no se vean en la necesidad de buscar respuestas afuera de su núcleo familiar. Estas animaciones japonesas como dice Montiel ayudan a que el joven socialice de manera distinta con su entorno.

### **La generación del otaku caraqueño**

El periodista Román Lozinski para el año 2000 y por la señal de Televen animaba el programa *Zona Otaku*, el santuario de los fanáticos del *anime* y el *manga*. Señales de una cultura que comenzaba a forjar seguidores en una Venezuela donde los cambios socioculturales le daban la bienvenida al nuevo milenio. El lugar tenía paredes coloridas con figuras de personajes de *anime*. Mientras, el periodista con una guayabera anunciaba a los seis concursantes que se ganarían un viaje a Japón si acertaban todas las preguntas.

El programa es el recuerdo más próximo del otaku en Caracas en su máxima expresión. El ganador sería aquel que mostrara un bagaje sobre el mundo que rodea al otaku. Se preparaban los contendientes para responder, a pesar del nerviosismo disfrazado de sonrisa. El periodista preguntaba: “La comedia drama estudiantil, *Kare Kano*<sup>18</sup> fue dirigida por Hideaki Anno ¿Verdadero o falso?”.

---

<sup>18</sup> *Anime* producido por Hideaki Anno en 1998. Narra la vida de una joven llamada Yukino Miyazawa, quien muestra ser una estudiante ejemplar y muy exitosa en su vida, pero pocos conocen su personalidad conflictiva. Para llegar a ser una joven ejemplar le dedica mucho tiempo al estudio, contrario a lo que la gente piensa. Al colegio llega un joven que descubre que Yukino solo aparente ser buena en todo y entre ambos comenzará un romance conflictivo (Anime News Network: web).

Tres de los participantes contestaban correctamente. Lozinski con dieciséis años menos preguntaba con efusividad. Mientras los concursantes contestaban con seguridad todas las respuestas. Ese es el registro televisivo donde la figura del otaku quedaba dibujada, era un espacio para las series, los grupos musicales y el entretenimiento. Seguidores y no seguidores se interesaban más sobre una cultura de animación japonesa que empezaba a tomar dimensión en Venezuela.

Zhandra Flores era una de ellas. Esa fascinación por las series niponas comenzó desde que era una adolescente. En televisión abierta en el canal Televen a mediados de los noventa pasaban *Samurai X*<sup>19</sup> y para Flores ese sería el comienzo de una aventura, no solo para ella, sino para todos los de su época. Ese fanatismo todavía lo mantiene luego de sus 30 años y ella se ha convertido en una referencia sobre esta cultura en el país.

La trama de la serie hizo que Flores la considere como uno de los *animés* que marcaron su juventud y la de muchos jóvenes de su época. La animación es una recreación histórica de los primeros años de la Era Meiji. Flores lo describe como: “Es un periodo de transformación profunda, donde las guerras civiles eran mostradas, a veces, de manera jocosa y otras veces dramática”. Para ella en ese tipo de animación es común mezclar el drama con una dosis de comedia. De esa manera, se puede hacer menos perturbadora, ya que va orientada, principalmente, a los jóvenes.

El *anime* comenzaba a ser visto por más personas y ocupaba el horario todo usuario de los diferentes canales de televisión como: Venevisión, Radio Caracas Televisión (RCTV), Venezolana de Televisión (VTV), y Televen, canal que privilegió la cultura otaku y le dio visibilidad, según citan Iván y Rodrigo Díaz (2015). Flores ha vivido la evolución de este movimiento y da fe de que ha ido creciendo con los años. En la década de los noventa en Venezuela; se comenzó a tener más conciencia de lo que era el *anime*, más allá de ser considerada como una *comiquita* japonesa.

---

<sup>19</sup> El *manga* fue escrito por Nobuhiro Watsuki en 1994 y el *anime* lo produjo Kazuhiro Furuhashi en 1996. Según Iván y Rodrigo Díaz (2015:74), el protagonista Keshin es un samurái que asesinó a mucha gente durante la Era Meiji, a finales de esta decide no cometer más crímenes y defender a los más débiles.

Ella es de una generación de otakus que presencié el *anime* en señal abierta. Recuerda haber visto entre los años 1960 y 1980, *Heidi* transmitida por RCTV y Venevisión. También veía *La Princesa Caballero* por RCTV y *Marco*<sup>20</sup> en compañía de su abuela, entre otras series como: *Los Caballeros del Zodiaco*, *Dragon Ball Z*, *Yu-Gi-Oh!*<sup>21</sup> y *Candy Candy*. La parrilla de programación de los canales venezolanos recargaba sus tardes de *anime* y los jóvenes de la época crecieron viendo las tramas japonesas.

El otaku en Caracas se ha despojado de los prejuicios ajenos e impuestos y camina con libertad paseándose por las calles al son de la introducción musical de sus series favoritas. La percepción ha cambiado, la generación más joven quiere ponerse al día viendo los *animés* que fueron estrenadas décadas antes. Mientras que los veteranos están obligados a no dedicarle mucho tiempo a su afición como hace algunos años.

Zhandra Flores añora la época donde ver una animación japonesa todo el día era su única preocupación. A pesar de ello, le sigue dedicando tiempo, pero en menor cantidad y siempre encuentra un momento adecuado para saciar las ganas de ver *anime* o leer *manga*. Desde el año 1965 hasta el año 2007 se transmitieron en Venezuela 120 *animés*. Igualmente, desde el año 2000 hasta el 2005 las series japonesas transmitidas por la televisión venezolana crecieron con rapidez, según explican Balderrama y Pérez (2009).

Para el año 2007, cinco años después de su estreno, se empieza a transmitir *Naruto*<sup>22</sup> por Televen, serie de gran popularidad entre las generaciones de la época. Bajo la pluma de Masashi Kishimoto y la dirección de Hayato Date esta serie japonesa ha ganado mucha audiencia desde su lanzamiento como *anime* en el año 2002. Los fanáticos no conocen edad, ni fronteras para ver esta historia.

Los años pasaban y para legitimar la afición en Venezuela, ante la falta de eventos en el país, nace la Caracas Comic Con en el año 2010. A partir del año 2013, se comenzó a

---

<sup>20</sup> Fue creada en 1975 por Hayao Miyazaki, al igual que *Heidi* está basada en una historia europea. Según Cornejo y Jiménez (2006:29) está considerada, junto con otras series, como de gran éxito fuera de las fronteras japonesas.

<sup>21</sup> El *manga* fue creado por Kazuki Takahashi en 1996 y el *anime* se estrenó en 1998 con la dirección de Kuniyoshi Sugishima. Según Iván y Rodrigo Díaz (2006:41) esta serie fue transmitida principalmente por Venevisión.

<sup>22</sup> Según Horno (2013:174) es la historia de un joven ninja, Naruto Uzumaki, quien desea convertirse en el ninja más poderoso y conseguir el respeto de todos en su aldea.

realizar dos veces al año y para el 2016 consideran expandirse a otras ciudades como Maracaibo y Valencia. Esta convención se realiza durante tres fines de semana, por lo general en julio y en noviembre.

Daniela Paolillo es la fundadora de la Caracas Comic Con y para ella ha sido una experiencia satisfactoria poder tener un espacio para las personas que son fanáticas del *manga*, *anime*, videojuegos y la ciencia ficción. “En cada edición tenemos un crecimiento, además el apoyo de la gente ayuda a que el evento se mantenga. Las personas están muy contentas y agradecidas, creamos como nuestro propio mundo durante un fin de semana. La gente puede disfrutar de las cosas que les gustan sin ninguna pena y eso es lo que proporcionamos en el evento”, afirma.

Para realizar estos eventos cuentan con el apoyo de patrocinantes, pero Máximo Taylhardat enfatiza que la embajada de Japón no financia ningún evento donde esté involucrado dinero: “Apoyamos y participamos en cualquier evento relacionado con la cultura japonesa, pero debe ser gratuito”. Comenta que desde la embajada quieren crear un vínculo con la Caracas Comic Con porque lo consideran un evento que atrae a mucha gente y posee gran prestigio en el país.

Es así, como el joven de la bandana de *Naruto* o los gorros de *Pokémon*<sup>23</sup> se diversifica en las calles capitalinas. Se convierte en lo que siempre quiso ser, se posiciona gracias a las redes y se popularizan en el país. Cada uno de ellos le grita al mundo con orgullo su pasión diferente a la del resto.

El otaku encuentra historias para contar, hace que su día a día no sea tan monótono y disfruta compartir con los otros eso que tanto le gusta. Son ellos los que sienten y disfrutan cada cosa que les ocurre a sus héroes animados. Al joven de Caracas que le gusta la animación japonesa habla con desparpajo de lo que realmente le apasiona, sin importar las miradas ajenas.

---

<sup>23</sup> El *anime* fue estrenado en 1997 bajo la dirección de Masamitsu Hidaka. Por la popularidad de la historia, según cuenta Rodríguez (2013: 86) en Japón existe un lugar llamado Pokemon Center para los fanáticos de esta serie, donde reúne a muchas personas de todas las edades.

## CAPÍTULO II: ELLOS, LOS OTAKUS

Dentro del universo del *anime* y el *manga*, la fantasía es un lugar ineludible para aquellos que anhelan que sus personajes de ficción se materialicen en el mundo de los mortales. Desde pequeños experimentan la sensación de lo irreal, donde el lema es no crecer nunca.

Son las 10:00 a.m. en el Centro Comercial Ciudad Tamanaco (CCCT), ubicado en la urbanización Chuao de Caracas. La adrenalina para algunos de los presentes es evidente; porque desde el año 2010, en los espacios del Urban Cuplé, nivel C-2, se da cita el templo para los otakus. Una publicidad del evento cubre una pared de dos pisos y varias escaleras mecánicas son el puente directo a un lugar poco convencional en la capital.

Los mundos se entremezclan y para alguien que pisa por primera vez un sitio como ese puede resultar agobiante porque en ese evento los personajes animados se pueden tocar. Sin importar la edad, la vergüenza no es permitida y todos los asistentes se sienten cómodos al pasearse con orejas de conejo en la cabeza o bandanas de algún *anime*.

Innis Salazar es una de ellas. Tiene 16 años, estudia cuarto año de bachillerato y siempre se ha destacado en los estudios. Desde que vio su primer *anime* quedó maravillada con todo ese mundo. Ella es una de esos jóvenes que sin vergüenza y con libertad confiesa: “Soy otaku lo máximo que pueda. Eso de ser otaku parece una moda, pero para mí, serlo es que te guste la animación japonesa en general. La gente otaku es como cualquier otro tipo de fanático, no es que seamos diferentes”.

Su personalidad extrovertida la incitan a llevar orejas de conejo; desde muy pequeña veía *anime*, pero no estaba consciente de ello. Su afición se convirtió en su estilo de vida, empezó con series como *Dragon Ball* y *Naruto*. La confianza y el desparpajo de la edad la ayudan a recordar una infancia no tan lejana. Recuerda sus inicios con el *anime*, pasión que perduraría hasta la adolescencia. Sin saber en un principio como se llamaban estas series, igualmente disfrutaba verlas.

“Lo primero que vi fue en la época de *Cartoon Network*<sup>24</sup> cuando pasaban *Sakura Card Captor*<sup>25</sup>, *Mirmor*<sup>26</sup>, *Mew Mew Power*<sup>27</sup>, *Dragon Ball* y *Naruto*. Pasaban muchas series de *anime* en la televisión y yo me quedaba toda la tarde viendo esos canales. En aquel momento; siendo una *chamita*, no tenía ni idea de que era el *anime*, esa palabra no existía en mi vocabulario, para mí eran los dibujitos de los ojos grandotes, esos eran lo que más me gustaban”, confiesa Salazar.

Cursaría el quinto año del colegio cuando en una pijamada una amiga les mostraría a ella y a su grupo de compañeras un *anime ecchi*. Innis se desagradó con aquellas imágenes. Debido a su inocencia, por un tiempo no quiso ver más esas historias, pues las considera un género pervertido. Tres años después, junto con unos amigos, se le despertó de nuevo esa inquietud de ver las series del pasado.

“Dejé de ver *anime* porque no me quería volver a traumatizar, pero en tercer año de bachillerato comenzamos a hablar de las series viejas como *Sakura Card Captor* y *Mew Mew Power*. Las quise volver a ver y me di cuenta de que gustaban esas cosas”, dice.

Sus recuerdos parecen petrificados en el tiempo porque no se agita al recordar que unas amigas le recomendaron ver la serie *Mirai Nikki*<sup>28</sup>. Esta trama le despertaría la inquietud por volver a ver más animaciones, señala: “Es una serie tipo juego de supervivencia, el objetivo es convertirse en un Dios y todos los personajes se tienen que matar entre ellos. Me encantó, fue como la nueva luz”.

Explica que a su madre no le gusta la cultura otaku y en ciertas oportunidades la ve raro porque a ella le gustan ese tipo de series, pero Innis persiste en aquello que tantas alegrías y sonrisas le ha sacado: “Cuando una persona no es aficionada a algo es muy difícil que comprenda la pasión que otros puedan tener”.

<sup>24</sup> La compañía Turner Broadcasting System (TBS, Inc) creó el canal de televisión en Estados Unidos el 1 de octubre de 1992, dedicado a la transmisión de series de animación. En la actualidad transmite aproximadamente cinco series de *anime* semanalmente.

<sup>25</sup> *Manga* creado e ilustrado por el grupo de mangaka Clamp en 1996, cuya adaptación al *anime* estuvo dirigida por Morio Asaka en 1998. Según Balderrama y Perez (2009:25) esta serie se transmitió en el país entre el año 2000 y 2005.

<sup>26</sup> Conocida también como *Wagamama Fairy Mirmo de Pon!* Es una serie de *manga* creada e ilustrada por Hiromu Shinozuka en 1999, cuya adaptación al *anime* fue dirigida por Kenichi Kasai en el año 2002.

<sup>27</sup> También conocida como *Tokyo Mew Mew* es una serie de *manga* escrita por Reiko Yoshida e ilustrada por Mía Ikumi, se publicó en el año 2000 y la adaptación al *anime* estuvo dirigida por Noriyuki Abe en 2002.

<sup>28</sup> *Manga* creado por Sakae Esuno en 2006 y *anime* dirigido por Naoto Hosoda en 2011.

Como la joven curiosa que es, se interesó por la historia de la niña huérfana, *Candy Candy*, su emoción viendo la serie era tan inmensurable que lloraba viendo cada capítulo. Paradójicamente, el final no fue de su agrado, desenlace que incitó sus ansias a seguir descubriendo más sobre la animación japonesa y accidentalmente eso fue el principio de una pasión que llevaría con orgullo.

“Me puse a investigar y descubrí lo que era el *manga*. No tenía idea hasta ese momento, así que me puse a ver el de *Candy candy*. Al principio no lo entendía porque yo lo estaba leyendo de izquierda a derecha y era de derecha a izquierda”, precisa.

Vanina Papalini (2006), puntualiza que el interés de las personas por el *manga* radica en la forma como están contadas esas historias: “Los *mangas* siempre han tenido un contacto cercano con la vida cotidiana, lo que facilita la identificación con los personajes centrales. No se trata de gente increíble haciendo cosas extraordinarias, sino de gente común haciendo cosas normales en un marco imaginativo lleno de misteriosas referencias a develar, con toda la complejidad de las acciones en donde los malos no lo son tanto ni los buenos son perfectos; el bien no siempre triunfa y los finales pueden no ser felices”.

Tal y como explicó Moreno, cuando una historia de *manga* alcanza popularidad por una cantidad determinada de tiempo se comienza a publicar en tomos, para que sea coleccionable junto con la demás mercancía de la serie. Por este motivo, cuando un *manga* adquiere notoriedad, con el tiempo se estrena el *anime*.

Es así como muchos jóvenes comienzan a interesarse luego por el *anime* porque primero leen el *manga* y posteriormente ven la serie. Manuel Hernández (2013), en su tesis doctoral *La narrativa cross-media en el ámbito de la industria japonesa del entretenimiento: Estudio del manga, el anime y los videojuegos*, cita: “El *manga* es desarrollado en primer lugar y, tras asegurar una cierta audiencia se constituye un comité de producción que gestiona los derechos para el desarrollo del resto del *media-mix*, que comenzarán con el *anime* televisivo”.

Al igual que Innis, Lakshmi Silva comenzó viendo *Candy Candy*. Con 24 años se confiesa otaku desde que tenía 5 años. Recuerda haber visto *Mazinger Z*, *Heidi* y otras series que marcaron su infancia como *Sailor Moon* y *Pokémon*. Es técnico superior en publicidad y

mercadeo del Instituto Universitario Tecnológico Américo Vespucio (Iutav), ubicado en la Avenida Principal Los Chorros. Además, estudia por Internet en la Caribbean International University de Curacao (CIU), para sacar una licenciatura en gerencia de mercadeo.

Silva con simpatía y con una sonrisa que se dibuja en su rostro, rememora la época cuando era una quinceañera y se dio cuenta de que ella era otaku: “Cuando conocí el Comic Con de San Diego<sup>29</sup> supe más del mundo de los *comics* y de las series de ciencia ficción. Luego, me enteré que se les llamaba otakus a esas personas y supe lo que era yo en realidad, desde entonces comencé a ir a los eventos como la Caracas Comic Con o Avalancha<sup>30</sup>”.

La joven de cabellera negra abundante parece conseguir las palabras exactas para definir a un otaku más allá de los *animés* y *mangas*. Comienza a mover los brazos con ímpetu y expresa: “Un otaku es una persona que está aprendiendo a conocerse; que no se cohibe, que tiene mucha creatividad, es sociable y tiene una gran pasión por el arte”.

Parece no quedar satisfecha con sus palabras porque añade: “Es la nueva generación que va a dominar el mundo, no solo por un gusto, sino porque todos tienen un pequeño otaku dentro. Antes eran mal vistos, pero ahora no, porque los *mangas* están bien elaborados”.

Diferente a lo que opina la madre de Innis; Silva cuenta con el apoyo de su mamá, quien es costurera. Además, ya sabe que a su hija le gusta asistir a los eventos y conoce de qué se trata. Comienza a reflexionar, no solo del otaku sino de lo masivo que se está convirtiendo esta tribu urbana en el país. Se detiene a pensar en lo que va a decir, quiere ser cuidadosa y declara: “En Venezuela cada vez somos más. En los eventos que hacen te das cuenta de que hay personas que nunca pensaste que verías, por ejemplo, la gente mayor que está disfrutando del Caracas Comic Con porque al fin reconocen su pasión”.

El grupo de amigos de ella es muy grande; se relaciona con personas que tienen gustos muy diferentes y en varias oportunidades algunos le han llegado a cuestionar su afición llamándolo *payasada*. Por el contrario, hay otros amigos que asisten a los eventos y entienden mejor lo que a ella más le apasiona.

---

<sup>29</sup> Es uno de los eventos más grandes de historietas, videojuegos y cine. Se realizó por primera vez en 1970 en Estados Unidos.

<sup>30</sup> Evento realizado por primera vez en el año 2006 en Caracas, dedicado a los fanáticos del *manga* y el *anime*. En la actualidad no se sigue realizando.

Tanto Salazar como Silva no sabían que ellas eran otaku, fue un proceso de descubrimiento que hicieron investigando y hablándolo con sus compañeros del liceo, sin saberlo esa afición las acompañaría durante sus vidas.

Compartir los gustos y las pasiones por una actividad suele disfrutarse mejor si se hace en compañía de alguien. Entre el bullicio y la algarabía del lugar, pasean con amigos las hermanas Alejandrina y Arianni Castro. Ambas estudian en la Unidad Educativa Nacional Teresa Carreño, ubicado en Santa Teresa. Alejandrina es la mayor, tiene 16 años y sin dudar se describe como otaku al 100%. Mientras, Arianni con 14 años parece seguir los pasos de su hermana mayor.

La primogénita camina con soltura entre la gente y socializa con otros otakus. Posee el don de la alegría, es de las personas que hablan mientras sonríen sinceramente. Le gusta leer *manga*, coleccionar *anime*, chapas y figuras de las series. Para demostrarles a los demás que ella ve animación japonesa, exhibe chapas por todo su bolso.

Como premio, la chapa es un elemento que abunda en el aspecto de estos jóvenes, no es un requisito, pero en el caso de ella le recuerdan a algunos *animés*: “A veces, las chapas son como un recordatorio de un *anime* que te trae buenos recuerdos o simplemente alguien te la regala y tiene un valor más sentimental”.

Desde los 11 años comenzó a ver estas series japonesas. La primera que vio fue *Naruto* y le gustó mucho porque considera que el protagonista es muy divertido. Además, señala aspectos que, de alguna forma, son enseñanzas positivas que le ha dejado la serie: “Tenía pocos amigos, pero él no se rendía y le daba ánimo a todos”.

La relación con su madre es buena, ya que las alienta para que vayan a las convenciones y las apoya porque comprende que sus hijas se divierten de esa manera. Alejandrina ha sido una influencia directa para su hermana menor, quien comenzó a ver sola *Yu-Gi-Oh!* Al ver el interés de Arianni, Alejandrina le recomendó ver otras series como *Naruto* y *Dragon Ball*.

Desde ese momento, Arianni comenzó a buscar esas series por Internet y quedó deslumbrada con todo el mundo de los personajes japoneses por lo colorido de las series.

Como un efecto adictivo se interesó en *animes* de otro tipo como: *Inuyasha*<sup>31</sup>, *Fairy Tail*<sup>32</sup>, *One Piece*<sup>33</sup>, *Bleach*<sup>34</sup>, entre otros.

La menor de las hermanas disfruta ver *anime* en su idioma original (japonés). Aparte de ello, le gusta el estilo de dibujo y aprender sobre la cultura japonesa. También domina algunas palabras en el idioma gracias a las series. Otro aporte que ha tenido debido a su afición es que ha conocido a varios de sus amigos otakus por Internet y en el colegio. Las conexiones entre estos jóvenes se dan de manera espontánea y parece guionada por lo natural que surge.

A diferencia de su hermana, ella es tranquila, pero ambas llevan de sello la sonrisa genuina. Convergen gracias a la única afición que tienen por el *anime*, *manga* y la cultura japonesa. Comparten el mismo grupo de amigos en las convenciones, observan a los demás y ambas quieren interactuar con los otros. Es la primera vez que asisten a una convención y tuvieron que reunir, por eso tienen muchas ansias.

Alejandrina de repente se pierde entre la multitud y Arianni comienza a buscarla. Alejandrina mientras está hablando con un grupo de jóvenes en el evento, se quiere integrar y vivir la experiencia de una convención otaku. Luego de buscarla por escasos diez minutos la mayor aparece con un cartel que dice: “Torneo *Pokémon*”, Arianni no entiende y le pregunta:

—Ale, ¿qué es eso?

—Unos muchachos me dijeron que los ayudara para jugar con las cartas de *Pokémon* y dijeron que me pagarán si les hago el favor — dice la mayor.

---

<sup>31</sup> La palabra “Inuyasha” proviene de los *Kanjis* (signos utilizados para la escritura japonesa), Inu que significa perro y Yasha, demonio. El *manga* fue escrito por Rumiko Takahashi en 1996 y el *anime* por Yasunao Aoki y Masashi Ikeda en el año 2000.

<sup>32</sup> *Manga* escrito por Hiro Mashima en 2006 y la adaptación al *anime* se transmitió en 2009 con la dirección de Shinji Ishihira.

<sup>33</sup> La historia fue creada por Eiichiro Oda en 1997. El *anime* estuvo dirigido por Konosuke Uda en 1999. Es el *manga* más vendido de la revista Weekly Shonen Jump con 350 millones de copias (De Vera, M, 2016, para. 4).

<sup>34</sup> Historia creada por Tite Kubo en 2001 cuyo *anime* fue transmitido en 2004 con la dirección de Noriyuki Abe. El argumento de la historia gira en torno a un joven llamado Ichigo, quien se conecta con los espíritus. Su misión será proteger a las almas buenas y ayudarlas para que encuentren paz (Shonen Jump: *web*). Traducción propia.

— Ok, tranquila — le responde Arianni con una sonrisa.

El entusiasmo, ambas lo experimentan de manera distinta, pero su afición es la misma. Al igual que ellas muchos otros jóvenes tienen gustos parecidos que comparten en las convenciones de manera espontánea y sirven para conectarlos mucho más.

### **Entre mangas y animes**

El fenómeno social y cultural de Japón se extrapola a Occidente porque hace que costumbres como la lectura del *manga* sean adoptadas de manera idéntica al país de origen. Vanina Papalini en *Significación de la tecnología en los mangas* (2002), señala que existen prácticas que ubican al niño y joven de Occidente en la situación de Oriente. De esta manera, se incluye la alteridad cultural en el propio espacio. Agrega que con la presencia de ideogramas; los jóvenes se familiarizan con un tipo diferente de escritura y conocen de la existencia de distintos modos de escribir y leer.

Innis, prefiere el *manga* y por eso ha investigado cuál es la forma correcta para leerlo. De tantos que ha leído, se acostumbró a seguir las acciones de la trama de manera adecuada. “Uno con el tiempo entiende como se presentan las acciones, cuál va primero y cuál va después, pero eso ya es cuestión de práctica, tampoco es tan difícil”, indica.

Al parecer el *manga* es uno de los preferidos por algunos jóvenes. Karla Díaz de 14 años muestra su predilección hacia las historietas japonesas que tengan tramas románticas porque considera que la atrapan desde el primer momento. Estudia en el Liceo Santos Michelena en Caracas donde conoce a varios compañeros otakus.

Suele estar rodeada de amigos, a pesar de que no le gusta leerlos alrededor de mucha gente. Puede que comparta su afición si a ellos les gustan los géneros románticos o de acción. Aunque prefiere leer *manga*, ella también disfruta ver series japonesas. Su hermano, 4 años mayor que ella, fue quien la animó a ver clásicos como *Sailor Moon*. “El *anime* es otro mundo donde podemos ir y podemos sentirnos más cómodos”, asegura Díaz.

En muchas ocasiones, la fascinación de los jóvenes hacia el mundo otaku comienza leyendo *manga* o viendo *anime*. Esa razón los hará seguir investigando más, pero siempre se inclinarán por alguno de los dos bienes.

Ángela Moreno, aclara que en el mundo; el *manga* es considerado una de las muchas herramientas de influencia de Japón. En Venezuela; el *manga* forma parte de una cultura muy popular, a la cual se le suman: el *anime*, el *cosplay*<sup>35</sup>, los demás tipos de *comics* y la animación en general.

Dariana Espinosa de 12 años estudia en el Arístides Rojas, ubicado en El Paraíso y, aunque prefiere ver *anime*, reconoce lo difícil que es conseguir los *mangas* en físico por lo costosos que son. El hermano fue el responsable de que se interesara por las series japonesas. De curiosa, un día espía lo que veía desde la computadora y a partir de ese momento quedaría encantada. Le llamó la atención y le preguntó:

— ¿Qué estás viendo? —dijo con curiosidad.

— Es una serie llamada *Naruto*. Si quieres te puedo enseñar más — le respondió el hermano.

Desde los tres años está viendo *anime* y para ella es una sensación fascinante porque se involucra tanto en las series que siente como si estuviera pasando en su vida. Cuenta, con una alegría incontenible que el *anime One Piece* es uno de sus favoritos porque no se parece a nada que ella haya visto antes: “Es diferente porque es de piratas. Son piratas que quieren seguir sus metas y poder cumplir sus sueños. Por ejemplo, el protagonista quiere llegar a ser el rey de los piratas y es bastante difícil porque tiene que enfrentarse contra todos los rivales”.

Entre historias sensibles, mensajes de lucha, amistad, acción y romance juvenil se envuelven cada una de estas tramas. Los jóvenes son los que deciden qué quieren ver, sin importar el género los personajes de estas series se convierten en parte de sus vidas y hasta en sus mejores amigos. No importa cuál sea la historia o si muestran predilección más hacia el *manga* o el *anime*, siempre querrán ver o leer una trama que los atrape desde el primer momento.

---

<sup>35</sup> El termino *cosplay* viene de las palabras en inglés *costume* y *play* que significan disfraz y juego. Las personas que hacen *cosplay* se les llaman cosplayer, estos se disfrazan de personajes de ficción para luego interpretarlos y darles vida en el mundo real.

## Diferencias y exclusiones

A pesar de que sus padres no apoyan su pasión, para Innis ser otaku es una afición que no suele compartir: “Esto es mío, este es mi mundo”, lo dice mientras su hermana de 10 años la escucha atónita. Ella comenzó a mostrar interés por el mundo de su hermana mayor, pero Innis no está contenta de que a su hermana le gusten las mismas cosas. Marca territorio y no deja que nadie intervenga en él.

La actitud de Innis no es característica de las tribus urbanas ni de los otakus. El celo a lo que ella siente que le pertenece es una actitud particular, pero normal. El especialista en adolescentes Ricardo Montiel destaca, con respecto a este punto, que lo que ocurre con los jóvenes es que comienzan a alejarse de sus familiares, para buscar identidad porque sienten la necesidad de pertenecer a algo. Entre esa búsqueda aparecen estos grupos donde se sienten cómodos y se pueden ver identificados.

Michel Maffesoli (2004), apunta: “Esos reagrupamientos por afinidades ocupan de nuevo esa antigua estructura antropológica que es la familia ampliada”. Agrega que no es necesaria la consanguinidad en estos reagrupamientos. Simplemente son grupos que comparten diferentes actividades, entre ellos los rituales culturales.

Tener gustos distintos al común es sinónimo de orgullo para Innis. Buscar elementos diferenciadores son los ejes fundamentales en la construcción de la identidad. Reguillo (2000), indica que esa identidad se asemejará al común de sus iguales, en cuanto a gustos, y se diferenciará al mundo adulto: “El vestuario, la música, el acceso a ciertos objetos emblemáticos, constituyen hoy una de las más importantes mediaciones para la construcción identitaria de los jóvenes”.

En consecuencia, estos jóvenes crearán su mundo según su estilo y buscarán identificarse con sus pares y diferenciarse del resto. Para los jóvenes es una bocanada de aire poder identificarse con otros que tengan sus mismas aficiones, es la manera que tienen de crear su estilo de vida.

Las referencias que pudieron haber tenido en el pasado, como padres y demás familiares ya no son las mismas. Ahora buscan otras referencias con las cuales se sientan cómodos para

irse descubriendo con el tiempo. Por eso, los estilos de ellos no son iguales a ese mundo adulto al cual hace referencia Reguillo (2000), son otros.

Entre risas, Innis, confiesa que siempre ha sido diferente y no se avergüenza en decirlo: “Soy extraña desde chiquita. De hecho, es algo de lo que realmente me siento orgullosa. Últimamente la gente común da pena, prefiero ser diferente. Siempre he sido diferente en cualquier área. Soy una persona que dentro de mi colegio tengo excelente promedio, aunque no parezca, soy bastante seria. Eso de estar haciendo estupideces no es mi cuestión favorita. Que me guste el *anime* o no, no tiene ningún tipo de relación con ser diferente”.

Este fenómeno cultural en Venezuela se ha dado paulatinamente. Sin prisas se ha mantenido en el tiempo y ha logrado que más jóvenes conozcan el sentir de su pasión. Desde comienzos del milenio, se observaban más personas otakus en el país. En la tesis de Balderrama y Pérez (2009), se explica que hasta ese momento existían en Venezuela siete grupos otakus, que podían tener a más de 60 miembros:

- Gakuen (año 2000-2003)
- Utaki (año 2003)
- Capital Otaku (año 2004)
- Kakumei Osekou (año 2007-2008)
- Youkai (año 2008)
- Kakumei Okiba (año 2008)
- Team Blech (año 2008)

Agregan que algunos de estos grupos perdieron relevancia dentro del mundo otaku. En la actualidad no existen datos recientes de actividades de ninguno de ellos. Hasta el 2009 algunos de los miembros ya no pertenecían a dichas asociaciones. Por otra parte, muchos de los jóvenes otakus en la actualidad, suelen reunirse de manera informal en los eventos, en sus casas o en espacios abiertos para intercambiar experiencias como hace Innis.

A pesar de la irrefutable juventud que ansía romper paradigmas, Innis está consciente de que los fenómenos sociales y culturales son un estadio normal de un país. Su verborrea certera se inunda de conceptos creados y explica que el fenómeno de la transculturización

es el caudal de los países y más en Venezuela: “Nuestra cultura está acostumbrada a copiar otras culturas”.

El sociólogo Antonio Suárez, se refiere a este punto y agrega que las tribus urbanas como los otakus al llegar a un país como Venezuela adoptan características diferentes y propias del país. Entonces, la transculturización se evidencia en que en Japón se comportan como una tribu urbana cerrada porque manejan códigos particulares, tienen una gramática diferente y es un idioma distinto.

En cambio, en Venezuela pasa lo contrario, de manera que se puede comprender qué hablan: “Sí, son abiertos porque puedes acceder al código. No es difícil entenderlos, no tienen lenguaje muy elaborado. En muchas ocasiones hay terminologías de las tribus urbanas que se incorporan al vocabulario, es un fenómeno no tan secreto como en los países desarrollados, donde cuando hablan con alguien de afuera es otro código y solo lo usan para reuniones internas. Es como una sociedad secreta. Aquí no pasa eso, el grado de apertura es mucho mayor”, aclara.

Al ser un país receptor de diferentes culturas es fácil integrarlas. Por ese motivo, los otakus en Caracas conservan el castellano como lengua principal. A pesar, de que tengan conocimiento de palabras en japonés gracias a las series.

Franglee Valentina Sifonte Jiménez, de 15 años, estudia tercer año en la Unidad Educativa Fe y Alegría Colegio Monterrey, ubicado en Caracas. Le gustan los gorros y las chapas, pero más allá de eso es una joven que disfruta estar rodeada de gente fanática al *anime* y al *manga*. A diferencia de Innis a ella le gusta ser una influencia directa para su hermano Franklin de 10 años, quien gracias a sus gustos, él encontró la fascinación hacia los personajes de la animación japonesa.

Es tan fanática de los gorros otakus, que lleva puesto uno con mucho orgullo. Su larga cabellera cubre su espalda y acompañada de su hermano menor confiesa que siente mucha afinidad con los demás otakus: “Me gusta la personalidad que tienen los otakus, son personas simpáticas, sociables y que no le hacen mala cara a nadie. Nunca he visto a un otaku que discrimine por lo que le gusta a otra persona”.

Ricardo Montiel considera fundamental la existencia de las tribus urbanas porque le hacen sentir al joven que no está solo en sus gustos. Tal es el caso de Sifonte donde encontró a personas que comparten sus mismas aficiones.

Además, el especialista es enfático al decir: “Si el joven se siente bien está perfecto porque se puede reunir a discutir sobre series y eso es importante para el desarrollo, socializar. También pueden aprender a expresar lo que sienten y a estar en grupo. Eso los ayuda a forjar su personalidad”.

No solo aprenden a compartir, sino a relacionarse de una manera adecuada con las personas. El adolescente busca el lugar al cual quiere pertenecer. Montiel reconoce que ese es el gran problema porque están buscando su identidad que no tienen clara todavía: “Es importante que esos grupos tengan una influencia adecuada porque el joven se integra a ellos para saber quiénes son”.

Sifonte no considera raro los gustos que tiene, los ve normales a los de cualquier otro fanático, pero hace una diferencia: “Hay otakus que les encanta la música, el baile y dibujar. Ellos pueden ser fácilmente diseñadores gráficos mucho mejor que las personas que no lo son porque suelen ser más creativos dibujando”.

Independientemente de las preferencias de cada persona, los fenómenos sociales están inmersos en cada cultura a punto de aflorar. Estas dinámicas sociales son propias de los países. Maffesoli (2004), simpatiza con la idea de que los micro grupos de una sociedad son el reagrupamiento de las personas de una comunidad que se rebela contra la adversidad de sus sociedades.

El progreso de las sociedades y el fenómeno otaku es uno de los tantos grupos donde el joven decide integrarse para formar núcleo, el autor lo llama sentimiento de pertenencia: “El sentimiento de pertenencia es un reconocimiento mutuo, es el hecho de ceñirse y codearse unos con otros, donde se favorece una forma de solidaridad”.

Para estos jóvenes es normal tener aficiones que el común denomina como raras. Innis confiesa que la suelen mirar extraño cuando dice que es otaku, pero eso a ella no le opaca sus ganas de seguir disfrutando de las series. Con la seriedad que la caracteriza no crítica a

las personas que desconozcan de ese mundo. En más de una ocasión se ha visto en la necesidad de explicarlo.

Su dialéctica; a pesar de la incompreensión que ha soportado, no refleja rencor ni drama, por el contrario, infunde respeto. En las reuniones o eventos que suelen tener, la competencia a la rareza es relevante y digna de trofeos. “Es un ambiente diferente donde te muestras como una persona extraña y eso está bien ¡yo soy más raro que tú! Aquí nadie me verá extraño si empiezo a gritar como una loca: ¡Ah! Puedo actuar de manera diferente a como soy normalmente y no me dirán nada”, manifiesta Innis.

Antonio Suárez, por su parte agrega que las tribus urbanas se externalizan a toda la vida del individuo. Es decir, determinan la forma de vestir, caminar y peinar. Estos elementos estarán sujetos a la identidad de esas culturas juveniles. Además, en estos grupos surgen componentes definitorios. Innis enumera algunos que se suscriben al otaku, por ejemplo: desinhibición, comodidad y rareza. Estos pueden ser los elementos que otorguen identidad al grupo otaku, pero no son los únicos.

Karla Díaz sabe que lo diferente siempre suele llamar la atención. Cuando tenía 11 años, la mejor amiga no sabía del *anime*, ni el *manga*. Siempre estaban juntas, pero el tema no había surgido. Tiempo más tarde en una conversación la amiga se enteró de que Karla era otaku y comenzó a preguntarle cosas como: ¿Qué se siente ser eso? Ante las interrogantes de su amiga, ella le explicó lo divertido que era asistir a convenciones y ver *anime*.

Tanta fue la inquietud de su mejor amiga que Karla le recomendó ver la serie *Mermaid Melody: Pichi Pichi Pitch*<sup>36</sup>. Entonces quiso acompañarla a las convenciones y los temas de conversación comenzaron a ser de *anime*. La teoría de Karla era cierta, lo diferente causa curiosidad al punto de también querer serlo. Siempre tiene presente que le falta mucho por aprender y por eso le encanta experimentar en el mundo otaku.

Ella sabía que de los personajes de ficción japoneses nacería una pasión que espera perdure. Sus padres ya habían vivido lo mismo con su hermano, no era extraño que ella fuera la

---

<sup>36</sup> *Manga* escrito por Michiko Yokote y Pink Hanomori en 2002. El *anime* se estrenó en 2003 con la dirección de Yoshitaka Fujimoto y cuenta la historia de siete sirenas; una de ellas se llama Lucia e intentará recuperar una perla perdida, entonces deberá viajar al mundo humano para poder salvar a su reino de las fuerzas malignas (Anime News Network: web).

excepción. Pareciera que estaba destinada a formar parte de un grupo así. Pasaron cinco años desde que vio su primer *anime* y en la actualidad se sigue divirtiendo. Le encanta conocer a personas con sus mismos gustos, ya que lo disfruta siempre con una sonrisa y al lado de su mejor amiga.

Ricardo Montiel sostiene que sentirse diferente está intrínseco al adolescente: “La adolescencia es complicada porque una de las cosas que está ocurriendo es que se están separando de lo que era su grupo de *comfort* familiar, de amigos y de padres. Se comienzan a preocupar por cosas por las que antes no lo hacían, se sienten diferentes. Tienen una revolución hormonal, sienten que no son nadie y que no pertenecen a ningún lugar”.

Otro elemento que se observa en estos grupos es la exclusión que experimentan con los demás. Franglee tiene carácter y defiende su afición sin dejarse vapulear por nadie. Comienza su combate dialogado:

“No critico las cosas de los demás para que vengan a criticarme las mías. A veces, se burlan de lo que me gusta, pero no me dejo. Yo sí les digo lo que pienso. Por ejemplo, una niña que se la pasa con cualquiera no se da a respetar. Yo soy de las que me doy a respetar, en cambio ellas no. Ellas no hacen nada, no tienen nada en que entretenerse, lo que hacen es escuchar reggaetón, pasárselas en los matinés y esas cosas”.

Franglee fija posición y demanda respeto, pero reconoce que las burlas siempre están presentes. Al pertenecer a cierto grupo con características diferentes a la sociedad, se los puede catalogar como ingobernables. Reguillo (2004) puntualiza: “Si algo caracteriza a los colectivos juveniles insertos en procesos de exclusión y de marginación es su capacidad para transformar el estigma en emblema”.

De esta manera, muchos de estos jóvenes como Franglee o Innis hacen oídos sordos a los comentarios negativos de las personas que se burlan de ellas y eso hace que sientan más pasión por lo que tanto atesoran. Aquello por lo que tanto fueron burladas se convierte en una bandera que llevan con orgullo y que defienden sin vergüenza.

La Unidad Educativa Fe y Alegría Colegio Monterrey le dio refugio a otro fanático otaku. Alexander Yaguarán, de 15 años, estudia en la misma institución que Franglee y vive en

Ojo de Agua, Municipio Baruta. De primera instancia simula ser alguien tímido, pero su personalidad arrebatadora entra en confianza y confiesa que en dos ocasiones se burlaron de él.

Dentro de su lógica trata de buscarle una justificación: “Son personas que no saben de eso y seguramente si llegan a ver algo, a ellos también les podría interesar. Así como a uno le llama la atención”, dice el muchacho de Ojo de Agua. Reconoce que a veces se gana descalificativos gracias al prejuicio de los demás: “Hay personas que discriminan por ser otaku porque la mayoría de nosotros somos tranquilos y sociables”.

Yaguarán no descarta que en su mayoría los que descalifican sean personas ajenas a su grupo. Asegura, que en ocasiones los términos peyorativos van dirigidos directamente al *anime* que consumen: “Dependiendo del *anime* que veas se burlan porque puede ser que veas *gore* y por eso te lleguen a decir demonio y otras cosas que son demasiado fuertes”.

Antonio Suárez subraya: “Eso es parte del estigma del que no pertenece a la tribu, pero lo que hacen las burlas de alguien externo es reforzar la identidad del otro joven que pertenece al grupo”. Esas burlas a las que hacen referencia estos jóvenes son eventuales y no de manera sistemática. Como explica el especialista, los comentarios negativos siempre los hace una persona ajena a la tribu urbana y el joven siente la necesidad de refugiarse más al grupo al que pertenece.

Es así, como el otaku defiende su pasión con ímpetu porque es lo que le genera alegría. Además, cuenta con otros amigos del grupo que lo acompañan en su travesía y eso les genera confianza para expresar sin titubeos lo que sienten, sin el temor a ser burlados.

## **De la Perla de Shikon a la novedad del SAO**

Franglee Sifonte confiesa con un fluir de palabras acelerado que su *anime* favorito es *Inuyasha*. La evolución de los personajes, la interacción y la amistad son algunos elementos que rescata de la serie, ya que la atraparon desde el primer momento.

La serie japonesa ha cosechado éxitos alrededor del mundo. A mediados de los noventa, el escritor Rumiko Takahashi crearía su obra de más reconocimiento. Entre la fantasía de la pluma de la *mangaka* nipona se escribe la historia de esta híbrida criatura. En el primer

capítulo de la serie se muestra que el poderoso *Inuyasha* necesita tener en su poder la preciada *Perla de Shikon* para ser un demonio por completo y evitar la discriminación entre los hombres y los demonios.

*Kikyo*, quien es una sacerdotisa, impedirá que *Inuyasha* cumpla con su objetivo y le clava una flecha dejándolo dormido. En el Japón contemporáneo, años después, *Kagome Higurashi*, una joven de cabellera negra azabache vive con su familia y su gato en un templo. Su abuelo le regala una piedra de *Shikon* para que la proteja. En su cumpleaños número 15, su gato se esconde en un pozo cercano al templo y *Kagome* junto a su hermano van en busca del felino, pero del pozo sale una luz blanca que teletransporta a la joven hacia otro lugar.

*Kagome* es trasladada a la época feudal y descubre que ella es la reencarnación de la sacerdotisa y debe proteger la *Perla de Shikon*. Un demonio destruye la perla en varios fragmentos y *Kagome* junto con *Inuyasha* lucharán para salvar los pedazos y evitar que caiga en manos malignas.

Esa historia fue la que atrapó a Franglee, pero su afición no empezó con la serie de Rumiko. Su padre, quien no vive con ellos, veía *Dragon Ball* y ella se sentaba junto a él a ver la serie. Con 11 años y en compañía de su primo vio por primera vez un *anime* que la haría apasionarse más por el universo de los personajes de ficción. “La primera vez que vi un *anime* fue *Naruto*, lo veía con mi primo, pero él murió. Entonces lo pasaron de nuevo y lo volví a ver. Supe que había más *animés* y más cosas parecidas”.

Ser otaku para Franglee no ha significado disgustos para su madre: “Mi mamá, mientras que yo no sea una niña que se la pase besuqueándose por ahí, todo está bien. Prefiere que yo sea otaku a que sea una niña que esté en malos pasos”.

Para Maffesoli (2004), el concepto de familia es muy amplio: “Desde las ciudades de la antigüedad hasta nuestras urbes modernas, la familia así entendida tiene la función de proteger, de limitar la intrusión del poder dominante, de servir de muralla contra el exterior”.

Es decir, la familia más allá de ser una institución es la encargada de guiar al joven por medio de la educación y la formación de principios para que, de esta manera, pueda con lo aprendido tener las herramientas necesarias para desenvolverse ante los demás miembros de la sociedad. La familia funciona como guía y pilar fundamental donde el joven puede refugiarse en el momento que más lo necesite.

Por su parte, a Yaguarán se le dibuja una sonrisa inmediata cuando habla de su pasión por la animación japonesa. Empezó viendo *Pokémon* y su familia veía las series tradicionales: “Soy el primero que ve series de ese tipo porque mi familia veía series como *Dragon ball* o *Los Caballeros del Zodiaco* sin saber qué era eso”.

Destaca que es un otaku de la nueva escuela: “Soy más de la nueva escuela, la vieja escuela son los *animés* de antes como *Naruto*, *Dragon Ball* o *Inuyasha*, mientras que la nueva escuela está referida al *SAO* (*Sword Art Online*) y *animés* de ese tipo”.

*Sword Art Online* o más conocido por sus siglas *SAO* es una serie donde se desafía a la realidad virtual para no morir en el mundo animado. Reki Kawahara fue el artífice de crear estas realidades paralelas que integran mucho más la ficción al *anime*. Esta es una innovación de la última década. Se estrenó en el 2009 y gracias a que está ambientada en el 2022 se percibe el futuro más cerca.

En *Realidad virtual, su presente y futuro* de Rubén Jiménez (2014), el autor comenta que el uso de la realidad virtual en el ámbito literario o cinematográfico es un hecho y está cobrando un proceso acelerado, donde las empresas privadas contribuyen a hacerlo realidad. Ivan Sutherland, creador de los gráficos por computadora, citado por Jiménez, dice: “La pantalla es una ventana a través de la cual uno ve un mundo virtual. El desafío es hacer que ese mundo se vea real, actué real, suene real, se sienta real”.

Esa realidad virtual no es ajena al mundo del *manga* y del *anime*. La historia tuvo varios ilustradores que colaboraron con las gráficas: Tamako Nakamura, Jusei Minami, Hazuki Tsubasa y Kotaro Yamada. Por el lado del *anime*, su publicación salió en 2012 y el responsable de la dirección fue Tomohiko Ito. En los videojuegos también hay historias del *SAO* que han pasado por adaptaciones propias de las consolas.

Por esta razón, *SAO* se ha convertido en un negocio certero para sus colaboradores. La franquicia está considerada una de las 30 con más ganancias en Japón ubicándose en la posición número 16<sup>37</sup>. La evolución del *manga* y el *anime* traspasa las fronteras, no solo culturales sino de la realidad virtual.

Es por eso que dentro de los gustos de los jóvenes otakus se evidencia una selectividad hacia las historias que prefieren. Desde las series clásicas hasta las más contemporáneas, el joven se siente identificado de igual manera, sin importar las posibles diferencias que puedan existir entre ellos.

### **Lo costoso de ser otaku**

Pareciera que su mundo es impenetrable y se abstrae de la realidad, pero al rodearse de sus mejores amigos como Alejandrina Castro, esa frontera desaparece con los hoyuelos que se le forman en sus cachetes al sonreír.

Engel Ordaz, de 16 años, es estudiante del cuarto año del Colegio Teresa Carreño y vive en San Agustín del Sur. Comenzó a ver *anime* por Internet, pero al igual que Franglee tuvo influencia de sus padres. Confiesa que su madre, de 33 años, tiene mucho que ver con la afición que tiene hacia las series animadas japonesas: “Por mi mamá fue que vi algunos *animés*. A ella le ha gustado toda la vida. Veía series como: *Dragon Ball*, *Candy Candy*, *Mazinger Z* y *Sailor Moon*”.

Es tan aficionado a los *animés* que tiene un bolso de su serie favorita *Kuroshitsuji*<sup>38</sup>: “Al principio lo vi y no me gustó mucho, pero después empecé a verlo más y lo entendí. Me empezó a gustar de a poco”. Además, tiene chapas del protagonista de la serie *Dragon Ball*, *Goku* y del protagonista *Kaneki* de la serie *Tokyo Ghoul*<sup>39</sup>.

---

<sup>37</sup> Dato obtenido de Anime News Network, 2015: web.

<sup>38</sup> También es conocida como *Black Butler*, su creador fue Yano Toboso en 2006 y el estreno del *anime* se realizó en 2008 con la dirección de Shinohara Toshiyo. Es la historia de Ciel, quien en su cumpleaños número 10 pierde a sus padres en un incendio y a cambio de vengar la muerte de ambos hace un pacto con un demonio llamado Sebastian, quien se convertirá en su mayordomo. Ambos deberán encontrar a los asesinos de los padres de Ciel, para que posteriormente Sebastian tome posesión de su cuerpo (Anime News Network: web).

<sup>39</sup> El *manga* fue escrito por el mangaka Sui Ishida y distribuido en 2011. Este drama juvenil fue adaptado al *anime* por Studio Pierrot en 2014.

Según Ordaz, para ser considerado un otaku se debe tener un vasto conocimiento de las series: “Aunque sea que hayas visto diez *animés*, sepas de qué tratan y te sepas los nombres de los personajes. Por ejemplo, mi pasión por las series japonesas surge desde los 4 años cuando empecé a ver *Dragon Ball*, después pasé a *Naruto* y así sucesivamente”.

Él conoce las limitaciones que se pueden tener al querer seguir una cultura diferente. En ocasiones los bienes culturales se convierten de difícil acceso para aquellos que anhelan llevarse algo preciado de los eventos como un *anime* o una chapa de *Pokémon* e *Inuyasha*.

Ordaz desea que las convenciones o los lugares para comprar esos elementos estén siempre disponibles. Además, ve al otaku caraqueño con limitaciones para acceder a ellos: “Mayormente lo describiría como que tiene muy pocas oportunidades porque, por ejemplo, en otros países las convenciones son más grandes y duran más días, aquí dura poco y aparte casi no puedes comprar muchas cosas”.

Rodrigo Guevara tiene 30 años y desde los 8 años es aficionado al mundo del *anime* y el *manga*. Su pasión la transformó en una mini empresa, pero debido a la situación económica de Venezuela, no le está generando muchos ingresos. A pesar de ello lo sigue haciendo porque le encanta. Los eventos como la Otaku Brotherhood<sup>40</sup>, la Shin Osecon<sup>41</sup>, Caracas Comic Con o las ferias de libros son los lugares donde presenta su *stand* con el arsenal de novelas gráficas, libros de ilustración y seriados japoneses.

El *stand* está cubierto por historias originales y afiches que adornan el lugar. La gente se detiene a observar silenciosamente todo lo que tiene y los más osados se atreven a preguntar. Entre las personas, las opiniones son divididas porque se sorprenden que tenga *mangas* originales, pero se lamentan del precio: ¡Coye, qué bien que tengas *mangas* originales!, ¿cuánto cuestan?, ¿por qué tan caros?, estas son frases que Guevara está acostumbrado a escuchar cuando se acercan a su puesto.

Conseguir los *mangas* es difícil y venderlos mucho más: “El *manga* ahorita es realmente imposible porque en España, por ejemplo, a P.V.P cuesta 9.5 euros (108.000 bolívares aproximadamente), estamos hablando de que si no tienes dólares preferenciales venderlo a

---

<sup>40</sup> Evento que se realiza en el Museo de Transporte, ubicado en Los Dos Caminos. Reúne a fanáticos del *manga*, *anime* y la cultura japonesa en general. Se realiza durante un fin de semana varias veces al año.

<sup>41</sup> Evento que se realiza en Caracas desde el año 2005 y convoca a seguidores de la animación japonesa.

P.V.P acá sería cerca de 108.000 bolívares. Nadie pagaría ese precio por un *manga*, se está trabajando únicamente con lo que está en *stock*, aun así, a la gente le parece costoso pagar 3.000 bolívares por uno”.

El *manga* es uno de los productos más difíciles de conseguir y según Guevara, son complicados venderlos en convenciones pequeñas. A pesar de que suelen disminuir su costo entre 3.000 bolívares y 5.000 bolívares, pero al ser importados se puede pagar más de ese precio, ya que varían, así que las cifras pueden aumentar considerablemente.

Guevara es pionero en cuanto a vender *manga* y *anime* en Venezuela se refiere: “Yo fui uno de los primeros en traer *mangas* originales a las convenciones, precisamente porque iba a estas y no los veía”. La mayoría de los bienes son importados de España y los números de los *mangas* que tiene son repetidos.

Desde que tiene la capacidad económica suficiente colecciona figuras y *comics*, siendo estos últimos sus favoritos. La capacidad que tiene de coleccionar es tan grande que en su apartamento tiene todo un cuarto con elementos de *comics*, *mangas* y figuras coleccionables. El negocio que tiene le genera satisfacciones en varios sentidos porque trabaja de algo que realmente le gusta, ya que puede mezclarlo con su mayor pasión.

Según la perspectiva de Engel hay dos tipos de otakus: los que tienen mucho dinero y los que no. Explica que los que tienen mucho dinero se compran todo cuando van a los eventos. Mientras, los otros solo ven los artículos y se van. Reconoce que no posee mucha capacidad económica y que en ocasiones no tuvo dinero para comprarse nada en los eventos: “Con lo poquito que tengo no compro, a veces no traía nada, ni comía”.

Lo primero que un otaku suele comprar son chapas, cada una puede costar 100 bolívares. Para la Caracas Comic Con de noviembre de 2015 llevó 1.200 bolívares. Hay otros lugares como el C.C. City Market, ubicado en Sabana Grande, donde venden artículos como collares, chapas, gorros, muñecos y relojes a menor precio. Engel comenta que por lo general estos locales suelen vender más económicos que en los eventos: “Una chapa que está en 100 bolívares en el evento, en otro lugar puede estar en 50 o 70 bolívares. En las convenciones siempre está muy caro todo”.

Alexander Yaguarán justifica que en las convenciones donde inviertan en llevar a personalidades como *cosplayers* profesionales o dobladores de voces, los costos sean elevados. Para él, el precio de la entrada general de la Caracas Comic Con en 2015 de 700 bolívares fue justo. Para julio de 2016 esta entrada aumentó su precio a 1.800 bolívares.

Para otros como Franglee, el factor precio pasa a ser secundario: “Gasto lo que tenga, por ejemplo, en una chapita que me gusta y series que no encuentro en Internet. Los gorros, a mí me llaman mucho la atención y los suelo comprar de inmediato”.

El precio de los gorros en eventos como la Caracas Comic Con oscilan entre 1.000 a 3.000 bolívares. Los afiches tienen precios que van desde los 500 bolívares en adelante. Otros productos como las figuras de colección pueden tener un costo de hasta 120.000 bolívares.

La diferencia se puede apreciar en sitios donde se venden *animés pirateados*, por ejemplo, en algunas tiendas en el C.C. City Market, donde pueden tener un precio de 400 bolívares. La teoría de Engel se comprueba: fuera de las convenciones los precios son más económicos, pero estos productos, en su mayoría, no son originales.

Muchos jóvenes hacen sus propios *cosplays* con materiales reciclados para no gastar dinero. Ejemplo de ello, es el caso de Laskmi Silva, quien con ayuda de su madre confecciona sus propios trajes y ahorra en los materiales. En el caso de Dariana Espinosa con 3.000 bolívares se pudo comprar tres afiches cuando asistió a la Caracas Comic Con del 2015 y con eso se sintió feliz. Poca trascendencia tiene el costo de los productos para ella, solo se alegra de tenerlos finalmente.

En muchas ocasiones hacer *cosplay* suele tener limitaciones porque los materiales no se encuentran con facilidad. Karla Díaz tiene que ingeniárselas para conseguirlos, al igual que las chapas que en su mayoría se encuentran en las convenciones o eventos otakus. Si lo que ve le encanta, muy pocas veces mira el precio y solo se limita a comprarlos: “Gasto dependiendo de la convención. Hace tiempo fui a una muy costosa y me compré un gorro de 3.700 bolívares. Es caro, pero muy bonito”.

A pesar de que el dinero sea necesario para comprar algunos productos, el otaku de Caracas no deja su pasión de lado. Muchos de ellos se prestan las series para verlas o simplemente

las buscan por Internet porque comprenden el costo que tienen. La solidaridad entre ellos se afianza y con esto crean vínculos más fuertes.

De esta manera, se evidencia que los otakus en Caracas tienen diferente poder adquisitivo. Hay personas que pueden acceder más fácilmente a estos productos y hay otras que, por el contrario, les cuesta un poco más. Esto influye a que en ocasiones se vean obligados a no comprar las cosas que ven en las convenciones.

## **Comic venezolano del siglo XXI**

El *manga* se diversifica sin importar las divisiones territoriales, se ha convertido en una vía de expresión en Japón y fuera de sus fronteras. Venezuela no es la excepción. En noviembre de 2014 comenzó un camino para la expansión del *comic* criollo. GMcomics<sup>42</sup> es un Departamento del Grupo Editorial Macpecri Media<sup>43</sup> que es la primera editorial de *comics* en Venezuela.

Esta casa editorial publicó un emprendimiento de varios jóvenes venezolanos que quieren construir un nicho en el país con las historias al estilo *manga*, ellos crearon la leyenda histórica *Micauro* y la saga futurística *Camioneticas de Combate Go*. El proyecto comenzó en 2011 y fue en el año 2014 que lo pudieron materializar. Ambos *comics* tienen dos números publicados con gran receptividad.

El ilustrador de *Micauro*, David Flores, es el responsable de darle vida a la historia y reconoce el esfuerzo que deben hacer para la realización de ambos productos: “Estamos haciendo un esfuerzo por escribirlos, dibujarlos, colorearlos e incluso por imprimirlos aquí en nuestro país. Este es un producto 100% venezolano directamente hecho para ellos”.

Las historias reflejan la realidad y la ficción. Realzan la idiosincrasia del venezolano, donde los indígenas, al igual que la madre naturaleza son los protagonistas. La escritora de *Micauro* es Lala Canel; creó la historia de una princesa indígena, quien es desterrada de su pueblo, Tenochitlan, la última ciudad del Imperio azteca y emprende un viaje junto con dos

---

<sup>42</sup> Lo conforman: Ilustradores, diagramadores, escritores, dibujantes, coloristas y diseñadores gráficos.

<sup>43</sup> Empresa venezolana fundada en 2007. Tiene entre 51 a 200 empleados.

guerreros hacia lo que antes se conocía como Punta Mosquito, mejor conocido como Maracaibo.

*Camioneticas de Combate Go* fue escrita por Juan Reno Martínez y se desarrolla en una Venezuela postapocalíptica. “Existe un sistema de metro nacional completo, cosa que obviamente no tenemos. Las camioneticas por puesto quedan obsoletas. Los camioneteros o excamioneteros se reúnen en una especie de gremio y organizan carreras clandestinas de camionetas modificadas. Entonces es una suerte de *Death Race* donde ellos compiten por la gloria, por el sudor e incluso por mujeres”, precisa Flores.

Los personajes principales de *Camioneticas de Combate Go* reflejan de manera jocosa la cultura de la calle: *El Junior*, *el Chino*, *Betulio* y la mujer más famosa llamada *Ladies Night*. *Micauro* juega con el realismo mágico y en *Camioneticas de Combate Go* se hace uso de coloquios que definen al venezolano y muestran su personalidad.

Las ganas de seguir creando historias de *comics* es un deseo de los escritores, ilustradores, diagramadores y dibujantes. David Flores no es ajeno a las dificultades que existen para crear productos culturales en el país, pero gracias a su pensamiento positivo no descarta una tercera edición y, de esa manera, se pueda seguir leyendo *comics* con sello venezolano, ya que espera que llegue a otras latitudes.

“Por los problemas económicos del país, se ha visto refrenada la producción. Por eso solo lanzamos la segunda edición, pero este es un proyecto que queremos que siga adelante y tenga difusión. Como decía Simón Díaz: No hay éxito sin una correcta difusión”, refiere el ilustrador.

Máximo Taylhardat aplaude la iniciativa de estos jóvenes al crear historias hechas en Venezuela: “El futuro que tiene un joven venezolano es crear su propia idea original y confiar en su talento. No necesitan a Japón, pero pueden tener influencias porque tratar de competir con los japoneses en su terreno no lo recomiendo. De esta manera, se crea un mercado de trabajo para este tipo de talento”.

Las iniciativas en el país no faltan. En las historias de *mangas* estos jóvenes encontraron una oportunidad para reflejar su talento. Estas iniciativas demuestran como el impacto de

una cultura puede verse reflejada y adaptada a otra. Los jóvenes venezolanos que realizan *mangas* piensan en el disfrute de las personas al leerlo, por eso le dedican tantas horas a su trabajo. Las influencias siempre están presentes, pero ellos se saben reinventar para hacer un proyecto de calidad.

### **Otakus, diferentes entre ellos**

Elvis Celeda tiene 16 años y estudia en el Colegio Paul Harris, ubicado en Santa Mónica. Fue a los 13 años cuando por medio de un amigo empezaría a fascinarse por el *anime*. Específicamente, le comenzaron a gustar aquellos con historias de drama, acción y romance. Él es el único de sus hermanos que es otaku y en su familia no tienen problema con eso.

Viendo el *anime Mirai Nikki* del director Naoto Hosoda fue cuando comenzó su fascinación por la cultura otaku. El protagonista de la serie se llama *Yukiteru*, quien al ser un joven solitario se dedica a escribir en su celular lo que ocurre a su alrededor. Se siente más cómodo al ser un observador que escribe lo que ve. En su imaginación tiene un amigo llamado *Deus ex Machina*, quien es un Dios que gobierna el tiempo y el espacio. Su refugio es el diario y su mundo imaginario, pero *Deus* decide convertir ese diario en un juego que perturbará a *Yuki*. La creación inofensiva de su mundo imaginario será la pesadilla del mundo real.

En su celular ya están escritas las cosas que pasarán en el futuro y es en ese momento cuando empieza a desarrollarse un juego, donde doce personas, incluyendo a *Yuki* poseen el diario. *Yuno Gasai* estudia con *Yuki* y ella es portadora del diario del amor, es decir recibe en su celular con diez minutos de anticipación todo lo que le ocurrirá a él. La trama se convierte en un juego de supervivencia donde *Yuno* tratará de ayudar a *Yuki*, y este intentará sobrevivir de aquellos que lo quieren matar.

El *anime* se estrenó en 2011 y el creador del *manga* fue Kadokawa Shoten. La serie es una de las preferidas por los jóvenes porque mezcla suspenso, romance y se juega con la psicología del espectador. Es visto por todo público y la trama de la historia suele gustar desde el primer capítulo de la serie.

A diferencia de *Yuki*, Elvis tiene muchos amigos. Algunos de ellos son otakus y suelen reunirse para discutir sobre los capítulos de las series y debatir si consideran que un *anime* es bueno o no. Estas conversaciones surgen de manera espontánea y acostumbran recomendarse géneros y temáticas.

Celada rescata valores que ha aprendido viendo los *animés* como: la amistad, el compañerismo, el esfuerzo y el trabajo en equipo. Esos conceptos sobre el *anime* se extrapolan a su vida porque él se define de la misma manera: “Soy alegre, muy amistoso, colaborador, me gusta mucho la amistad y me encanta ayudar a las personas”.

Todas son especulaciones cuando se intenta adivinar el futuro del desenlace de una serie, Elvis explica las dinámicas que surgen cuando se reúnen: “Cuando a alguien no le gusta una parte y a mí sí, nos ponemos a discutir sobre lo que va a pasar con el personaje. También hay varias series que no tienen el desenlace completo. Siempre llega la primera parte y la segunda tarda mucho en salir, entonces, mucha gente se pone a discutir de lo que pasará con la trama o con algún personaje. El final de la serie es muy distinto al *manga*, entonces es más complicado saber qué puede ocurrir”.

En cambio, Innis Salazar se siente atraída por los *animés* de violencia y con tramas de suspenso: “A mí me gustan las cosas de terror, el *gore*. Los *animés thriller* o los psicológicos, aunque, últimamente me he abierto a otras historias como los *animés* románticos. No soporto las series escolares, son tan ilógicas, sabemos que eso no va a pasar jamás”. Por ese motivo, profesa profunda devoción hacia el *anime Death Note*<sup>44</sup>.

A diferencia de Salazar, Danielis Díaz de 16 años, estudiante del cuarto año de bachillerato, le gusta ver *hentai*. Suele hablar con su hermana, a quien le gusta el *yaoi* de los géneros del *anime*. Ambas se reúnen con su grupo de amigos para conversar de estos géneros, por lo general, la pauta de la conversación la marca la cantidad de chicas o chicos que haya.

---

<sup>44</sup> *Manga* escrito por Tsugumi Oba en 2003. La animación estuvo dirigida por Tetsuro Araki en 2006. Según Iván y Rodrigo Díaz (2015:76) en la serie, el personaje Yagami Light es un estudiante muy inteligente, pero tiene en su poder un cuaderno que le permite asesinar a personas con tan solo escribir su nombre en él. El poder que posee se sale de control y comienza a matar a todo aquel que se le cruce, ya que quiere un mundo mejor. La serie termina siendo un juego psicológico entre el espectador y los personajes.

Maffesoli (2004), es partícipe de la idea de que ciertos rituales, como las reuniones que hacen estos jóvenes, fortalecen las relaciones de los grupos en comparación con el resto de la sociedad: “La confianza que se establece entre los miembros del grupo se expresan mediante rituales y signos de reconocimiento específicos que no tienen otro objetivo que el de fortificar el grupo pequeño con relación al grande”.

Algunos *animés* tienen una carga de erotismo importante y las temáticas *yaoi*, *yuri* o *hentai* suelen ser las más vistas por los jóvenes. La homosexualidad no parece ser tabú y tampoco es una barrera para relacionarse entre ellos como podía pasar antes.

Rescatando una frase que redacta Maffesoli (2004) donde expresa que en los tiempos de Bismarck, el rudo alemán canciller, la homosexualidad era un secreto a voces poco confesable: “La homosexualidad no estaba entonces de moda, como tampoco lo estaba, para el caso, la igualdad”. Ambos conceptos parecen no tener relevancia e importancia para estos jóvenes que expresan lo que quieren sin vergüenza y sin prejuicio.

Es la edad de la experimentación confesa y eso está permitido. Pero las conversaciones no solo se quedan en esos temas. Las historias de *anime* que suele seguir Engel Ordaz son las de aventura como *Hunter x Hunter*<sup>45</sup>. Él es un curioso nato y no le gusta quedarse callado ante cualquier tema. Por eso, suele detectar si una persona que se confiesa otaku realmente lo es porque de inmediato le pregunta sobre alguna serie.

Ver un capítulo de una animación japonesa no es suficiente para ser considerado de esta tribu urbana, él expresa con indignación: “Si alguien ve un capítulo de una serie y piensa que es otaku está equivocado porque no solo es verlo, también hay que entenderlo e involucrarte con la historia”. Es por eso que el otaku convierte esta afición en un estilo que lleva a todos los ámbitos de su vida diaria.

Los géneros pueden ser el tema de discusión entre los jóvenes que pasan horas enteras viendo las series animadas. Esas reuniones se vuelven más apasionantes si convergen personas que les gustan distintos géneros. Parecen exaltarse cuando comienzan a defender

---

<sup>45</sup> *Manga* creado por Yoshihiro Togashi en 1998, la transmisión del *anime* fue en 1999 y cuenta la historia de un joven llamado Gon, quien desea volverse cazador para reencontrarse con su padre a quien creía muerto. Para presentar el examen de cazador debe atravesar algunos obstáculos junto con otros jóvenes para finalmente cumplir su sueño (Anime News Network:web).

las series de su preferencia. Cuando coinciden en géneros la discusión se vuelve más precisa y compiten para saber cuál *anime* es mejor.

Según Rossana Reguillo en *Las tribus juveniles en tiempos de la modernidad* (1994): “Sus prácticas son altamente ritualizadas (...) los jóvenes acompañan sus reuniones de una serie de elementos simbólicos para reafirmar el sentido de sus prácticas”.

De esta manera, el joven puede expresar su sentir a través de sus gustos y armonizar su vida de la forma en la que se sienta más cómodo. Estas diferencias entre ellos las marca el género del *anime* que prefieren ver, pero estas prácticas sociales los ayudan a forjar vínculos entre ellos y los hacen sentir más unidos a su grupo.

### **El Otaku en pasarela**

Él tiene una manera particular de vestirse, rojo y negro. Para Engel Ordaz esto tiene un significado porque le encantan los ciempiés y, por lo general, ellos son de este color. Diferenciar a un otaku, de alguien que no lo es, no resulta complicado para aquellos que siguen estos grupos. Usar chapas alusivas a los *animés* o *mangas*, no es exclusivo de los otakus, pero es una característica de su vestimenta muy particular.

El joven comenta: “Hay algunos otakus que no se ponen chapas y no se visten diferente. Sencillamente se visten normales, pero hay otros que sí se ponen chapas y se distinguen de quienes no lo son. También si están hablando de un *anime*, uno los escucha y puedes diferenciarlo”.

Arianni Castro, por lo general, decora sus bolsos con chapas de las series que más ve. En ciertos casos, las mujeres llevan un estilo parecido a los personajes de las historias. Algunas usan pantimedias de *Totoro*<sup>46</sup>, gatos y osos. Otras llevan gorros de algún personaje de *Pokémon* como el caso de Franglee Sifonte u orejas de gato como Innis Salazar.

---

<sup>46</sup> Es el personaje principal de la película animada japonesa, *Mi vecino Totoro* estrenada en 1988 por Hayao Miyazaki.

Los peinados llaman la atención. En las más atrevidas, los colores se apoderan de sus cabelleras imitando personajes como *Sakura*<sup>47</sup>. Aquellas que se maquillan buscan emular tener ojos grandes y un aspecto parecido al de las series japonesas.

Por su parte, los hombres se colocan franelas o *sweaters* de algún *anime*. Las chapas en sus bolsos también son muy comunes entre ellos. Algunos llevan puesto gorros de *Pikachu*<sup>48</sup>, collares y bandanas de *Naruto*, esto depende del estilo que quiera llevar el joven. Otro elemento que suele gustar entre ellos son los guantes de alguna serie, tanto en hombres como en mujeres suelen colocárselos en una o ambas manos.

Entre estos jóvenes, algunos prefieren vestirse de colores oscuros como el negro. Otros, usan camisas de cuadros y muñequeras. Existen casos donde los jóvenes no llevan chapas, gorros, ni algún otro elemento que los identifique como parte del grupo, pero de igual forma mantienen su identidad dentro de él.

Los otakus venezolanos parecen diversificarse con la vestimenta. Estas características de atuendo son relativas para cada individuo. Existen personas que imitan a sus personajes de *manga* o *anime* y otras tienen un estilo no tan marcado, todo depende del joven. Estos elementos le aportarán rasgos fundamentales a la formación de los miembros de la tribu urbana.

La vestimenta resulta una pieza característica de cada individuo, ya que estos la usan para diferenciarse del resto y marcar su personalidad. Reguillo (2000) apunta: “El vestuario, la música, el acceso a ciertos objetos emblemáticos, constituyen hoy una de las importantes mediaciones para la construcción de la identidad de los jóvenes (...) Un modo de entender el mundo y un mundo para cada estilo, en la tensión identificación-diferenciación”.

También, Reguillo (2000), considera esencial que la posesión de los objetos que den identidad al joven sean considerados importantes: “La posesión o acceso a cierto tipo de productos implica acceder a un modo particular de experimentar el mundo que se traduce en adscripciones y diferenciaciones identitarias”. Estas prácticas son consideradas por ella como expresiones de liberación de las culturas juveniles.

---

<sup>47</sup> Personaje del *anime Naruto*.

<sup>48</sup> Personaje del *anime Pokémon*.

Se abre el escenario de la comparación y el otaku se luce con todo el repertorio: chapas, gorros de sus series favoritas, alguno que otro peinado atrevido que caracteriza al individuo, camisas alusivas al *anime* o *manga* predilecto, entre otros accesorios simbólicos. Esos elementos los identifican y los diferencian del resto. Además, son una pieza clave para la formación de la identidad; Reguillo agrega:

“Los bienes culturales no son solamente vehículos para la expresión de las identidades juveniles, sino dimensión constitutiva de ellas. La ropa, por ejemplo, cumple un papel central para reconocer a los iguales y distanciarse de los otros, se les transfiere una potencia simbólica capaz de establecer la diferencia (...)”.

Franglee comparte esa idea de identidad: “Los otakus usan las chapas para decirles a las personas lo que les gusta. Tengo una chapa que dice: Amo *Inuyasha*. Mi hermano y yo tenemos chapitas de los *animés* que vimos. Cuando las ponemos en los bolsos nos dicen: ‘¡Ay, yo he visto este *anime!*’, ‘¡Ay, qué fino!’. Es como decirles a las personas lo que has visto”.

La identificación para las culturas juveniles se convierte en un elemento de diferenciación. Reguillo (2000) enfatiza: “No se trata solamente de fabricarse un *look*, sino de otorgar a cada prenda una significación vinculada al universo simbólico que actúa como soporte para la identidad. Puede decirse, sin exagerar, que no existen identidades juveniles que no reinventen los productos ofertados por el mercado para imprimirles a través de pequeños o grandes cambios, un sentido que fortalezca la asociación objeto-símbolo-identidad”.

El sociólogo Antonio Suárez deja en claro que los elementos que dan unión a las tribus urbanas como rasgos fundamentales son: la vestimenta, el peinado y la manera de caminar. Para él esas características deben ser persistentes y sistemáticas para poder considerar a una tribu urbana como tal.

Además, esas características unifican al grupo de manera que el joven se siente más seguro de mostrarse tal cual es. El sociólogo agrega: “Debe haber gente que sienta que tiene un espacio donde se pueda expresar y que eso perdure en el tiempo. Es un grupo más intencional que situacional, por eso es que es perdurable y se va renovando con nuevos miembros”. Esa intencionalidad radica en compartir emociones y gustos.

Es decir, la vestimenta de los otakus es considerado un elemento que los une como parte de un grupo que tiene los mismos intereses. Cada prenda que se colocan no la eligen al azar, para ellos, cada elemento significa algo dentro de su entorno. En ocasiones, esa vestimenta conserva un valor emocional porque está vinculada directamente a las series que ven todos los días.

Suárez precisa que lo que hace a un otaku sentirse como tal es adoptar una vestimenta y sentirse bien con ella al punto de poder estar así con los demás. Dicho acontecimiento lo compara con los ritos de iniciación, pero no desde la perspectiva de poner una prueba para superarla, sino que se generen naturalmente dentro de la tribu urbana.

Ricardo Montiel destaca que precisamente ese estilo de vida que los jóvenes van construyendo por medio de las tribus urbanas se refleja en la manera como se visten. Por eso, ese sentido de pertenencia resulta esencial para ellos porque se sienten parte de un grupo.

En países como Japón es muy común ver a las personas con más producción por las calles en cuanto a la vestimenta. Las mujeres adoptan una estética similar a la de los *animés* y *mangas*. Andreína Rodríguez en su tesis *Ser Otaku. Comparación entre jóvenes de Caracas y Tokio* (2013), pudo observar *in situ* cómo era el atuendo de los jóvenes dentro de la cultura japonesa y descubrió que está muy influenciada por la estética que se muestra en las animaciones de ese país. Rodríguez especifica que en los colegios se suele imitar los uniformes de *animés* como *Sailor Moon* o *Shin Chan*<sup>49</sup>.

El joven de Japón o de Venezuela quiere sentirse más conectado a las series y por eso busca emular la vestimenta. Estos son estilos que los diferencian del resto y que dan un mensaje que los identifica como parte de un grupo. Ellos sin miedo a mostrarse cómo son, exhiben sus prendas más representativas. Algunos son más excéntricos, otros prefieren el perfil bajo, pero siempre se podrá identificar a un otaku en la calle, así guarde su *manga* en el bolso.

---

<sup>49</sup> La historia del *manga* fue creada por Yoshito Usui en 1990 y el *anime* se estrenó en 1992. El protagonista se caracteriza por llevar una camisa roja y bermuda shorts amarilla. Según Rodríguez (2013:41) esta serie es considerada de gran éxito dentro y fuera de Japón.

No son figuras de la banalidad aquellos que deciden mostrar su pasión más pura. Por eso, entre series japonesas y personajes esbeltos de peinados perfectos surge la inspiración de un estilo que se va adueñando de estos jóvenes que deciden salir a gritarle al mundo quienes son al estilo otaku.

## CAPÍTULO III: OTAKUS VERSÁTILES

A estos jóvenes también les gustan otro tipo de bienes culturales. Ellos se diversifican entre el grupo. Muchos sienten atracción hacia diferentes cosas como: los videojuegos, la música japonesa, la comida y el *cosplay*.

Tania Cobos (2010), revela que en Occidente el otaku no consume solamente animación japonesa, sino también siente satisfacción de realizar actividades relacionadas con Japón. Los otakus de Caracas son personas que se desenvuelven en muchas actividades, principalmente inspiradas por el *anime* y el *manga*. La imaginación de varios de ellos se pone andar cuando ven alguna serie y deciden escribir una historia. A esa historia pueden añadirles dibujos creados por ellos mismos, con una estética parecida a estas animaciones.

Es así como estos jóvenes manifiestan su interés por conocer más sobre aquello que desconocen de Japón. Este joven caraqueño se caracteriza por ser sociable y esto le permite integrarse fácilmente a otras esferas de la vida social.

Tanto se pueden apropiarse de lo que ven, que lo adquieren como estilo de vida. El otaku de Caracas se informa más sobre otros aspectos que rodean a las series japonesas. Comienzan a decir palabras en japonés o a estudiar el idioma. Se interesan por conocer sobre los autores, historia y sobre la mitología del país.

### Dibujantes y furrys

Engel Ordaz tiene otras inquietudes, él quiere estudiar diseño gráfico porque le encanta dibujar. Está creando una historia de *manga*, la cual muestra con orgullo a sus amigos y familiares. Con un destello de ilusión genuina se le esboza una sonrisa y expresa: “¡Me gustaría que ese *manga* triunfara!”.

La imaginación de crear una historia se pone a prueba y reta las habilidades de algunos de ellos. Confiesa que es complicado crear un *manga*, pero leyó muchos de ellos para guiarse. La historia la pensó durante todo un año, pero no la ha terminado de escribir. Se desarrolla en el siglo XV y para hacerla se inspiró en *Yu-Gi- OH!*

“Mi protagonista *Kazuki*, tiene la magia del fuego y del rayo. Si esa magia se combina puede crear a un ser casi perfecto, pero puede morir si utiliza todo ese poder. *Kazuki* era pobre y entrenó con su hermano menor cuando era pequeño. Ambos fueron desterrados de un reino y se separaron. Al pasar el tiempo, el hermano de *Kazuki*, *Igarashi* es entregado a unos brujos malignos, quienes lo llevaron a otro lugar. Él obtuvo tanto poder que fue rey de seis reinos. Él será el malo. Quiero que sea un suspenso porque nadie sabe que su hermano menor es el villano. Quiero que *Igarashi* tenga mucho poder para que pueda humillar a su hermano de manera épica y se convierta en dueño de la tierra creando su propio planeta, pero también quiero que *Kazuki* sea poderoso”, detalla el joven con mucha emoción.

Así como Engel se imaginó una historia que quiere dar a conocer a otros, Efraín Martínez posee la habilidad de dibujar a sus personajes favoritos y presentarse en concursos. Tiene 15 años, estudia y trabaja cerca de un liceo ubicado por Parque Carabobo vendiendo donas. Con el dinero que se gana trabajando, más la ayuda económica de su madre y su abuela puede comprarse chapas y gorros. Con pesar cuenta que en varias ocasiones ha querido meterse en clases de dibujo, pero no ha podido por dificultades económicas.

Mientras, dibuja a *Naruto* con mucha concentración para presentarlo en un concurso, confiesa que desde los 8 años siente una pasión por el dibujo. Sin recibir clases comenzó a trazar sobre el papel de manera autodidacta. Él es de los jóvenes que puede estar hasta las 4:00 a.m. viendo series como *Dragon Ball* y *Death Note*. Revela que el primer *anime* que vio fue *Heidi*, pero, actualmente suele ver junto con sus hermanos *Inuyasha*.

Él es muy minucioso con los detalles al dibujar y por eso, al ver *anime*, se fija en los gráficos para poder captarlos y llevarlos al papel. Su grafito ya está desgastado de tantas veces que lo ha utilizado para demostrar lo que sabe hacer en una hoja. No le importa dibujar en cualquier sitio, puede hacerlo sentado cómodamente o sin mucho espacio en una mesa pequeña.

Al igual que Engel y Efraín está Jhongeiber Rojas de 16 años, quien estudia en el Complejo Educativo Fermín Toro, ubicado en El Silencio. Es el segundo de cuatro hermanos, la mayor tiene 21 años y el menor 1 año. Vive con su madre y sus hermanos, ya que su padre

no vive con ellos. Su hermana mayor ha sido una influencia en cuanto al *anime*, una tarde ella estaba viendo *El viaje de Chihiro*<sup>50</sup> y a él le encantó.

Gracias a eso pudo descubrir dos habilidades que domina con naturalidad: dibujar y escribir historias. Una de ellas es sobre los *furrys*: “La historia de los *furrys* se llama Elemento *Fur*. Estos son unos *furrys* elementistas y cada elemento tiene un poder especial”. Tiene poco tiempo en su faceta como *furry* y anhela poder hacer *cosplay* de uno de ellos.

El movimiento *furry*, comenzó en la década de los ochenta luego de que en el *comic* americano, *Albedo Anthropomorphics* de Steve Gallacci, apareciera un personaje peludo llamado *Albedo*. Para darle un nombre a este género de series decidieron llamarlo *furry* que significa peludo en inglés.

El video *¿Qué es el furry?*, disponible en YouTube y creado para la convención Otaku Brotherhood en su edición del 2015 (2015, Octubre, 21) explica que estos seres son personajes antropomórficos que aparecen en series de *animés*, películas y videojuegos. Las personas que pertenecen a este grupo suelen disfrazarse de peluches gigantes creados por ellos mismos. Cada persona confecciona el disfraz a su manera. Pueden mezclar colores, texturas y cada creación recibe el nombre de *fursona*.

Los aficionados al *furry*: dibujan, hacen animaciones, crean historias y realizan *cosplay*. Ellos asisten a reuniones y convenciones, en Venezuela este movimiento llegó con auge el 12 de abril del 2012. Furs Venezuela fue fundada por Jaime Rodríguez, Andrea Da Silva y David Morales y es una comunidad que tiene más de 200 miembros. En el país asisten a eventos como la Otaku Brotherhood, la Caracas Comic Con y hacen sus reuniones en el Parque del Este.

Detrás de un *cosplay* del *Guasón* se esconde un chico de 15 años, quien pertenece a la comunidad *Furs Venezuela*. Su nombre es Fernando Céfalo, tiene chapas en el bolso que dicen: *I love Furry, Keep Calm and furry on* y el logo de *Furs Venezuela*, representado por

---

<sup>50</sup> Dirigida por Hayao Miyazaki y estrenada en el año 2001. Jiménez y Cornejo (2006:32) explican que esta película ganó un Óscar en el año 2003 como mejor película animada y le dio popularidad al cine de animación.

una pata de animal con el tricolor nacional. Tiene amigos dentro de la comunidad Furs Venezuela y otros amigos otakus.

Él pasa muchas horas creando los disfraces que utiliza en los eventos. En el caso de su personaje *furry* hizo la máscara, la cola y las patas con materiales reciclados. Participa en todas las actividades con el grupo Furry Venezuela y asiste a muchos eventos otakus con ellos. Ha conocido a varios de sus amigos dentro de ese movimiento y pretende seguir por mucho tiempo.

En ocasiones los jóvenes otakus muestran gustos por ciertas actividades, pero la mayoría de estas están impulsadas por su afición principal a las historias japonesas. No por ese motivo dejan de pertenecer a la tribu urbana, simplemente son gustos que surgen por ella.

El impacto que genera Japón, gracias al *anime* y *manga*, traspasa fronteras y hace que los jóvenes de otras nacionalidades como la venezolana a 14.612,42 kilómetros de distancia, quieran aprender japonés y conocer más sobre su historia.

## **Devotos japoneses**

Aparte de su faceta como *furry*, Fernando Céfalo comenzó a estudiar japonés, quiere experimentar el idioma y muestra su entusiasmo cada vez que habla con sus amigos sobre lo que ha aprendido. En su bolso forrado con chapas guarda el libro del curso de japonés que se lleva a todas partes y cuando tiene la oportunidad se pone a repasar cada una de las lecciones. Sabe pronunciar, escribir algunas palabras y con el tiempo pretende perfeccionarlo.

Para el joven que desea aprender japonés debe conocer antes las normas básicas del idioma. Los sistemas de escritura japonesa son tres: *Higarana*, *Katakana* y el *Romaji*. La escritura del *manga* se hace, particularmente en *Katakana*. Los *Kanjis* son los caracteres que juntos forman una palabra. Un *Kanji* por sí solo puede representar un animal, un objeto o una cosa. Hay trazos de estos caracteres que se usan para formar otra palabra, es decir en dicho sistema de escritura, la asociación suele representar un papel fundamental.

La influencia abarca todos los aspectos de su vida, Céfalo confiesa con una evidente euforia que la comida japonesa es de su predilecta y hasta sabe cocinarla: “¡Sé hacer sushi, es de

mis comidas favoritas!”. Desea poder viajar a Japón, lo primero que haría al pisar suelo nipón sería visitar las sedes culturales, ya que la historia japonesa le genera mucha inquietud. Con devoción expresa: “Es uno de los países más cultos que existe”.

Máximo Taylhardat muestra su asombro por lo rápido que los jóvenes aprenden el idioma: “Muchas veces los jóvenes memorizan las canciones japonesas y aprenden una gran cantidad de expresiones, eso influye a que se queden maravillados y se motiven por seguir aprendiendo. Comienzan a investigar de la cultura y de ahí surge una admiración, una conexión por Japón”.

Cuenta que gracias a los *animés* y *mangas* existe mayor interés de los otakus por aprender sobre el idioma y sobre las costumbres japonesas. Por ese motivo, muchos de ellos asisten a la embajada para solicitar una beca o para conseguir *mangas* originales. Aquellos que desean optar por una beca pueden estar en Japón durante dos años, ya que desde la embajada les ofrecen el apoyo y las facilidades para hacerlo.

Taylhardat asegura que el joven venezolano suele siempre estar muy preparado y deja excelente impresión en Japón: “He visto muchas generaciones; en todos los casos que mandamos al exterior becados, siempre el venezolano se destaca como una persona disciplinada, estudiosa y de mayor preparación que muchos pares de otros países. El joven venezolano preparado es una persona que tiene amplios conocimientos de la cultura japonesa, mucho más que yo. Ese tipo de joven demanda información, actividades y eventos culturales”.

Desde la embajada también se ofrecen programas que fomentan y difunden las tradiciones japonesas. Tal es el caso del programa Caravana Cultural, esta actividad se lleva a los colegios de bajos recursos de la ciudad, con la finalidad de dar a conocer diferentes aspectos del país. Entre ellos se encuentran: difundir la cultura, la geografía, el idioma y la vida del joven japonés.

Al igual que Fernando a Engel Ordaz también le gustaría viajar para conocer Tokio. El idioma y su mitología son algunas cosas que mueven su deseo de caminar por el país asiático.

Para Néstor García Canclini en su libro *Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad* (1989), estas hibridaciones ayudan a enriquecer otras culturas sin importar la distancia entre ellas: “Las culturas pierden la relación exclusiva con su territorio, pero ganan en comunicación y conocimiento”. Las barreras que puedan existir se rompen gracias a ese intercambio que surge entre distintos países.

Según García (1989), esos procesos socioculturales que pueden existir por separado se mezclan de forma simbiótica para crear nuevas prácticas, estructuras y costumbres. Taylhardat añade: “Creo que la cultura japonesa es universal y que dejó de ser de Japón porque es muy aceptada en diferentes países del mundo y Venezuela no es la excepción”.

El joven otaku en Caracas que disfruta del arte japonés siente satisfacción y emoción cuando investiga sobre todo lo relacionado con este mundo. Ese interés férreo surge; principalmente, por las series animadas, ya que se muestran en ellas parte de la historia, las costumbres y otros elementos que le incitan al joven a buscar más información. Por eso, se convierten en admiradores fieles que indagarán cada vez más sin importar las limitaciones que puedan existir con la distancia y el idioma.

## **De gamers y cosplayers**

Otros intereses que tienen estos jóvenes se manifiesta jugando videojuegos o haciendo *cosplay*. Aunque Fernando Céfalo no se considera *gamer*<sup>51</sup>, Luis Newman e Isaac Perdomo sí lo son. Fernando se hizo amigo de Isaac por las convenciones y tiene amigos en común con Luis. Los diálogos entre ellos surgen naturalmente y cuando ven pasar a un *cosplayer* es inevitable que no comenten sobre el traje.

Luis parece el más tímido del grupo, tiene 18 años y un gran afro de color negro. A pesar de medir 1,70 centímetros tiene una voz fina y afónica. Confiesa que entre sus *animés* favoritos se encuentran: *Tokyo Ghoul* y *School Days*<sup>52</sup>. Pero, no solo le gusta ver animación japonesa, sino que invierte seis horas del día jugando videojuegos delante de la consola.

---

<sup>51</sup> Persona aficionada a los videojuegos.

<sup>52</sup> *Anime* dirigido por Keitaro Motonaga en 2007. La trama se desarrolla en un colegio y muestra un triángulo amoroso entre adolescentes (Anime News Network: web).

La trama de las historias es lo que más le causa emoción, no puede verbalizar la sensación que le produce imaginarse dentro del juego. Su pasión por los videojuegos comenzó cuando su padre le compró el *Nintendo 64* y desde aquel momento no paró nunca.

Así como Luis está Isaac Perdomo, quien tiene 17 años, él posee una voz de caricatura y tiene una apariencia similar a la de los dibujos animados. Su tez parece porcelana y sus ojos grandes combinan con el negro de su cabello. Pero él, no solo se considera *gamer*: “Soy *otaku*, *gamer*, *cosplayer* y *youtuber*. Mi canal en YouTube se llama Isaac Goth, es ahí donde subo mis videos. Próximamente voy a hacer críticas sobre los juegos, por ahora solo grabo mi día a día, ya que no tengo buen equipo, solo grabo con mi teléfono”.

Estudia cuarto año de bachillerato y su sueño es estudiar maquillaje de efectos especiales: “Quiero crear monstruos, *aliens*, *zombies* y cualquier cosa que se pueda imaginar”. De su faceta como *cosplayer* le encanta disfrazarse y actuar como los personajes de las series, él se encarga de crear toda la vestimenta.

El movimiento del *cosplay* surgió en 1970 en los *Comic Market*<sup>53</sup> de Japón donde las personas se disfrazaban de sus personajes de *mangas*, *animes* o videojuegos favoritos. Las personas que hacen *cosplay* se les llaman *cosplayers* y estos realizan el traje lo más parecido posible al personaje que están interpretando.

Para hacer *cosplay* la persona debe diseñar él mismo su traje, es muy común verlos en las convenciones, donde son la principal atracción del evento. Asisten a concursos donde preparan una presentación que consiste en imitar al personaje que interpretan. Para elaborar un *cosplay* la persona puede durar meses hasta ver su resultado final y suele invertir mucho dinero en ellos. Hay dos eventos de competición donde se presentan los *cosplayers*: el *World Cosplay Summit*<sup>54</sup> celebrado en Japón y la *Yamato Cosplay Cup*<sup>55</sup> celebrada en Brasil.

Isaac Perdomo no es el único que hace *cosplay*, David Magdaleno de 22 años también y comenzó a interpretar personajes desde los 19 años. Caracterizado de *Guts* de la serie

---

<sup>53</sup> Es un mercado de *anime* y *manga* que se realiza en Tokio todos los años. Una de las principales atracciones son los *cosplays*.

<sup>54</sup> Es un evento que se realiza cada año en Japón desde el 2005.

<sup>55</sup> Es un concurso internacional realizado en el Continente Americano.

*Berserk*<sup>56</sup> y con una espada gigante relata: “He hecho personajes de *Residente Evil*<sup>57</sup>; un soldado *Umbrella* de nombre *Jum* que sale mayormente en los juegos y un mago de *Fairy Tail* llamado *Migsus*, ese fue prácticamente mi primer *cosplay*. La primera experiencia y el primer *cosplay* fueron muy diferentes a los actuales”.

Al personificar a otros siente que debe actuar y pensar como ellos, de esa manera puede lucirse mejor en los eventos. Además, la emoción de encarnar y jugar a ser otra persona no la cambia por nada: “Me emociona interpretar a un personaje porque lo adapto a mí. El *cosplay* es cuando interpretas y adaptas al personaje. A mí me gusta sentirme como ellos en cuanto a la personalidad”.

David terminó el bachillerato y se dedicó a trabajar con su familia en el mundo de la fotografía. A veces, recibe ayuda de su abuela para crear algunos de los trajes porque él no conoce de telas. Además, para ser considerado un verdadero *cosplayer*, se necesita que la persona lo elabore con sus propias manos. Confiesa que le gusta escuchar en sus ratos libres *J-Rock* (*rock* japonés) y *J-Pop* (*pop* japonés).

Otro apasionado por hacer *cosplay* es Luis Molleja. Con 17 años estudia diseño gráfico, carrera que le ha ayudado a realizar sus trajes con más facilidad. Tiene 4 años disfrazándose de sus personajes favoritos, entre ellos: *Naruto* y *Obito Uchiha*<sup>58</sup>.

El traje de *Obito Uchiha* tiene una confección muy similar al de la serie, ya que se encargó él mismo de hacerlo: “Me esfuerzo en lo posible de realizar el traje por mi cuenta porque me encanta hacerlo”. El antagonista de la serie *Naruto* significa mucho para él porque siente que se parece al personaje por la forma como se enfrenta a los obstáculos de la vida, al punto de interpretarlo igual.

“Amo hacer *cosplay* y lo quiero seguir haciendo siempre hasta que Dios me lo permita. Es una experiencia grande e inolvidable, algo que comencé y que de verdad no pienso dejar”.

---

<sup>56</sup> Kentaro Miura realizó el *manga* en 1988 y cuenta la historia de un joven mercenario a quien le matan a sus amigos, entonces este decide tomar venganza. Vidal (2010:25) señala que este tipo de serie está dirigido a un público adulto, ya que suelen tocar temas fuertes como: política, religión y sexo.

<sup>57</sup> Videjuego estrenado en 1996 y su último lanzamiento se realizó en 2016 llamado *Residente Evil: Umbrella Corps*.

<sup>58</sup> Personaje antagonico del *anime Naruto*.

confiesa el joven. Tanta es la pasión que muestra al hacer *cosplay* que sus hermanos le han pedido ayuda para realizar algún traje y para él es un orgullo que ellos quieran imitarlo.

Hay *cosplayers* que sienten mucha motivación en llevar los trajes para las convenciones porque las personas siempre quieren tomarse fotos con ellos. Existen otros que se animan a mostrar sus creaciones en concursos para el reconocimiento de los demás, pero no por eso dejan de sentir la misma pasión por caracterizar a sus personajes favoritos.

Erick Santiago y Geraldine Cáceres son dos *cosplayers* profesionales. Santiago tiene 23 años y es licenciado en diseño gráfico. Tiene más de siete años haciendo *cosplay*, comenzó en 2008 y lleva más de 28 trajes hechos. Además, fue el ganador del concurso grupal en la Caracas Comic Con en julio de 2015 con el traje de *Link*<sup>59</sup> de *Legend of Zelda*<sup>60</sup>.

Desde niño sintió un gran deseo por jugar a ser otras personas y disfrutaba cuando su madre lo disfrazaba en *Halloween* y Carnaval. El primer *cosplay* que realizó fue en la convención de Shin Osecon en el C.C. Sambil, el personaje que interpretó fue *Tobi* de *Naruto*: “Pensé que se iban a burlar de mi porque me quedó *chimbo* y cuando llegué a todo el mundo le gustó. En ese momento comenzó mi pasión por hacer *cosplay*”.

No oculta su emoción porque en la Caracas Comic Con que se realizó en noviembre de 2015 fue invitado especial como *cosplayer*. En el evento tenía una mesa donde mostraba las fotos de sus antiguos disfraces. Mientras las personas le pedían una foto, él posaba actuando como el personaje.

Su madre ha sido un gran apoyo para él y es quien lo ayuda a coser y pintar cada una de las piezas de los trajes. Con el *cosplay* de *Handsome Jack*<sup>61</sup> tardó tres meses en hacerlo y gastó 20.000 bolívares, pero piensa que vale la pena ocupar su tiempo en algo que realmente le gusta.

“Uno invierte tiempo y esfuerzo no porque busque ser reconocido por las personas, sino por la diversión, yo voy a los eventos para divertirme. Me emocioné muchísimo cuando me dijeron que era invitado en la Caracas Comic Con, no me lo esperaba para nada y fue

---

<sup>59</sup> Protagonista del videojuego *Legend of Zelda*

<sup>60</sup> Videojuego que pertenece a la empresa Nintendo, creado en 1986.

<sup>61</sup> Personaje antagonico del videojuego de acción *Borderlands 2*, lanzado en 2012.

genial. Para mí hacer *cosplay* es un arte y me encanta ver a la gente que se esfuerza también en hacer sus trajes”, relata Santiago.

El despertador sonó ese día a las 5:00 a.m. estaba emocionado porque sabía que por primera vez sería invitado a un evento grande en Caracas. Comenzó a maquillarse y el proceso duró tres horas, fue cuidadoso con los detalles, no se permitió errores. Luego del maquillaje se peinó y finalmente se vistió. Pero la preparación no quedó ahí; también quiso ensayar algunos movimientos y frases.

“Me gusta caracterizar a mi personaje, cuando me piden una fotografía, actuó como él. Siento que un *cosplayer* necesita mostrar su traje e interpretarlo, si no lo hace se queda a la mitad”, reconoce.

Por su parte, Geraldine Cáceres tiene 26 años, es una valenciana graduada de la Universidad de Carabobo (UC) en relaciones industriales y comenzará la carrera de administración comercial. Empezó haciendo *cosplay* en el 2010 y nunca se imaginó que le gustaría tanto. A pesar de que en un principio se negaba a realizarlos porque estaba dedicada a la universidad. Cuando se graduó decidió hacer todo aquello que no había hecho antes y el primer pendiente que tenía en esa lista era el *cosplay*.

Con la práctica pudo coser sus propios trajes. Para ella hacer *cosplay* es una actividad que ayuda a desarrollar a las personas de manera completa, tanto en las manualidades como en la imaginación. Es así, como decidió trasladarse de Valencia hacia Caracas para asistir a un evento.

En noviembre del 2015 en la Caracas Comic Con se realizó el Yamato Cosplay Cup, un concurso donde compiten individualmente diferentes *cosplayers* para representar a Venezuela en Brasil. Geraldine Cáceres fue la ganadora de ese concurso interpretando a *Howl del Castillo Ambulante*<sup>62</sup>, el cual le llevó tres meses de preparación.

Ganar ese concurso significó mucho para ella porque le permitirá desarrollar otros proyectos que tiene en mente con el *cosplay*, decía al ganar: “No tengo palabras para

---

<sup>62</sup> Película de animación japonesa dirigida por Hayao Miyazaki y estrenada en 2004. Según cita Horno (2013:120) esta película está considerada una de las mejores aportaciones al cine.

describir está sensación porque voy a representar a mi país y es mucha responsabilidad. El trabajo tiene que ser igual o mejor. Estoy impactada, pero muy contenta”.

El 9 de julio de 2016 se efectuó la Yamato Cosplay Cup en Brasil y a pesar del esfuerzo, las horas de dedicación y preparación, Geraldine no pudo ganar. La competencia la ganó Italia, Brasil quedó de segundo lugar, seguido de Suiza.

La imaginación es un elemento esencial para poder personificar con audacia. Algunos jóvenes que comienzan en el mundo del *cosplay* sintieron las ganas de disfrazarse desde muy pequeños. Otros, comenzaron más grandes y tuvieron el reconocimiento que tanto deseaban, pero la premisa para cada uno de ellos fue siempre divertirse y hacer cada traje con dedicación.

Para Zhandra Flores el *cosplay* es una actividad muy común entre los jóvenes otakus y considera que es una manera de legitimar su afición de otra forma. “En los eventos es muy común ver a las personas disfrazadas, creo que no debería haber prejuicio ante aquellos que lo hacen. Un *cosplayer* es un disfraz, una representación, luego esa persona lo cuelga y ya”, enfatiza.

En el mundo de los otakus la versatilidad es una característica fundamental que los define. Las historias de estos jóvenes demuestran que una pasión puede transformar la vida de una persona y llevarse a su máxima expresión artística. Ellos dedican horas de su día a ver las series; hacen *cosplay*, van a convenciones y realizan otras actividades relacionadas como: escribir *manga* o dibujar personajes de los *animés*.

El arte es uno de los calificativos que se apega más a las personas que se consideran de esta tribu urbana. Las influencias suelen ser varias, desde un amigo hasta los padres y en algunos casos la curiosidad nace del mismo joven.

La cultura japonesa cobra vida e interés en aquellos que siguen este movimiento. Aprender el idioma o cocinar la comida japonesa pueden ser algunas de las actividades que realizan con frecuencia. Oriente y Occidente se ven unidas gracias a este embajador, que no viene representado en una sola persona, sino en varias que expresan un mismo sentir cultural y emocional.

## EPÍLOGO

### **El ritual más grande del otaku: Caracas Comic Con**

Sábado 11 de julio de 2015. El escenario está preparado, la gente llega de a poco. Son las 10:00 a.m. algunos están desde las 7:00 a.m. preparando su *cosplay* para el evento. La Caracas Comic Con abre las puertas en el CCCT, espacios Urban Cuplé. El olor a disfraz nuevo se siente en el ambiente, un cartel inmenso con la publicidad del evento cubre una pared que anuncia a los invitados del día.

Dos escaleras mecánicas separan el mundo real y el de la fantasía. Cuando empiezas a subir las la emoción es incierta, no sabes qué encontrarás, solo hay una regla: disfrutar. El que asiste por primera vez tiene nervios y el experimentado también. La fila es larga para entrar, en ella hay padres que van a supervisar a sus hijos desde adentro, otros los despiden desde las escaleras mecánicas y otros van solos.

Cuatro personas reciben a los asistentes en la puerta para revisarlos: dos hombres y dos mujeres. Cuando pasas la seguridad, sigues subiendo por otras escaleras mecánicas, parecen infinitas. Las escaleras te van separando más de la realidad, solo quieres llegar. El lugar es grande, logras ver algo del evento, la parte de atrás del escenario y una pared para escalar.

“A la izquierda”, se escucha a un hombre de seguridad decir a los que van subiendo por la escalera mecánica.

Subes las últimas escaleras, la emoción es contenida. Finalmente llegas al evento; te piden la entrada de 500 bolívares, que compraste hace semanas, la revisan y te colocan un sello con tinta invisible *uv*, con él entras y sales cuando quieras. Enseguida estás adentro, intentas permanecer tranquilo para que no noten el agobio por tantas cosas que hay en el lugar. Los disfraces empiezan a hacer gala del evento, la pasarela es libre y todos ya son los personajes, no salen de su interpretación. Algunos caminan deprisa otros observan a su alrededor.

En la entrada, a la derecha hay un sector de juegos, el lugar es oscuro y el sudor espeso condensa el espacio. Todos están jugando u observando a los otros jugar. Los gritos son ensordecedores, no se entiende quien habla y de qué hablan. Al salir del área de los *gamers*,

sigues caminando y los *stands* se encuentran uno al lado del otro, intentas observar con precisión y ves algunos que dicen: *Harry Potter*, *La Guerra de las Galaxias* y *Game of Thrones*, pero la gente no deja que te detengas. Hay mucha gente, no logras verles las caras. Te empujan y empujas, el aire está concentrado, pero a los lados están todos disfrazados y comprando chapas, franelas o tomándose fotos.

Logras pasar entre la multitud y sin saber dónde estás intentas buscar aire, te detienes en una baranda y descubres el lugar. Son tres pisos repletos de *cosplays*, *stands*, actividades recreativas, una tarima y dos lugares de refrigerio. Solo ves a personas caminando y emocionadas. Bajas unas escaleras y llegas al segundo piso, la gente se amontona, pero logras pasar. El techo se encuentra muy cerca del piso, casi lo puedes tocar. Observas con rapidez a aquellos que venden *mangas*, gorros, bolsos, figuras, llaveros, pulseras y muchos más accesorios.

De repente te inunda un olor a comida, crees pensar que es arroz con salsa de soya. El olor es más penetrante cuando te acercas al lugar donde lo venden. Hay dos mujeres sentadas en un banco; preparan *onigiri*<sup>63</sup> con arroz cocido y lo decoran en forma de gato con algas *nori*. Al fin te enteras cuál era el olor. Todos huelen a *onigiri*, al principio te incomoda porque es muy fuerte el olor, luego ni se siente.

La música es estridente, todos tienen música, ves a un grupo reunido y decides incorporarte. Una pareja baila al ritmo de *Just dance*<sup>64</sup> la canción *The fox*; los pasos parecen ensayados, la multitud los observa atentos y algunos graban con sus celulares. No necesitan ver la pantalla porque la coordinación fluye al son de la música, son las estrellas del lugar.

Te desesperas por ver todo, intentas ver todo y quieres ver todo. Sigues caminando y hay más *stands*, el recinto se llena de personas, no sabes qué hora es. El tiempo no avanza y quieres que no avance. Cruzas un pasillo y hay un sector de juegos de terror; hay pantallas de televisión, llegas a un balcón y desde arriba observas cómo los *cosplayer* se preparan para hacer gala de sus trajes.

---

<sup>63</sup> Plato japonés preparado con arroz, se caracteriza por estar relleno de varios ingredientes y se presentan en forma de bolas o rectangular.

<sup>64</sup> Videojuego de baile creado en 2009 por la compañía francesa *Ubisoft Entertainment*.

Isaac Perdomo está sentado en el piso con su celular, espera la llamada de una joven que conoció por Internet, a pesar de ello no duda en recorrer el lugar y ver lo que ocurre. Decide bajar por unas escaleras estrechas entre la multitud y llega al último sector. El aire se logra despejar un poco.

En un *Photocall*<sup>65</sup> posan todos los que hacen *cosplay*: “Por favor, me puedo tomar una foto contigo”, le dice Isaac al cosplayer de *Naruto*. Ambos posan en personaje.

El olor a cotufa es característico del último piso. Cerca de la tarima la gente observa atenta la preparación para el concurso. De repente, se escucha: “Hola, ¿cómo estás?”, Isaac se encuentra con Fernando Céfalo, quien está caracterizado del *Guasón*.

Ambos se saludan, Isaac le pregunta por el traje y alaba su creación. Fernando comenta que todo es reciclado y que solo compró las pinturas para la cara. El grupo parece crecer, ya no pesa el aire. Isaac y Fernando hablan de los *cosplayers* del evento. Las caras de los presentes son más nítidas. Los gorros y las chapas cobran protagonismo.

### **Reencuentros en sintonía**

El tiempo no existe, aunque el reloj marque las 4:00 p.m. las conversaciones comienzan a escucharse mejor. Ambos deciden hacer una fila para conocer al doblador de la voz de *Inuyasha*, Ángel Lugo. Fernando saluda a Francisco Coronel, quien se encuentra en formación, en ese momento tiene el *cosplay* de *Inuyasha*. A Coronel, lo adorna un traje rojo con blanco, tiene una peluca gris con orejas de perro, uñas postizas y maquillaje en los ojos. Los tres están emocionados, hablan del evento y del ambiente que se vive.

La fila avanza y en una mesa está Ángel Lugo con una sonrisa saludando a cada uno que le pide una foto. Hay otros que quieren que imite la voz de *Inuyasha*. Mientras, Francisco Coronel está emocionado y sin pensarlo se toma una foto junto con el doblador de voces, ambos son *Inuyasha*.

Ángel Lugo es receptivo con todos, con una buena dicción saluda a cada persona que se acerca a él. Tiene 24 años y no solo dobla a *Inuyasha* en las cuatro películas, sino que

---

<sup>65</sup> Lugar donde posan las personas para ser fotografiadas en un evento.

también es la voz para América Latina de varios personajes como: *Linterna Verde*<sup>66</sup>, del villano *Deathstroke*<sup>67</sup> y *Lars*<sup>68</sup> en *Steven Universe*<sup>69</sup>. Hacer doblaje para dibujos animados se convirtió en su pasión de vida. Desde los 3 años comenzó a imitar las voces de las series, hizo teatro y con eso se exacerbó sus ganas de continuar haciendo doblaje.

Lugo realizó un curso de doblaje que le cambió la vida, para él fue una experiencia que no cambiaría por nada. Comenzó a hacer pruebas, pero lo rechazaban en cada *casting*, no recuerda las veces que lo rechazaron. Él no se rindió y finalmente logró entrar al mundo del doblaje. Durante varios años estuvo como imitador de voces y luego incursionó en la dirección, pero se desempeña en ambas actividades sin problema.

A cada personaje que dobla le tiene cariño y conserva una parte de él, ninguno tiene privilegio. A pesar de ello *Inuyasha* le genera más satisfacción porque, entre los aficionados, crea más expectativa. Francisco Coronel le pide hacer como *Inuyasha* y Lugo se pone en personaje y la voz le cambia radicalmente, se disocia: “¡Maldito Naracu, acabaré contigo usando mis garras de acero!”, Coronel queda encantado.

Reconoce que, a pesar de tener una década interesado en el doblaje, tiene seis años de manera profesional. Sabe que todavía le queda mucho por transitar en el mundo del doblaje. Su lema de vida es: “Si yo pude, tú también puedes”, dice con orgullo.

Personas del *staff* del evento informan que Lugo estará presentándose en tarima y luego volverá al sector de artistas invitados. Al salir, el evento parece más grande: *stands* con afiches, mesas con jóvenes jugando a las cartas de *Pokémon* y los dibujantes profesionales haciendo a personajes de *anime* por pedido. Todos están felices, el tiempo no existe, a pesar de que el reloj marque las 4:20 p.m.

Lugo está en tarima hablando de su experiencia como actor, tiene una chaqueta marrón, el cabello por los hombros y el collar de *Inuyasha*. De repente, decide regalar el collar, todos levantan la mano, entre ellos está Innis Salazar con sus orejas de conejo emocionada, su cabello rizado y abundante resalta entre la multitud.

---

<sup>66</sup> Superhéroe de la editorial DC Comics.

<sup>67</sup> Villano de la editorial DC Comics.

<sup>68</sup> Personaje de la serie *Steven Universe*

<sup>69</sup> Serie estadounidense estrenada en 2013 y emitida actualmente por el canal de cable Cartoon Network.

El imitador la señala y ella sube a tarima, Innis se ha ganado el collar y no puede contener la emoción. Al bajar, Isaac, Fernando y Francisco la felicitan, todos observan el collar minuciosamente. Francisco ya tiene uno puesto por el *cosplay*, pero igual lo toca. Ella contagia la alegría de su logro y habla de lo emocionada que se encuentra. El padre la espera afuera mientras ella pasea con su hermana y con el grupo de amigos que se encontró en el evento.

De repente, Innis se detiene y le emociona ver el *stand* de *Harry Potter*. Las letras en poliestireno sobresalen del puesto, estas se encuentran pintadas de color dorado con escarcha y un sombreado oscuro. Richard Hallakbali de 19 años es el creador de todo el mundo que se exhibe de *Harry Potter* dentro de la convención. Es un joven emprendedor que decidió recrear la fantasía de *Hogwarts*<sup>70</sup> con ayuda de una de sus primas. Él recibe a los visitantes caracterizado como estudiante del colegio.

Su fanatismo radica desde el año 2001 con el estreno en cine de la primera película de la saga, *La Piedra Filosofal*. Confiesa que no siempre fue fan de esta historia: “Al principio no me gustaba, luego vi la primera película sin querer y me encantó, quedé fascinado”. Sus ojos se iluminan, su sonrisa es cada vez más blanca. Con el tiempo se convirtió en un comprador fiel de toda la mercancía de *Harry Potter* y empezó a trabajar con manualidades para hacer las réplicas del mundo mágico de la saga.

Gracias a la dedicación diaria logró mostrar sus creaciones en tres Caracas Comic Con y todas han tenido buena receptividad. En el 2014 tuvo la oportunidad de llevar el tren de la película y las personas pudieron montarse en él. Piensa seguir perfeccionándose porque, según él, es lo que mejor sabe hacer.

Con mucha emoción y pasión comenta de su fascinación por la historia, alrededor todos están atentos a lo que dice. “Los invito a pasar para que conozcan todo por dentro”, Innis no puede ocultar la emoción y no quita la sonrisa de su rostro. Él también sonríe.

Al entrar, del lado derecho, está el Cáliz de fuego, pintado de gris. Más atrás se observa una chimenea con calabazas. “Toma ponte el Sombrero Seleccionador<sup>71</sup> y sostén a Hedwig<sup>72</sup>”,

---

<sup>70</sup> Colegio de magia al que asisten los personajes de *Harry Potter*.

<sup>71</sup> Elemento que aparece en la película cuya función es indicarle al estudiante a cuál grupo pertenece.

con algarabía y orgulloso de todo lo que tiene, invita a colocarse al lado del cáliz y de todos los elementos de la película.

El parque de *Harry Potter* se encuentra en Universal Studios, ubicado en Orlando Florida y de los múltiples viajes que ha hecho se ha traído todos los elementos característicos de las películas y de algunos ha hecho las réplicas.

Siente adoración por el castillo y lloró al montarse en el tren. Con ímpetu comienza a sacar todo lo que ha comprado. Saca la Capa de Invisibilidad<sup>73</sup> e invita a que se la coloquen y a montarse en un Hipogrifo de más de dos metros de altura que realizó él mismo.

Las personas se sacan fotos al lado de *Dobby*<sup>74</sup>, se colocan la bata de *Griffindor*<sup>75</sup>, se asombran con el *Hogwarts Express*<sup>76</sup>, se maravillan con la réplica del castillo, en fin todos sonríen. Innis no lo puede creer, suspira cada vez que Richard saca un accesorio o alguna réplica de la saga. Él ha visto más de cien veces las películas y tiene tallado en la memoria cada uno de los detalles, escenas y diálogos.

Él está eufórico, parece al borde de la lágrima, de repente se va detrás del mostrador: “Vengan, les quiero mostrar algo que me traje de Universal”, mientras lo dice va corriendo.

Todos observan en silencio, nadie sabe qué sacará. Segundos después enseña las varitas mágicas de varios personajes: Hermione Granger, Ron Weasley, Albus Dumbledore, Severus Snape y Luna Lovegood. Además, muestra con cuidado el mapa del Merodeador, donde se observa cada rincón del colegio *Hogwarts* y un *Horcrux*<sup>77</sup>. El lugar está pensado para cada detalle. Innis no puede contener la impresión y le comenta sobre lo afortunado que es por tener todo lo de *Harry Potter*, ya que ella también es seguidora de la saga desde hace mucho tiempo.

Los flashes están por todo el *stand*, las personas se toman fotos con cada uno de los elementos del mundo de *Harry Potter*. Richard deja que los visitantes disfruten del lugar.

---

<sup>72</sup> Es una lechuza que funciona como el ave mensajera del personaje *Harry Potter*.

<sup>73</sup> Elemento mostrado en la película y su función dentro de ella es hacer invisible a una persona luego de su colocación.

<sup>74</sup> Es una criatura o elfo doméstico que aparece en la saga.

<sup>75</sup> Grupo al cual pertenece el protagonista de la película, también es conocido con el nombre de casa.

<sup>76</sup> Tren que aparece en la película *Harry Potter* y traslada a los estudiantes al colegio *Hogwarts*.

<sup>77</sup> Elemento mágico muy poderoso de la película *Harry Potter*.

De repente, Fernando Céfalo decide comprarse la emblemática Cerveza de Mantequilla que toman en la saga, no lo puede creer, es la primera vez que lo hace. Al principio toma con curiosidad, luego de saborearla varias veces siente revivir con el paladar todos los recuerdos de cada película.

- Chao, que estén bien, cuando quieran vuelven — se despide Richard.
- Gracias por todo —Innis es la primera en responder.

## **De San Diego en Estados Unidos hasta Caracas, Venezuela**

El grupo crece, las explicaciones sobre cuáles personajes pasan al lado con sus *cosplays* ayudan a entender el ambiente. La gente está por todos lados, el grupo no se separa, nadie se separa. A un lado de la tarima está Daniela Paolillo, quien es la fundadora y creadora de la Caracas Comic Con, observa cómo se desarrolla el evento. El reto *geek* es la actividad que todos observan en tarima. Los concursantes ponen a prueba su conocimiento sobre varios temas: *animés*, películas, juegos y personajes de ficción. Las miradas del público intimidan al concursante. El moderador está sentado frente al participante y este le realiza las preguntas.

Paolillo está emocionada y observa todo con atención. Le sorprende la cantidad de personas que hay en el lugar, ya que superaron sus expectativas. Esperaba 12.000 personas y se cumplió, la gente adorna el lugar. Para julio de 2015 quiso experimentar programando tres fines de semana, desde el viernes 10 de julio hasta el 26. La concentración de personas ha estado distribuida en tres semanas, pero de igual forma, el sitio está a su máxima capacidad.

Desde 2010 el evento comenzó a realizarse una vez por año y para 2013 se efectúa dos veces por año. La convención tiene más de diez ediciones en Caracas y tienen planes de expandirse a Valencia y Maracaibo. Paolillo tenía una tienda *online* en 2005, donde vendía *comics* y *mangas*. Pero la tienda no era suficiente para ella, por eso se le ocurrió hacer un evento que tratara de *comics*, ya que en Venezuela no existía uno de tales dimensiones.

La idea original es de Sheldon Dorf, quien es el fundador de la Comic Con de San Diego, evento que ha logrado expandirse por el mundo. Paolillo decidió traerlo a Caracas, ya que ha sido fanática durante toda su vida de las historietas y las series animadas japonesas.

Nunca se imaginó que podría ganarse la vida en el mundo del *anime*, *manga* y personajes de ficción.

“Hace quince años el mundo de los *mangas* y *animes* no era conocido en Venezuela. Desde 2005 comenzó a crecer el movimiento de convenciones de *anime* y ha generado una explosión entre la juventud”, dice con simpatía Paolillo.

Mientras continúa su relato, no deja de preocuparse por el evento. De repente, comienza a caer agua de un sector, justo donde se encontraba ella, pero con señas ordena que resuelvan el problema y no altera el final de su narración. Para ella el mundo de los *animes* y *mangas* atrae a todo público: “Hay una gran variedad y por eso es muy popular entre los chamos y no tan chamos”.

## **Costume + Play**

Todos ríen, saltan y juegan, se ha creado un mundo solo de diversión. Entienden que hay que festejar y hacer amigos, todos son amigos. Las conversaciones van y vienen, no hay límite de edad para asistir. Al lado de la pared para escalar está la zona de armado, donde los niños pueden construir figuras en forma de *pixel*.

Los sonidos son cada vez más nítidos, desde la tarima se escucha al presentador hablar por el micrófono, los altavoces retumban en el lugar. Detenerse no es una opción, los flashes de las cámaras destellan en la cara de los *cosplayers* que posan en el *photocall*, ubicado al final del recorrido del último piso.

De repente, el grupo se detiene, Fernando Céfalo, saluda a David Magdaleno, quien está caracterizado de *Guts* de la serie *Berserk*. Tiene un traje negro, con botas color marrón que realzan la figura del personaje. Mientras que una espada de más de un metro de largo se lleva todas las miradas. La construyó con masa flexible, cartón y pinturas al frío, estas le dan los detalles más precisos a los bordes para un acabado exacto. Él posa cuando le piden fotos, todos preguntan cómo hizo la espada y de lo exacta que le quedó a la original.

— ¿Puedo tocar la espada? —le pregunta Isaac Perdomo con curiosidad.

— Claro, pero no la manches —le responde Magdaleno con una sonrisa.

Para David hacer *cosplay* y mostrarlos en las convenciones, a las que asiste desde 2009, es emocionante. Todos se divierten, los murmullos de las conversaciones no paran, la gente sigue llegando y el espacio se hace cada vez más pequeño. La espada de David Magdaleno parece cobrar vida cuando la exhibe al público.

Familias enteras van al unísono observando todo alrededor. Los padres llevan cargados en el cuello a los hijos más pequeños, quienes observan con asombro. Algunos reconocen los personajes, otros miran distraídos. David Magdaleno confiesa que su hermano de 36 años quiso ir a acompañarlo a la convención, ya que también es un fanático de los *animés* clásicos.

Ir solos o acompañados, no es relevante porque todos encuentran con quien hablar. Fernando Céfalo habla con Innis Salazar. Mientras; Isaac Perdomo observa, Francisco Coronel parece comparar la calidad de los trajes, pero solo le interesa saber cuáles materiales usó David Magdaleno para construir el suyo. Las sonrisas no se ocultan, pareciera otra dimensión en Caracas, todos palpitan en la misma sintonía.

A metros de donde están ellos se encuentra Luis Molleja bailando *Just Dance* con el *cosplay* de *Obito Uchiha*. Todos miran con admiración el baile y lo comienzan a grabar con las cámaras de los celulares. Isaac parece emocionado con el traje y muestra interés por saber cómo lo hizo, él responde que su madre es quien lo ayuda a coser.

La atracción principal del evento son los *cosplays*, en el lugar se pasean muchos de ellos. En el sector de los invitados especiales muy emocionado y nervioso se encuentra Erick Santiago, ya que es la primera vez que lo llaman para participar. Fernando se muestra interesado por su trabajo y por todos los que ha realizado. Santiago, en un rincón de la mesa tiene expuestas todas las fotos de algunos *cosplays* que ha hecho.

“*Hello Quiro*”, dice Santiago imitando la voz de *Handsome Jack*. Con esa frase recibe a las personas que se acercan a donde él está. Le piden tomarse fotos y accede sonriendo y posando como el personaje. Para él, estar haciendo *cosplay* en las convenciones es lo mejor que le ha pasado en la vida.

Desde la tarima se escucha al orador anunciar que dará inicio el Yamoto Cosplay Cup; una competencia que consiste en que cada participante realice una actuación de sus personajes. Todos están expectantes porque el ganador del concurso podrá representar a Venezuela en Brasil. Entre los *cosplayers* se encuentra Geraldine Cáceres, quien está interpretando a *Howl* del *Castillo Ambulante*. Todos la miran con asombro porque confeccionó unas alas para su traje que llaman mucho la atención.

El *cosplay* está hecho con foami y trabajó durante tres meses para poder presentarlo en el evento. Cada participante pasa y hace su presentación como ensayó, no es momento para cometer errores. Es el turno de Geraldine y para sorprender aun más a la audiencia se para en medio de la tarima y sin aviso despliega las alas del traje dando el efecto de vuelo. Todos sonrientes y asombrados comenzaron a susurrar lo ingenioso del disfraz.

Una vez que terminan los concursantes sus actuaciones, llega el momento de nombrar al ganador. A pesar de lo grande del traje y del trabajo que le costó, Geraldine se siente nerviosa. Todos están en tarima, el jurado mira atento, la audiencia también. El moderador lee el resultado de la tarjeta y dice: “La ganadora que representará a Venezuela en la Yamato Cosplay Cup es Geraldine Cáceres como *Howl* del *Castillo Ambulante*, Felicitaciones”, aplaude con emoción.

Geraldine está sin palabras, no puede ni quiere contener la emoción. Los flashes de las cámaras comienzan a alumbrarla y ella solo puede sonreír. Su trabajo valió la pena.

## **Rostros de colección**

La celebración es en ese momento, todos aplauden que por fin son reconocidos. De los *stands* cuelgan gorros de *anime*, chapas, peluches y franelas, es casi imposible acercarse a uno de ellos. El oxígeno parece disiparse en el lugar a cuentagotas, pero eso no importa. La marea de gente colapsa las escaleras y antes de cruzarlas en un *stand* se encuentra Angelice Mora. Con un suéter de *Batman* negro, gris y amarillo, ella atiende a todos los clientes que le preguntan por las chapas.

El puesto de ella tiene el escudo del *Capitán América*; *comics* de diferentes géneros, libros como *Shunis*, *el alimento de los dragones*, máscaras de *Hulk* y afiches. A pesar del aire

espeso que se comienza a sentir en el ambiente, lleva su suéter con orgullo. Tiene 23 años, su pasión por las series animadas y las figuras de colección la incentivaron a vender productos. Considera que es una manera de hacer felices a las personas.

El ruido del lugar no parece aturdirle, su hablar pausado genera serenidad a todo aquel que la escuche. La amabilidad la refleja con una sonrisa y en ocasiones se asoma una timidez pasajera. Angelice disfruta estar en la convención porque para ella son pocos los eventos de la magnitud que tiene la Caracas Comic Con.

Además, considera importante que el evento reúna diferentes tipos de historietas como: el *comic* americano y el japonés. Estas fusiones también se ven reflejadas en los *stands*, donde se mezclan ambos productos y se potencian para ofrecerle al fanático, material de calidad.

En muchos de los puestos, las caras de los vendedores son de jóvenes que en ocasiones hacen *cosplay* para atraer más al público. Al pasar por cada uno la atención es diferente, pero cordial. Para Angelice no es un sacrificio atender en el *stand*, ya que desde pequeña veía series de superhéroes en el Canal Metropolitano de Televisión<sup>78</sup> (CMT).

Las personas observan los productos que vende Angelice. Ella afirma, mientras se van acercando clientes, que gracias al canal nacional Televen pudo ver *animes* como: *Sailor Moon*, *Dragon Ball*, *Slam Dunk*<sup>79</sup> y *Shaman King*<sup>80</sup>. En televisión por cable, por el canal *Jetix*<sup>81</sup> comenzó a ver series como *Beyblade*<sup>82</sup>. Mientras, que en *Cartoon Network* veía a *Los Caballeros del Zodiaco* e *Inuyasha*. Al pasar el tiempo los veía por Internet y desde entonces comenzó su fascinación por coleccionar figuras.

El fanatismo parece un elixir que atrapa a todos en el evento y exagera las emociones. Angelice cuenta con gran devoción que tiene aproximadamente 38 figuras coleccionadas. Para ella es un *hobby* muy costoso, pero vale la pena: “Hay gente que les fascinan los

---

<sup>78</sup> Canal venezolano fundado en el año 1993 y dejó de transmitir su señal en 2007.

<sup>79</sup> Creada por Takehiki Inoue en 1990. Según Balderrama y Pérez (2009:25) en Venezuela esta serie se transmitió entre los años 1996 y 1999.

<sup>80</sup> *Manga* escrito por Hiroyuki Takei en 1998 y el *anime* fue transmitido en 2001 en 64 episodios. Según Balderrama y Pérez (2009: 25) esta serie fue transmitida por televisión nacional entre los años 2000 y 2005.

<sup>81</sup> Canal de televisión estadounidense.

<sup>82</sup> Takao Aoki fue el creador de esta serie en 1999 cuyo *anime* se estrenó en 2001.

*comics*, las figuras, las novelas gráficas, los juegos y el *cosplay*. A mí me gustan las colecciones”.

Tener un *stand* de figuras, *comics* y *mangas* no es cuestión de azar para ella. Las historias de las series es lo que le atrapa del mundo del *anime*. Por lo general, suele sentirse conectada con los personajes, la forma en la que están contruidos y las características que los hacen ser ellos mismos. Sin importar el ruido del lugar, su discurso se ha vuelto entusiasta y minucioso.

Considera que hay diferentes personalidades en los otakus. Algunos pueden ser más extrovertidos, querer entablar amistad rápidamente y otros suelen ser más reservados y quedarse encerrados en sus casas con la computadora. Ser otaku para ella es cuando sientes pasión por algo en específico. Sin querer, la metáfora comienza a ser parte de su dialéctica: “A la gente que le gustan mucho los carros se podría decir, en japonés, que es un otaku de los carros”.

Las personas se acercan al lugar, mientras ella habla. Un cliente le pregunta:

- ¿Lo tienes en azul? —hace referencia a un gorro.
- No, solo me queda amarillo y blanco —Angelice le dice al joven con una sonrisa.

El emprendimiento de tener un *stand* en la Caracas Comic Con y hacer lo que le gusta surgió con ayuda de sus padres y amigos. Le genera satisfacción saber que otras personas puedan adquirir productos que no son fáciles de conseguir en otros lugares, ya que los pueden comprar en el país sin la necesidad de tener dólares.

Con su calmada voz deja notar que es una persona reservada: “Creo que en estos eventos puedes conocer a muchas personas. Usualmente uno no sale mucho y aquí conoces a gente nueva que le gustan las mismas cosas que tú”, pareciera que su confianza aumenta con la conversación.

Angelice, también trabaja desde su casa, por ese motivo no sale mucho. A pesar de ello, tiene amigos desde hace años con los que comparte ciertas actividades. Se graduó en ilustración y su trabajo está relacionado con lo que estudió. Está creando un videojuego para niños junto con un colaborador australiano, con la intención de enseñarles español.

Uno de los personajes es el *Mono Arturo*, quien es el encargado de explicarles palabras de manera didáctica para que se familiaricen con el idioma.

Ella se dio a conocer por Internet y mostró sus trabajos en redes sociales como: *Instagram* y *Facebook* bajo el seudónimo de *Purple Haze Art*. Tuvo la oportunidad de asistir a un evento, donde la contrataron para crear el videojuego, de esa manera pudo poner en práctica todo lo que aprendió. Mientras, Angelice continúa atendiendo a los clientes que se acercan a su *stand* y su sonrisa se desdibuja en la lejanía.

Hay un festín de olores, en media hora aumentó el número de personas. Los *cosplays* son cada vez más grandes y están por todo el lugar. Caminar es cada vez más complicado, pero las atracciones distraen a la vista. Todo es más nítido, la lista de amigos creció.

De repente, alguien le toca la espalda a Fernando, al darse la vuelta Jhongeiber Rojas lo saluda con emoción. Él está acompañado de Karla Díaz y Luis Newman. Todos se saludan con voces agudas y estridentes. Tenían rato dando vueltas en el lugar y ya el cansancio comenzaba a pesar más. Karla es la primera que decide sentarse, al rato le sigue Jhongeiber, Fernando y Luis. Una vez sentados en forma circular comienzan a hablar.

Jhongeiber saca de su bolso un cuaderno donde tiene dibujos de personajes como *Digimon*<sup>83</sup> y otros más. Los halagos no se hacen esperar, pero él no es el único que quiere mostrar lo que sabe hacer. Fernando decide sacar su libro de japonés y enseñarle a Karla algunas palabras. Siente orgullo al decir que ya sabe pronunciar varias de ellas.

Luis permanece callado, pero le busca conversación a Jhongeiber sobre los dibujos. Mientras permanecen sentados, las personas parecen pasar más rápido, al igual que el tiempo. El lugar ya no se siente pesado, las carcajadas van y vienen al igual que la gente. Luego de estar sentados por veinte minutos se ponen de pie, las conversaciones parecen balbuceos lentos.

5:00 p.m. ya se puede caminar con más facilidad. A pesar de que algunos quieren seguir conociendo gente las despedidas se materializan. Los intercambios de teléfonos se hacen de forma apresurada y los abrazos son más efusivos.

---

<sup>83</sup> Franquicia japonesa creada en 1999 por Akiyoshi Hongo. Según Ivan y Rodrigo Díaz (2015:41) este *anime* se llegó a transmitir en Venezuela por la señal de Venevisión.

Algunos se acababan de ver, pero ya era tarde. Todos saben que el encuentro será pronto en otro evento, pero en sus caras se les notan las ansias de que llegue de inmediato. Mientras tanto, cada uno sale del recinto, los rumbos son diferentes, pero su afición es la misma. Se volverán a ver en otro evento otaku y para eso no pasará mucho tiempo.

### **El final del camino**

Las historias de estos jóvenes conducen a un mismo camino, todos ellos quieren ser escuchados. En la vorágine de Caracas se albergan muchas aficiones poco conocidas por el común, mostrarlas y retratarlas sirve para evidenciar el impacto que tienen estas en sus vidas. La inquietud sobre las tribus urbanas siempre ha estado latente, desde los inicios con Michel Maffesoli cuando habló de estas en 1988, hasta la fecha con grupos más contemporáneos.

Caracas ha sido escenario de diferentes corrientes juveniles, los jóvenes otakus han sido influenciados por las series animadas, las historias y la cultura japonesa; algunos en mayor o menor medida, pero siempre lo manifiestan con las mismas ganas y deseos. Ellos han sabido crear su propia afición alejados de las miradas y el prejuicio ajeno de considerarlos jóvenes con gustos extraños. Estas historias no solo muestran eso, sino también revela el poco conocimiento que tienen algunos sobre este fenómeno, ya que en ocasiones son burlados por terceros.

La palabra otaku mutó desde su concepción en Oriente y este movimiento se trasladó a Occidente con diferentes características de forma, pero no de fondo, ya que todos comparten la misma afición. En la capital este fenómeno se ha mantenido con auge desde el milenio, pero son pocas las personas que se detienen a observarlos y estudiarlos. Este trabajo es una documentación del otaku caraqueño y abre paso a investigaciones futuras.

En la capital, gracias a los eventos realizados con mayor fuerza desde 2010, estos aficionados se han podido reunir en un solo sitio donde convergen caminos poco conocidos para el resto. Esto fue suficiente para que cada uno de ellos mostrase aquella pasión que habían mantenido oculta por algún tiempo. Este estudio retrata historias de jóvenes de diferentes edades, así como la evolución e impacto que han tenido las series e historias japonesas en ellos. Se pudo constatar que el principal motivo de socialización con el resto

de su grupo es originado gracias al interés que tienen por el *anime*, el *manga* y diversas expresiones japonesas que conservan componentes culturales.

Los hallazgos de este reportaje demostraron las inquietudes que se tuvieron desde un principio al plantear la investigación. Un grupo de jóvenes de Caracas, gracias a su pertenencia a la tribu urbana de los otakus generalizan sus aficiones a la vida cotidiana, haciéndolas protagonistas y modificadoras de estilos, comportamientos y lenguaje, estas características perduran con el tiempo en sus vidas.

Sus prácticas más habituales como ver series, dibujar, asistir a convenciones, disfrazarse y cultivar su afición en reuniones, evidencia el impacto que tienen estos productos en ellos. Maffesoli (2004:17) declara que el objetivo de estas agrupaciones radica en que el principal motivo es estar juntos y compartir emociones, disfrutan socializar con aquello que tanto les gusta, desde este concepto se construye el perfil del otaku.

Lo costoso que pueda significar mantener una afición con tales características, no son motivos fuertes para que los otakus en Caracas dejen de consumir estos bienes, ya que gracias a la socialización que mantienen entre ellos conservan su pasión intacta y esto refuerza mucho más su pertenencia al grupo.

Este estudio sirve para que en investigaciones futuras se profundice mucho más en ello, motiva para que en trabajos posteriores aborden la temática de manera más personalizada, ya que en ocasiones las historias son olvidadas y precisamente estas, son las que conducen a formar un concepto más propio de esta tribu urbana.

Estas características del otaku lo colocan como un grupo idóneo para ser estudiado, ya que se muestran como jóvenes sociables y comunicativos, contrario a lo que muchos piensan de ellos, pues los consideran como una tribu cerrada por el componente de tener aficiones diferentes y específicas. El principal motivo para ellos está en compartir su afición con el otro y que los demás disfruten. Tal es el caso de la manera cómo surge la Caracas Comic Con en el país, pues, su fundadora Daniela Paolillo tenía la necesidad de compartir su afición con el resto y notaba que existían personas con sus mismos gustos, por eso decidió hacer un evento tan grande en la capital.

Contar estas historias sirve para revelar datos del joven otaku en el país, para perfilarlo y entender la manera cómo construye su afición y la internaliza a su vida diaria. También motiva para que se aborden de otros grupos urbanos que habitan en el resto del país y cómo estos se relacionan con su exterior, es un documento para que padres, docentes e investigadores puedan tener una visión más amplia de este tipo de agrupaciones, además construye el camino para que se indague sobre otros temas que están ligados como la relación con la familia, el desarrollo de la identidad en los grupos y la permanencia de estos grupos en instituciones académicas.

Hablar de esta tribu sirve para desmitificar conceptos errados que se puedan tener de ella. Se muestra al joven más allá de su afición, ellos son hijos, nietos, sobrinos, hermanos y amigos que en ocasiones sus gustos han creado lazos más fuertes entre sus allegados. El estudio muestra como dicha afición involucra a sus miembros familiares y amigos, esto evidencia la permeabilidad que existe en este movimiento social y como abarca diferentes esferas de su vida.

Indagar en las historias particulares de los jóvenes contribuye a que se conozca de una perspectiva diferente el interior de una tribu urbana y estas puedan ser aceptadas y toleradas en la sociedad. Es entenderlas como un puente que sirve para la diversificación y para llenar de dinamismo a la ciudad. Este grupo rompe esquemas y barreras culturales, ya que como afirma Máximo Taylhardat esta tribu ha servido para que exista un mayor interés por la cultura japonesa y de esta manera se creen más vínculos con dicho país, formando así un puente que se hace cada vez más amplio.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y DOCUMENTALES

### Referencias Documentales

- Benavides, J y Quintero, C. (1997). *Escribir en prensa: Redacción informativa e interpretativa*. México D.F.: Alhambra Mexicana.
- García Canclini, N. (1989). *Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México D.F.: Grijalbo.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., Baptista Lucio, P (2010). *Metodología de la investigación* (5° ed.) México D.F.: Mc. Graw Hill Interamericana.
- Lara, E. C. (1992). *La verdad condicionada*. Corprensa.
- Maffesoli, M. (2004). *El tiempo de las tribus: el ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas*. México: Siglo XXI Editores.
- Mier, L. J., y Carbonell, D. (1989). *Periodismo interpretativo: entrevistas con ocho escritores mexicanos*. México: Trillas.
- Papalini, V. A. (2006). *Anime: mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Buenos Aires, Argentina: La Crujía Ediciones.
- Reguillo, R. (2000). *Emergencias de Culturas Juveniles*. Bogotá, Colombia: Norma.
- Santibañez, A. (1974). *Periodismo Interpretativo*. Chile: Editorial Andrés Bello.
- Taylor, S. J y Bogdan, R. (1996). *Introducción a los Métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós.
- Ulibarri, E. (1999). *Idea y vida del reportaje*. México, D.F.: Editorial Trillas.

## Referencias electrónicas

- Papalini, V. (2002). Significación de la tecnología en los manga. *Versión. No 12, UAM*, 103-123. Recuperado el 17 de junio de 2016 de [http://148.206.107.15/biblioteca\\_digital/articulos/7-129-1868xxg.pdf](http://148.206.107.15/biblioteca_digital/articulos/7-129-1868xxg.pdf)
- Anime News Network. (2015, diciembre, 29). *Top-Selling Media Franchises in Japan: 2015*. Recuperado el 30 de Julio de 2016 de <http://www.animenewsnetwork.com/news/2015-12-29/top-selling-media-franchises-in-japan-2015/97051>
- Anime News Network. *Black Butler (TV)*. Recuperado el 24 de agosto de 2016 de <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=10160>
- Anime News Network. *Hunter x Hunter (TV 2011)*. Recuperado el 21 de agosto de 2016 de <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=13262>
- Anime News Network. *Kare Kano (manga)*. Recuperado el 24 de agosto de 2016 de <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/manga.php?id=1562>
- Anime News Network. *Mermaid Melody: Pichi Pichi Pitch (TV)*. Recuperado el 24 de agosto de 2016 de <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=2289>
- Anime News Network. *School Days (TV)*. Recuperado el 19 de agosto de 2016 de <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/anime.php?id=7815>
- Association of Japanese Animations. (2015). *Anime Industry Report 2015*. Recuperada el 4 de agosto de 2016 de <http://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>
- Cartoon Network. Recuperado el 23 de julio de 2016 de <http://www.cartoonnetwork.com.ve/programacion>
- Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y palabra*. Recuperado el 4 de agosto de 2016 de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199514906046>

- De Vera, M (2016, julio, 5). The bestselling manga in the world! [Mensaje en un blog]. Recuperado el 13 de agosto de 2016 de <https://www.viz.com/blog/posts/viz-pop-culture-focus-one-piece>
- Dela Pena, J. L. (2006). Otaku: Images and Identity in Flux. Recuperado el 26 de agosto de 2016 de <http://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1012&context=curej>
- Embajada de Japón en Venezuela. (2016). Recuperado el 9 de agosto de 2016 de <http://www.ve.emb-japan.go.jp/esp/>
- Escuela de Comunicación Social, Universidad Católica Andrés Bello. *Modalidades del trabajo de grado* (s/f). Recuperado el 10 de mayo de 2016 de <http://w2.ucab.edu.ve/trabajo-de-grado-6902.html>
- Ferrer, M. R. (2005). Fansub y scanlations: la influencia del aficionado en los criterios profesionales. *Puentes*. Recuperado el 12 de agosto de 2016 de <http://wdb.ugr.es/~greti/revista-puentes/pub6/04-Maria-Rosario-Ferrer.pdf>
- Furs Venezuela (2016). Recuperado el 9 de agosto de 2016 de <http://www.fursvenezuela.org.ve/>
- Giddens, Anthony (2000). *Un mundo desbocado, los efectos de la globalización en nuestras vidas*. Recuperado el 4 de agosto de 2016 de <https://es.scribd.com/doc/56847079/Anthony-Giddens-Un-Mundo-Desbocado>
- Jiménez, R (2014). *Realidad virtual, su presente y futuro*. Recuperado el 13 de agosto de 2016 de <http://jeuazarru.com/wp-content/uploads/2014/10/Realidad-Virtual-2014.pdf>
- Mantilla, A y Ortega,G (2011, Octubre, 20). Las tribus urbanas en el banquillo de la academia. En Villareal, S (Editor), *VIII Encuentro de Orientadores de instituciones oficiales de educación media del Área Metropolitana, Miranda y Vargas-USB*, Caracas, Venezuela: Universidad Simón Bolívar. Departamento de Información y Medios. Disponible en: <http://usbnoticias.info/post/11169>

-Mato, D. (2006). Identidades transnacionales en tiempos de globalización: el caso de la identidad latina (estadounidense)-latinoamericana. *Colección monografías*. Recuperado el 2 de agosto de 2016 en <http://goo.gl/GFhq0c>

-Menkes, D. (2012). La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*. Recuperado el 20 de abril de 2016 de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77323982001>

-Moraga, M., y Solorzano, H. (2005). Cultura urbana hip-hop. Movimiento contracultural emergente en los jóvenes de Iquique. *Ultima década*. Recuperado el 1 de agosto de 2016 de <http://www.scielo.cl/pdf/udecada/v13n23/art04.pdf>

-Organización Mundial de la Salud (2016). *Desarrollo en la adolescencia*. Recuperado el 1 de agosto de 2016 de [http://www.who.int/maternal\\_child\\_adolescent/topics/adolescence/dev/es/](http://www.who.int/maternal_child_adolescent/topics/adolescence/dev/es/)

-Reguillo, R (1994). Las tribus juveniles en tiempos de la modernidad. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*. Recuperado el 17 de agosto de 2016 de <http://www.redalyc.org/pdf/316/31601508.pdf>

-Shonen Jump. Recuperado el 13 de agosto de 2016 de <http://www.shonenjump.com/e/rensai/bleach/>

## **Tesis, ponencias y trabajos académicos**

-Balderrama, G.L., y Pérez, C. C. (2009). *La elaboración del ser Otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno*. Tesis de grado de licenciatura en Sociología. Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.

-Barrera, V. (2016, abril, 1). *Origen e historia de la Trinidad de DC Comics en la televisión y el cine: Superman, Batman y Wonder Woman*. Ponencia llevada a cabo por el Centro Cultural Padre Carlos Guillermo Plaza s.j. de la Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.

-Díaz, I., y Díaz. R. (2015). *Goku y el heroísmo japonés en Venezuela*. Tesis de grado de licenciatura en Comunicación Social. Universidad Central de Venezuela, Caracas, Venezuela.

-Hernández, M (2013) *La Narrativa Cross-Media en el Ámbito de la Industria Japonesa del Entretenimiento: Estudio del Manga, el Anime y los Videojuegos*. Tesis doctoral. Universidad de Murcia, Murcia, España.

-Horno López, A. (2013). *Animación japonesa: análisis de series de anime actuales*. Tesis Doctoral. Universidad de Granada, Granada, España.

-Jiménez, F., y Cornejo, S. (2006). *Anime: generando identidad cultural*. Tesis de grado de licenciatura en Comunicación Social. Universidad Academia de Humanismo Cristiano, Santiago, Chile.

-Parada, D y Uribe, S. (2010). *Representaciones Sociales en Relación al fenómeno manga-anime en jóvenes Bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku*. Tesis de grado para optar al título de psicólogo. Fundación Universitaria los Libertadores, Bogotá, Colombia.

-Perillán, L. (2009). *Otakus en Chile*. Tesis para optar al título profesional de antropólogo. Universidad de Chile, Santiago, Chile.

-Rodríguez, A. (2013). *Ser Otaku. Comparación entre jóvenes de Caracas y Tokio*. Tesis de grado de licenciatura en Comunicación Social. Universidad Central de Venezuela. Caracas, Venezuela.

-Vidal, L. (2010). *El anime como elemento de transculturación*. Tesis de grado de licenciatura en ciencias de la comunicación. Universidad César Vallejo, Lima, Perú.

## **Referencias audiovisuales**

-Altavoces Media. (2014, julio, 11). *Las 5 tribus urbanas* [Archivo de video] De <https://youtu.be/c3GPYXuqk3A>

-Arévalo, G. (productor) (2013, abril, 13). *Tribus urbanas en Caracas* [Archivo de video] De <https://youtu.be/tB0PZZcnA4Y>

-Lobowupp (nombre del canal en YouTube). (2015, octubre, 21) *¿Qué es el furry?* [Archivo de video] De [https://youtu.be/luD\\_Y6xhUUw](https://youtu.be/luD_Y6xhUUw)

-Oten Shimokawa (productor). (2015, noviembre, 13) *Imokawa mukuzo genkanban no maki (1917) Anime Pertama* [Archivo de video] De <https://www.youtube.com/watch?v=-KGZLFzXvws>

-Televen (canal de transmisión). (2010, junio, 14) *Programa Zona Otaku -Televen- AVF 1-3 Parte 1 Año 2000* [Archivo de video] De <https://www.youtube.com/watch?v=zer6fAkOhfM>

## ANEXOS



Foto 1. Miembros del grupo Furs Venezuela invitados a la Otaku Brotherhood (30 de enero 2016).



Foto 2. David Magdaleno caracterizado de *Guts* en la Caracas Comic Con (29 de noviembre 2015).



Foto 3. Cosplay de Power Ranger interpretado por Francisco Coronel en la Caracas Comic Con (29 de noviembre 2015).



Foto 4. Personaje *Link* interpretado por Erick Santiago en la Caracas Comic Con (29 de noviembre 2015).



Foto 5. Luis Molleja interpretando al personaje *Naruto* en la Caracas Comic Con (29 de noviembre de 2015).



Foto 6. Izquierda a derecha. Ángel Lugo artista de doblaje, voz de *Inuyasha*, invitado a la Caracas Comic Con y Francisco Coronel *cosplayer* de *Inuyasha* (7 de julio de 2015).



Foto 7. Fernando Céfalo interpretando al *Guasón* en la Caracas Comic Con (7 de julio 2015).



Foto 8. Venta de chapas de las series animadas en la Otaku Brotherhood (20 de junio de 2015).



Foto 9. Venta de gorros y afiches de series en la Caracas Comic Con (28 de noviembre de 2015).