

NEIVA JOVEN, SUBCULTURAS Y EXPRESIONES JUVENILES.

2014 - 2015

TANIA MEDINA SÁNCHEZ

PATRICIA MORENO BUSTOS

TANIA MARCELA NOREÑA

UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA USCO

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS

COMUNICACIÓN SOCIAL Y PERIODISMO

NEIVA

2015

NEIVA JOVEN, SUBCULTURAS Y EXPRESIONES JUVENILES.

2014 - 2015

TANIA MEDINA SÁNCHEZ

PATRICIA MORENO BUSTOS

TANIA MARCELA NOREÑA

**Producto comunicativo para optar al título de
COMUNICADOR(A) SOCIAL Y PERIODISTA**

Docente Asesor

HEBER ZABALETA PARRA

**UNIVERSIDAD SURCOLOMBIANA USCO
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS
COMUNICACIÓN SOCIAL Y PERIODISMO**

NEIVA

2015

Nota de aceptación

Jurado

Jurado

Neiva, 01 de abril de 2015

DEDICATORIA

Este trabajo va dedicado a quienes en vida nos respaldaron incondicionalmente y vieron con deleite el florecer de nuestras mentes, ahora, desde el cielo seguirán nuestros pasos y nos acompañarán en cada triunfo.

“Queda en mí el legado
De aquel dulce tiempo;
Es un hasta luego
Porque no te pierdo,
Sólo te adelantas
Dejando un recuerdo
Que estará presente,
Y en mí irá viviendo”.

A la memoria de Pedro Moreno Reyes y José Libardo Medina Torres.

Tania Medina Sánchez.

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, cuya sabiduría me ha guiado y su respaldo me ha motivado a persistir. A mis amigos de estas comunidades, por su sinceridad, su confianza y su excesiva paciencia e interés. A nuestro maestro y asesor, Heber Zabaleta, por apoyar nuestra visión y apostarle a esta producción.

Tania Medina Sánchez

A Dios por permitirme alcanzar un logro más en mi vida, a mi familia por su apoyo incondicional, a los docentes por los conocimientos compartidos, especialmente a nuestro asesor Heber Zabaleta Parra, y a todas las personas que hicieron parte de este proyecto, sin ustedes no hubiera sido posible.

Tania Marcela Noreña

A Dios, a mis padres y a mi comunidad del cabildo, quienes respaldaron mi aspiración y confiaron en que alcanzaría esta meta.

Patricia Moreno Bustos

CONTENIDO

	Pág.
1. INTRODUCCIÓN	9
2. JUSTIFICACIÓN	13
3. ANTECEDENTES	18
4. OBJETIVOS	20
4.1. Objetivo general	20
4.2. Objetivos específicos	20
5. METODOLOGÍA	21
6. MARCO TEÓRICO	24
6.1. Referentes teóricos	24
6.2. Conceptos operativos	30
6.3. Marco jurídico	33
7. CONTEXTO	36
7.1. Contexto internacional	36
7.2. Contexto nacional	40
7.3. Contexto local	43
8. REALIZACIÓN DEL TRABAJO AUDIOVISUAL	46

8.1. Pre-producción	46
8.1.1. Revisión bibliográfica	47
8.1.2. Acercamiento a comunidades	52
8.1.3. Otros aspectos	55
8.2. Producción	57
8.2.1. Aspectos a resaltar	60
8.3. Post-producción	62
9. CONCLUSIONES	65
10. BIBLIOGRAFÍA	75
10.1. Libros	75
10.2. Revistas	78
10.3. Normas jurídicas	79
10.4. Trabajos de grado	80
10.5. Artículos de internet	82
11. Anexos	87
11.1. Anexo 1. Artículo ‘Jóvenes neivanos y nuevas apropiaciones culturales’	87
11.2. Anexo 2. Formato de entrevistas	91
11.3. Anexo 3. Cronograma de entrevistas y grabaciones	99
11.4. Anexo 4. Formato de autorización	102
11.5. Anexo 5. Presupuesto	104
11.6. Anexo 6. Guiones técnicos	105

Resumen

Una muestra audiovisual compuesta por cuatro capítulos es resultado de la investigación centrada en los jóvenes neivanos pertenecientes a las subculturas Otaku, K-Poper, Gamer, Skater y Biker, para determinar sus formas de interacción y expresión, sus procesos de creación de identidad con base en consumos culturales e interacciones y cómo se han desarrollado sus imaginarios colectivos influenciados por modelos globales y facilidades tecnológicas.

Abstract

An audiovisual exhibition composed by four chapters is the result of research focused on young citizens of Neiva belonging to the Otaku, K-Poper, Gamer, Skater and Biker subcultures, to determine the nature of interactions and expressions, their creation of identity based on cultural consumption and social interaction, besides, how they're developing their collective image influenced by global models and technological facilities.

1. INTRODUCCIÓN

La Asamblea General de las Naciones Unidas define como jóvenes a todas las personas entre 15 y 24 años de edad; no obstante, esto va más allá de una evolución fisiológica, “depende de determinaciones culturales que permiten construir una idea de juventud con base en valores y representaciones que la sociedad atribuye”¹, por lo tanto el concepto y las características relacionadas a esta etapa varían según los diferentes contextos.

En nuestro país, el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF²) dentro de su código de infancia y adolescencia clasifica como adolescentes a los individuos entre 12 y 18 años; mientras la Ley Estatutaria 1622 de 2013³ considera el rango de joven entre 14 y 28 años, dando así un margen mayor al establecido a nivel internacional.

¹ UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. ¿Qué Significa Ser Joven En La Actualidad?. En: Revista Universitaria Educ@upn.mx [En Línea]. <<http://educa.upn.mx/hemeroteca/vida-universitaria/145-num-03/244-que-significa-ser-joven-en-la-actualidad>> [Consultado el 1 de septiembre de 2014]

² COLOMBIA. PODER PÚBLICO-RAMA LEGISLATIVA. Ley 1098 de 2006. (8 de noviembre de 2006). Por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia. Diario oficial. Bogotá, D.C. 2006. No. 46.446. p. 2

³ COLOMBIA. PODER PÚBLICO-RAMA LEGISLATIVA. Ley 1622 de 2013. (29 de abril de 2013). Por medio de la cual se expide el estatuto de ciudadanía juvenil. Diario oficial. Bogotá, D.C. 2013. No. 48.776. p. 4

Al igual que las edades estipuladas, las legislaciones referentes a esta población son diferentes en cada nación. En Colombia se expidió el Estatuto de Ciudadanía Juvenil mediante la ley 1622 de 2013, cuyo objeto es el de “garantizar a todos los y las jóvenes el ejercicio pleno de la ciudadanía juvenil en los ámbitos civil o personal, social y público”⁴; en ese mismo año se creó el programa presidencial Colombia Joven, desde el Departamento Administrativo de la Presidencia de la República, el cual trabaja “para que las y los jóvenes puedan realizar su proyecto de vida y participar en la vida social, política, económica y cultural del país”⁵. Este reciente interés por generar políticas públicas para esta población demuestra la nueva percepción respecto a los jóvenes y su participación en el desarrollo social.

Las medidas tomadas a nivel nacional repercuten en el ámbito local, donde la Oficina para la Mujer, Infancia, Adolescencia y Asuntos Sociales⁶ coordina la formulación y ejecución de políticas, planes, programas y proyectos que incluyen a los jóvenes del Departamento del Huila; un ejemplo de esto son las Plataformas

⁴ COLOMBIA. CONGRESO DE LA REPÚBLICA. Ley Estatutaria 1622 de 2013. (29 de abril de 2013). Por medio de la cual se expide el Estatuto de Ciudadanía Juvenil y se dictan otras disposiciones. Diario oficial. Bogotá, D.C. 2013. No. 48.776. p. 1

⁵ PROGRAMA PRESIDENCIAL COLOMBIA JOVEN. ¿Qué es Colombia Joven? [En Línea]. <<http://www.colombiajoven.gov.co/programa/Paginas/colombiajoven.aspx>> [Consultado el 1 de septiembre de 2014]

⁶ GOBERNACIÓN DEL HUILA. Oficina para la Mujer, Infancia, Adolescencia y Asuntos Sociales [En Línea]. <http://www.huila.gov.co/index.php?option=com_content&view=article&id=68893&Itemid=4453> [Consultado el 25 de agosto de 2014]

Juveniles, “escenarios de encuentro, articulación, coordinación y concentración de carácter autónomo y asesor”⁷, instauradas de acuerdo a la Ley 1622 del 2013.

Así mismo, la alcaldía de Neiva, a través del Departamento de Planeación Municipal está respaldando grupos juveniles legalmente instaurados; la comunidad de Otakus GEOMAS y el colectivo Pandemonium, de Soft Combat, hacen parte de los beneficiados por este programa. Pero no todas las subculturas juveniles pueden optar a este tipo de ayudas, es “una lucha desigual por el significado de ciertos productos y de los procesos sociales asociados: por un lado, un discurso ‘oficial’ estructurado y sin fisuras aparentes, y por otro, un consumo y unas prácticas sin discurso, desconocidas y reprobadas por la oficialidad”⁸.

Limitaciones como la falta de espacios y de reconocimiento social no han impedido el crecimiento de comunidades de Otakus, K-popers, Bikers, Skaters y Gamers en la ciudad, quienes han logrado suplir estas necesidades haciendo uso de su creatividad y recursividad.

⁷ GOBERNACIÓN DEL HUILA. Huila Conformó 35 Plataformas Juveniles [En Línea]. < http://www.huila.gov.co/index.php?option=com_content&view=article&id=70278:huila-conformo-35-plataformas-juveniles&catid=51:gestora-social > [Consultado el 28 de agosto de 2014]

⁸ ARANDA, Daniel. Teoría Fanática. En: UOCpress. Fanáticos, la cultura fan. Comunicación #26. Barcelona: Editorial UOC. 2013 p. 20

Se evidencia la necesidad de visibilizar los procesos, mencionados por Silverstone⁹, de creación de identidad en relación con el sentido de pertenencia a unas comunidades inmersas en subculturas. Por tanto se presentarán jóvenes vinculados con subculturas en la ciudad de Neiva, en prácticas propias de su comunidad; contrastando esta visión con la de su cotidianidad y estilo de vida. Debido a la naturaleza académica de esta producción, se enriquecen los testimonios personales de los jóvenes con las opiniones profesionales de expertos en temas de juventud y cultura.

⁹ SILVERSTONE, Daniel. (2004). Citado por: ARANDA, Daniel. Teoría Fanática. En: UOCpress. Fanáticos, la cultura fan. Comunicación #26. Barcelona: Editorial UOC. 2013 p. 25

2. JUSTIFICACIÓN

Esta muestra audiovisual pretende ofrecer un primer acercamiento desde la comunicación a unas subculturas poco exploradas en la ciudad. Se emplea el término subculturas desde la definición planteada por Gelder¹⁰: un grupo, cuya definición y extensión puede variar, conformado por personas que comparten un interés en un área específica de la cultura popular, lo cual les permite pensarse a sí mismas con relación a la cultura masiva; y el planteamiento de Patricio Guerrero: “Se llama subcultura a un conjunto societal que, manteniendo los rasgos de la cultura global, se diferencia de esta y de otros grupos que la integran porque establecen sus propias áreas de significado y significación diferenciadas”¹¹.

El producto comunicativo se ha dividido en cuatro capítulos:

En el primero se observa que con base en el interés por el anime y el manga, provenientes de Japón, se ha formado una comunidad que concibe “ser Otaku

¹⁰ GELDER, Ken. *Subcultures: Cultural Histories and Social Practice*. Londres: Routledge. 1979. Citado por: SÁNCHEZ NAVARRO, Jordi. *Fantasías Animadas del Mañana: El Estudio de los Fans Occidentales del Anime Como Subcultura*. En: UOCpress. *Fanáticos, la cultura fan. Comunicación #26*. Barcelona: Editorial UOC. 2013 p.51

¹¹ GUERRERO, Patricio. *La cultura: Estrategias conceptuales para comprender la identidad, la diversidad, la alteridad y la diferencia*. Quito. Ediciones Abya-Yala. 2002. p. 57

como un signo de distinción y como una marca de pertenencia social”¹². Se prestará especial atención a la actividad de representación de personajes llamada Cosplay, “la forma más evidente que tiene la subcultura Otaku para manifestar su identidad y reconocerse a sí misma”¹³.

El segundo presenta a los Gamers, quienes constituyen una subcultura sobre la base de que “los juegos, como medio y como tecnología, involucran a sus usuarios de maneras únicas que dan como resultado múltiples formas de co-productividad”¹⁴.

Se resalta el papel de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación NTIC, pues el acercamiento a las subculturas, y la interacción dentro de ellas, en gran medida “se desarrolla a través de redes de intercambio de información y conocimiento, de forma que las tecnologías digitales, y especialmente la infraestructura de Internet, han ocupado un papel central en sus relaciones”¹⁵.

¹² Fantasías Animadas del Mañana: El Estudio de Los Fans Occidentales del Anime Como Subcultura. En: UOCpress. Fanáticos, la cultura fan. Comunicación #26. Barcelona: Editorial UOC. 2013 p.53

¹³Ibid., p. 50

¹⁴ WIRMAN, Hanna. Sobre La Productividad y Los Fans De Los Juegos. En: UOCpress. Fanáticos, la cultura fan. Comunicación #26. Barcelona: Editorial UOC. 2013 p.126

¹⁵ ARANDA, Daniel; SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi. Prefacio. En: UOCpress. Fanáticos, la cultura fan. Comunicación #26. Barcelona: Editorial UOC. 2013 p.5

En el tercer episodio serán protagonistas los Bikers y Skaters; quienes practican el BMX y el skateboarding, respectivamente; como afirma Robert E. Rinehart¹⁶ a propósito del BMX, representarle como un 'estilo de vida' es una forma de asumir y autenticar la diferenciación cultural de los Bikers. Las diferencias en esas significaciones son lo que pretendemos conocer.

Para finalizar, se destaca algo evidenciado: "los medios de comunicación se convierten en una parte esencial en la construcción de la comunidad"¹⁷, presentando a las K-Popers, quienes hallan en la música pop coreana, k-pop, y sus producciones televisivas, doramas, la forma de forjar su propia identidad.

Y adicionalmente, como resumen de esta muestra audiovisual, se presenta otra producción de tipo documental en la cual se presentan todas las comunidades investigadas y el artículo titulado 'Jóvenes neivanos y nuevas apropiaciones culturales'¹.

Aunque conectadas con el mundo, estas comunidades están inmersas en el contexto local. En Neiva, el bajo acceso a las tecnologías, sumado al tradicionalismo cultural y religioso, ha obstaculizado el acercamiento a las mismas y, también, generado una tendencia al rechazo hacia quienes se encuentran

¹⁶ RINEHART, Robert; SYDNOR, Synthia. To the extreme: Alternative sports, inside and out. New York. State University of New York Press. 2003. p.154

¹⁷ ARANDA, Daniel. Teoría Fanática. En: UOCpress. Fanáticos, la cultura fan. Comunicación #26. Barcelona: Editorial UOC. 2013 p.26

identificados con ellas. Son muchos los miedos y prejuicios de la población que inmediatamente las asocia con comportamientos antisociales o moralmente incorrectos. A pesar de estas barreras, hay colectivos en crecimiento transformando el panorama cultural de la ciudad; GEOMAS y HALLYU, siendo, respectivamente, los grupos más grandes de Otakus y K-Popers está presentes en esta producción audiovisual, y se mostrarán los procesos que vienen desarrollando desde su nacimiento hasta el 2015.

Bordieu¹⁸ menciona un etnocentrismo de clase que considera natural y obvia una sola forma de percibir y pensar el mundo, el cual desemboca en la negación de la existencia de otros gustos. Abordando apropiadamente la temática de las subculturas y expresiones juveniles en la ciudad se ayuda a desterrar falsas creencias con respecto de las mismas, originadas por este etnocentrismo. Hay un acercamiento hacia las dinámicas de Otakus, Cosplayers, K-popers, Skaters, Bikers y Gamers a través de la mirada de los propios miembros de estas comunidades y, a su vez, desde los saberes de la psicología, la sociología, la antropología y la comunicación, profesionales que ayudan a dar objetividad a la visión sobre este panorama.

¹⁸ BORDIEU, Pierre. La Distinción. Criterios y Bases Sociales Del Gusto. Madrid: Taurus. 1999. Citado por: ARANDA, Daniel. Teoría fanática. En: UOCpress. Fanáticos, la cultura fan. Comunicación #26. Barcelona: Editorial UOC. 2013 p.126

Durante mucho tiempo estas subculturas han estado ausentes en los medios masivos y ahora se les empieza a dar un espacio, usualmente bajo una concepción errónea o un enfoque equivocado, como se ha evidenciado en shows de canales internacionales como 'The King of Nerd' y 'Heroes of Cosplay' o de transmisión nacional como 'La Rosa de Guadalupe', y 'Habla con Ellos', donde se han reforzado juicios distorsionados y generalizaciones alrededor de sus comportamientos. No obstante, existen propuestas interesantes de reconocimiento de estas culturas en programas internacionales como 'Fanboy Confessional' y en el plano nacional, como el especial Tiempo Real TR de la Universidad Autónoma de Occidente. Sin embargo, es una necesidad visualizar los procesos de Neiva, una ciudad con características y ritmos diferentes. La muestra audiovisual "NEIVA JOVEN, SUBCULTURAS" se perfila como precursora en esta labor.

3. ANTECEDENTES

En el ámbito local no se encuentran estudios previos sobre estas comunidades específicas y es reducido el cubrimiento mediático: escasos artículos de prensa y notas televisivas referentes. Sin embargo se hallan producciones como la tesis de Simón Bonilla y Magnolia Ballesteros: 'Significados de los valores en la cultura juvenil rockera de la ciudad de Neiva'¹⁹ en la cual desde la psicología se realiza un acercamiento a un colectivo que comparte algunas características con los sujetos de estudio de NEIVA JOVEN, SUBCULTURAS Y EXPRESIONES JUVENILES o como la monografía de Diana Martínez y Leidy Ramírez: 'Identidades juveniles urbanas en Neiva. Jóvenes EMO y Skinhead'²⁰ donde, también desde el programa de psicología, se explora la generación de identidad con base en la pertenencia a una subcultura o una tribu urbana.

En el contexto nacional resalta, por ejemplo, el semillero de investigación Nipón Estudio, de la Fundación Universitaria Los Libertadores en Bogotá, el cual ha generado proyectos de grado como el de Carlos Cortázar 'Nipon Estudio Anime' o el de David Parada 'Anime y psicoanálisis'. En otro campus de la capital

¹⁹ BONILLA, Simón; BALLESTEROS, Magnolia. Significados de los valores en la cultura juvenil rockera de la ciudad de Neiva. Universidad Surcolombiana USCO. Neiva, 2004.

²⁰ MARTINEZ, Diana; RAMIREZ, Leidy. Identidades juveniles urbanas en Neiva. Jóvenes EMO y Skinhead. Universidad Surcolombiana USCO. Neiva, 2010.

colombiana, la Universidad Central, surgió 'Viviendo a toda: Jóvenes, territorios culturales y nuevas sensibilidades'²¹ en el cual se plasmó la observación de una generación diferente a la actual, pero que provee valioso conocimiento sobre los orígenes de las comunidades constituidas más recientemente.

Además, en otras partes de Colombia se encuentran trabajos como la tesis de psicología de la Univalle 'Juventud e identidad. Un acercamiento a las tribus urbanas' elaborada por Luis Carlos Rosero. Respecto al cubrimiento mediático cobran gran relevancia las propuestas nacidas desde la academia, como el especial para televisión Tiempo Real de la Universidad Autónoma de Occidente, y las engendradas dentro de las propias comunidades, como la revista Mad-Cos para cosplayers.

Internacionalmente hay ejemplos, como la tesis de Jorge Ricardo Saraví en la Universidad Nacional de La Plata 'Skate, espacios urbanos y jóvenes en la ciudad de La Plata' o la de Francisco Piñón para la Universidad Autónoma de Barcelona 'La representación grotesca en el anime'. Libros como 'Fans, bloggers y videojuegos: La cultura de la colaboración' y producciones mediáticas como la serie documental 'Fanboy Confessional' igualmente proponen nuevos enfoques para acercarse a estos colectivos.

²¹ LAVERDE, María Cristina; MARGULIS, Mario. Viviendo a toda: Jóvenes, territorios culturales y nuevas sensibilidades. Bogotá. DIUC, Siglo del Hombre Editores. 1998.

4. OBJETIVOS

4.1. Objetivo general:

- ✓ Visibilizar la presencia de jóvenes vinculados a distintas subculturas en la ciudad de Neiva mediante una muestra audiovisual compuesta de cuatro capítulos acompañada de un producto audiovisual y otro escrito que evidencien el trabajo investigativo.

4.2. Objetivos específicos:

- ✓ Explorar el panorama cultural de la ciudad de Neiva con énfasis en las subculturas y expresiones juveniles presentes en el municipio.
- ✓ Dar a conocer las subculturas: Otaku, K-poper, Gamer, Biker y Skater.
- ✓ Determinar las formas de expresión e interacción entre los jóvenes inmersos en estas comunidades, y con el resto de la sociedad.
- ✓ Descubrir los procesos de determinación de identidad en relación con las subculturas presentes en la ciudad y sus consumos culturales.

5. METODOLOGÍA

“El método cualitativo pone su énfasis en estudiar los fenómenos sociales en el propio entorno en que ocurren, dando primacía a los aspectos subjetivos de la conducta humana sobre las características objetivas, explorando, sobre todo, el significado del actor humano”²². Desde el nacimiento de la idea de NEIVA JOVEN, SUBCULTURAS Y EXPRESIONES JUVENILES se pensó en sujetos de investigación en vez de objetos, planteando el interés por las subjetividades y los procesos sociales aunque esto requiriera la flexibilidad del proceso y las técnicas de investigación. También el acercamiento con preguntas de investigación en vez del planteamiento de una hipótesis que empujaría al equipo investigador a limitar su mirada reduciéndola a lo estrictamente necesario para confirmar/negar su teoría resultó un elemento fundamental para decidir la metodología cualitativa.

Con un trabajo de carácter descriptivo “cuyo propósito es el de identificar formas de conducta, actitudes de las personas que se encuentran en el universo de investigación, establecer comportamientos concretos y descubrir la posible

²² RUIZ, José Ignacio. Teoría y práctica de la investigación cualitativa. Bilbao: Publicaciones de la Universidad de Deusto. 2012. pág. 44.

asociación de categorías de investigación”²³ se trabajó en la clarificación de dos aspectos:

1. La interacción de los miembros de estas comunidades entre ellos y con personas fuera de sus ‘círculos’. ¿cómo se comunican de forma verbal y no verbal? ¿qué factores afectan su expresión?
2. La determinación de identidad con base en la pertenencia a una subcultura. ¿Cómo son sus procesos de re-significación?, ¿Por qué los jóvenes se ven atraídos hacia las identidades colectivas propuestas por las subculturas?

Y como se plantea el tema de la asociación, la influencia de la interacción en la determinación de identidad y, a su vez, como la identificación con estas comunidades influye en los procesos de interacción.

Desde el inicio se trabajó la observación participante. Primero de forma directa, a través de la observación en eventos y en actividades cotidianas reuniendo la información. Luego se añadió la observación indirecta mediante conversaciones informales y entrevistas. Se determinó que las entrevistas semiestructuradas constituían la opción más apropiada pues proveen una pauta de los elementos claves pero permite cambiar la forma de plantearla, aumentar o reducir el número de preguntas adaptándose a las necesidades.

²³ Técnicas de Investigación. UNAD. [En Línea].
<http://datateca.unad.edu.co/contenidos/100104/100104_EXE/leccin_6_investigacin__exploratoria__descriptiva_correlacional_y_explicativa.htm> [Consultado en 1 de abril de 2015]

El acercamiento a comunidades se complementó con la revisión documental que abarcó desde impresos: tesis de grado, libros, revistas, artículos de prensa; hasta audiovisuales: seriales documentales, magazines, reportajes; pasando por contenidos de internet: blogs, webs, videos, galerías y producciones radiales: entrevistas, charlas y debates.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. Referentes Teóricos:

En torno a la cultura hay muchas visiones, entre ellas se destaca la propuesta por Lévi-Strauss²⁴ describiéndola como un sistema, una totalidad organizada de conductas, motivaciones, juicios implícitos, etc; pero sin implicar finalidad ni mucho menos identidad con las categorías sociales pues la cultura elige, de manera inconsciente, qué retener y qué desechar para otorgarle significado.

Igualmente permanece la discusión sobre cuál es el enfoque más apropiado para el estudio de las comunidades de jóvenes, y cuál el término que las define mejor:

Pierre Lévy²⁵ propone el concepto de Cibercultura, tras determinar el decisivo papel de las tecnologías digitales en la configuración de la cultura. En ella,

²⁴ LÉVI-STRAUSS, Claude. Antropología Estructural. Buenos Aires: Eudeba. 1961. Citado por: UNIVERSIDAD DE MANIZALES. Maestría En Educación Desde La Diversidad: Definiciones Básicas. Manizales: CEDUM. 2010.p.11

²⁵ LÉVY, Pierre. Cibercultura: La Cultura De La Sociedad Digital. Madrid: Anthropos. 2007. Citado por: RUEDA, Rocío. Cibercultura: Metáforas, Prácticas Sociales y Colectivos En Red. En: Nómadas. N° 28. Abril 2008. Bogotá: Universidad Central-Colombia. 2008. p.9

“además de sistemas materiales y simbólicos, están integrados agentes y prácticas culturales, interacciones y comunicaciones”²⁶; y él no es el único en destacar “cómo el lugar de la cultura en la sociedad cambia cuando la mediación tecnológica de la comunicación deja de ser meramente instrumental para espesarse, densificarse y convertirse estructuralmente en nuevos modos de percepción y de lenguaje”²⁷. En los casos que analizamos, aunque las NTIC son importantes en sus procesos, la masificación de Internet, “que le ofrece posibilidades virtualmente infinitas de contactar y estrechar lazos con otros individuos de gustos similares”²⁸ no ha suplido la necesidad de los jóvenes de tener contacto con sus congéneres del contexto local y han sido, precisamente, empleadas como herramientas en la búsqueda de interacción cara-a-cara; razón por la cual la noción de Cibercultura aunque está situada en el tipo de sociedad actual no es la indicada para denominar a Otakus, K-Poppers, Gamers, Skaters y Bikers.

Aunque Contracultura es empleado en el Diccionario de Relaciones Interculturales: Diversidad y Globalización²⁹ para describir una minoría insatisfecha

²⁶ Ibid.,

²⁷ RUEDA, Rocío. Cibercultura: Metáforas, Prácticas Sociales y Colectivos En Red. En: Nómadas. N° 28. Abril 2008. Bogotá: Universidad Central-Colombia. 2008. p.10

²⁸ SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi. Fantasías Animadas Del Mañana: El Estudio De Los Fans Occidentales Del Anime Como Subcultura. En: UOCpress. Fanáticos, la cultura fan. Comunicación #26. Barcelona: Editorial UOC. 2013 p.51

²⁹ BARAÑANO, Ascensión; GARCÍA, José Luis. Diccionario de Relaciones Interculturales: Diversidad y Globalización. Madrid: Editorial Complutense, S.A. 2007. p.43

y combativa que plantea soluciones colectivas a problemas colectivos estableciendo comunidades anti estructurales que chocan con la cultura masiva. Los protagonistas del audiovisual, aunque constituyen minorías que tienen claras sus motivaciones como grupo, se integran con la cultura circundante aportando sus imaginarios sociales y propuestas, pero respetando la estructura que les rodea; sin manifestar la característica oposición presente en las contraculturas.

Un término que viene a la cabeza de muchos al hablar de comunidades juveniles es el de 'tribu urbana'. "Su carácter es muy variado y plural, pero suelen presentar algunos rasgos en común: un gusto por el disfraz, un vitalismo rebelde y una búsqueda de (auto)marginación del grupo social más amplio. Justamente, lo más llamativo de estos grupos es su tendencia a situarse al margen de la rutina social y de lo que puede considerarse oficial en una cultura. En este sentido, parecen oponerse, abierta y violentamente, al paradigma individualista que ha sido, de algún modo, el modelo dominante durante toda la modernidad". Los aspectos que excluyen a las comunidades de Otakus, K-Popers, Gamers, Skaters y Bikers del concepto que reúne a estos otros colectivos son:

- La falta del 'disfraz'. "Mediante la tribalización se reafirma la contradictoria operación de una identidad que quiere escapar a la uniformidad y no duda en vestir un 'uniforme' como 'impertinente' símbolo de pertenencia"³⁰; es decir, falta la evidente exteriorización de su pertenencia a la comunidad

³⁰ MOLINA, Juan Carlos. Juventud y tribus urbanas. En: Última década. Versión 8. Santiago de Chile: Scielo, 2000. p.5

mediante vestimenta, peinado y maquillaje como lo hacían, por ejemplo, los emos.

- El vitalismo no-‘rebelde’ y la búsqueda de inclusión. “Todas las tribus urbanas inventariadas constituyen un factor potencial de desorden y agitación social, ya que su propio acto de nacimiento representa simbólicamente ‘desenterrar el hacha de guerra’ contra la sociedad adulta de la que, de alguna forma, no se quiere formar parte”³¹. Mientras las tribus urbanas tienden a (auto)marginarse, las subculturas en este estudio claman inclusión; respetan la rutina social y la cultura oficial pidiendo a cambio el respeto de sus actividades durante el ‘tiempo de ocio’.
- Una comunidad de individuos. Mientras en las tribus urbanas “todas sus maniobras y actuaciones parecen estar dirigidas y justificadas en función de esa pertenencia. Un evidente proceso de desresponsabilización personal de las acciones”³², estas subculturas se reconocen desde el colectivo, pero también desde el individuo y el significado subjetivo que cada quien da a las mismas. La persona se reconoce como miembro de una subcultura, pero el manejo de su cuerpo y su apariencia, la administración de su tiempo, y su opinión sobre política u otros tópicos es sólo suya.

³¹ Ibid.,

³² Ibid.,

Así llegamos a analizar el concepto de subcultura. En ‘Subculturas juveniles: identidad, idolatrías y nuevas tendencias’³³ se presenta subcultura como un término partitivo, no peyorativo, y cada subcultura implica una pertenencia a otra cultura global, pero que como microsistema complejo puede ser estudiada cada una, a través de sí misma. Además se explica que “ídolos y subculturas se encuentran fuertemente enraizados a la individualización que se produce en la sociedad postindustrial, en donde las identidades ‘a la carta’, sustituyen la estandarización en el terreno de la producción y también de la cultura y los estilos de vida como vehículos de identificación más potente. Por su naturaleza lúdica y libre (profundamente juvenil), no adscrita por nacimiento, ni méritos, serán piezas, en la revitalización del cuidado del yo y la preocupación moral y estética por la realización personal”³⁴, además de resaltar que “cada subcultura comparte una ideología, como forma de entender la sociedad y sus conflictos, dando base a su existencia y como filosofía de vida”; la música u otras producciones culturales refuerzan dichas filosofías e influyen poderosamente en la opinión pública juvenil, y estos imaginarios sociales dan un nuevo significado al fenómeno ‘fan’. Con base en esta caracterización se ha determinado que el concepto de subcultura abarca las comunidades analizadas: K-Poppers, Otakus, Gamers, Skaters y Bikers.

³³ RUBIO, Ángeles; SAN MARTÍN, María de los Ángeles. Subculturas juveniles: identidad, idolatrías y nuevas tendencias. En: Revista de Estudios de Juventud. Edición 96. Madrid: Injuve, 2012. p. 200

³⁴ Ibid., 199

Para referirse a las subculturas se debe tener claridad también sobre cuál es esa cultura masiva en la que se encuentran inmersas: “es aquello que realmente se necesita saber o creer en una determinada sociedad de manera que se pueda proceder de forma aceptable para los miembros de la misma; es la forma que tienen las cosas en la mente de la población y los modelos de la misma para percibir las, relacionarlas e interpretarlas. Los medios de comunicación y las instituciones más relevantes son, a la vez, parte de la cultura e influenciadores de la misma”³⁵.

Siendo uno de los principales intereses de la producción audiovisual determinar los procesos de creación de identidad con base en la pertenencia a subculturas, cobra gran relevancia aclarar que al hablar de identidad se suele hacer referencia a procesos de construcción de la realidad: “Estos procesos establecen las relaciones entre la realidad exterior y las percepciones que los sujetos realizan de esa realidad”³⁶. “El yo interior encuentra su hogar en el mundo participando en la identidad de una colectividad”³⁷, la identidad como individuo se encuentra

³⁵ UNIVERSIDAD DE MANIZALES. Maestría en Educación desde la Diversidad: Definiciones Básicas. Manizales: CEDUM. 2010.p. 11

³⁶ BARAÑANO, Ascensión; GARCÍA, José Luis. Diccionario de Relaciones Interculturales: Diversidad y Globalización. Madrid: Editorial Complutense, S.A. 2007. p.183

³⁷ KUPER, Adam. Cultura, La Versión De Los Antropólogos. Barcelona: Ediciones Paidós. 2001. Citado por: BARAÑANO, Ascensión; GARCÍA, José Luis. Diccionario de Relaciones Interculturales: Diversidad y Globalización. Madrid: Editorial Complutense, S.A. 2007. p.183

influenciada por los referentes grupales, las identidades colectivas; y al final de este proceso, se es alguien en relación con los otros³⁸.

Otro concepto a definir es el de los Consumos Culturales:

“El consumo es el área fundamental para construir y comunicar las diferencias sociales. Ante la masificación de la mayoría de los bienes generada por la modernidad –educación, alimentos, televisión-, las diferencias se producen cada vez más no por los objetos que se poseen sino por la forma en que se los utiliza: a qué escuela se envía a los hijos, cuáles son los rituales con que se come, qué programas de espectáculos prefieren. Contribuye a este papel decisivo de consumo cultural el hecho de que muchas distinciones entre las clases y fracciones se manifiestan en las maneras de transmutar en signos los objetos consumidos”³⁹.

6.2. Conceptos operativos:

Los principales conceptos que necesitan ser definidos son las subculturas seleccionadas para presentar en NEIVA JOVEN, SUBCULTURAS Y EXPRESIONES JUVENILES:

³⁸ BARAÑANO, Ascensión; GARCÍA, José Luis. Diccionario de Relaciones Interculturales: Diversidad y Globalización. Madrid: Editorial Complutense, S.A. 2007. p.184

³⁹ GARCÍA, Nestor. El consumo cultural: una propuesta teórica. En: El consumo cultural en América Latina. Guillermo Sunkel. Convenio Andrés Bello, Bogotá. 2006. p.83

Según Sánchez-Navarro⁴⁰, Otaku es quien define su identidad con base en el consumo de la animación japonesa, conocida como anime, como un producto cultural distintivo, y en las dinámicas grupales de los aficionados a las producciones culturales provenientes de Japón (música, literatura, vestuario...)

Los K-Popers forman comunidad en torno al K-Pop, abreviación de Korean Popular Music, la música pop producida en Corea del Sur y se integran en la llamada Ola Coreana o “Hallyu”, pues “la música alcanza gran relevancia en el proceso de formación de identidad debido a que ofrece un sentido del ‘yo’ y de los ‘otros’, del sujeto dentro de un colectivo”⁴¹.

Para comprender qué diferencia a los Gamers de los usuarios casuales de los videojuegos, se puede hacer referencia a Harrington C. Lee quien se refiere a los Gamers como personas “que rechazan el anonimato y la implicación limitada de los públicos deseando una participación y un compromiso más activos con los juegos de computador o consola de su preferencia y la comunidad que se ha instaurado alrededor de este interés”⁴².

⁴⁰ SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi. Fantasías Animadas Del Mañana: El Estudio De Los Fans Occidentales Del Anime Como Subcultura. En: UOCpress. Fanáticos, la cultura fan. Comunicación #26. Barcelona: Editorial UOC. 2013 p.52

⁴¹ LEUNG, Sarah. Catching the K-Pop wave: Globality in the production, distribution and consumption of South Korean Popular Music. Vassar College. New York. 2012. p.14

⁴² C. LEE, Harrington, editor. Fandom: Identities and Communities in a Mediated World. New York: New York University Press, 2007. Citado por: WIRMAN, Hanna. Sobre La Productividad y Los Fans

Sobre Skaters se habla en la tesis 'Subculturas Juveniles'⁴³ donde se cuenta que tras el fin de su furor en California como moda, el Skate encontró su mundo en la cultura callejera y que ahora el grupo posee características y rituales distintos a los de otros grupos, exaltando valores distintos a los apropiados por otras subculturas juveniles. "Las subculturas del juego y el deporte involucran a jóvenes unidos en torno a la práctica 'amateur' de un deporte como el skateboarding, rollerboarding y BMX"⁴⁴

La sigla NTIC es frecuentemente usada en esta producción refiriéndonos a las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, "el conjunto convergente de tecnologías de la microelectrónica, la informática, las telecomunicaciones y la optoelectrónica que cuenta con la interactividad, la interconexión y la instantaneidad como unas de sus principales características"⁴⁵. Las NTIC abarcan tanto los objetos, el 'hardware', como teléfonos inteligentes y otros aparatos electrónicos conectados a la web como los contenidos que se

De Los Juegos. En: UOCpress. Fanáticos, la cultura fan. Comunicación #26. Barcelona: Editorial UOC. 2013 p.125

⁴³ FILARDO, Verónica; ARÁGOR, María José. Subculturas juveniles. Universidad de la República. Montevideo, 2007.

⁴⁴ LATYSHEVA, T. The essential nature and types of the youth subculture phenomenom. En: Russian Education and Society. Boulder, CO. Westview press. 2014.

⁴⁵ GARGALLO, Bernardo; SUAREZ, Jesús. La integración de las nuevas tecnologías en los centros. Una aproximación multivariada. Madrid: Centro de Investigación y Documentación Educativa CIDE, 2003. p. 4.

hallan en ellos, el 'software', como redes sociales, servicios de mensajería en línea o entornos multimediales personalizados.

6.3. Marco jurídico:

Según la Ley Estatutaria No. 1622, "Los jóvenes son titulares de los derechos reconocidos en la Constitución Política, en los Tratados Internacionales aprobados por Colombia, y en las normas que los desarrollan o reglamentan"⁴⁶, es decir, los jóvenes son sujetos de derechos, reconocidos por autoridades nacionales e internacionales; y "El gobierno nacional y los entes territoriales, de acuerdo con el principio de autonomía, deben garantizar recursos y mecanismos para promover y fortalecer la asociación y participación de las y los jóvenes"⁴⁷. Es deber implementar políticas públicas, planes, programas y proyectos que incluyan a todo los grupos juveniles de diferente índole, incluyendo aquellos que comparten formas de expresión y entretenimiento diferentes a las tradicionales; pues para Gamers, Skaters, Bikers, K-popers y Otakus el apoyo institucional es, en algunos casos, escaso; y en la mayoría de ellos, inexistente.

⁴⁶ Congreso de la República. Ley Estatutaria No.1622. (29 de abril del 2013). "Por medio de la cual se expide el Estatuto de Ciudadanía Juvenil y se dictan otras disposiciones". Bogotá DC. 2013. p. 7

⁴⁷Ibid., p.8

Así mismo, al consignar que se deben "Promover y apoyar los espacios creativos para la participación y la organización de las juventudes de la sociedad civil, vinculados a procesos de transformación social y a la construcción de culturas de paz"⁴⁸, se reconoce la necesidad de evaluar los aportes de las diferentes formas de asociación juvenil en la ciudad y colaborar en las labores de promoción de las mismas, facilitando además espacios para su encuentro.

Y cualquier tipo de discriminación o falta de atención hacia estas comunidades sólo por sus intereses y opiniones iría claramente en contra del artículo No. 19 de la Declaración Universal de los Derechos Humanos pues "Todo individuo tiene derecho a la libertad de opinión y de expresión; este derecho incluye el no ser molestado a causa de sus opiniones, el de investigar y recibir informaciones y opiniones, y el de difundirlas, sin limitación de fronteras, por cualquier medio de expresión"⁴⁹.

La presencia de las comunidades observadas en NEIVA JOVEN, SUBCULTURAS Y EXPRESIONES JUVENILES está estrechamente vinculada a la libertad de expresión plasmada en la Constitución Política de Colombia, en el artículo 16: "Todas las personas tienen derecho al libre desarrollo de su personalidad sin más limitaciones que las que imponen los derechos de los demás y el orden jurídico"⁵⁰,

⁴⁸Ibid., p.8

⁴⁹ ASAMBLEA GENERAL DE LAS NACIONES UNIDAS. Declaración Universal de los Derechos Humanos. (10 de diciembre de 1948). Resolución 217 A (III). 1948. p. 2

o en el artículo 20: “Se garantiza a toda persona la libertad de expresar y difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, y la de fundar medios masivos de comunicación”⁵¹, además de la libertad de asociación, planteada dentro de la Constitución en el artículo 38: “derecho de libre asociación para el desarrollo de las distintas actividades que las personas realizan en sociedad”⁵².

⁵⁰ ASAMBLEA NACIONAL CONSTITUYENTE. Constitución Política de Colombia. 1991. p. 50

⁵¹Ibid.,

⁵²Ibid., p. 55

7. CONTEXTO

7.1. Contexto Internacional:

En 1956 la Asamblea General de la ONU⁵³ aprobó la “Declaración sobre el fomento entre la juventud de los ideales de paz, respeto mutuo y comprensión entre los pueblos”. 1985 fue proclamado como el Año Internacional de la Juventud con el lema ‘Participación, desarrollo y paz’. Diez años después fue aprobado por la Asamblea el ‘Programa de Acción Mundial para los Jóvenes’. Los principales objetivos de estas medidas, según la ONU, son fomentar la participación social de los jóvenes y desarrollar medidas apropiadas en el ámbito de la juventud, la cual se reconoce como un actor importante en el mundo contemporáneo. Recientemente se puede destacar “La Convención Iberoamericana de Derechos de los Jóvenes que en el 2005 reunió a 16 estados en torno a los derechos de las personas jóvenes entre 15 y 24 años”⁵⁴. Colombia no ha suscrito este tratado.

⁵³ CENTRO DE INFORMACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS. La ONU y la Juventud [En Línea]. <<http://www.cinu.mx/jovenes/la-onu-y-la-juventud/>> [Consultado el 20 de septiembre de 2014]

⁵⁴ RODRÍGUEZ, Paúl. Contribuciones Desde La Convención Iberoamericana De Derechos De Los Jóvenes [En Línea]. <<http://www.juventudconvoz.org/opinion/14-contribuciones-desde-la-convencion-iberoamericana-de-derechos-de-los-jovenes>> [Consultado el 20 de septiembre de 2014]

Es importante destacar los cambios de las subculturas al salir de su lugar de origen e ingresar a un contexto muy diferente, el latinoamericano:

Un ejemplo es el término Otaku “utilizado en Japón para designar a una persona con aficiones obsesivas. En occidente el término es utilizado para designar a los aficionados a la cultura pop japonesa que incluye el anime, el manga y el cosplay”⁵⁵.

En América Latina se pasó del consumo casual del anime en la televisión local durante las décadas de los 60 y 70 a la creación de fandoms durante los 90 y el boom de estos a partir de los años 2000 como se describe en ‘Pop Power: Diplomacia pop para una sociedad global’⁵⁶. De esta forma “se ha generado un proceso de identificación con el mismo, y de la apropiación de elementos y productos de la cultura japonesa surge la subcultura Otaku que acoge este término despojándolo de la connotación ofensiva que posee en su país de origen, apostando a la interacción entre aficionados”⁵⁷.

Por su parte el K-Pop, música pop coreana, ha tenido su desarrollo “desde comienzos de los 90 en Corea del Sur influenciados por el hip-hop, el dance y el

⁵⁵ VIDAL, Luis Antonio. Pop Power: Diplomacia pop para una sociedad global. Lima: San Martín de Porres, 2014. p. 8

⁵⁶ Ibid., p.9

⁵⁷ COBOS, Tania Lucía. Animación Japonesa y Globalización: La Latinización de la Subcultura Otaku en América Latina. En: Razón y Palabra [En Línea]. No. 72 (mayo-julio 2010) <http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf> [Consultado el 22 de septiembre de 2014]

reggae”⁵⁸. En torno a esta producción musical se ha ido formando la identidad K-Poper.

Las fanáticas latinoamericanas han conocido esta tendencia a través de la internet, principalmente, o por apariciones en canales musicales como VH1 o MTV y hacen suyas las letras, bailes y vestuarios de sus grupos predilectos convirtiéndolo en una actividad social. Además, se interesan por otras producciones de Corea del Sur como los seriados de ese país, llamados doramas, entre otras propuestas culturales.

También se presenta otra subcultura, una establecida alrededor de los videojuegos: Gamer. Sobre la que se afirma “aparte de la existencia de las consolas como elementos importantes en la configuración del gamer, surge otro elemento indispensable: Internet. La consolidación de las comunidades de gamers ha encontrado su condición de posibilidad y expansión en gran medida gracias a la interactividad que provoca la web. En este espacio se producen prácticas, apropiaciones y significaciones culturales que definirán lo que se denomina identidad y representación del gamer”⁵⁹.

⁵⁸ LEUNG, Sarah. Catching the K-Pop wave: Globality in the production, distribution and consumption of South Korean Popular Music. New York: Vassar College. 2012. p.15

⁵⁹ ROSALES, Ricardo. Dinámicas de identidad y representación en la cultura gamer ecuatoriana. En: Revista Chasqui. Edición 125. Quito: Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina CIESPAL. 2014. p.69

En Latinoamérica hay una clara diferenciación entre los distintos tipos de Gamers basados tanto en el tipo de juego de su preferencia (arcade, shooter, de carreras...) y el medio en el que prefieren hacerlo (distintas líneas de consolas y el computador), abundando los 'PC Gamers' quienes usualmente se sienten atraídos por los juegos multijugador en línea de diferentes temáticas disponibles para computador.

Y así como hay comunidades alrededor de los videojuegos, las hay en torno a los deportes, como es el caso de los Skaters quienes basados en “una práctica deportiva nacida entre los 50 y 60 en California, Estados Unidos que fue tomando un carácter marginal y tiene una historia llena de epopeyas y leyendas”⁶⁰ han ido forjando una identidad.

En el continente sudamericano su práctica se ve muy limitada por: Falta de espacios apropiados con pistas, rampas, cajones y barandas; problemas con las fuerzas policíacas, y la dificultad para obtener los implementos de este deporte, los cuales usualmente deben ser importados.

Y muy similar a los Skaters es el caso de los Bikers, pues “el BMX es una práctica de elevada dificultad. Y además posee un elemento cultural de los que carecen otras prácticas deportivas. En especial el BMX-Freestyle, situado en los espacios

⁶⁰ SARAVÍ, Jorge Ricardo. Skate, espacios urbanos y jóvenes en la ciudad de La Plata. Universidad Nacional de La Plata. La Plata, 2012. p.56.

urbanos”⁶¹. La libertad creativa y los retos del BMX Freestyle convocan a su alrededor a una comunidad que gusta de la adrenalina, la competencia y la perseverancia. Con problemáticas similares en el contexto local, y espacios, como el “Skate Park” en el Parque de los Niños, que se ven forzados a compartir; las subculturas Skater y Biker son cercanas.

En el panorama internacional se evidencia que el espacio en los medios para las subculturas es usualmente generado por éstas. Es el ejemplo de las revistas especializadas como “Art BMX”, “Otaku USA”, “Dogway Skateboard”, “Más Gamers”, entre otras, hechas por y para los miembros de estas subculturas. También se hallan algunas producciones desde una perspectiva externa que muestran estas comunidades: “Fanboy Confessional” y “El Otaku Mexicano” son ejemplo de audiovisuales muy completos que evidencian una investigación profunda sobre estos fenómenos sociales.

7.2. Contexto Nacional:

El DANE⁶², en su informe de 2012 anunció que el número de jóvenes en el país supera los once millones, constituyendo una cuarta parte de la población colombiana.

⁶¹ MAGNUSON, Mike. Bike tribes. New York: Rodale Inc, 2012. p. 30

El gobierno nacional⁶³ tiene presente esta cifra y desarrolla programas para la juventud. “Colombia Joven Emprende” es uno de ellos. Desde el 2012 busca apoyar a jóvenes emprendedores y en el presente año volcará su atención hacia los emprendimientos culturales en todas las regiones del país. Otra de las estrategias gubernamentales es la Mesa Nacional de Delegados de Consejos Departamentales, Distritales, Grupos Étnicos y Organizaciones Juveniles, reuniendo representantes de todos los departamentos y de gran variedad de organizaciones juveniles legalmente instauradas.

Las comunidades juveniles inmersas en subculturas usualmente carecen de reconocimiento legal y, por consiguiente, de los programas destinados a esta población. No obstante, los colectivos en asociación con el sector privado han ido creando espacios para su libre expresión; es así como en Bogotá los Frikis, Gamers y Otakus se dan cita en el “J-Zone”, el “Tokyo Impact” o, interactúan con Skaters, Bikers y otras comunidades en el “Salón del Ocio y la Fantasía SOFA”; también piden reconocimiento en actividades como “La Marcha Cosplay” o “La Marcha Zombie”. La capital es pionera en estos procesos, pero no es la única. Cali, Barranquilla, Medellín, Cartagena y más recientemente ciudades intermedias

⁶² MUÑOZ, Jefferson Ricardo. Aumentará en Millón y Medio el Número de Jóvenes Colombianos[En Línea].
<http://wsp.presidencia.gov.co/ColombiaJoven/Noticias/2013/Paginas/130315_Aumentara-en-millon-y-medio-el-numero-de-jovenes-colombianos.aspx> [Consultado el 14 de septiembre de 2014]

⁶³ COLOMBIA JOVEN. Colombia Joven Emprende [En Línea].
<<http://wsp.presidencia.gov.co/ColombiaJoven/estrategias/Paginas/colombia-joven-emprende.aspx>> [Consultado el 14 de septiembre de 2014]

como Pasto, Neiva e Ibagué también se están integrando a través de actividades para las subculturas como encuentros y convenciones: La realización durante el 2014 en Neiva del “Tokyo Magnitude”, el “Friki Fest”, y el “C.A.W.A.I Contest Party” son ejemplo de ello.

Quienes se consideran Otakus, K-popers, Frikis, Skaters, Bikers o Gamers pueden también encontrar, a través de la web, comunidades nacionales y regionales para compartir conocimientos y opiniones o solicitar respaldo a proyectos individuales o colectivos.

En algunos medios de comunicación hallamos espacios para estas comunidades. Algunos creados por ellos mismos: Las revistas especializadas “Mad-Cos” y “Gamers-On” o la radio en línea “GTO Medios”; otros abiertos para ellos: En Señal Colombia se transmiten películas de Studio Ghibli y otros largometrajes de anime; en Canal 13 se incluye dentro de la parrilla series de animación japonesa y se ha dedicado una franja musical, titulada “Los de Allá”, al K-Pop. Las producciones del Canal TRO⁶⁴ en las cuales se expuso la presencia de diferentes subculturas y su relación con la cultura tradicional del Valle del Cauca, o la participación de aficionados al comic, el manga y el anime en el programa “Desafío Juvenil” de

⁶⁴ UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE. Especial Tiempo Real: Subcultura Anime [En Línea]. <<http://www.youtube.com/watch?v=dL6pyJkmER0&feature=youtu.be>> [Consultado el 23 de agosto de 2014]

Canal 13 son una propuesta alternativa a la visión ofrecida por canales como RCN quienes en producciones como “Habla con Ellos” estigmatizan a esta población.

7.3. Contexto Local:

Según la Gobernación del Huila⁶⁵ en el Departamento existen aproximadamente 270.000 jóvenes y para ellos se adelantan planes desde la Oficina para la Mujer, Infancia, Adolescencia y Asuntos Sociales. En este momento se ejecuta la primera fase del proyecto “Formulación de la Política Pública de Infancia, Adolescencia y Juventud en el departamento del Huila y construcción del Observatorio para la Infancia y la Adolescencia Departamental”⁶⁶.

La Alcaldía, por su parte, desde el Departamento de Planeación Municipal, acorde a los dictados nacionales abre canales de comunicación con los grupos juveniles e intenta promover la integración entre los mismos y la interacción con los entes gubernamentales; pero en la ciudad de Neiva aún falta el reconocimiento de la

⁶⁵ LÓPEZ, Marlio. ¡Jóvenes, El Cambio Es Ahora! [En Línea]. <http://www.huila.gov.co/index.php?option=com_content&view=article&id=68884&Itemid=4441> [Consultado el 14 de septiembre de 2014]

⁶⁶ GOBERNACIÓN DEL HUILA. Acciones para Garantizar el Respeto y los Derechos de Niños y Adolescentes [En Línea]. <http://www.huila.gov.co/index.php?option=com_content&view=article&catid=2049:informeinfancia&id=65991:acciones-para-garantizar-el-respeto-y-los-derechos-de-ninos-y-adolescentes> [Consultado el 13 de septiembre de 2014]

mayor parte de estas comunidades, sin el cual no pueden contar con estos apoyos del sector público.

Esto ha dificultado los procesos pero, con el respaldo de las tiendas que apuestan a estos mercados, los colectivos locales han abierto espacios para reuniones constantes y eventos de mayor tamaño como convenciones, torneos... entre otros eventos sociales y competitivos que, según Sánchez-Navarro⁶⁷, tienen un papel relevante en la adquisición de autoconsciencia del consumo cultural y sus procesos de construcción de identidad con base en ésta.

Además de información sobre los objetos de su interés, los jóvenes vinculados a subculturas en Neiva pueden encontrar en las redes sociales algunas comunidades locales como Hallyu Neiva, GEOMAS, Skate Neiva o Neiva BMX (Freestyle); para, mediante la interacción grupal, resignificar sus prácticas y consumos culturales.

En cuanto a la televisión local, Nación TV ha dado breves vistazos a las actividades de las subculturas Otaku, K-Poper, Biker y Skater, pero ignorando la significación de las mismas; los medios impresos La Nación y Diario del Huila han

⁶⁷SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi. Fantasías Animadas Del Mañana: El Estudio De Los Fans Occidentales Del Anime Como Subcultura. En: UOCpress. Fanáticos, la cultura fan. Comunicación #26. Barcelona: Editorial UOC. 2013 p.55

abordado de forma más profunda y contextualizada algunos de estos fenómenos culturales mediante entrevistas y reportajes, pero aún queda mucho por mostrar.

8. REALIZACIÓN DEL TRABAJO AUDIOVISUAL

El trabajo se divide en tres etapas.

8.1. Pre-producción:

Desde el 2012 las investigadoras han realizado acercamientos a los grupos juveniles de la ciudad: vinculándose a las comunidades, participando en encuentros, organizando eventos; de esta forma se ha recogido material fotográfico, información para una bitácora en línea y se han redactado artículos periodísticos. Pero la necesidad de visibilización, planteada por algunos de estos colectivos, ha llevado a plantear la idea de, mediante una producción audiovisual, mostrar la agrupación de jóvenes en torno a subculturas y cómo son los procesos de expresión e interacción de estos individuos en Neiva.

Se plantearon al inicio los siguientes interrogantes:

- a. ¿Qué es lo relevante, desde el campo de la comunicación, de esta temática y cómo se articula con los conocimientos adquiridos durante el pregrado?

- b. ¿Bajo qué criterios serán elegidas las subculturas a presentar en la muestra audiovisual y cuáles serán las seleccionadas para la investigación?
- c. ¿Cuál será el enfoque y el formato de la producción?

Teniendo presente estos cuestionamientos se iniciaron labores:

8.1.1. Revisión bibliográfica:

La búsqueda de documentos para enriquecer el marco teórico, aclarar conceptos claves dentro de la investigación, ampliar el conocimiento sobre las subculturas y cómo abordarlas incluyó tesis de grado, revistas, artículos de prensa, libros y audiovisuales, que se hallaron en formato físico o virtual.

Para considerar las comunidades a investigar como subculturas era necesario definir qué es una subcultura. Ken Gelder la define como “Un grupo, cuya definición y extensión puede variar, conformado por personas que comparten un interés en un área específica de la cultura popular, lo cual les permite pensarse a sí mismos con relación a la cultura masiva”⁶⁸; Daniel Aranda⁶⁹, doctor en

⁶⁸ GELDER, Ken. *Subcultures: Cultural Histories and Social Practice*. Londres: Routledge. 1979. Citado por: SÁNCHEZ NAVARRO, Jordi. *Fantasías Animadas del Mañana: El Estudio de los Fans Occidentales del Anime Como Subcultura*. En: UOCpress. *Fanáticos, la cultura fan*. Comunicación #26. Barcelona: Editorial UOC. 2013 p.51

Comunicación Audiovisual también maneja este concepto y destaca como diferenciador de los miembros de una subcultura el sentido de pertenencia a la misma, la existencia de símbolos compartidos con especial significado para quienes están integrados en ella y el carácter activo, generador de respuesta, ante los productos en torno a los cuales se basa su comunidad. Igualmente fue necesario aclarar los conceptos de contracultura, tribu urbana y cibercultura, usualmente confundidos con la subcultura, para conocer por qué características distan de las comunidades que se investigan en este trabajo.

Las formas de expresión e interacción de estos grupos son el principal interés al acercarse a ellos desde el campo de la comunicación. Se debe tener en cuenta, como expresa el antropólogo estadounidense Edward T. Hall⁷⁰, que todo comportamiento es una forma de comunicación y por tanto al estudiar la interacción se deben tener presentes, además de la gramática del lenguaje, las gramáticas paralingüísticas, gestuales, espaciales, etc. Estos procesos son guiados por una serie de normas de interacción que regulan los aspectos involucrados, pero al hablar de subculturas “sus prácticas culturales incluyen otras formas de expresión y participación, no sólo las institucionalizadas por la cultura

⁶⁹ ARANDA, Daniel. Teoría Fanática. En: UOCpress. Fanáticos, la cultura fan. Comunicación #26. Barcelona: Editorial UOC. 2013 p. 20

⁷⁰ HALL, Edward T. The Silent Language. Nueva York: Doubleday and Co, 1989. Citado por: MISSANA, Sergio. TheGrip of Culture: Edward T. Hall [En Línea]. <<http://www.ishk.net/hall.pdf>> [Consultado el 28 de septiembre de 2014].

oficial”⁷¹. Al definir esto, se limitan las comunidades a presentar en la muestra audiovisual a aquellas que puedan ser recogidas dentro del concepto de subcultura, previamente planteado.

Al ver qué se va a estudiar, surge la pregunta de a quiénes se ha de investigar. La edad, el criterio más usual para la clasificación como joven varía según diferentes entidades; el concepto operativo que se decidió manejar es el propuesto por la ONU: personas entre 15 y 24 años. Pero las cifras no bastan para definir a una población tan compleja, en especial para una labor en la que se les verá como individuos, desde el trabajo cualitativo, implementando herramientas de las ciencias sociales y humanas; por eso se han buscado variadas referencias, como la de Jesús Martín Barbero quien plantea que los jóvenes de hoy en día “evidencian una reorganización profunda en los modelos de socialización, donde ni los padres son el eje de las conductas, ni las escuelas el único legitimador del saber, ni el libro el centro articulador de la cultura”⁷².

Cada una de las subculturas a abordar tiene origen y características diferentes. Además de la búsqueda general sobre subculturas se profundizó en Otakus, Skaters, Bikers y Gamers, individualmente; esto se refleja en el listado

⁷¹ CONTRERAS, Ricardo. Análisis Crítico de la Cultura. Prácticas Culturales [En Línea]. <<http://es.scribd.com/doc/65029575/practicas-culturales>> [Consultado el 28 de septiembre de 2014]

⁷² BARBERO, Jesús Martín. Jóvenes: Comunicación e Identidad. En: Pensar Iberoamérica, Revista de Cultura. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Número 0, Febrero 2002.

bibliográfico del proyecto. Las fuentes de información sobre la historia, la adaptación a nuestros contextos y más temas relacionados, aportan desde su visión como sujetos vinculados con estas comunidades o como profesionales que han estudiado sus dinámicas.

Aunque fueron abundantes los documentos consultados, dos de ellos se convirtieron en los principales referentes para este proyecto:

- ✓ En 'El Mundo A Través De Una Pantalla', el periodista y crítico cultural norteamericano Lee Siegel⁷³ analiza la influencia de los medios, en especial de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación NTIC y el internet, en los individuos y la sociedad actual. Este libro ha ayudado a perfilar el enfoque que se daría a esta temática; además, gracias a él se tiene muy presente el papel de los medios, sobre todo las NTIC, en las dinámicas de las subculturas.

- ✓ Daniel Aranda⁷⁴ en 'Fanáticos, La Cultura Fan' plasmó el panorama de la cultura fan en España; dando claves valiosas para la identificación de subculturas, diferenciándolas de los grupos de consumidores o de fanáticos, resaltando la importancia de la interacción y la producción para la construcción

⁷³ SIEGEL, Lee. El Mundo A Través De Una Pantalla. Ser Humano En La Era De La Multitud Digital. Barcelona: Tendencia Editores, 2008.

⁷⁴ ARANDA, Daniel; ROID, Antoni y SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi (eds). Fanáticos, la cultura fan. UOC Press. Comunicación #26. Barcelona: Editorial UOC, 2013.

de identidad individual y grupal con relación a determinadas prácticas culturales.

Se hallaron ideas útiles y propuestas interesantes en diferentes producciones, nacionales y extranjeras, para concretar el enfoque y los aspectos técnicos de la muestra audiovisual “NEIVA JOVEN, SUBCULTURAS”. Las dos en las cuales se hallaron más puntos destacables y aplicables a esta producción fueron:

- ✓ La serie de documentales canadienses ‘Fanboy Confessional’, que se transmitió por Infinito y Space. Ésta incluyó un episodio sobre los Otakus, desde la práctica del cosplay. Con una presentación dinámica y atrayente se presentan historias personales mientras se aclara en qué consiste la subcultura y qué es lo que identifica a quienes están inmersos en ella. La historia se desarrolla de forma fluida y rápida, sin sacrificar profundidad en el abordaje de la temática.

- ✓ ‘Tiempo Real’ de la Universidad Autónoma de Occidente, transmitido por el canal TRO, en su especial sobre subculturas incluyó la subcultura influenciada por el anime mostrando Otakus y Cosplayers en el marco del evento Shinanime. Los colores, el movimiento de la cámara, los planos manejados y otros aspectos técnicos de este programa juvenil resultaron inspiradores; y su decisión de alternar las opiniones de los protagonistas con profesionales, aportando una perspectiva académica. Se convirtió en una de las bases de la propuesta de “NEIVA JOVEN, SUBCULTURAS”.

Además de documentos para nutrir el marco teórico y conceptual, se consideró de supremo interés conocer la visión que se tiene de los jóvenes y su papel en la sociedad desde lo jurídico. La Ley Estatutaria No. 1622 del 29 de abril de 2013 se convirtió en una brújula para esta labor.

8.1.2. Acercamiento a comunidades:

De forma simultánea a la revisión bibliográfica y mediática sobre el tema, se inició el acercamiento a las fuentes personales.

A través de Facebook se han encontrado grupos como: Hallyu Colombia, Skaters de Colombia, Grupo Medieval Pendragón, BMX Riders Colombia, GTOMedios, Comunidad de Cosplayers Colombianos, Harajuku Kids-Colombia y Otakus Colombia. Éstos han ayudado a aclarar el panorama nacional de las subculturas incluidas en la investigación. También se ha asistido a eventos en Bogotá como el SOFA y el J-Zone con el fin de conocer más sobre sus formas de comunicación.

En Neiva se estableció vínculo con las comunidades presentes en Facebook: GEOMAS (Grupo de Estudio del Ocio, Manga y Anime Surcolombiano), Hallyu Neiva-Huila, DragNeel, DarkMasters, Skate Neiva, Neiva BMX (FreeStyle), League of Legends Neiva, entre otros. Además del contacto por medios virtuales se ha realizado acercamiento:

A la subcultura Otaku, fans del anime y el manga, mediante la presencia en actividades especiales y en reuniones ordinarias del grupo 'GEOMAS' sumadas al tiempo invertido en la tienda especializada 'Shinigami Storm'

.

A los K-Poper, interesados por la cultura coreana, a través de 'Hallyu' y sus integraciones, además de visitas al Liceo Santa Librada, institución con la mayor concentración de K-Popers.

A los Skaters y Bikers, que practican BMX Freestyle y Freestyle Skateboarding, frecuentando el Skate Park, situado en el Parque de los Niños, y las tiendas que ofrecen partes y repuestos para sus implementos deportivos.

Los Gamers, de la comunidad de los videojuegos, se hacen presentes cuando se desarrollan torneos de videojuegos como los patrocinados por la tienda 'Shinigami Storm', o en el marco de eventos diseñados para integrar a Otakus, K-Popers y Gamers.

Gracias al contacto con los grupos y las tiendas especializadas tuvieron lugar conversaciones informales y entrevistas no estructuradas con los miembros de estas comunidades. Se decidió así redactar el Guión Literario de cada capítulo, y con base en lo allí proyectado se diseñaron Formatos de Entrevistas^{II} diferentes para Otakus, K-Popers, Skaters, Bikers y Gamers, con preguntas de respuesta abierta sobre sus imaginarios sociales e identidad como grupo, sus prácticas

^{II} Ver Anexo 2.

culturales, la relación con su entorno (familiar, escolar...). Los cuestionarios fueron diseñados como una guía, no como una camisa de fuerza; para que en el desarrollo de las entrevistas pudieran surgir nuevas preguntas, o reorganizar las existentes según el diálogo con el personaje.

Se fue creando un directorio de potenciales sujetos a entrevistar y organizando el Cronograma de Entrevistas y Grabaciones^{III}. En él se precisaron también los profesionales a entrevistar para la producción, aclarando en cuál episodio contribuirían:

- ✓ Otakus: Arturo Silva, psicólogo con 13 años de experiencia en trabajo con jóvenes. Tiene una maestría en Tecnología Educativa y Medios Innovadores para la Educación, y se desempeña actualmente como docente orientador y director de la Escuela de Padres en la I.E. José Hilario López de Campoalegre.
- ✓ Gamers: Walter Alejandro Fernández, Licenciado en Artes Visuales. Obtuvo un título de especialista en Entornos Visuales de Aprendizaje en la Universidad de Panamá, donde cursa actualmente estudios de maestría en el mismo campo. Lleva 5 años como docente en la Universidad Surcolombiana USCO y tiene amplios conocimientos en el área de desarrollo web y multimedia.

^{III} Ver Anexo 3

- ✓ Skaters y Bikers: Uberney Quimbayo Cabrera. Licenciado en Lingüística y Literatura, magister en Conflicto, Territorio y Cultura. Lleva 20 años en la labor docente, trabajando con jóvenes en instituciones públicas, y paralelamente dirige el proyecto editorial “Lanzas y Letras”.

- ✓ K-Popers: Aldemar Macías, Sociólogo egresado de la Universidad Nacional. Con maestría en Educación; adelanta estudios de doctorado en Pedagogías Críticas. Lleva 2 años como profesor de planta en la Universidad Surcolombiana y está en permanente contacto con grupos juveniles y otros colectivos en el Departamento del Huila.

8.1.3. Otros aspectos:

Además de la búsqueda de fuentes y referencias; durante la pre-producción se realizaron las siguientes tareas:

- ✓ Asignar labores. Al contar con una estudiante del énfasis en audiovisuales y dos del énfasis de periodismo la designación estuvo principalmente influenciada por los aprendizajes y seguridades adquiridos durante la carrera. El diseño de guiones literarios, entrevistas y la elaboración del documento escrito serían liderados por aquellas del énfasis de periodismo; mientras los asuntos técnicos de la producción, la elaboración de la escaleta técnica y el

trabajo de edición serían las prioridades de la estudiante de audiovisuales. Se designó quién sería responsable de cada aspecto, pero todas podrían colaborar en cada parte del proceso.

- ✓ Garantizar equipos para las filmaciones. Para esa labor se habló directamente con el profesor Fernando Charry, director del Centro de Producción Audiovisual CPA de la Universidad. Se concertaron permisos para disponer de las cámaras Canon 60D o 7D, además de trípode y micrófono de solapa para las grabaciones. En caso de no poder contar con estos equipos se dispuso como segunda opción la Nikon CoolPix P600, propiedad de una de las integrantes del grupo de trabajo.
- ✓ Seleccionar lugares de grabación. Para las imágenes de apoyo: Tienda Shinigami Storm, Centro de Convenciones José Eustasio Rivera, Skate Park, Corferias, hogares de los protagonistas. Para entrevistas, con el fin de obtener una mejor calidad de sonido, se seleccionaron principalmente espacios cerrados: casas, la biblioteca del Centro de Convenciones, recintos de la Universidad Surcolombiana; se limitaron los espacios abiertos a ocasiones en las cuales se buscaba visualmente presentar algo del protagonista o del tema abordado.
- ✓ Consulta de normativas y leyes. Para el documento la guía fueron las normas ICONTEC 2014 para trabajos escritos, prestando especial atención a las indicaciones sobre cómo citar fuentes. En el trabajo audiovisual para respetar

los derechos de autor se recurrió solamente a música con licencia Creative Commons de Atribución, conocida como 'CC BY'. Todas las imágenes y audios incluidos son debidamente citados en los créditos. Los personajes dieron su autorización expresa para el uso de sus entrevistas en la producción NEIVA JOVEN, SUBCULTURAS y la difusión de la misma^{IV}.

- ✓ Revisar tiempos y costos. Además del cronograma de entrevistas y grabaciones se elaboró un cronograma de actividades con las fechas previstas para finalizar cada tarea. Y se estableció un presupuesto^V.

Completadas estas tareas se procedió a la siguiente fase.

8.2. Producción:

Con el objetivo de grabar las imágenes de apoyo para la muestra audiovisual “NEIVA JOVEN, SUBCULTURAS” se asistieron a los siguientes eventos en Neiva: “Friki Fest”, “Tsundere Maid Café”, “Tokyo Magnitude”, “Regional Cosplay Battle” y “Hallyu Concurso”. Y a un gran evento nacional, el “Salón del Ocio y la Fantasía SOFA” en la ciudad de Bogotá donde durante dos años consecutivos se recogieron fotografías y grabaciones. Las imágenes faltantes se recogieron en reuniones ordinarias de los grupos Hallyu y GEOMAS, en sesiones de práctica en

^{IV} Ver Anexo 4.

^V Ver Anexo 5.

el 'Skate Park', ubicado en el Parque de los Niños, y en el espacio provisto por la tienda 'Shinigami Storm' para actividades varias.

Se realizaron las entrevistas con base en los guiones literarios y los formatos de preguntas diseñados. De forma simultánea se fueron realizando las grabaciones incluidas en los cuatro episodios que constituyen la muestra audiovisual y que también se emplearon en el audiovisual que resume el seriado.

Tras una primera ronda de entrevistas se selecciona el personaje central de cada capítulo, una elección de gran relevancia pues constituye el hilo conductor del episodio. Para elegirlo los criterios son: Conocimiento sobre su subcultura; la posibilidad que brinda de abordar las temáticas que se han considerado de mayor relevancia: formas de comunicación, relación con sus círculos sociales y familiares, el desarrollo de su identidad con relación a estas comunidades; sumado a su elocuencia frente a la cámara y que se encuentre en el rango de edad que definimos como 'jóvenes'.

En la fase de producción del primer capítulo se grabaron 15 entrevistas. Se seleccionó a Gloria Andrea Navarrete como protagonista de la subcultura Otaku por estar inmersa en ella desde su infancia, lo cual le infundía seguridad al hablar del tema. Son amplios sus conocimientos sobre anime y manga, los consumos culturales alrededor de los cuales se estructura esta comunidad. Su cercanía a los

grupos y las tiendas impulsoras de las dinámicas Otakus en la ciudad ratificaron la pertinencia de esta elección.

Para el segundo capítulo, Gamers, se contó con material de 13 entrevistas, de las cuales se seleccionó a Julián Vargas, estudiante universitario aficionado a los videojuegos, como personaje central por su vínculo con los juegos de consola, y de computadora, desde corta edad; por la influencia de estos en su vida y su forma de interacción. Él conoce del tema, sabe las tendencias tanto tecnológicas como sociales que ha habido en la ciudad y está conectado con comunidades locales e internacionales.

Durante la labor de producción del tercer capítulo se entrevistaron entre skaters y bikers un total de 17 personas. El primer protagonista, Juan David Trujillo, ve en el Skate no sólo una forma de entretenimiento, sino una forma de vida; su círculo social y sus perspectivas de futuro giran alrededor de esta práctica, lo cual también se evidencia desde el discurso de la madre del mismo. El segundo, un biker; Alejandro Reinoso, co-creador del club deportivo 'NeivaBMX' está muy informado sobre los orígenes de esta subcultura y también sobre su situación actual.

En el cuarto capítulo, se entrevistaron 13 personas. Fue designada como personaje central Viviana Andrea González. Ella se encuentra finalizando su bachillerato; es precisamente su colegio el epicentro de la comunidad K-Poper en

la ciudad y ella es una integrante activa del grupo Hallyu, por tanto además de conocer sobre K-Pop y 'dramas', sabe de los procesos de este grupo en Neiva. Con el baile y el canto demuestra su afición, su facilidad para hablar del tema también indicó que era la correcta.

Los discursos de estos cuatro seleccionados serán el eje central del relato, éstos se complementan o contrastan con los de otros miembros de las subculturas y con el profesional seleccionado para cada capítulo.

La fase de producción se encontró en todo momento basada en el guión literario para cada capítulo. Y los archivos fueron organizados para facilitar la posterior labor de post-producción. Durante esta faceta se recogieron las autorizaciones, escritas y grabadas, de quienes participaron.

8.2.1. Aspectos a resaltar:

La falta de mirada vinculante constante de los entrevistados con la cámara constituyó una elección consciente pues se consideró un gesto intimidante tanto para quien está hablando como para quien ve la producción.

El hilo narrativo está compuesto en su totalidad por los discursos de los personajes, sin recurrir a la figura de un presentador o de un narrador externo

visible o con voz en off. Tampoco se muestra al equipo de producción. Los formularios diseñados para las entrevistas buscaban respuestas abiertas y se comunicó a los participantes que la entrevistadora no aparecería en el producto, razón por la cual desarrollaban y extendían más sus respuestas.

Las entrevistas se realizaron en un plano medio, con más aire arriba o abajo dependiendo de elementos que se quisieran mostrar por su carácter representativo en relación con el personaje o el tema abordado (afiches en la pared, peluches, camisetas con estampados, accesorios relacionados...)

Para imágenes de apoyo se realizaron grabaciones en las cuales no se usó cámara fija. Paneos y travellings abundan pues se quería reflejar en ellas el dinamismo y movimiento de los jóvenes, quienes constituyen la población investigada y el público objetivo de este trabajo.

8.3. Post-producción:

Las labores de post-producción iniciaron al finalizar las grabaciones del primer capítulo, allí se procedió a redactar un Guión Técnico^{VI} y la Escaleta para este episodio. Igual se hizo al cerrar cada una de las filmaciones.

En estos documentos sólo están listadas las entrevistas, pero las imágenes de apoyo también se seleccionaron y aparte de las grabaciones hechas por el equipo se decidieron agregar: Para el primer capítulo, Otakus, grabaciones e imágenes de las series anime mencionadas por los protagonistas. En el segundo episodio, K-popers, van videos e imágenes de las bandas de K-Pop preferidas de los personajes además de fotos de eventos antiguos compartidas por el grupo Hallyu. Complementando el tercer capítulo, Skaters y Bikers, se incluyeron grabaciones provistas por uno de los entrevistados con trucos en pista y competencias de esos deportes. Para el cuarto capítulo, Gamers, se añadieron imágenes de videojuegos. Todos estos han sido correctamente citados en los créditos que se proyectan al final del capítulo correspondiente.

Para la musicalización, se recurrió a los archivos ofrecidos por Jamendo, SoundCloud y otras páginas con archivos de tipo Creative Commons cuya única condición es la de atribución, la cual se cumplió a conformidad. Se seleccionó música relacionada directamente con las subculturas presentadas para su uso en

^{VI} Ver Anexo 6.

los episodios; además de un tema musical que se consideró moderno y atractivo para emplear en el cabezote y los créditos de todos ellos.

Con respecto al cabezote, la idea se tuvo desde la faceta de pre-producción: Durante las entrevistas se pediría a cada persona decir su nombre y a qué comunidad pertenece, lo cual además de ayudar en la identificación mediante las marquillas serviría para realizar entre estas presentaciones algunas para unir y formar con ellas el cabezote.

Las ayudas gráficas: El logo, las marquillas, los cuadros informativos y el fondo para los créditos fueron realizados por el ilustrador Jhon Jairo Vasquez. Exceptuando la usada en el cabezote, las ilustraciones varían en cada capítulo, con una imagen representativa de cada comunidad. En los cuadros informativos se añadieron datos que los personajes no explicaron y que se consideraron relevantes y necesarios, especialmente para el televidente que no esté familiarizado con estas comunidades.

La edición se realizó en el programa Adobe Premiere Pro y allí se armaron los capítulos con ayuda de un experto en el software de edición, se prestó especial atención a las transiciones para que fueran adecuadas no sólo en lo referente a la imagen, también al discurso y la conexión del mismo. Después de organizar, se

realizaron ajustes básicos de luz; y de audio. En caso de requerirse arreglos más avanzados en cuanto al sonido se recurrió al Adobe Audition CC 2014.

Así se obtuvieron como resultado capítulos de alrededor de 30 minutos (cabecote y créditos incluidos), los cuales se exportaron en formato HD de 1920 x 1080, además de un capítulo recopilatorio con una duración de 43 minutos presentando todas las comunidades incluidas en la muestra audiovisual.

9. CONCLUSIONES

Los jóvenes, esa población en etapa de transición y en una constante búsqueda de identidad, durante cada época han presentado distintos modos de asociación, maneras diferentes de expresarse y de proyectarse como individuos diferentes a sus mayores. Ha habido contraculturas y tribus urbanas como Híppies, Metaleros, Góticos, Punkeros, Emos, por nombrar algunos. Pero en la actualidad lo que predominan son las subculturas: comunidades unidas por gustos, por consumos, los cuales son asumidos como un generador de identidad. Nestor García Canclini describe este fenómeno: “Aparecen nuevas formas comunitarias, de identidad, en comunidades de consumo ocasionales, sobre todo entre los jóvenes o en los sectores incorporados a los circuitos de internet u otras formas de comunicación electrónica”⁷⁵. Esto es lo que se encontró durante el trabajo investigativo, cinco comunidades: Otakus, Skaters, Bikers, K-popers y Gamers; cuyos miembros poseen lenguajes, imaginarios sociales y consumos compartidos.

⁷⁵ DE LA HABA, Juan; SANTAMARÍA, Enrique. Entrevista A Néstor GarcíaCanclini. Dilemas De La Globalización: Hibridación Cultural, Comunicación Y Política. [En Línea]. <http://www.antropologia.cat/files/Entrevista_N%C3%A9stor_Garc%C3%ADa_Canclini_Dilemas_de_la_globaliz%E2%80%A6.pdf> [Consultado el 28 de octubre de 2014]

Las jergas de estas comunidades son creadas dentro de su estructura o adoptadas de otros idiomas, siendo adaptadas y personalizadas en el proceso.

El mismo término 'Otaku' es un ejemplo de ello: En el contexto japonés, de donde es originario, se refiere a un obsesionado, un fanático de cualquier cosa cuyo desmedido interés por algo lo lleva a marginarse de la sociedad. En el contexto latinoamericano se refiere a un fanático del anime, el manga y la cultura oriental; siendo la interacción social, paradójicamente, base del proceso identitario respecto a este título.

¿Qué diferencia a un jugador casual de un Gamer? ¿A alguien que ha visto Dragon Ball Z de un Otaku? En gran medida, sus imaginarios sociales. "El modo en que las personas imaginan su existencia social, el tipo de relaciones que mantienen unas con otras, las expectativas y las imágenes e ideas que subyacen a estas expectativas. El imaginario social es la concepción colectiva que hace posibles las prácticas comunes y un sentimiento ampliamente compartido de legitimidad"⁷⁶. De esta forma, lo que para algunos es sólo un producto mediático, una cultura extranjera, un deporte o mero entretenimiento, para quienes pertenecen a estas subculturas es una parte importante de su percepción del mundo, influyendo en sus prácticas y expresiones, sus formas de interacción y la definición de su propia identidad.

⁷⁶ TAYLOR, Charles. Imaginarios sociales modernos. Traducción de Ramón Vilà. Barcelona: Hurope, S.L. 2006. p. 37

Porque son gustos, prácticas y consumos compartidos sus razones de asociación. Se ven ciertos consumos, diferentes a los propuestos por los medios tradicionales, como diferenciadores sociales y en torno a estos gustos afines se forma comunidad. Pero no son consumidores desde una perspectiva conductista, es decir, no son una 'audiencia' aislada de un contexto social y carente de percepciones individuales. Ellos, además de seleccionar sus consumos, adaptan los productos culturales a su contexto, a su realidad al recibirlos; interactúan con ellos y alrededor de ellos, y muchas de estas personas se convierten en productoras de:

- Fanarts. Dibujos basados en libros, series, películas...
- Fanfics. Escritos protagonizados por celebridades o personajes de ficción.
- Roleo. Representación de un personaje frente a ciertas situaciones, no mediante la apariencia sino frente a la descripción de acciones y diálogos durante una sesión de juego de rol.
- Cosplay. Representación de un personaje intentando reflejar tanto su apariencia como su comportamiento durante convenciones, sesiones fotográficas y competencias.
- Fangames. Videojuegos basados en un juego de alta popularidad repitiendo o replanteando el modelo del mismo.
- Memes, videos de youtube o vimeo, publicaciones en blogs. Elogiar, criticar o parodiar; poner creatividad y habilidad en el proceso de retroalimentación.

En términos de Carlos Scolari: “Prosumidores, consumidores activos que participan de estas narrativas transmedia, que producen extensiones y las hacen circular por las redes”⁷⁷.

“Hay que considerar el papel decisivo de los medios de comunicación en la remodelación de las culturas locales y regionales, haciéndolas interactuar y fusionándolas a escala transnacional” resalta Canclini⁷⁸. Para quienes forman parte de estas subculturas el internet juega un papel vital. Muchos encontraron en algún sitio de la red el actual objeto de su afecto y fue igualmente allí donde hallaron las palabras y las comunidades cruciales en su forja de identidad; y aún ahora, es este medio la principal forma de interacción con otros miembros de su subcultura, generando una interconexión a nivel local, nacional y global.

En 1983 fue estrenado el video musical de Michael Jackson titulado Thriller. En 1984 el álbum del mismo nombre se convirtió en el más vendido a nivel mundial. Michael Jackson se convirtió en un ícono del pop, e igualmente, de la cultura estadounidense. Muchos jóvenes en ese momento hallaron en él algo diferente, una propuesta novedosa frente a la ranchera y otros géneros que gozaban de mayor popularidad en la nación. Y acompañaban al gusto musical la curiosidad

⁷⁷ SCOLARI, Carlos. Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan. Barcelona. Centro Libros PAPP, S.L.U. 2013.

⁷⁸ Ibid.,

por su apariencia, su lenguaje y más características. De esta forma, la admiración por Michael Jackson trascendió convirtiéndose en un interés por la cultura norteamericana. Los jóvenes querían ser diferentes y al encontrarse con una cultura extranjera con idioma y tradiciones que distan de aquellas que les rodean, se ven atraídos por ella.

Han pasado ya tres décadas desde que el, entonces naciente, canal MTV diera espacio a quien aún es considerado el rey del pop. En esa época eran limitadas las formas de acercarse a otras culturas, pero ahora, teniéndolas a un click de distancia los jóvenes se sienten aún más tentados a incorporar variadas propuestas procedentes de otros lugares, apropiándose de ellas e integrándolas a sus culturas locales. Los avances tecnológicos han intensificado la interculturalidad, “el acceso simultáneo a repertorios de muy diverso origen. Por lo mismo, aumenta la heterogeneidad con mayores cruces de lenguas, estilos de producción y de consumo. Algo significativo es que la multiculturalidad globalizada se desenvuelve especialmente haciendo interactuar o colocando en competencia culturas modernas que no tienen perfiles étnicos, sino más bien de edad, de diferencias educativas o de gustos”⁷⁹ como afirma Canclini. La ‘red de redes’ permite a los jóvenes el conocer culturas del mundo entero a las cuales puede acercarse no con base en similitudes raciales, geográficas o de lenguaje sino en sus preferencias personales.

⁷⁹ Ibid.,

Dentro de este abanico multicultural se encuentran las subculturas investigadas, presentes en la muestra audiovisual “NEIVA JOVEN, SUBCULTURAS”. Están aún en proceso de desarrollo, debido a su reciente manifestación en la ciudad de Neiva, pero presentan un rápido crecimiento, evidenciado por el exponencial aumento de miembros en las comunidades organizadas en torno a ellas: ‘GEOMAS’, la principal comunidad Otaku, en el transcurso de dos años ha conseguido la adición de más de 580 miembros. También se refleja en los asistentes a eventos como el ‘Friki Fest’, organizado por la tienda ‘Shinigami Storm’, que en 2012 durante su primera edición contó con la asistencia de 110 personas y en 2013 reunió 220 personas, duplicando la cifra inicial. Los organizadores del ‘Salón del Ocio y la Fantasía SOFA’, el mayor evento de esta categoría en el país y que en 2014 realizó su sexta edición, hablan de estas actividades como un espacio de reunión donde se hace visible la ‘cultura del tiempo libre’, mencionando así un aspecto con gran significación para el análisis de las manifestaciones actuales juveniles, que distan de las tribus urbanas y otros movimientos vistos anteriormente: la gran relevancia que se da al tiempo de ocio, la naturaleza lúdica y recreativa de sus aficiones, la generación de identidad individual y colectiva en torno a ‘modos de entretenimiento’.

El integrarse como comunidad, además de reforzar sus procesos identitarios, les permite evaluar en colectivo las necesidades de sus subculturas en el plano local:

GEOMAS ha hecho de un espacio público: el centro de convenciones José Eustasio Rivera, su lugar de reunión habitual. Pero en este lugar no siempre son bien recibidos, deben compartir este sitio con otros grupos que realizan actividades diferentes lo que se convierte en una limitante. Durante ferias o encuentros, habituales en el sitio, se ven desplazados y deben recurrir a hogares o a las instalaciones de la tienda de anime Shinigami Storm, sitios que se quedan cortos para la creciente cantidad de integrantes de este colectivo. El principal objetivo de estos jóvenes es conseguir visibilización, y con ella la aclaración de variados prejuicios alrededor de sus intereses, además de obtener un sitio de reunión del cual disponer sin estar sujetos a la priorización de otros colectivos.

Hallyu, la comunidad de K-popers, no ha alcanzado la misma evolución. Aunque en su grupo oficial en Facebook superan las 100 personas, esto no se ve reflejado cuando programan actividades. Por esta razón, necesitan ampliar su grupo con más personas de gustos afines y organizarse, fuera de la web, para dinamizar sus procesos y alcanzar su pleno desarrollo.

Skaters y Bikers tienen ya un espacio, el Skate Park en el Parque de los Niños; esto ha ayudado a fortalecer estos colectivos, pero ya empieza a quedarse corto ante el crecimiento de dos disciplinas deportivas que forman parte importante del estilo de vida de muchos jóvenes neivanos. Más espacios adecuados y mayor apoyo del sector público y privado son los reclamos más comunes dentro de estas dos subculturas que en redes sociales reúnen a más de 1.000 personas.

Los Gamers, aunque como consumidores llevan un largo tiempo, son una subcultura en desarrollo. En la ciudad se encuentran ligados a la comunidad Otaku, disponiendo de sus espacios de integración sin delimitarse como un grupo organizado. La comunidad League of Legends Neiva que gira en torno a un solo juego de tipo PvP (Player Vs Player) que permite la interacción de sus jugadores en tiempo real, cuenta con 342 integrantes; y la Barra Gamer de GEOMAS alcanza los 290; mientras en actividades presenciales se ven relegados a subdivisiones de comunidades mejor establecidas como las de Otakus, demostrando que la organización y estructuración fuera de los espacios virtuales es una labor fundamental para fortalecer su identidad colectiva.

Retomando el análisis conjunto de estas subculturas se puede afirmar que, con base en consumos culturales que se van resignificando durante los procesos individuales y colectivos de determinación de identidad, se van proponiendo nuevas dinámicas sociales, alternativas a las impuestas por la cultura masiva, y de formas sutiles se manifiestan resistencias. Unas resistencias ignoradas y subvaloradas por una comunidad que ha enfrentado manifestaciones más 'abiertamente' en contra, pero mediante una nueva propuesta de juventud con un aprovechamiento diferente de los tiempos de ocio, una mayor conciencia de la sociedad globalizada circundante y unos nuevos modelos de interacción las subculturas van posicionándose.

Un sitio para sus eventos, un lugar para sus reuniones, una nueva pista para su deporte, una sala de juegos... Las comunidades retratadas en este proyecto comparten una necesidad: Espacio. Un espacio en la ciudad de Neiva al que puedan llamar propio.

También requieren de apoyo para continuar su crecimiento, y lo buscan en entidades públicas y privadas. Son una población que exige visibilización para contribuir al crecimiento social de la región, con los aportes que desde sus perspectivas pueden ofrecer. Si los niños son el futuro, los jóvenes son el presente del país; ignorar sus ideas y peticiones es cerrar los ojos ante la realidad del mundo moderno.

La sociedad, en este caso la población neivana, con base en prejuicios y consideraciones tradicionalistas ve con malos ojos la agrupación de jóvenes para actividades de ocio alternativas, asociando a los Otakus, K-popers y Gamers con el satanismo, los comportamientos anti-sociales y la erradicación de las culturas tradicionales, mientras Skaters y Bikers son etiquetados como vagos, vándalos y drogadictos; rechazando así a estas personas en sus comunidades, obstruyendo su derecho a la libre expresión y al libre desarrollo de su personalidad.

En el interior de los colegios y los hogares se reflejan estas problemáticas, pues en ocasiones por falta de comunicación y comprensión se evidencia intolerancia, acoso, represión hacia quienes se identifican con alguna de estas subculturas; cuando lo ideal es que padres, docentes y demás miembros de la comunidad sean

guías para los jóvenes teniendo presentes las diferencias generacionales, manteniendo su mente abierta a las propuestas que surgen desde las subculturas.

Por último, reiteramos un término esencial: visibilización. Es este aspecto el principal aporte del presente trabajo de grado, acompañado de la muestra audiovisual “NEIVA JOVEN, SUBCULTURAS” pues desde un enfoque respetuoso y con una mirada desde la comunicación presenta a la población huilense la primera investigación profunda sobre las subculturas: Otaku, K-poper, Skater, Biker y Gamer en la ciudad de Neiva brindando así un panorama que aporte a posteriores trabajos sobre subculturas y expresiones juveniles en la región y el país.

10. BIBLIOGRAFÍA

10.1. Libros:

BARAÑANO, Ascensión; GARCÍA, José Luis. *Diccionario de Relaciones Interculturales. Diversidad y Globalización*. Madrid: Editorial Complutense, S.A. 2007.

BORDIEU, Pierre. *La Distinción. Criterios y Bases Sociales Del Gusto*. Madrid: Taurus. 1999.

GARCÍA, Nestor. *El consumo cultural: una propuesta teórica*. En: El consumo cultural en América Latina. Guillermo Sunkel. Convenio Andrés Bello, Bogotá. 2006. p.83

GARGALLO, Bernardo; SUAREZ, Jesús. *La integración de las nuevas tecnologías en los centros. Una aproximación multivariada*. Madrid: Centro de Investigación y Documentación Educativa CIDE, 2003.

GELDER, Ken. *Subcultures: Cultural Histories and Social Practice*. Londres: Routledge, 1979.

GIDDENS, Anthony. *Un mundo desbocado: los efectos de la globalización en nuestras vidas*. (Trad. Pedro Cifuentes). España: Grupo Santillana, 2000.

GUERRERO, Patricio. *La cultura: Estrategias conceptuales para comprender la identidad, la diversidad, la alteridad y la diferencia*. Quito: Ediciones Abya-Yala, 2002.

HALL, Stuart; JEFFERSON, Tony. *Resistencia a través de rituales. Subculturas juveniles en la Gran Bretaña de la Posguerra*. Londres: Routledge, 1976.

HEBDIGE, Dick. *Subculture: The meaning of style*. Londres: Routledge, 1979.

JENKINS, Henry. *Fans, bloggers y videojuegos: La cultura de la colaboración*. Barcelona: Ediciones Paidós, 2009.

KUPER, Adam. *Cultura, La Versión De Los Antropólogos*. Barcelona: Ediciones Paidós, 2001.

LAVERDE, Maria Cristina; MARGULIS, Mario. *Viviendo a toda: Jóvenes, territorios culturales y nuevas sensibilidades*. Bogotá: DIUC, Siglo del Hombre Editores. 1998.

LÉVI-STRAUSS, Claude. *Antropología Estructural*. Buenos Aires: Eudeba, 1961.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura: La Cultura De La Sociedad Digital*. Madrid: Anthropos, 2007.

MAGNUSON, Mike. *Bike tribes*. New York: Rodale Inc, 2012.

MORDUCHOWICZ, Roxana. *Los adolescentes y las redes sociales. La construcción de la identidad juvenil en Internet*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica, 2012.

PAPALINI, Vanina. *Anime: mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Argentina: La Crujia, 2006.

RINEHART, Robert; SYDNOR, Synthia. *To the extreme: Alternative sports, inside and out*. New York: State University of New York Press, 2003.

RUIZ, José Ignacio. *Teoría y práctica de la investigación cualitativa*. Bilbao: Publicaciones de la Universidad de Deusto, 2012.

SIEGEL, Lee. *El mundo a través de una pantalla*. Barcelona: Ediciones Urano, 2008.

TAYLOR, Charles. *Imaginarios sociales modernos*. Traducción de Ramón Vilà. Barcelona: Hurope, S.L. 2006.

TORO, Ivan Darío; PARRA, Ruben Darío. *Método y conocimiento: Metodología de la investigación*. Medellín: Fondo Editorial Universidad EAFIT, 2006.

UNIVERSIDAD DE MANIZALES. *Maestría En Educación Desde La Diversidad: Definiciones Básicas*. Manizales: CEDUM. 2010.

VIDAL, Luis Antonio. *Pop Power: Diplomacia pop para una sociedad global*. Lima: San Martín de Porres, 2014.

10.2. Revistas:

ARANDA, Daniel; ROID, Antoni y SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi (eds). *Fanáticos, la cultura fan*. UOCPress. Comunicación #26. Barcelona: Editorial UOC, 2013.

BARBERO, Jesús Martín. *Jóvenes: Comunicación e Identidad*. En: Pensar Iberoamérica, Revista de Cultura. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Número 0, Febrero. 2002.

C. LEE, Harrington, editor. *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*. New York: New York University Press. 2007.

LOZADA, Vanessa. *Japón: Harajuku*. Bogotá: Marcjapan, N°1. 2014.

MOLINA, Juan Carlos. *Juventud y tribus urbanas*. En: Última década. Versión 8. Santiago de Chile: Scielo, 2000. p.5

ROSALES, Ricardo. *Dinámicas de identidad y representación en la cultura gamer ecuatoriana*. En: Revista Chasqui. Edición 125. Quito: Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina CIESPAL. 2014.

RUEDA, Rocío. *Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red*. Nómadas. N°28. 2008.

10.3. Normas Jurídicas:

ASAMBLEA GENERAL DE LAS NACIONES UNIDAS. *Declaración Universal de los Derechos Humanos*. (10 de diciembre de 1948). Resolución 217 A (III). 1948.

ASAMBLEA NACIONAL CONSTITUYENTE. *Constitución Política de Colombia*. 1991.

COLOMBIA. CONGRESO DE LA REPÚBLICA. *Ley Estatutaria 1622 de 2013*. (29 de abril de 2013). Por medio de la cual se expide el Estatuto de Ciudadanía Juvenil y se dictan otras disposiciones. Diario oficial. Bogotá, D.C. No. 48.776. 2013.

COLOMBIA. PODER PÚBLICO-RAMA LEGISLATIVA. *Ley 1098 de 2006*. (8 de noviembre de 2006). Por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia. Diario oficial. Bogotá, D.C. No. 46. 446. 2013.

10.4. Trabajos de grado:

BONILLA, Simón; BALLESTEROS, Magnolia. *Significados de los valores en la cultura juvenil rockera de la ciudad de Neiva*. Universidad Surcolombiana USCO. Neiva, 2004.

CORTAZAR, Carlos; URIBE, Sonia. *Nipon Estudio Anime*. Fundación Universitaria Los Libertadores. Bogotá, D.C. 2014.

FILARDO, Verónica; ARÁGOR, María José. *Subculturas juveniles*. Universidad de la República. Montevideo, 2007.

LATYSHEVA, T. The essential nature and types of the youth subculture phenomenon. En: *Russian Education and Society*. Boulder, CO. Westview press. 2014.

LEUNG, Sarah. *Catching the K-Pop wave: Globality in the production, distribution and consumption of South Korean Popular Music*. New York: Vassar College. 2012.

MARTINEZ, Diana; RAMIREZ, Leidy. *Identidades juveniles urbanas en Neiva. Jóvenes EMO y Skinhead*. Universidad Surcolombiana USCO. Neiva, 2010.

PARADA, David. *Anime y psicoanálisis*. Fundación Universitaria Los Libertadores. Bogotá, D.C. 2014.

PIÑÓN PERALES, Francisco. *La representación grotesca en el anime*. Universidad Autónoma de Barcelona. Barcelona, 2010.

ROSETO, Luis Carlos; ROSETO, Víctor Hugo. *Juventud e identidad. Un acercamiento a las tribus urbanas*. Univalle. Cali, 2010.

SARAVÍ, José Ricardo. *Skate, espacios urbanos y jóvenes en la ciudad de La Plata*. Universidad Nacional de La Plata. La Plata, 2012.

10.5. Artículos de internet:

ARTSTUDIO MAGAZINE. *Anime y manga-su influencia...* ArtStudio Magazine [En Línea]. 15 de febrero de 2004, Especiales. Disponible en: <http://www.artstudiomagazine.com/especiales/anime-manga.html> [Consultado el 20 de mayo de 2014]

CASTELLS, M. *La apropiación de las tecnologías. La cultura juvenil en la era digital*. TELOS. Revista de pensamiento sobre Comunicación, Tecnología y Sociedad [En Línea]. Diciembre de 2009, N° 81. Disponible en: http://telos.fundaciontelefonica.com/DYC/TELOS/SOBRETELOS/Nmerosanteriores/DetalleAnteriores_81TELOS_DOSSIER15/seccion=1268&idioma=es_ES&id=2009110317560001&activo=6.do [Consultado el 9 de agosto de 2014]

CENTRO DE INFORMACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS. *La ONU y la Juventud* [En Línea]. <http://www.cinu.mx/jovenes/la-onu-y-la-juventud> [Consultado el 20 de septiembre de 2014]

COBOS, Tania Lucía. *Animación Japonesa y Globalización: La Latinización de la Subcultura Otaku en América Latina*. En: *Razón y Palabra* [En Línea]. No. 72 (mayo-julio2010)

http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf [Consultado el 22 de septiembre de 2014]

COLOMBIA JOVEN. *Colombia Joven Emprende* [En Línea]. <http://wsp.presidencia.gov.co/ColombiaJoven/estrategias/Paginas/colombia-joven-emprende.aspx> [Consultado el 14 de septiembre de 2014]

CONTRERAS, Ricardo. *Análisis Crítico de la Cultura. Prácticas Culturales* [En Línea]. <http://es.scribd.com/doc/65029575/practicas-culturales> [Consultado el 28 de septiembre de 2014]

DE LA HABA, Juan; SANTAMARÍA, Enrique. *Entrevista A Néstor García Canclini. Dilemas De La Globalización: Hibridación Cultural, Comunicación Y Política*. [En Línea].

http://www.antropologia.cat/files/Entrevista_N%C3%A9stor_Garc%C3%ADa_Canclini_Dilemas_de_la_globaliz%E2%80%A6.pdf [Consultado el 28 de octubre de 2014]

DUARTE, N.A. *Los otakus, una subcultura mundial*. Portal Joven. Universidad Externado de Colombia [En línea]. Facultad de Comunicación Social, 2013. Disponible en: <http://portaljoven.uexternado.edu.co/?p=1957> [Consultado el 9 de agosto de 2014]

GOBERNACIÓN DEL HUILA. *Acciones para Garantizar el Respeto y los Derechos de Niños y Adolescentes* [En Línea]. http://www.huila.gov.co/index.php?option=com_content&view=article&catid=2049:informeinfancia&id=65991:acciones-para-garantizar-el-respeto-y-los-derechos-de-ninos-y-adolescentes [Consultado el 13 de septiembre de 2014]

GOBERNACIÓN DEL HUILA. *Huila Conformó 35 Plataformas Juveniles* [En Línea]. http://www.huila.gov.co/index.php?option=com_content&view=article&id=70278:hu

ila-conformo-35-plataformas-juveniles&catid=51:gestora-social [Consultado el 28 de agosto de 2014]

GOBERNACIÓN DEL HUILA. *Oficina de la Mujer, Infancia, Adolescencia y Asuntos Sociales* [En Línea].
http://www.huila.gov.co/index.php?option=com_content&view=article&id=68893&Itemid=4453 [Consultado el 25 de agosto de 2014]

HALL, Edward T. *The Silent Language*. Nueva York: Doubleday and Co, 1989.
Citado por: MISSANA, Sergio. TheGrip of Culture: Edward T. Hall [En Línea].
<http://www.ishk.net/hall.pdf> [Consultado el 28 de septiembre de 2014].

LÓPEZ, Marlio. *¡Jóvenes, El Cambio Es Ahora!* [En Línea].
http://www.huila.gov.co/index.php?option=com_content&view=article&id=68884&Itemid=4441 [Consultado el 14 de septiembre de 2014]

MUÑOZ, Jefferson Ricardo. *Aumentará en Millón y Medio el Número de Jóvenes Colombianos* [En Línea].
http://wsp.presidencia.gov.co/ColombiaJoven/Noticias/2013/Paginas/130315_Aumentara-en-millon-y-medio-el-numero-de-jovenes-colombianos.aspx [Consultado el 14 de septiembre de 2014]

PROGRAMA PRESIDENCIAL COLOMBIA JOVEN. *¿Qué es Colombia Joven?* [En Línea]. <http://www.colombiajoven.gov.co/programa/Paginas/colombiajoven.aspx> [Consultado el 1 de septiembre de 2014]

RODRÍGUEZ, Paúl. *Contribuciones Desde La Convención Iberoamericana De Derechos De Los Jóvenes* [En Línea]. <http://www.juventudconvoz.org/opinion/14-contribuciones-desde-la-convencion-iberoamericana-de-derechos-de-los-jovenes> [Consultado el 20 de septiembre de 2014]

SAINTOUT, Florencia. *Sociedad de la información y culturas juveniles: modos de vivir las restricciones y las posibilidades (1)* [En línea]. Argentina: Universidad Nacional de La Plata/FLACSO, 2007. Disponible en: http://perio.unlp.edu.ar/question/numeros_anteriores/numero_anterior16/nivel2/articulos/informes_investigacion/saintout_1_informes_16primavera2007.htm [Consultado el 15 de junio de 2014]

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE. *Especial Tiempo Real: Subcultura Anime* [En Línea]. <http://www.youtube.com/watch?v=dL6pyJkmER0&feature=youtu.be> [Consultado el 23 de agosto de 2014]

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA UNAD. *Técnicas de Investigación*. [En Línea].

http://datateca.unad.edu.co/contenidos/100104/100104_EXE/leccin_6_investigacion_exploratoria_descriptiva_correlacional_y_explicativa.htm [Consultado en 1 de abril de 2015]

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL. *¿Qué Significa Ser Joven En La Actualidad?*. En: Revista Universitaria Educ@upn.mx [En Línea]. <http://educa.upn.mx/hemeroteca/vida-universitaria/145-num-03/244-que-significa-ser-joven-en-la-actualidad> [Consultado el 1 de septiembre de 2014]

11. ANEXOS

11.1. Anexo 1. Artículo ‘Jóvenes neivanos y nuevas apropiaciones culturales’.

Jóvenes neivanos y nuevas apropiaciones culturales

Comunidades que proponen identidades alternativas, para las cuales el tiempo de ocio y la tecnología son aspectos determinantes. Manifestaciones que, aunque se han esforzado por diferenciarse, cargan el peso de las tribus urbanas que tuvieron su ‘boom’ a inicios del 2000. Son las identidades juveniles que se camuflan dentro del heterogéneo entorno de la ciudad, las frecuentemente ignoradas subculturas en Neiva.

La oferta multicultural, a la cual se puede acceder con sorprendente facilidad a través de las nuevas tecnologías, incitan a los jóvenes a incorporar prácticas e imaginarios de distintas partes del mundo a su propia vida. Y de la apropiación de consumos culturales extranjeros, adaptados al contexto local, surgen asociaciones que fortalecen las ideas de quiénes son y qué los diferencia del resto de personas. Estas identidades colectivas son clave en la instauración de las identidades individuales de jóvenes neivanos.

En la actualidad existen diferentes subculturas inmersas en la ciudad, en gran medida desconocidas y frecuentemente rechazadas debido a variados aspectos como el bajo acceso a las tecnologías, o el tradicionalismo cultural y religioso fuertemente arraigado en la capital huilense.

Estas respuestas negativas de la comunidad han sido reforzadas por los medios masivos, quienes en las escasas ocasiones en las cuales presentan dichas comunidades y sus actividades suelen hacerlo de una mirada sesgada, lo cual, sumado a la falta de reconocimiento por parte de las instituciones y la sociedad neivana, constituye una de las principales problemáticas que enfrentan aquellos jóvenes que han integrado estas subculturas a su vida.

¿Quiénes son?

Otakus, K-poppers, Gamers, Skaters y Bikers, son los nombres de las subculturas presentadas en la producción 'Neiva Joven, Subculturas'. Sus consumos culturales abarcan desde los videojuegos y las producciones para televisión, pasando por la música y la literatura hasta los deportes y la comida.

Otaku es quien define su identidad con base en el consumo de las novelas visuales, manga, y la animación japonesa, anime, como productos culturales distintivos. Las dinámicas grupales de los aficionados a la cultura pop japonesa (seriados y largometrajes, música, moda urbana) incluyen la realización de eventos para integrarse en torno a sus gustos y la representación de sus personajes favoritos en la práctica denominada Cosplay.

K-Popers, aquellas personas que forman comunidad en torno al K-Pop, Korean Popular Music, la música pop producida en Corea del Sur, se integran en la llamada Ola Coreana o “Hallyu” y se sienten igualmente atraídos por otros aspectos de la cultura del país oriental tales como producciones televisivas (doramas) y tendencias urbanas.

Gamer es alguien caracterizado por su gran pasión e interés por los videojuegos, ya sea de consola o computador. A diferencia de un jugador casual, gasta gran cantidad de tiempo jugando, gusta de acumular conocimientos sobre videojuegos y, lo más importante, considera los juegos parte importante de su vida y su identidad.

Skaters y Bikers se reúnen en torno a deportes de carácter individual en constante desarrollo. Para los Skaters sus patinetas son su principal objeto característico. Los Bikers encuentran en el BMX FreeStyle, una modalidad con modernos criterios de evaluación y un estilo acrobático. Pero más allá de un deporte, han hallado identidad en una expresión urbana y en su comunidad, la cual va adquiriendo fuerza en Neiva.

Contra los prejuicios y la indiferencia.

Según la Gobernación del Huila, en el departamento existen aproximadamente 270.000 jóvenes, cifra que en Neiva tiene un aumento de aproximadamente 1.500 por año. La juventud es parte significativa de la población, y sus procesos no deben ser ignorados por el resto de la comunidad.

Aunque las subculturas previamente mencionadas tienen sus orígenes en los 90 a nivel mundial, su llegada a ciudades intermedias como Neiva es tardía, razón por la cual están actualmente en proceso de desarrollo tras empezar a manifestarse durante la última década.

Cada vez son más los jóvenes que se apropian de estas expresiones culturales integrándolas al contexto local, lo cual se evidencia en el progresivo aumento de los miembros de las agrupaciones en torno a ellas: Geomas, la principal comunidad Otaku, tras completar tres años desde su creación supera los 600 miembros. El grupo Gamer cuenta con 300 integrantes. Otro indicador que

demuestra su crecimiento es la asistencia a eventos: El Friki Fest, organizado por la tienda Shinigami Storm, en el 2012 durante su primera edición contó con la asistencia de 110 personas y en 2013 reunió 220 personas, duplicando la cifra inicial.

Siendo tantas personas, una de las necesidades más evidentes es la de espacios adecuados para sus actividades. GEOMAS (Grupo de Estudio del Ocio, Manga y Anime Surcolombiano), ha hecho de un espacio público, el centro de convenciones José Eustasio Rivera, su lugar de reunión habitual, viéndose limitados a la disponibilidad de este sitio usualmente empleado para ferias y eventos. Igual método tiene 'Hallyu', el grupo de K-Popers, enfrentándose a su vez a todas las limitaciones que un lugar abierto y público puede traer.

Skaters y Bikers, quienes cuentan con un espacio en la ciudad, el Skate Park, han hallado en él una forma de fortalecer sus colectivos; pero con más de 700 personas integradas en torno a estas prácticas el sitio no puede contener a estas comunidades que aún siguen creciendo.

Además de espacios adecuados, demandan apoyo estatal. Quieren que el gobierno local, y el gobierno nacional los tenga en cuenta, como grupos, como jóvenes. Son una población que exige visibilización y con ella la aclaración de variados prejuicios alrededor de sus prácticas e intereses para contribuir al crecimiento social de la región, con los aportes que desde sus prácticas pueden ofrecer.

Pero, sobre todo, buscan ser comprendidos por la población neivana. Quieren ser vistos sin prejuicios, dejar de ser asociados con vagancia, pandillismo, drogadicción o satanismo. Desean ejercer su derecho a la libre expresión y al libre desarrollo de su personalidad, incorporando aprendizajes adquiridos desde otros rincones del planeta, nutriendo sus mentes a través de las facilidades tecnológicas y acercando Neiva al resto del mundo, aportando variedad a una ciudad de crecimiento exponencial.

11.2. Anexo 2. Formato de entrevistas:

Jóvenes de subcultura Otaku:

- Una presentación sobre usted mismo(a): De qué ciudad, qué estudia, se encuentra trabajando, qué cosas le interesan y con qué cultura se identifica?
- Qué cosas le interesan de la cultura japonesa?
- Cómo (y desde cuándo) conoció y se empezó a interesar por estas producciones?
- Para usted esta cultura es un interés, una afición, una forma de vida?
- Le gustaría viajar a Japón?
- Preferiría vivir en Japón?

- La comunidad neivana qué piensa de estas subculturas y de quienes están inmersos en ellas?
- Cuál es la posición de su familia respecto a tu interés por esta subcultura?
- Cree que en la ciudad hay suficientes espacios de esparcimiento para los Otakus? Han aumentado los espacios y oportunidades de interacción?
- A qué comunidades (neivanas y/o nacionales) relacionadas con estos intereses pertenece y cuáles son sus modos usuales de integración?

Profesional (Psicólogo) – Análisis subcultura Otaku:

- Por qué jóvenes colombianos pueden estar interesados por la cultura de un país tan lejano como Japón?
- Por qué son generalmente los jóvenes quienes más se vinculan con subculturas, los que más se identifican con estilos diferentes a los propuestos por la cultura masiva?
- Cómo puede influir una afición en el desarrollo de una persona? Incide en cómo forja identidad?
- Cómo se sabe cuando un hobby o interés pasa a convertirse en una obsesión o fanatismo?

- Qué tan malo puede ser para alguien en la pubertad o la adolescencia el fanatismo? Y si aparte de eso tiene problemas de inseguridad, traumas o cualquier tendencia que lo haga más vulnerable?
- Quienes pertenecen a estas comunidades son, en muchos casos, objeto de burla por parte de quienes no entienden su afición. Cómo puede afectarles esta presión social?
- Qué tan importante es para un individuo en la pubertad o adolescencia el apoyo por parte de sus padres y el respeto a sus gustos e intereses por parte de ellos?
- Cuál es la importancia de tener actividades de ocio? Cuáles los beneficios del ocio creativo?
- Cuáles son los usos o beneficios terapéuticos que tiene el disfrazarse, representar personajes?
- En qué situaciones sería peligroso para alguien representar a un personaje y sentirse por un tiempo (durante un evento, en una sesión de fotos) dicho personaje? (Si tiene problemas definiendo su identidad...)
- A qué tipo de personajes suelen tomar los chicos en su pubertad o juventud como modelos a seguir: personajes de los medios, amigos, familiares? Por qué?

- Qué tan importante es para los jóvenes sentir que pertenecen a un grupo, que conocen gente que comparte intereses o gustos comunes?
- Es importante nutrir y cultivar la imaginación y la creatividad para el desarrollo integral como ser humano?
- Qué consejo da a padres y docentes que están a cargo de chicos o chicas que pertenecen a subculturas como los Otakus?
- Cómo es la relación actual de los jóvenes con la tecnología y cómo llega a influenciar sus gustos?

Profesional (Experto en tecnologías y educación) – Análisis subcultura Gamer:

- Cuál es la importancia, hoy en día, de saber manejar las tecnologías, de estar familiarizados con ellas y sus lenguajes?
- Cuáles considera usted son las diferencias entre los 'nativos digitales' y generaciones anteriores relacionadas con las tecnologías y su acercamiento a ellas?
- Cuáles son las cosas buenas y malas que ser un aficionado a los videojuegos puede traer?

- Cuál es su opinión respecto a los prejuicios que la gente da a quienes gustan de los videojuegos caracterizándolos como asociales, violentos, perezosos?
- Cómo ha ido haciéndose más fácil el acceso a los videojuegos y juegos de computadora con el transcurso del tiempo; llegando al ahora en que se puede jugar todo el tiempo gracias a tablets y celulares inteligentes?
- Y respecto a los PvP, como LoL o WoW; o como Conquista y otros que estuvieron antes, cuál es su dinámica y qué es lo que genera tal acogida por parte de los jóvenes?
- Cuál es la diferencia entre alguien que juega en su consola o computador y alguien que se considera gamer?
- Cuáles son esos criterios usuales para considerar 'bueno' un juego?
- Jóvenes de subculturas Skater y Biker:

- Conoce sobre el origen de esta subcultura (en el mundo o en la ciudad)?
- Qué tan importante es este deporte para usted? Hace parte de su estilo de vida o le considera un hobby?
- Cómo considera que se encuentra el nivel de esta comunidad en la ciudad en comparación con el desarrollo en otros lugares del país?
- Qué importancia tiene el internet para las prácticas sociales y deportivas relacionadas con esta comunidad?

- Qué aspectos identifican a un skater o biker: vestuario, accesorios, palabras, formas de comportarse?

-Qué opina su familia respecto a su afición y al tiempo que dedica a estas prácticas?

- Considera suficientes los espacios disponibles para estas comunidades?

Profesional (Licenciado en lingüística) – Análisis subculturas Skater y Biker:

- Qué son los anglicismos y por qué es tan común su uso?

- Por qué los jóvenes se ven atraídos por culturas de lugares como Estados Unidos o el Reino Unido?

- Además de la expresión oral y escrita hay más formas de comunicación, cuáles son algunas de esas formas mediante las cuales quienes pertenecen a subculturas se expresan (vestuario, comportamiento...)?

- Cómo un lenguaje y unos símbolos compartidos pueden ayudar a forjar identidad en las personas dentro de estos grupos?

- Cómo las prácticas deportivas o los gustos musicales se convierten en la práctica alrededor de la cual se forjan tejidos sociales?

-Cuál es la relevancia de los medios de comunicación, en especial de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación NTIC's, en la

creación de estas comunidades y en la llegada de estas culturas a ciudades como Neiva?

- Son las tribus urbanas, subculturas, contraculturas... fenómenos que varían con la época pero que son constantes como manifestación de los jóvenes?
- Cuál es la forma indicada para padres de familia y docentes de proceder frente a jóvenes vinculados a estas comunidades?

Jóvenes de subcultura K-Poper:

- Cómo y cuándo conoció el k-pop y los doramas?
- Qué es lo que encuentra especial en el k-pop y los doramas que no se halla presente en el resto de música y en las series o novelas usuales?
- Cuál es su banda de K-Pop favorito y su cantante preferido? Por qué?
- Podría recomendar algunas canciones y doramas o películas coreanas? En qué página de internet o qué canales de tv suele verlos?
- Cómo conoció a otras personas interesadas en la cultura coreana en Neiva?
- Qué tan importantes son las nuevas tecnologías, en especial el internet, para su afición?
- Cómo es su rutina cotidiana, y qué tiempo dedica a su afición por la cultura coreana?

- Le gustaría conocer Corea del Sur, aprender coreano, vivir en Corea o haber nacido allá?
- Podría contarnos sobre la apariencia y los looks de los artistas, lo que expresan de su personalidad con ella y cuáles de esas cosas intenta incorporar en su propio aspecto.
- Cómo ha sido la reacción en su entorno familiar y su grupo de amigos, compañeros de estudio ante su gusto por la cultura coreana?
- Ha asistido al concierto de algún grupo de K-Pop, quiere asistir a alguno? Por qué cree que la mayoría de grupos de K-pop no han venido a Colombia?
- Cree que la comunidad de K-popers en Neiva está creciendo? Considera que pronto podrían tener más visibilidad a nivel nacional?
- Cómo demuestra usted su amor por sus bandas favoritas: comprando productos, cd's; participando en actividades del fandom; aprendiendo las letras de sus canciones, sus coreografías?

Profesional (Sociólogo) – Análisis subcultura K-Poper:

- ¿Qué es lo que lleva a las personas, en especial a los jóvenes, a interesarse por las culturas de otros países?

- ¿Cuál es el papel actual de las nuevas tecnologías, en especial el internet, en los procesos identitarios y culturales?
- ¿Considera usted que alguna predicción de los teóricos, tal como la 'ciber-cultura' o 'la aldea global', se está evidenciando en la época actual?
- ¿Cuál es la importancia que tiene para las personas, en nuestros casos los jóvenes, de sentirse parte de un grupo o comunidad?
- ¿Son variados los modos de interacción social y comunicación dependiendo de las comunidades en las que el individuo se encuentra inmerso?
- ¿Son las contraculturas, subculturas, culturas alternativas algo que siempre está presente? ¿y si es así, por qué?
- ¿Considera posible mantener la cultura propia e identidad local cuando se integra a una comunidad global? ¿La exposición a culturas globales puede enriquecer a la comunidad local?
- ¿Puede ser benéfico para el individuo y para la sociedad que lo rodea el diferenciarse de su entorno más cercano, el proponer formas diferentes de interacción y expresión, consumir y producir cultura de otra manera?
- ¿Cuál, en nuestra comunidad, es considerado el rol de los jóvenes; puede éste verse alterado positiva o negativamente por la conexión con culturas externas?
- ¿El arte, en especial el baile y la música qué tanto significado y relevancia pueden tener en los procesos de identidad y de interacción?

11.3. Anexo 3. Cronograma de Entrevistas y Grabaciones:

Capítulo	ENTREVISTAS		
1	Tema	Fuentes	Fecha de entrevistas
	Otakus	Miembros de la comunidad Deiber Herrera Gloria Navarrete, Miguel Rojas, Christian Olaya, Fabian Rodríguez, Axel Dally Barrios	Agosto 12 a 18
	Cosplay	Laura Patricia Díaz, Cristian Covalada	Agosto 16 a 20
	Experto	Psicólogo Arturo Silva	Agosto 22
2	Tema	Fuentes	Fecha de entrevistas
	K- Poppers	Miembros de la comunidad Viviana Velásquez, Carol Botache, Karol Bermeo y Camila Medina, Luisa Dussan	Septiembre 5 a 12
	Doramas	Sandy Tovar, Diana Medina y Mia Arok	Septiembre 7 al 14
	Experto	Antropólogo Aldemar Macías	Septiembre 15
3	Tema	Fuentes	Fecha de entrevistas
	Skate	Miembros de la comunidad Andrés Díaz, Leandro Salazar, Jesús David Trujillo, Jhoan Ramirez	Octubre 2 al 12
	Bike	Alejandro Reinoso, Nicolás Méndez, Bryan Celis, Rubén Polanía	Octubre 2 al 12

	Experto	Licenciado en Lingüística	
		Uberney Quimbayo	Octubre 14
NOTA	Por problemas técnicos se deben repetir entrevistas		Octubre 20 al 30
4	Tema	Fuentes	Fecha de entrevista
	Gamers	Miembros de la comunidad	Noviembre 2 al 12
		Andrés Felipe Lara, Julián Vargas, Juan Rengifo, Julián Monzón, Oscar Gutiérrez	
	Experto	Profesional de las Tecnologías	Octubre 8
Walter Fernández Barrera			
Otras grabaciones	Tsundere Maid Café	31 de marzo. Neiva.	
	J-Zone	11 y 12 de abril. Bogotá.	
	Regional Cosplay Battle	25 de mayo. Neiva.	
	Tokyo Magnitude	31 de mayo. Neiva.	
	Torneo PvP League of Legends	12 de septiembre. Neiva.	
	Integración Hallyu Neiva	3 de octubre. Neiva.	
	SOFA	16 a 19 de octubre. Bogotá.	
	Japan Weekend Maloka	14 de diciembre. Bogotá.	

11.4. Anexo 4. Formato de autorización:

Neiva, 5 de abril de 2015

Firmando este documento yo otorgo mi consentimiento para el uso de la entrevista realizada en la muestra audiovisual **NEIVA JOVEN, SUBCULTURAS**.

Tania Medina S, Tania Marcela Noreña y Patricia Moreno B, estudiantes de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad Surcolombiana, cuentan con mi permiso y el de mis padres o acudientes para disponer de estas imágenes y el contenido de la entrevista en todo lo relacionado a la elaboración y difusión de la muestra audiovisual previamente mencionada y de su proyecto de grado **NEIVA JOVEN, SUBCULTURAS Y EXPRESIONES CULTURALES JUVENILES**.

Si soy menor de edad, debo firmar e incluir también firma de algún padre o acudiente quien de su autorización expresa para el libre manejo de las imágenes y entrevistas aquí recogidas.



Axel Dally Barrios
CC.

Alejandro Reinoso
CC.

Carlos Mario Rojas
CC.

Cristian Olaya
C.C.

Deiber Santiago Herrera
C.C.

Laura Patricia Díaz
C.C.

Gloria Andrea Navarrete
C.C.

Juan José Rengifo
C.C.

Maria Camila Medina
C.C.

Jesús David Trujillo
T.I.

Juan Felipe Vargas
T.I.

Diana Carolina Medina
T.I.

Acudiente
C.C.



Acudiente
C.C.

Maria Fernanda Aroca
C.C.

Miguel Ángel Rojas
C.C.

Sebastián Ramírez
C.C.



Viviana Andrea Velásquez

T.I.

Acudiente

C.C.

11.5. Presupuesto:

Correlativo	Concepto	Costo	Total
1	Transporte interno	1.500 c/u	60.000
2	Transporte Bogotá	45.000 c/u	270.000
3	Papelería	200.000	200.000
4	Editor e ilustrador	270.000 c/u	810.000
5	Materiales de consulta	40.0000 c/u	80.000
6	Recursos tecnológicos	165.000	165.000
7	Entradas a eventos	8.000 c/u	55.000
8	Hidratación	2.000 c/u	60.000
TOTAL		731.500	1'700.000

11.6. Guiones Técnicos:

- Subcultura Otaku:

Se abre con la presentación de Gloria Andrea Navarrete, Otaku. (GLORI 30. 00:18-00:28) habla de algunas cosas que le gusta hacer en su tiempo libre y su afición por el anime (GLORI 31. 00:07-00:21), nos explica que en su caso esta afición viene de familia y que con el tiempo se ha ido fortaleciendo (GLORI 32. 00:07-00:23), Miguel Ángel menciona animes de la infancia (90's) (MIGUEL 8. 01:13-01:23 retomando en 01:25-01:35). Glori nos habla sobre su género favorito: el shojo (GLORI 33. 00:05-00:29). Deiber habla de que el anime son series y también películas y menciona algunas (DEIBER 4. 00:05-00:34). Glori explica que el anime usualmente está basado en el manga y que los otakus pueden tener preferencia por uno u otro (GLORI 34. 00:04-00:33); Miguel Ángel habla del atractivo del manga (MIGUEL 1. 02:49-02:58); Glori habla de que no lee manga y de las páginas en las que ve anime (GLORI 4 02:03-02:23), Fabian Rodriguez menciona Full Metal Alchemist y el verlo en internet (FALERO 1. 03:03-03:39), Sandy habla del internet como el medio por el que obtiene la información (SANDY 1. 00:47-01:06). Deiber explica que con el internet estas culturas han ido dándose a conocer (DEIBER 5. 00:14-00:49). Axel habla del Origen de GEOMAS (AXEL 3. 00:19-00:46) Glori nos menciona cómo conoció Geomas (GLORI 6. 00:11-00:46). Deiber Herrera habla de la importancia de este grupo (y sus subgrupos) para socializar y de que comunidades como esta ayudan a afianzar la identidad como otaku (DEIBER 6. 00:14-01:27 y retoma en 01:33-01:36). El psicólogo habla del proceso de forjar identidad y de la importancia del grupo (ARTURO 1. 02:07-03:17). Abbey da su concepto de qué es ser otaku (ABBEY 1. 00:11-00:37) Glori da su definición personal de otaku (GLORI 11. 00:11-01:01). Deiber explica que las comunidades actuales no son fáciles de diferenciar pues no tienen un código de vestimenta (DEIBER 7. 00:06-00:22), Glori menciona que no se tiene una vestimenta característica pero sí algunos accesorios usuales (GLORI 15. 04:33-04:37 y luego 03:32-04:13) y que otra característica son las palabras que se suelen usar (GLORI 35. 00:04-00:28) Lenguaje de otakus (LAURA P 7. 02:17-03:15) Glori habla de estereotipos en el anime (GLORI 15. 08:13-08:40 retoma en 08:53-09:03 y luego de 09:14-09:17).

Deiber resalta el papel de las tiendas y menciona las más relevantes en la ciudad (DEIBER 8. 00:07-00:41), Fabian habla de la tienda como un despertar cultural

(FALERO 1. 02:13-02:33); Cristian Olaya, habla de los inicios de la tienda Shinigami Storm (CRISTIAN 1. 02:14-02:46) y de su deseo de dar a conocer la cultura (CRISTIAN 2. 00:34-00:47). Glori comenta que comunidades, personas y la tienda organizan eventos (GLORI 36. 00:04-00:27). Cristian Olaya habla del masivo aumento de asistencia a los eventos (CRISTIAN 2. 02:25-03:17) Fabian Rodriguez habla del primer evento que realizaron como tienda (FALERO 4. 03:20-04:29) y de un cosplay sorprendente que vio allí (FALERO 4. 06:22-07:02); Laura Patricia habla de su inicio en el cosplay con el evento de la tienda (LAURA P. 2. 00:16-01:36) Fabian Rodriguez describe para él qué es un cosplay (FALERO 7. 01:40-02:06). Glori habla del cosplay (GLORI 17. 07:53-08:14) Laura habla del cosplay como un homenaje a un personaje (LAURA P 2. 10:30-10:50) El psicólogo menciona beneficios de disfrazarse (ARTURO 2. 02:47-02:55 y retoma en 03:33-04:09); Deiber dice que ha observado cómo el cosplay es tomado cada vez más seriamente (DEIBER 9. 00:03-00:22 retoma en 00:27-00:37); Comparativamente los cosplayers han disminuido pero su calidad ha aumentado dice Olaya (CRISTIAN 2. 11:03-11:50), Glori describe el cosplay como la manifestación más visible de los otakus y habla de quienes los juzgan por esto (GLORI 37. 00:21-00:56); Los otakus no somos raros, dice Glori (GLORI 12. 02:09-02:22); El psicólogo habla de la importancia de acercarse sin prejuicios y ganar su confianza (ARTURO 2. 01:06-02:06. Cristian invita a respetar el gusto por el anime, el que considera un estilo de vida (CRISTIAN 2. 07:48-08:12).

- Subcultura K-Poper:

Viviana baila K-Pop. Se presenta Viviana Andrea González como K-Poper (Viviana 29. 00:20-00:29) y habla de cómo conoció el K-Pop (Viviana 30. 01:55-02:13). Camila Medina define qué es K-Pop (Camila 5. 00:20-01:28). Y del tiempo que dedica a esta afición (Camila 3. 02:09-02:22) Viviana también habla del tiempo que gasta (Viviana 38. 04:42-04:58) y Camila define qué es ser K-Poper para ella (Camila 5. 01:37-02:03). El sociólogo comenta que los jóvenes ahora encuentran su identidad en torno al ocio (Aldemar 9. 01:07-01:48). Carol menciona grupos que le gustan (Carol 1. 01:48-01:57) Camila también nombra grupos que le gustan (Camila 1. 02:24-02:46). Viviana afirma que el fandub se elige según la personalidad (Viviana 33. 05:54-06:04) Y nombra algunos fandubs (Viviana 3.

04:02-04:18), Camila también dice nombres de algunos de los grupos de fans (Camila 2. 00:33-01:18).

Juan dice: nosotros también somos una comunidad y habla de Hallyu (Juan. 04:12-04:21). Mia habla del término Hallyu (Mia 1. 03:18-03:35) y del origen del grupo. (Mia 1. 00:38-01:04). Camila habla del grupo (CAMILA 5. 05:44-06:12), Mia cuenta todo lo que recoge (Mia 1. 04:07-04:28), Karol habla de actividades (Karol 1. 04:51-05:05) y Viviana habla de Hallyu como una familia (Viviana 31. 06:18-06:24) Mia habla de que el grupo es para compartir gustos (Mia 1. 06:51-07:02). Aldemar Macías habla de las subculturas (Aldemar 5. 00:33-01:25). Mia dice que ella les envía doramas a sus amigas para animarlas (Mia 2. 11:01-11:14) y habla de cosas buenas del K-Pop y los Doramas (Mia 2. 00:41-01:08).

Camila se describe como una persona curiosa y que quiere conocer culturas diferentes (Camila 5.13:15-13:28). Diana dice que quisiera viajar a conocer nuevas cosas (Diana 9. 00:19-00:39). Camila cuenta algo de historia y por qué le gustaría visitar Corea (Camila 4. 02:46-03:32). El idioma coreano es difícil (Mia 2. 06:19-06:43). Palabras que usan (Viviana 38. 00:32-01:50), Viviana explica qué es Idol (Viviana 76. 02:10-02:48), Viviana habla de su Oppa (Viviana 3. 00:13-00:45), Diana habla de un Idol (Diana 1. 02:19-02:47). Soy fan de actores (Diana 2. 04:47-04:56). Viviana habla de por qué le gustan los doramas (Viviana 76. 01:27-01:53) Karol menciona doramas (Karol 8. 02:07-02:28) Diana dice que intenta variar entre doramas, y que estos le dejan mensaje (Diana 2. 07:46-07:58). Aldemar habla de la apropiación que se hace de los productos culturales (Aldemar 11. 00:06-00:27). Camila nos cuenta que colecciona cosas, y que quiere formar un grupo de baile (Camila 3. 02:44-03:28) Mia explica que las chicas bailan, cantan, actúan (Mia 1. 05:46-06:22). Diana cuenta los FanFics que ha hecho (Diana 2. 00:14-00:27) y habla de las tramas (Diana 2. 00:49-00:55) Se muestra a Viviana cantando (Viviana 31. 02:23-03:07). Aldemar habla de que estos grupos surgen para suplir una necesidad (Aldemar 4. 01:34-01:50 retoma en 02:52-03:04). Viviana habla de que la gente cree que se perderá la cultura local (Viviana 33. 04:12-04:34) y el sociólogo explica que conocer culturas externas puede ayudar a afianzar la cultura local (Aldemar 8. 00:45-00:52). Camila habla de las críticas. Y de PSY (Camila 4. 00:21-01:36). Mia habla del crecimiento del grupo y de la unión con otakus (Mia 1. 01:15-01:30), Camila habla de la experiencia de compartir entre grupos (Camila 5. 07:25-08:01). Viviana habla de que es fácil integrarse ente personas con gustos diferentes a los usuales (Viviana 35. 04:21-04:54).

- Subcultura Gamer:

El profesor Walter da la definición de gamer (Walter 6.01:28 hasta 01:51). Se presenta el protagonista Julián Vargas (Julián Felipe 1. 00:14 hasta 00:22) y habla de su acercamiento a los videojuegos (Julián Felipe 2. 00:40 hasta 00:55). Cristian también habla de sus inicios en los juegos (Cristian 1. 00:24 hasta 00:48); e igualmente lo hace Julián (Julián 1. 00:37 hasta 01:09). Oscar habla de su predilección por Nintendo (Oscar 1.00:57 hasta 01:22) y Julián nos muestra su colección de consolas (Julián 8. 00:12 hasta 00:47). Deiber por el contrario acudía a las maquinitas (Deiber G 1.01:03 hasta 01:23) y Oscar también (Oscar 1. 03:41 hasta 03:57). Oscar dice que juega todo el tiempo (Oscar 1. 03:17 hasta 03:28) Juan Felipe también habla de su rutina (Juan Pis 4. 00:07-00:16) y de su familia (Juan pis 4. 01:26 hasta 01:45) Cristian también lo dice (Cristian 1. 05:35 hasta 05:46) y Vanessa (Vanessa 2. 05:25 hasta 05:38). Cristian termina diciendo que los juegos online no tienen pausa (Cristian 1 05:16 hasta 05:31). Juan Rengifo habla de sus juegos favoritos (Juan 00:11 hasta 00:28) Julián también nombra algunos (Julián 1. 01:23 hasta el 01:40) Y continúa Juan (Juan 01:00 hasta 01:15) Oscar habla de sus criterios para considerar bueno un juego (Oscar 2. 00:20 hasta 01:05) Julián Vargas nos cuenta cómo el jugador se involucra en la historia (Julián Felipe 3. 11:59 hasta 12:25) de la relación juegos-arte (Julián Felipe 4. 01:07 hasta 01:36). Walter las describe como obras de arte digital (Walter 5. 01:40-01:53) Walter también habla del desarrollo de los videojuegos (Walter 6. 00:26 hasta 00:44 retoma en 01:28 hasta 01:45). E igual lo hace Julián (Julián Felipe 4. 04:18 hasta 04:43). Walter habla de habilidades que desarrollan los gamers (Walter 3. 00:22-00:59). Julian Felipe habla del aprendizaje de idiomas a través de los juegos (Julián Felipe 3. 07:08 hasta 07:30). Juan Rengifo menciona algunos términos (Juan. 03:40 hasta 04:35) e igual comenta el protagonista (Julián Felipe 3. 05:51 hasta 06:33). Vanessa habla de la reacción de quienes no juegan al escuchar estos términos (Vanessa 2. 05:53 hasta 06:10) Walter habla de prejuicios (Walter 3. 02:15-02:44).

Rodrigo habla de la popularización de esta cultura (Rodrigo 5. 00:24 hasta 00:52) y Julián habla de este crecimiento (Julián Felipe 3. 07:49 hasta 08:09). Walter se refiere al tema (Walter 7. 10:50-11:11). Deiber habla de un evento de magnitud nacional, el SOFA (Deiber G 5. 00:09 hasta 01:20) Y Julián expresa que estamos frente a una generación gamer (Julián Felipe 3. 08:34 hasta 09:25). Deiber habla de la falta de espacios (Deiber 12 00:33 hasta 01:02). Steven plantea la necesidad de eventos (Steven 4. 00:57 01:17) Julián habla también de los

espacios (Julián Felipe 3. 10:08 hasta 10:40). Juan Pis habla de que sus juegos favoritos son de PC (Juan pis 2. 01:15 hasta 01:24). Julián habla de juegos online (Julián 2. 01:32 hasta 02:00) Juan Pis habla de juegos online (Juan Pis 2. 01:32-02:04) Vanessa habla de los roles en LoL (Vanessa 2. 04:37 hasta 05:15). Walter habla del atractivo de estos juegos (Walter 7. 04:11-05:08). Andrés habla de las relaciones sociales en base a videojuegos (Andrés 1. 11:00 hasta 11:33) Cristian habla de amistades que nacen alrededor de los juegos (Cristian 1. 06:04 hasta 06:27) luego continua Andrés (Andrés 2. 01:11 hasta 01:28) y sobre esto opina Walter (Walter 7. 08:01-08:39). Julián dice que a sus hijos les transmitiría el gusto por los videojuegos (Julian 7. 00:35-01:15) y Andrés habla de la labor de los padres (Andrés 2. 02:24 hasta 02:49).

- Subculturas Skater y Biker:

Mientras se presentan imágenes de apoyo, Jesús David habla acerca de sus interacciones sociales alrededor del skate (Jesús David Trujillo (6) 02:41 a 03:40), continua presentándose (Jesús David Trujillo (4) 00:33 hasta 00:43), luego nos habla de la historia del skate (Jesús David Trujillo (12) 00:37 a 01:28). Alejandro Reinoso cuenta el origen del BMX (Alejandro (5) 02:30 a 03:01), Jhoan Sebastián narra el surgimiento del deporte en Neiva (Sebastián (1) 02:18 hasta 02:46), Alejandro Reinoso también nos cuenta de los inicios del BMX (Alejandro (1) 00:24 hasta 00:43)

Jesús David habla de su experiencia en los diferentes torneos en los cuales ha participado (Jesús David Trujillo 4. 06:37 hasta 06:40), Alejandro Reinoso nos habla acerca de las diferentes modalidades del BMX (Alejandro 2. 03:24 hasta 04:12), Carlos Mario luego nos dice acerca de las categorías del BMX (Carlos Mario 2. 00:16 hasta 01:30); Jesús habla de trucos que existen en el skateboarding (Jesus David Trujillo 11. 00:14 hasta 00:59, luego Carlos Mario también nos habla de los trucos del BMX (Carlos Mario 5. 01: 57 hasta 02:30); el profesor Uberney Quimbayo nos explica acerca de los anglicismos (Uberney Quimbayo 2. 00:20 hasta 00:51). Carlos Mario menciona elementos que distinguen a un biker (Carlos Mario 4. 00:03 hasta 01:20), el profesor Uberney Quimbayo nos explica acerca de las diferentes expresiones de los jóvenes (Uberney Quimbayo 3. 01:49 hasta 02:48). Paola Sánchez explica su tatuaje (Paola Sánchez 3. 00:23 hasta 00:55), igual hace Jesús (Jesús David Trujillo 7. 03:16 hasta 04:02) luego Carlos Mario menciona marcas de ropa (Carlos Mario 4. 01:26 hasta 02:16),

Jesús Trujillo explica las marcas de patinetas (Jesús David Trujillo 2. 00:11 hasta 00:25), Leandro nos habla acerca de las partes de la tabla (Leandro 3. 00:44 hasta 01:23), finalmente Nicolás explica las partes de una bicicleta (Nicolás 4. 00:04 hasta 01:48). Jesús nos cuenta acerca de su rutina, cómo divide sus tiempos entre estudio y deporte (Jesús David Trujillo 5. 06:54 hasta 07:17, Rubén también nos habla acerca de su rutina diaria (Rubén 3. 02:23 hasta 02:39), Mónica habla de sus tiempos para esta práctica (Mónica Guzmán 1. 01:32 hasta 01:45).

Rubén lo describe como un estilo de vida (Ruben 4. 00:14 hasta 00:24), Cristian dice que le ha dejado enseñanzas para la vida (Cristian 1. 02:00 hasta 02:14); el profesor resalta lo bueno de estas culturas (Profesional Uberney Quimbayo 3. 08:30 hasta 09:02) y nos explica la cultura dominante y las subculturas (Uberney Quimbayo 2. 02:24 hasta 03:00), Rubén nos da a conocer la opinión de su familia (Rubén 2. 02:30 hasta 02:53), luego la madre de Jesús habla de su opinión (Jesús David Trujillo 9. 00:08 hasta 01:24) y de su cambio de idea respecto a los chicos que practican este deporte Jesús David Trujillo(10) Cambio de opinión sobre los muchachos “mamá” 06:55 hasta 07:42, Alejandro Reinoso cuenta acerca de la formación que se les ha dado a los muchachos a través del club deportivo BMX Alejandro (4) Prejuicios del BMX 03:55 hasta 04:2, Carlos Mario nos dice que a partir de los triunfos de Mariana Pajón la sociedad fue cambiando de opinión frente al deporte Carlos Mario (6) Mariana Pajón 06:44 hasta 06:54. Alejandro Reinoso habla de la necesidad de apoyo Alejandro (5) Nos tumbaron las pistas BMX 00:20 hasta 00:42; Finalmente Carlos Mario nos dice la importancia de que Colombia apoye los deportes alternativos como al fútbol Carlos Mario (3) (07:57 hasta 08:18).

- Neiva Joven. Subculturas.

Aldemar (5). (00:04-01:31). Aldemar habla de cultura y subcultura. **CABEZOTE.**

Primer capítulo. (00:25-00:33) Glori se presenta. **Primer capítulo. (00:33-00:58) Voz en Off Descripción Otaku. Imagen Transformación Sailor Moon.** Primer capítulo. (02:40-03:14). Glori y Miguel Ángel describen el manga. Andrea Navarrete define qué es un otaku.

Voz en off. Descripción K-Pop y término Idol. Imagen I got a boy. Viviana habla de los Idols. 02:02-02:26. **Voz en off. Interés por la cultura.** Segundo Capítulo. (11:35-12:25) Maria Camila habla del contexto corea del sur-colombia. **Voz en off.**

Interés cultural. Imagen Bangkok City. Segundo Capítulo. Mia habla de los doramas.

Voz en off. Subcultura Gamer. Imágenes de videojuegos. Cuarto capítulo (08:12-08:44). Julián Vargas habla del involucrarse con los videojuegos. **Cuarto capítulo (08:45- 09:11) Voz en off. La retro-alimentación y la apropiación, clave en las subculturas.** Primer capítulo. (06:59- 08:04) Arturo silva. Búsqueda de su identidad.

Voz en off. Apropiación de una práctica deportiva. Imágenes de Skaters y Bikers. Jesús David Trujillo (3). (00:33-00:43). Presentación. Jesús David Trujillo (5). (02:42-03:07). Comunidad e integración. Alejandro Reinoso (4). (03:30-03:40). En la comunidad BMX encuentran una familia. **Voz en off. Identidad grupal. Cultura Biker. Imágenes de BMX.** Alejandro Reinoso (4). (04:25 – 04:41). Enseñanzas del BMX. Uberney (3). (08:27-09:36). Uberney habla de subculturas.

Uberney (2). (03:21-03:45). Expansión de culturas globales desde los 90. **Voz en off. El anime en televisión. Imágenes de animes de los 90.** Primer Capítulo (01:29 - 01:40). Miguel Ángel nombra animes de la tv. Arturo (1). (01:12-01:53). Atracción por estas culturas. Influencia de los medios. Deiber (5). Otakus e internet (00:13-00:50).

Voz en off. Enlazando con K-Popers. Inicios de la sub-cultura K-Pop. Video Ring Ding Dong. Segundo capítulo (02:25 - 02:34) Maria Camila cuenta cómo conoció el K-Pop. Segundo capítulo. Camila habla del 'boom' del K-Pop. Segundo Capítulo. (17:36-17-57). Aldemar Macías habla de estos consumos como resistencias culturales.

Voz en off. Gamers, inicio hace mucho tiempo. Desarrollo de sus comunidades. Cuarto capítulo (16:35 -17:05) Julián Felipe Vargas habla de una generación gamer. Cuarto capítulo (10:57-11:15) Desarrollo Videojuegos explicado por Julián Vargas. **Voz en off. Cuarto capítulo (11:16-11:50).**

Voz en off. Conexión con los Bikers y skaters. Tercer Capítulo. (02:12 -02:47). Alejandro habla del origen del BMX. Tercer capítulo. (01:12 – 02:09) Jesús cuenta la historia del Skate. Tercer capítulo. (02:48 - 03:14) Inicios del Skate en Neiva.

Tercer capítulo. (03:15- 03:34) Inicios BMX en Neiva. **Voz en off. Tercer capítulo. (03:35-03:59) Las comunidades se han ido desarrollando a través del tiempo.**

Primer Capítulo. (05:37-05:49) Axl habla de Geomas. Primer capítulo. (06:08-06:30) Deiber habla de subgrupos.

Segundo capítulo. (22:41-22:56). Creación de Hallyu en Neiva. Segundo capítulo. (09:17-09:25) Viviana habla de su tiempo en Hallyu. Aldemar (4). (02:50-03:05)(03:14-03:43) Importancia de sentirse parte de un grupo.

Voz en off. Subculturas-manifestaciones como el cosplay. Primer capítulo (19:43-20:13). Deiber habla del Cosplay. Uberney (3). (10:10-10:35) Quienes pertenecen a estas comunidades siguen siendo vistos como seres raros.

Tercer capítulo: uberney Quimbaya (10:41) las formas verbales y no verbales en que se comunican los jóvenes. 11:23. Primer capítulo deiber (11:12) como se reconoce a un otaku (11:23) Primer capítulo Andrea Navarrete (11:24) como tal vestimenta no tenemos (12:22) Tercer capítulo Carlos Mario (10:08) porque se identifica un Bikers (10:40) Tercer capítulo Carlos Mario R. (12:50) marcas de ropa (13:38) Primer capítulo Andrea Navarrete (12:23) se puede conocer un otaku por su vocabulario. Primer capítulo Laura patricia (12:33-13:04) palabras. Primer capítulo Andrea Navarrete (13:05) Tsundere,yandere y kuudere. (13:55) Segundo capítulo (13:08) Viviana vocabulario (14:27) Segundo capítulo mía (12:43) escritura y vocabulario (13:07) Cuarto capítulo Juan José Rengifo (13:02) vocabulario (13:51) Tercer capítulo uberney (07:46) los anglicismos (08:19)

Voz en off. Comunidades grandes. Deiber (7). (00:09-00:22). No se distinguen por atuendo. Primer capítulo. (15:30-16:12) Crecimiento eventos. Cuarto capítulo. (17:06-17:30). Falta de espacios los hace reunirse. Primer Capítulo. (24:49-25:15). Cristian Olaya. Esto es una forma de vida.