



Razón y Palabra

ISSN: 1605-4806

octavio.islas@uhemisferios.edu.ec

Universidad de los Hemisferios

Ecuador

Robles Bastida, Nazario
SEXUALIDAD 2D: POLÍTICA, IMAGINACIÓN Y LIBIDO DENTRO DE UNA
SUBCULTURA POSMODERNA
Razón y Palabra, núm. 77, agosto-octubre, 2011
Universidad de los Hemisferios
Quito, Ecuador

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520010038>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

SEXUALIDAD 2D: POLÍTICA, IMAGINACIÓN Y LIBIDO DENTRO DE UNA SUBCULTURA POSMODERNA

Nazario Robles Bastida¹

Resumen

Este artículo ahonda en la sexualidad 2D, forma particular de imaginación sexual que caracteriza a ciertas comunidades heréticas, tales como los aficionados a la animación japonesa. Abordando algunas de sus personificaciones más destacadas –hentai, amor 2D y yaoi-, este texto pretende ilustrar la manera en que los miembros de ciertas subculturas posmodernas han resignificado la sexualidad, creando de esta manera, un nuevo espacio erótico donde política, imaginación y libido fluyen y se entremezclan en cuerpos virtuales y sensualidad en dos dimensiones.

Palabras clave

Subculturas posmodernas, otredad, sexualidad, hentai, yaoi.

Abstract

This article delves into 2D sexuality, a particular form of sexual imagination that characterizes certain heretical communities, such as Japanese animation fans. Addressing some of its more important embodiments –hentai, 2D love and yaoi-, this text aims to illustrate how members of certain postmodern subcultures have redefined sexuality, thereby creating a new erotic space where politics, imagination and libido flow and mingle inside virtual bodies and two dimensions sensuality.

Keywords

postmodern subcultures, otherness, sexuality, hentai, yaoi.

Los aficionados a la animación japonesa constituyen un grupo social de reciente aparición, que puede ser clasificado como subcultura posmoderna (Ahn, 2008). Aquello que caracteriza a este particular grupo social es la especial relación que mantiene con la fantasía y el juego (Allison, 2006; Napier, 2007; Robles Bastida, 2009). Viviendo juntos en un mundo de carnavales, sueños y simulacros, los seguidores del anime –también llamados otakus- han abierto las puertas de lo otro, *la propia otredad herética que es traducción y sazón de un otro en principio intraducible*. Uno de los resultados de esta apertura a lo otro ha sido la aparición de una particular forma de experimentar la sexualidad, la cual puede ser llamada, a razón de los objetos en los cuales se centra, sexualidad 2D. El presente ensayo pretende profundizar en esta característica encarnación de la imaginación sexual mediante un breve recorrido a través de algunas de sus personificaciones más destacadas.

Antes de abordar las principales personificaciones de lo que puede ser llamado imaginación sexual otaku, es necesario narrar los orígenes de lo que he llamado sexualidad 2D. Los aficionados a la animación japonesa fueron, en un primer momento, parte del universo indisciplinado de sentido de fans de ciencia ficción. Tradicionalmente un fandom² dominado por hombres (Napier, 2007), fue éste una víctima ideal para el estigma social del hombre-niño. En otras palabras, siendo los aficionados masculinos a la ciencia ficción poseedores de una identidad social que los miembros del mundo de la vida cotidiana perciben como infantil y femenina, su exclusión del mundo de los hombres dignos y viriles fue inevitable³.

Como pretendí demostrar en otro lugar⁴, uno de los resultados característicos de esta exclusión del mundo de los hombres dignos es el rechazo que todo individuo varón percibido como no-viril, sufre dentro del mercado matrimonial heterosexual⁵. Los aficionados a la ciencia ficción no constituyeron la excepción a este fenómeno, pero algunos de ellos enfrentaron este dilema mediante una estrategia de corte marcadamente herético. Vistos por los miembros femeninos del mundo de la vida cotidiana como hombres disminuidos e indignos, los fans de la ciencia ficción fueron marcados como una opción amorosa-matrimonial de bajo nivel, poseedores de un capital simbólico que a pocas

mujeres podría resultarles beneficioso⁶. Esta situación terminó por dar nacimiento a un odio profundo: algunos miembros del universo indisciplinado de sentido de entusiastas de la ciencia ficción comenzaron a despreciar a la mujer normal-dominada⁷ que los había repudiado.

Apareció entonces una nueva subcultura posmoderna. Como su progenitora, la subcultura posmoderna de fans de ciencia ficción, era también un reino centrado en la fantasía y el juego. Sin embargo, hacía de una representación políticamente incorrecta de la mujer su eje conductor. Odiando y deseando a la vez a aquella que los rechazaba y discriminaba⁸, un grupo de hombres-que-fantaseaban-y-jugaban –procedentes en su mayoría del fandom de ciencia ficción, pero también con gran probabilidad de otras comunidades heréticas infantiles-posmodernas- dio nacimiento nada menos que al mundo otaku. En su interior, la identidad social de la mujer normal-dominada ardió en una llamarada de gloria que habría de crear un nuevo imaginario sexual.

La más grande parodia posmoderna⁹ que la comunidad herética otaku ha llevado a cabo, es la dirigida contra la mujer normal-dominada. Y es que desde su aparición, esta particular subcultura posmoderna ha expuesto y celebrado con espectacular excesividad, el rol como objeto e instrumento –tanto sexual como económico y político- que el discurso normal-dominante¹⁰ atribuye a la mujer. Las convenciones de anime, por ejemplo, constituyen espacios donde la hipersexualizada imagen de la mujer-objeto encuentra una existencia ubicua en posters, mantas, dibujos, figuras colecciónables e incluso cosplayers:



Fotografías 1, 2 y 3. *La mujer-objeto en una convención de anime.* Fotografías tomadas por el autor. Expo Reforma, Ciudad de México. 29 de Marzo de 2008.

Impulsados por su odio y pasión hacia la mujer normal-dominada, los fundadores de la comunidad herética otaku llevaron el rol como objeto e instrumento que la doxa¹¹-normal-disciplinada-dominante atribuye a la mujer hasta alturas paroxísticas. Convirtieron literalmente a ésta en un objeto, en un instrumento inanimado que les otorgaba placer visual. No es sencillo pensar en una parodia posmoderna más brutal a la condición contemporánea de los miembros femeninos del mundo humano. Dejando de lado la hipocresía de los políticamente correctos discursos modernos que afirmaban la libertad e independencia de la mujer, los aficionados al anime mostraron y celebraron en exceso cómo esta última continuaba siendo un objeto simbólico definido exclusivamente a partir de la mirada masculina (Bourdieu, 2007a).

Hace más de diez años, Annalee Newitz (1995) afirmaba que la razón por la cual el subgénero de anime conocido como “novias mágicas” era tan popular entre los otakus

americanos, residía en sus representaciones de mujeres siempre subordinadas al hombre. Para esta autora, los americanos consumían estas políticamente incorrectas animaciones:

“como una forma de nostalgia por el tipo de situaciones hechas posibles por los roles de género tradicionales. Que este anime sea muchas veces cómico es en ciertas maneras una forma de “cubrir” para el fan americano del anime de chicas mágicas. Él puede tener su nostalgia y reír de ella, todo al mismo tiempo, apoyando y negando de esta forma lo que es esencialmente su gozo de una jerarquía de género dominada por el hombre.” (Newitz, 1995: 5. La traducción es mía).

El error en esta interpretación del placer que los otakus obtienen al observar el género de “novias mágicas”¹², estriba en el término “nostalgia”. La dominación masculina que los otakus varones celebran y parodian a un mismo tiempo tiene poco que ver con un pasado desaparecido. Existe en el aquí-ahora, transformando a las mujeres en objetos, en “símbolos cuyo sentido se constituye al margen de ellas y cuya función es contribuir a la perpetuación o al aumento del capital simbólico poseído por los hombres.” (Bourdieu, 2007a: 59). La excesiva objetivación que la comunidad herética otaku hace de la mujer revela entre risas y juegos –cómicamente- esta terrible verdad. Apoyando con un entusiasmo que no puede parecer sino ridículo, a la identidad social virtual de la mujer normal-dominada, los otakus colocan en tela de juicio su legitimidad, al hacer evidente la insensatez y arbitrariedad de semejante constructo social.

Desde su aparición, la comunidad herética de aficionados al anime comenzó a arrancar a las mujeres participantes en el mundo de la vida cotidiana su máscara de libertad. Bajo ella descubrió un rostro aún sujeto a la dominación de los hombres viriles, el cual mostró alegremente a todo aquél que quiso verlo. Es precisamente esta celebración radical de la mujer normal-dominada, la causante de la aparición de la sexualidad 2D en el interior de la comunidad herética otaku. Dos fragmentos de este universo heterodoxo resultarán especialmente iluminadores a este respecto. El primero es el Hentai, género de animación, manga y videojuegos que abarca todo tipo de relaciones sexuales explícitas. El segundo es el ya mencionado subgénero de la “novia mágica”, el cual narra las aventuras de jóvenes y generalmente poco viriles protagonistas masculinos que, por azares del destino, están

implicados en una relación romántica pero no sexual con una hermosa mujer poseedora de poderes mágicos o de alguna forma sobrehumanos (Newitz, 1995).

Aunque incluye también historias y representaciones de encuentros sexuales tradicionales, el Hentai ha ganado notoriedad especialmente a partir de sus aspectos violentos y fantásticos. Un subgénero en particular, el cual de acuerdo a Susan Napier (2005) gira en torno a lo gótico y lo oculto, hace confluir violencia y fantasía en una rapsodia de sangre, sexo, criaturas de pesadilla y cuerpos femeninos en insoportable dolor. Esta excesividad propia al Hentai gótico, lo convierte en el lugar ideal para explorar cómo la carnavalesca celebración que la comunidad herética de aficionados al anime realizó desde su aparición en torno a la identidad social virtual de la mujer normal-dominada, terminó por dar nacimiento a la sexualidad 2D.

Ampliamente popular en occidente durante los ochentas y noventas, el Hentai gótico gira usualmente alrededor de hermosas mujeres que son poseedoras a un tiempo de poderes sobrenaturales y feminidad tradicional. Generalmente, la misión de estas chicas es detener demonios u otras criaturas monstruosas, los cuales, sin embargo, siempre terminan violándolas de manera despiadada. Para Napier (2005) la pornografía japonesa en general, tiende a privilegiar “la imagen del cuerpo femenino en dolor, usualmente con escenas gráficas de la tortura y mutilación de mujeres.” (Napier, 2005: 64. La traducción es mía). El Hentai gótico lleva esta situación a niveles extremos al hacer de los torturadores no hombres sino monstruos viriles. Arrastradas a un mundo de indecible agonía pero también –y esto es importante- de éxtasis descomunal, las mujeres existentes en este subgénero encuentran finales brutales, son corrompidas por sus violadores o, en giros inesperados de la trama, logran espectaculares victorias contra las fuerzas de las tinieblas.

La aparición de semejantes narrativas parece corresponder al surgimiento de mujeres más poderosas en Japón, situación que ha provocado en los hombres japoneses problemas de identidad, inseguridad y resentimiento (Napier, 2005). Sin embargo, ¿por qué los aficionados al anime occidentales gustaron del Hentai gótico? Dado que éstos no comparten la mirada¹³ del mundo del aquí-ahora japonés, resulta factible suponer que su atracción por este brutal subgénero del Hentai provino de una fuente distinta al resentimiento viril-dominante nacido a partir del empoderamiento contemporáneo de la mujer. Desde mi

perspectiva, una solución válida a esta cuestión puede ser interpretar el gusto de los otakus no japoneses hacia el Hentai gótico como una proyección¹⁴ y parodia de su propia impotencia y marginación dentro del mercado matrimonial heterosexual.

Y es que debido a ese fenómeno social que Bourdieu (2007a) llama amor fati –amor del destino social-, la poderosa mujer del mundo de la vida cotidiana termina siempre en manos de un demonio, es decir, de un hombre digno y viril. A pesar de su independencia y sus habilidades profesionales, continúa seleccionando siempre dentro del mercado matrimonial a un hombre “cuya dignidad está claramente afirmada y demostrada en y mediante el hecho de que <<las supera>> visiblemente.” (Bourdieu, 2007a: 52). Esta elección, en cuanto pone en la mirada masculina el poder de reafirmar la identidad de la mujer normal-dominada, la coloca en una situación de dependencia simbólica permanente –en verdad una terrible agonía- respecto al hombre digno y viril, la cual, sin embargo, es vivida también como un placer debido a lo que Sandra Lee Bartky llama *dimensión masoquista* del deseo femenino, la “erotización de las relaciones sociales de dominación” (Bartky en Bourdieu, 2007a: 89).

Resulta factible ver una relación causal entre esta situación de la mujer adherida a la doxa normal-disciplinada-dominante y la atracción que los aficionados a la animación japonesa sintieron hacia las narrativas tratadas por el Hentai gótico. Marginados del mercado matrimonial heterosexual, los otakus masculinos no pudieron sino observar con impotencia cómo el hombre viril se quedaba con la chica. Terminaron así por experimentar un fuerte resentimiento hacia la mujer normal-dominada y el hombre digno. Este odio encontró una expresión privilegiada en el subgénero gótico/oculto del Hentai, el cual les permitió obtener el placer de una amarga venganza: mirar el cruel funcionamiento del mercado matrimonial, donde despiadados demonios dan a un tiempo agonía y éxtasis a mujeres poderosas pero dominadas, desde una distancia segura¹⁵.

Encontramos así en la atracción que los aficionados a la animación japonesa sienten hacia el Hentai gótico, una nueva parodia posmoderna. La crítica de la mujer normal-dominada se extiende en ella para abarcar al mercado matrimonial, al hombre digno y viril y al propio aficionado a la animación japonesa. Esta última crítica es especialmente importante: en cuanto hace del otaku un impotente observador pasivo, parodia la mirada masculina y el poder que ésta ejerce sobre la mujer. Revelando que sólo la mirada de demonios

torturadores puede reafirmar la identidad de la mujer normal-dominada, mientras que la de los individuos no viriles carece de cualquier tipo de poder simbólico, esta parodia otaku socava la legitimidad de la mirada masculina y, por tanto, de la dominación masculina contemporánea.

La pérdida de poder que la mirada masculina experimenta a raíz de esta situación, se ve incrementada por la naturaleza misma de las mujeres existentes dentro del Hentai gótico. En cuanto las heroínas que los otakus miran dentro de este subgénero –y dentro del Hentai en general- representan el punto más alto de la excesiva celebración que hace de la mujer literalmente un objeto y un instrumento inanimado de placer visual, son completamente artificiales. En otras palabras, se encuentran totalmente separadas de las mujeres existentes en el aquí-ahora. Desde esta perspectiva, no son otra cosa que simulacros, copias carentes de un original. Representan por tanto, objetos privilegiados para la proyección de deseos e incluso identidades¹⁶. Napier (2005), por ejemplo, explora la posibilidad de una identificación del observador masculino con la protagonista femenina. En mi visión, es posible también asociar a la mujer-simulacro con el anima de Jung¹⁷. Sea como fuere, la atracción que estos simulacros femeninos generan en los aficionados al anime es tan avasalladora que los lleva a fijar su mirada casi por completo en sus cuerpos en dos dimensiones. Esta fascinación de la mirada masculina reduce su poder de dominación, al concentrarla en una copia sin original. Dentro de la comunidad herética otaku, la mujer de carne y hueso es liberada en parte de la dominación masculina a partir de una mirada viril que encuentra sus objetos de deseo casi exclusivamente en mundos 2D.

El subgénero de anime llamado “novia mágica” permite comprender mejor esta situación. A diferencia del Hentai gótico, esta categoría de la animación japonesa refleja no el resentimiento del otaku masculino, sino su amor por sí mismo y por la mujer normal-dominada. Formando parte del género de anime llamado romance shonen¹⁸, el cual sigue de cerca las convenciones de la comedia romántica, pero con la importante diferencia de que la historia de amor es narrada desde un punto de vista masculino, este popular subgénero se caracteriza –como ya se ha dicho¹⁹- por narrar la relación romántica pero no sexual entre un joven poco viril y una hermosa mujer poseedora de poderes sobrenaturales.

En muchos sentidos, las historias de “novias mágicas” constituyen el otro lado de la moneda del Hentai gótico. En primer lugar, las protagonistas femeninas “son simultáneamente poderosas y tradicionalmente femeninas” (Newitz, 1995: 4. La traducción es mía). Desde esta perspectiva, pueden representar a ojos de los otakus masculinos, el papel de la mujer normal-dominada tan bien como las heroínas del subgénero gótico/oculto del Hentai. No obstante lo anterior, en franca oposición con estas últimas, la novia mágica no cae en manos del demonio viril: por obra del destino termina, por el contrario, en una relación romántica con un protagonista masculino que es en esencia -como expresa Newitz (1995) recordando las palabras de un otaku con el que tuvo contacto- un buen tipo, es decir, un hombre poco viril.

Una completa inversión del mercado matrimonial heterosexual yace en la base de las historias de “novias mágicas”. Aquí, la mujer normal-dominada elige a aquél cuya mirada no puede otorgarle reafirmación personal. No sólo eso. El hombre digno y viril es sistemáticamente mostrado dentro de estas narrativas –ya sea en su forma de creatura demoníaca o en otras encarnaciones viriles tales como el soldado o el hombre profesionalmente exitoso- como villano y adversario, no sólo del protagonista masculino sino también de su compañera. En ocasiones, esta última es la única que enfrenta directamente al monstruo viril con el objeto de proteger a su débil y carente de poder amado.

No resulta difícil comprender, a partir de lo anterior, por qué el subgénero de anime de las “novias mágicas” supone un espacio óptimo de proyección para los otakus masculinos. Constituye una completa puesta de cabeza del poder de la mirada masculina.

El mundo al que da paso nada tiene que ver con el de la vida cotidiana. En su interior, los seguidores de la animación japonesa pueden experimentar el amor de una mujer normal-dominada a la que poco parece importarle el reducido capital simbólico que poseen o la mirada dominante de los poderosos. En este sentido, la “novia mágica” es aún más irreal y artificial que la heroína del Hentai gótico; un simulacro aún más separado del aquí-ahora del mundo humano. Es capaz por tanto de despertar una fascinación mucho mayor que las mujeres-simulacro existentes dentro del anime pornográfico. Su belleza imposible²⁰, lealtad a toda prueba y amor incondicional hacen de esta inexistente mujer –literalmente si

consideramos que en ella quizá se proyecta el anima- la chica soñada de todo hombre aficionado al anime.

No es ésta una exageración. En Estados Unidos, por ejemplo, la atracción que los seguidores masculinos de la animación japonesa sienten por narrativas centradas en “novias mágicas” supera con creces la que experimentan por el Hentai (Napier, 2007). En el caso de México, las historias y personajes clásicos del género fueron mencionados entusiastamente por algunos de los otakus masculinos entrevistados por el autor. Esta situación, aunada a su extendida presencia en convenciones y sitios web latinos relacionados con el anime, parece indicar que también dentro de la comunidad herética otaku hispana la “novia mágica” goza de gran popularidad²¹.

Si bien es percibida con mayor claridad dentro del subgénero de la animación japonesa conocido como “novias mágicas”, esta chica-simulacro-soñada constituye un aspecto esencial de la subcultura posmoderna otaku en su conjunto. En palabras de Susan Napier: “un aspecto básico de la atracción que el anime ejerce sobre hombres jóvenes han sido los muchos personajes de adorables, juguetonas y, en ocasiones sorprendentemente complejas, jóvenes mujeres que son tan ubicuos en el anime.” (Napier, 2007: 143-144. La traducción es mía). Esta fascinación por la chica-simulacro-soñada, tan extendida en la comunidad herética otaku, puede ser llamada *amor 2D*²². Es éste un auténtico enamoramiento de los cuerpos en dos dimensiones, el cual atrapa la mirada masculina en un mundo de simulacros ideales:

“sí estoy de acuerdo de que los fans de anime llegan a hacer un complejo de 2D [...] ya lo decíamos desde los noventas, así como que “todo en 2D se ve mejor”. [...] Hablábamos de realidades alternas, universos paralelos y demás, que al fin y al cabo puede ser que todo aquello que nosotros imaginemos exista, en otro mundo de alguna manera, podríamos así sentir cierta empatía, [...] bueno pero pues no sabemos y al fin y al cabo, al fin y al cabo los personajes son construcciones de lo que el autor sabe de la humanidad, al fin y al cabo es como el fruto de esa experiencia humana, o sea los que están bien escritos, no los meros clichés, puede ser de que no encuentres una Belldandy o una Ai por ahí regada pero te encontrarás a alguien que.. encuentres esa empatía, esa conexión... y que no sea 2D [risas] [...] al fin y al cabo son ideales, son idealizaciones, son como, como los avatars, si yo digo de que me gustaría ser como fulano personaje, no es porque yo diga jojojo voy a estar igual que este personaje

o que la chava que me gusta va a estar igual que Belldandy pero que su forma de ser, su esencia y demás, serán la misma o sea será muy similar.” (A).

Aunque no supone la totalidad de las formas que la sexualidad 2D puede adoptar al interior de la subcultura otaku, el amor 2D constituye un factor clave para la aparición del resto de los aspectos que ésta puede asumir. Y es que esta fascinación que los otakus masculinos sienten hacia la chica-simulacro-soñada representa una de las razones principales por las que la mujer ingresa al universo indisciplinado de sentido otaku. De acuerdo a Napier (2007), la aparición del fandom femenino de anime obedece a varios factores tales como la estética propia del medio, la complejidad de sus personajes y más importantemente para objetos de este trabajo, la posibilidad de empoderamiento y crítica social que esta comunidad herética ofrece a aquellas mujeres que deciden internarse en sus sendas heterodoxas.

Esta posibilidad pasa precisamente por el amor 2D. Como ya se expresó con anterioridad²³, el enamoramiento que el otaku masculino experimenta en relación a la mujer-simulacro-soñada es tan intenso que concentra su mirada masculina exclusivamente en esta copia sin original. Habiendo sido el universo indisciplinado de sentido otaku creado y habitado inicialmente sólo por hombres, este fenómeno terminó por hacer surgir dentro de él, una marcada tendencia a ignorar en mayor o menor medida, el cuerpo percibido de la mujer de carne y hueso²⁴. La oportunidad de emancipación respecto al panóptico viril-dominante - aquello que Bourdieu llama “la experiencia universal del cuerpo-para-otro, incesantemente expuesta a la objetividad operada por la mirada y el discurso de los otros.” (Bourdieu, 2007a: 83)- que esta situación ofrecía a las mujeres, no pasó desapercibida para algunas de ellas. Ingresando a la comunidad herética de aficionados a la animación japonesa, estas mujeres herejas comenzaron su lucha heterodoxa contra la opresora mirada masculina.

La mujer es prisionera de su propio cuerpo en la medida en que ha interiorizado los principios de visión y división del mundo impuestos por la dominación masculina. Condenada a vivir como un ser percibido, busca en la mirada masculina una reafirmación personal capaz de transformar en placer el hecho de ser eternamente observada en una agonía sin fin. El amor 2D ofreció a las aficionadas a la animación japonesa la posibilidad

de cambiar esta situación al retirar un momento el brillante reflector masculino-dominante de sus rostros de carne y hueso. Dejadas súbitamente a oscuras en un mundo de juegos carnavales y fantasías, estas jóvenes mujeres dieron nacimiento a una nueva forma de imaginación sexual que les permitió reinventarse a sí mismas.

Esta nueva personificación de la sexualidad 2D llevada a cabo por las otakus femeninas persigue concluir lo que la parodia de la mujer normal-dominada y el amor 2D inocentemente iniciaron: la emancipación de la mujer respecto a la identidad social virtual de la mujer normal-dominada. En otras palabras, a través de ella las aficionadas al anime buscan llevar a término la caída en la impotencia de la mirada masculina, con el objeto de liberar sus cuerpos de las manos del hombre digno y viril. Una encarnación de esta nueva parodia posmoderna parece ser especialmente efectivas a este respecto. Encontrando su origen y medio de expresión nada menos que en el arte, el Yaoi constituye la forma privilegiada por medio de la cual, las otakus femeninas pretenden destruir el panóptico viril-dominante.

Yaoi es un término usado para significar un género de narrativas centrado en relaciones homoeróticas entre personajes masculinos de manga, anime o videojuegos. Aunque generalmente basado –como el slash americano²⁵– en series ya existentes, puede también incluir historias y personajes originales (Napier, 2007). A pesar de sus contenidos, no es éste un género relacionado con el movimiento homosexual. Como Keith Vincent (2007) pone de manifiesto, el yaoi es escrito y dibujado por mujeres para mujeres. En este sentido, obedece a motivaciones e intereses que poco tienen que ver con los hombres homosexuales de carne y hueso.

Durante mucho tiempo una actividad amateur, el yaoi ha ganado de manera gradual un espacio dentro de la industria de anime, manga y videojuegos (Toku, 2007). No obstante lo anterior, tanto en su forma comercial como aficionada continúa siendo creado y consumido principalmente por mujeres. En Japón, país de origen de este particular género narrativo, este estado de cosas es especialmente visible en los mercados de comics²⁶, lugares donde grupos de estudiantes universitarias y miembros femeninos de clubes de manga y anime exhiben y distribuyen sus dōjinshi²⁷ de temática yaoi entre las fanáticas del género. En el

caso de occidente, la inexistencia de tales espacios de expresión artística²⁸, ha llevado a las creadoras y consumidoras del “amor entre chicos”²⁹ a establecer residencia dentro de la red.

En Internet, las otakus de Occidente descubrieron un sitio idóneo para el yaoi. Girando exclusivamente en torno a relaciones sexuales y románticas entre personajes masculinos de anime, manga y videojuegos, este mundo suponía una actividad claramente desviada dentro del mundo de la vida cotidiana. Experimentarlo libremente requería por tanto, un sustituto del Comiket japonés, es decir, un espacio donde las aficionadas al yaoi fueran la norma y no la excepción. La web hizo posible la aparición de semejante lugar. El anonimato y las enormes redes sociales ofrecidas por ella, permitieron a creadoras y consumidoras occidentales del “amor entre chicos”, entrar en contacto unas con otras y crear su propio espacio de expresión lejos de la mirada de los individuos adheridos a la doxa normal-dominante.

El universo virtual yaoi que ha surgido gradualmente de esta manera, es en esencia un espacio para la creación y consumo de arte. Los Fanfics, fanarts, AMVs y traducciones amateurs de dōjinshi que constituyen sus principales formas de expresión, son también obras artísticas por derecho propio, las cuales en muchas ocasiones superan estéticamente a las creadas por los miembros masculinos de la comunidad herética otaku. En este sentido, arte-en-tanto-ruptura es especialmente importante para las seguidoras de la animación japonesa que gustan del yaoi: a través de él, estas mujeres indisciplinadas crean, comparten y difunden su discurso herético.

Pero, ¿cuál es el discurso herético que las otakus aficionadas al yaoi promueven mediante sus creaciones artísticas? Las siguientes palabras de Blacktsuki permitirán arrojar luz sobre la cuestión:

“Creo que me empezó a gustar más por los fics que por las imágenes [...] eso ya fue en la universidad cuando empecé a leer fics, pero te digo que antes tenía así de que aaa pues están bien o sea están padres los dibujos y me gustaba el estilo de los chicos, estaba muy estético [...] la tendencia del yaoi es un poco más explícita en cuanto a que conflictos tiene un noviazgo antes de llegar a una relación realmente, o sea por ejemplo en

como agarrar y decir a una persona que la amas con locura, así de no me importa que aspecto tengas, se te hacía así de que como romántico pero extraño [...] a porque una frase que me gustó era de que se había enamorado de su alma no de su físico [...] realmente algo así de que no importa lo que seas sino por cómo eres, dices: ¡Wow! Increíblemente profundo y bonito, entonces creo que eso fue lo que me empezó a gustar [...] ya cuando me empezó a gustar gustar fue cuando leí un fic de Harry Potter de esos de accidente, de Sirius con Lupín [...] y de repente era, nunca, no paso sexo realmente, esa chava no escribió nada de sexo pero era como una tendencia a te protejo, te cuido, te amo, te respeto y te quiero por lo que eres aunque pueda sufrir por lo que sea; yo dije: ay que bonito, o sea realmente bonito, se me hizo bonito en ciertos aspectos, después ya no entiendo porque terminé a la de: ¡vamos a ver porquerías de [risas] de acostón, sí! O de eso de que ya es un poco más de violencia hacía ellos mismos porque mucho del yaoi tiende a primero te violo y después te explico por qué [risas] [¿a sí? -pregunto] sí casi la mayoría, no lo había notado, al principio no lo había notado pero sí es muy chistoso, así como que primero es mucho acoso y a la mejor es una tendencia a negarse a que le gusta eso" (Blacktsuki).

El discurso herético promovido por el arte yaoi supone la más grande parodia posmoderna que la subcultura otaku realiza con relación a la identidad social virtual de la mujer normal-dominada, la mirada masculina y la dominación del hombre digno y viril. El Yaoi persigue la absoluta obliteración del panóptico viril-dominante mediante la creación de un mundo donde el cuerpo percibido femenino ha desaparecido en la nada. Desde esta perspectiva, lo que esta herejía hace entrar en juego es una apuesta por la desaparición absoluta de la mujer normal-dominada.

Esta apuesta descansa en la resignificación de la sexualidad que las aficionadas al yaoi llevan a cabo a través de sus obras de arte. Y es que en el interior de los mundos-simulacros creados por ellas, la mujer y su cuerpo dejan su lugar a un nuevo cuerpo percibido: el del hombre. Como las palabras de Blacktsuki ya revelan, es éste un proceso sumamente complicado, el cual implica a un tiempo procesos identificatorios, apropiaciones simbólicas y crítica social. El arte yaoi transforma el cuerpo masculino en un objeto e instrumento de placer para la femenina mirada de las seguidoras del "amor entre chicos". Esta situación supone una apropiación del poder de la mirada masculina por parte de las creadoras de yaoi, la cual, sin embargo, representa también una crítica a la brutal objetivación sufrida por las mujeres y una forma de sexualidad 2D que victimiza al victimario.

Posibilitada por la objetivación simbólica del cuerpo masculino llevada a cabo por las artistas del yaoi, la observación de los personajes masculinos de anime, manga y videojuegos llevada a cabo por las otakus que gustan del “amor entre chicos”, constituye por su parte, una crítica a la condición de cuerpo percibido sufrida por estas últimas y un método para disfrutar placeres sexuales dominantes reservados a los varones. Al mismo tiempo, esta mirada femenina despoja de su dignidad al hombre viril al transformarlo en un cuerpo-para-otro, es decir, al feminizarlo. Esta feminización del cuerpo masculino abre las puertas a la proyección: las aficionadas al yaoi comienzan a identificarse con aquellos hombres que ellas mismas degradaron a una posición femenina-dominada.

No es ésta una falla de la estrategia paródica posmoderna contenida en el Yaoi. Como el extendido uso de la figura del bishonen³⁰ dentro del arte yaoi ya indica, el objetivo principal del “amor entre chicos” es precisamente alentar un proceso identificatorio que lleve a la mujer a proyectarse en personajes masculinos. A pesar de que la naturaleza y alcance profundos de esta identificación escapan a los límites de este trabajo³¹, resulta posible afirmar que supone, en primer lugar y sobre todo, un intento de escape del cuerpo femenino en tanto cuerpo-para-otro. En este sentido, la proyección de las mujeres aficionadas al yaoi en hombres feminizados representa una violenta negación del tipo de sexualidad pasiva tradicionalmente asociado con la mujer normal-dominada, la cual crea un espacio sexual - 2D- donde miradas y cuerpos se funden en una superabundancia a un tiempo asexuada e hipersexualizada.

Desapareciendo dentro del cuerpo masculino, la mujer crea un mundo de juegos y fantasías donde el panóptico viril-dominante no tiene otra opción más que replegarse sobre sí mismo. En él, puede disfrutar de un amor que poco tiene que ver con la producción y reproducción del capital simbólico y social. Dejando de ser “instrumentos simbólicos de la política masculina” (Bourdieu, 2007a: 60. Énfasis de Bourdieu), las mujeres-con-cuerpos-masculinos pueden experimentar su propia e idealizada versión del romance. Que este romance esté ligado en muchas ocasiones a una espectacular violencia sexual es un hecho intrigante. Sublimación paródica de la dimensión masoquista del deseo femenino y crítica hacia la virilidad en cuanto violencia sin fin (Bourdieu, 2007a), este abuso sexual tan

característico al yaoi constituye la estocada final a la sexualidad femenina tradicional que caracteriza al mundo de la vida cotidiana.

Como sugiere Napier (2007), esta agresiva sexualidad constituye el otro lado de la moneda del amor 2D propio a los otakus masculinos. Mientras estos últimos exploran su lado femenino a través de romances ideales con sus chicas-simulacro-soñadas, las aficionadas al yaoi hacen suya una sexualidad de corte masculino, la cual descansa en la mirada masculina y la violenta dominación viril. Desde esta perspectiva, las seguidoras del “amor entre chicos” han dejado atrás la identidad social virtual de la mujer normal-dominada para transformarse en mujeres que en su completo rechazo del cuerpo percibido femenino y en su apropiación de derechos reservados a los hombres dignos y viriles no pueden sino ser llamadas anormales-indisciplinadas.

Esta inversión de los roles sexuales ocurrida al interior del universo indisciplinado de sentido otaku no ha sido un proceso carente de conflictos. A pesar de los aspectos femeninos del amor 2D, es esta una actividad aún llevada a cabo por hombres animados por la virilidad, es decir, por la creencia que les exige probar su masculinidad a toda costa (Bourdieu, 2007a)³². Por esta razón, la sexualidad 2D llevada a cabo por algunas de las aficionadas a la animación japonesa constituye una amenaza para la función *virilizadora* que la comunidad herética otaku desempeña sobre los aficionados al anime masculinos.

El peligro que esta situación supone para la ruta alternativa a la masculinidad creada por los otakus varones, ha dado origen a una estrategia masculina de lucha en el campo que intenta excluir de la comunidad otaku al discurso herético contenido en el arte yaoi y en otras tomas de posición otakus-femeninas:

“[Este otaku varón está hablando de los miembros femeninos de un club de anime al que perteneció] *n general, eran chavas con serios problemas de autoestima* [salto de renglón] *algunas de ellas no muy agraciadas fisicamente para los estandars de la sociedad actual* [salto de renglón] *sus niveles de madurez emocional eran relativamente bajos* [...] *tambien eran chava que eran muy facil de manipular en cualquier esquema deschavetado que se le ocurriera a la dueña (o a su hermana)* [salto de renglón] *o de uno de los chavos que se supo aprovechar se eso (y que termino destruyendo la union de las chavas que formaban esa primera generacion del club)* [salto de renglón] *eso si, todas estaban metidas con el yaoi* [salto de renglón] *de hecho todo lo que compraban era yaoi* [...]

"llego a tal extremo que una vez que estaba trabajando en mi proyecto de comic, dos de ellas me hicieron el favor de leer uno de los guiones, a manera de beta readers. Media hora despues ya etsaban creando la version yaoi de mis personajes y buscando yaoi dentro de lo que habia escrito" (Sic) (WingedLion).

En su desesperada lucha por proteger la única ruta que poseen hacia la masculinidad, los aficionados masculinos al anime terminan por aplicar a la mujer anormal-indisciplinada un estigma social sumamente similar al que el discurso normal-dominante dirige en contra de todo miembro de la subcultura posmoderna otaku. Esta situación constituye un desafortunado resultado de la tendencia que de acuerdo a Goffman (2006), lleva al sujeto estigmatizado a asumir con aquellos de entre sus “pares” que percibe como inferiores a sí mismo, las mismas actitudes que los miembros del mundo de la vida cotidiana han adoptado hacia él.

Lo que ocurre a partir de esta estigmatización de las seguidoras de la animación japonesa que gustan del arte yaoi y de otras tomas de posición similares, es nada menos que la aparición de una nueva comunidad herética. El conflicto –centrado en la sexualidad 2D– entre miembros masculinos y femeninos de la comunidad herética otaku lleva a algunas aficionadas al anime a formar su propio mundo, un estar-juntas de mujeres animadas por la identidad-herejía de la mujer anormal-indisciplinada:

"Porque de hecho no, antes no había. Cuando yo empecé a preguntar por Yaoi en las TNTs casi casi era de: ¡ay Dios mío, esta niña de dónde lo leyó! Hasta que un chavo, bueno una chava que atendía me dijo: ah a mí también me gusta pero no he conseguido, dice: y como no nos lo piden y no lo conocen no lo traímos pero con gusto te traigo. Fue chistoso porque te digo que casi casi era de que, cómo me pasaba a mí de que empezaban a hablar y decías a me pego, me pego, me pego, me pego y ya que preguntaba y todas le hacen: Ahhh [decepción] y yo: ¡Ahhh! ¡¿Me están siguiendo?! [Risas] Digo, tengan iniciativa, pregunten. [Risas] Sí ví que muchas chavas empezaban así como que: ¿te gusta el yaoi? Sí. Ay es que yo creí que era malo que me gustara y todo eso. Y dije: a no como crees. Y tuve varios contactos con chavas así en la TNT que no nos relacionamos mucho como amigas ni intercambiábamos mail ni nada pero pues sí me hablaban así luego cuando nos veíamos de: [Expresión de sorpresa] ¡Hola! ¿No has visto si hay yaoi en tal lado? No todavía no traen. A bueno. Y ya... " (Blacktsuki).

El camino que lleva a la aparición de este *universo indisciplinado de sentido yaoi* ciertamente nació a partir del amor 2D y la sexualidad 2D, tal como son experimentados por los otakus masculinos. Ambas formas de imaginación sexual promovieron la entrada de la mujer a un mundo de hombres que fantaseaban y jugaban en solitario. Sin embargo, algunas de las jóvenes mujeres que ingresaron a esta particular comunidad herética, buscaban algo más que ser instrumentos simbólicos de una política que, a pesar de su heterodoxia, continuaba siendo masculina. El discurso herético al que dieron origen -el cual perseguía su emancipación con respecto a la figura de la mujer normal-dominada, la mirada masculina y el hombre viril- y el subsecuente estigma del que fueron víctimas, terminaron por engendrar la más grande herejía sexual a la que la subcultura posmoderna otaku ha dado lugar. Una comunidad indisciplinada dentro de una comunidad indisciplinada.

Para Napier (2007) esta comunidad yaoi ofrece quizás a las mujeres aficionadas a la animación japonesa la oportunidad de adoptar “una muy diferente forma de identidad, no sólo en términos de género, sino también en términos de cultura.” (Napier, 2007: 142. La traducción es mía). Desde mi perspectiva, la identidad-herejía de la mujer anormal-indisciplinada constituye también un primer esbozo de una nueva forma de sexualidad, una que debido a las posibilidades inscritas en el estar-juntas propio a las seguidoras del “amor entre chicos” quizá no permanezca por siempre confinada al reino del 2D. Aunque el destino final de esta forma de imaginación sexual permanece aún envuelto en las nieblas de quien viene y lo que viene, de lo imprevisible e improbable, tal vez y sólo tal vez, suponga un paso en la dirección adecuada: aquella que aleja al ser humano de la viril doxa dominante.

Bibliografía

Allison, Anne. (2006). “The Japan Fad in Global Youth Culture and Millennial Capitalism”. En Frenchy Lunning (Editor). *Mechademia: Emerging Worlds of Anime and Manga*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Ahn, Jiwon. (2008). *Animated subjects: Globalization, media, and east cultural imaginaries*. Tesis de Doctorado no publicada, Faculty of the Graduate School, University of Southern California.

- Appadurai, Arjun, ed. (2001). *Globalization*. Durham-London: Duke University Press.
- Baron, Stephen W. (Summer, 1989). "The Canadian West Coast Punk Subculture: A Field Study". *Canadian Journal of Sociology / Cahiers canadiens de sociologie*, Vol. 14, No. 3. pp. 289-316.
- Becker, Howard S. (1963). *Outsiders: studies in the sociology of deviance*. New York: The Free Press; London: Collier Macmillan.
- Bourdieu, Pierre. (1988). *La Distinción: criterios y bases sociales del gusto*. Madrid: Taurus.
- Bourdieu, Pierre. (1990). *Sociología y cultura*. México: Grijalbo.
- Bourdieu, Pierre. (1991). *El sentido práctico*. Madrid: Taurus.
- Bourdieu, Pierre. (1993). *The field of cultural production: essays on art and literature*. Great Britain: Columbia University Press.
- Bourdieu, Pierre. (2000). *Poder, Derecho y Clases Sociales*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Bourdieu, Pierre. (2005). *Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario*. Barcelona: Anagrama.
- Bourdieu, Pierre. (2007a). *La dominación masculina*. Barcelona: Anagrama.
- Bourdieu, Pierre. (2007b). *Capital cultural, escuela y espacio social*. México: Siglo XXI.
- Bourdieu, Pierre y Jean-Claude Passeron. (2005). *La reproducción*. México: Fontamara.
- Bueno, Carmen y Margarita Pérez Negrete, coords. (2006). *Espacios globales*. México: UIA-Plaza y Valdés.
- Ching, Leo. (Spring, 1994). "Imaginings in the Empires of the Sun: Japanese Mass Culture in Asia". *boundary 2*, Vol. 21, No. 1, Asia/Pacific as Space of Cultural Production. pp. 198-219.
- Danto, Arthur C. (1999). "Bourdieu on Art: Field and Individual". *Bourdieu: a critical reader*. Oxford: Blackwell Publishers.
- Davis, Jesse Christian. (2008). *Japanese Animation in America and its Fans*. Tesis de Maestría no publicada, Oregon State University.
- De la Dehesa, Rafael. (2007). "Global communities and hybrid cultures". *Latin American Research Review*, Vol. 42 Issue 1, pp. 29-51.
- Derrida, Jacques. (2005). *Canallas: dos ensayos sobre la razón*. Madrid: Trotta.

Derrida, Jacques y Lawrence Venuti. (Winter, 2001). "What Is a "Relevant" Translation?". *Critical Inquiry*, Vol. 27, No. 2, pp. 174-200.

DiMaggio et al. (2001). "Social Implications of the Internet". *John P. Robinson Annual Review of Sociology*, Vol. 27. pp. 307-336.

Dubois, Jacques. (2000). "Pierre Bourdieu and Literature". *SubStance*, Vol. 29, No. 3, Issue 93: Special Issue: Pierre Bourdieu. pp. 84-102.

Durkheim, Émile. (1994). *Las reglas del método sociológico*. México: Coyoacán.

Durkheim, Émile. (2000). *Sociología y filosofía*. Madrid: Miño y Dávila editores.

Elias, Norbert. (2000). *La sociedad de los individuos*. Barcelona: Ediciones Península.

Foucault, Michael. (1976a). *Historia de la locura en la época clásica*. México: FCE.

Foucault, Michael. (1976b). *Historia de la locura en la época clásica II*. México: FCE.

Foucault, Michael. (1993). *La vida de los hombres infames: Ensayos sobre desviación y dominación*. Buenos Aires-Montevideo: Altamira-Nordan-Comunidad.

Foucault, Michael. (2001). *Los anormales*. México: FCE.

Foucault, Michael. (2002). *Defender la sociedad*. México: FCE.

Foucault, Michael. (2005). *Vigilar y castigar*. México: Siglo XXI.

García Canclini, Néstor. (1999). *La globalización imaginada*. México-Buenos Aires-Barcelona: Paidós.

Garfinkel, Harold. (2002). *Studies in ethnomethodology*. Cambridge: Polity.

Giddens, Anthony. (1993). *Consecuencias de la modernidad*. Madrid: Alianza Universidad.

Giddens, Anthony. (1995). *La constitución de la sociedad: bases para la teoría de la estructuración*. Buenos Aires: Amorrortu.

Giddens, Anthony. (2002). *Sociología*. Madrid: Alianza Editorial.

Goffman, Erving. (2004a). *Internados: Ensayos sobre la situación social de los enfermos mentales*. Buenos Aires: Amorrortu.

Goffman, Erving. (2004b). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.

Goffman, Erving. (2006). *Estigma: la identidad deteriorada*. Buenos Aires: Amorrortu.

Gramling Robert; Craig J. Forsyth. (Spring, 1987). "Exploiting Stigma". *Sociological Forum*, Vol. 2, No. 2. pp. 401-415.

Hahn Aquila, Meredith Suzanne. (2007). "Ranma ½ Fan Fiction Writers: New Narrative Themes or the Same Old Story?". En Frenchy Lunning (Editor). *Mechademia: Networks of Desire*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Harris, Anthony R. y Gary D. Hill. (1982). "The Social Psychology of Deviance: Toward a Reconciliation with Social Structure". *Annual Review of Sociology*, Vol. 8. pp. 161-186.

Hermans, Theo. (2003). "Cross-Cultural Translation Studies as Thick Translation". *Bulletin of the School of Oriental and African Studies, University of London*, Vol. 66, No. 3, pp. 380-389.

Hiroki, Azuma. (2007). "The Animalization of Otaku Culture". En Frenchy Lunning (Editor). *Mechademia: Networks of Desire*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Holton, Robert. (Jul., 2000). "Globalization's Cultural Consequences". *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, Vol. 570, Dimensions of Globalization. pp. 140-152.

Howland, Douglas. (Feb., 2003). "The Predicament of Ideas in Culture: Translation and Historiography". *History and Theory*, Vol. 42, No. 1, pp. 45-60.

Jung, Carl Gustav. (2002). *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Madrid: Editorial Trotta.

Kotani, Mari. (2007). "Doll Beauties and Cosplay". En Frenchy Lunning (Editor). *Mechademia: Networks of Desire*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Krais, Beate. (2000). "The Gender Relationship in Bourdieu's Sociology". *SubStance*, Vol. 29, No. 3, Issue 93: Special Issue: Pierre Bourdieu. pp. 53-67.

Lamarre, Thomas. (Winter 2004/05). "An Introduction to Otaku Movement". *EnterText*, Vol. 4 No. 1. pp. 151-187.

Lamarre, Thomas. (2007). Introducción. En Azuma Hiroki. "The Animalization of Otaku Culture". En Frenchy Lunning (Editor). *Mechademia: Networks of Desire*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Link Bruce G.; Jo C. Phelan. (2001). "Conceptualizing Stigma". *Annual Review of Sociology*, Vol. 27. pp. 363-385.

Loesberg, Jonathan. (Winter, 1993). "Bourdieu and the Sociology of Aesthetics". *ELH*, Vol. 60, No. 4. pp. 1033-1056.

Napier, Susan J. (2001). *Anime from Akira to Princess Mononoke: experiencing contemporary Japanese animation*. New York: Palgrave Macmillan.

Napier, Susan J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: experiencing contemporary Japanese animation*. New York: Palgrave Macmillan.

Napier, Susan J. (2007). *From Impressionism to anime: Japan as fantasy and fan cult in the mind of the West*. New York: Palgrave Macmillan.

Newitz, Annalee. (Autumn, 1995). “Magical Girls and Atomic Bomb Sperm: Japanese Animation in America”. *Film Quarterly*, Vol. 49, No. 1, pp. 2-15.

Márquez, María Teresa. (2007). *Ingenieros-rancheros: Elección cultural y estilo tecnológico*. México: Universidad Iberoamericana-UAM, Unidad Iztapalapa-Plaza y Valdés.

Medina Salcedo, Ana Elena. (2006). *El surgimiento de los clubes de anime en Toluca de Lerdo: análisis cultural e ideológico en la apropiación de valores extranjeros*. Tesis de Licenciatura no publicada, Campus Universitario Siglo XXI, incorporado a la Universidad Autónoma del Estado de México.

Perper, Timothy y Martha Cornog. (2007). “The Education of Desire: Futari etchi and the Globalization of Sexual Tolerance”. En Frenchy Lunning (Editor). *Mechademia: Networks of Desire*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Pinto, Louis. (2002). *Pierre Bourdieu y la teoría del mundo social*. México: Siglo XXI.

Pitch, Tamar. (1980). *Teoría de la desviación social*. México: Nueva imagen.

Robles Bastida, Nazario. (2009). A través del espejo herético: estigma y universos indisciplinados de sentido. Tesis de Maestría no publicada, Universidad Iberoamericana.

Sapiro, Gisèle. (2005). “Autonomía estética, autonomización literaria”. *Trabajar con Bourdieu*. Bogotá: Universidad Externado de Colombia.

Schutz, Alfred. (1974a). *El problema de la realidad social*. Buenos aires: Amorrortu.

Schutz, Alfred. (1974b). *Estudios sobre teoría social*. Buenos aires: Amorrortu.

Terray, Emmanuel. (2003). “Sobre la Violencia Simbólica”. *Trabajar con Bourdieu*. Bogotá: Universidad Externado de Colombia.

Toku, Masami. (2007). “Shojo Manga! Girls’ Comics! A Mirror of Girls’ Dreams”. En Frenchy Lunning (Editor). *Mechademia: Networks of Desire*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Turkle, Sherry. (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Paidós.

Varela, Julia y Fernando Álvarez-Uría. (1989). *Sujetos frágiles: Ensayos de sociología de la desviación*. México: FCE.

Vincent, Keith. (2007). “A Japanese Electra and Her Queer Progeny”. En Frenchy Lunning (Editor). *Mechademia: Networks of Desire*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Weberman, David. (Jan., 2000). “A New Defense of Gadamer's Hermeneutics”. *Philosophy and Phenomenological Research*, Vol. 60, No. 1, pp. 45-65.

Whitley, Rob. (August 2005). “Stigma and the Social Dynamics of Exclusion”. *Research and Practice in Social Sciences*, Vol.1, No.1. pp. 90-95.

Winge, Theresa. (2006). “Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay”. En Frenchy Lunning (Editor). *Mechademia: Emerging Worlds of Anime and Manga*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Wong, Wendy Siuyi. (2006). “Globalizing Manga: From Japan to Hong Kong and Beyond”. En Frenchy Lunning (Editor). *Mechademia: Emerging Worlds of Anime and Manga*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

¹ Licenciado en Ciencias de la Comunicación por el ITESM Campus Toluca. Maestro en Sociología por la Universidad Iberoamericana. Sus principales temas de interés académico son: modernidad, comunidad política, auto-inmunidad, universos de sentido, subculturas posmodernas, otredad, estigma social, arte y teoría social. Actualmente académico de asignatura del Departamento de Ciencias Sociales y Políticas de la UIA y del Departamento de Comunicación y Humanidades del Tecnológico de Monterrey Campus Toluca.
e-mail: nazario1@yahoo.com

² De las palabras inglesas *fan* y *dom* (afijo que indica pertenencia a un dominio –domain- o jurisdicción). Fandom es un término usado por personas angloparlantes para referirse a una subcultura de fans dada.

³ Véase a este respecto Robles Bastida, 2009, especialmente la nota 3 del capítulo cuarto y el capítulo segundo, págs. 59-62.

⁴ Véase Robles Bastida, 2009, capítulo segundo, págs. 58-66.

⁵ Dada la existencia de un mercado matrimonial homosexual en el aquí-ahora, cuya relación con la figura del hombre-niño me es desconocida, considero necesario limitar mis afirmaciones sobre el hombre no-viril al mercado matrimonial heterosexual, es decir, al lugar donde los individuos heterosexuales intentan, de forma práctica pero no consciente, perpetuar o aumentar su capital simbólico y social mediante la obtención de una pareja adecuada.

⁶ Siendo generalmente los aficionados a la ciencia ficción, miembros de lo que es llamado en ocasiones clase media, es indudable que ciertas mujeres poseedoras de capitales reducidos verán en ellos una opción matrimonial aceptable.

⁷ El doble proceso de legitimación de la sociodicea normal-dominante, el cual reserva al hombre la participación en los juegos “serios” y deja a la mujer a cargo de los niños y las “chiquilladas” (Bourdieu, 2007a), tiene por resultado que toda mujer “normalmente” socializada esté en principio sujeta a un orden

social que la configura como un ser humano de segunda categoría. Toda mujer normal es por tanto una mujer dominada.

⁸ Para Bourdieu (2007a), el cálculo de interés que hace que una mujer repudie a un hombre dado no es de naturaleza consciente. El desprecio y amor sentido por los fans de ciencia ficción hacia la mujer normal-dominante puede –desde mi perspectiva- ser interpretado en este mismo sentido: en un cálculo de interés inconsciente degradan a la mujer normal-dominada en cuanto ésta reduce su acceso a los diferentes tipos de capital; al mismo tiempo la desean, en cuanto herramienta de producción y reproducción del capital simbólico y social.

⁹ Crítica que recurre a la parodia, la excesividad, el carnaval, el arte y el juego para poner de manifiesto las cualidades opresivas de la cultura oficial, hegemónica y/o progenitora. (Ahn, 2008).

¹⁰ A partir de este momento, utilizo el término *discurso normal-dominante* u otras nociones afines con preferencia a normales-dominantes o a otros términos que refieren a la idea de un sujeto dominante que impone su dominación pues considero que los dominadores “también están prisioneros y son víctimas subrepticias de la representación dominante.” (Bourdieu, 2007a: 67). No concibo a los normales-dominantes como actores cínicos que crean intencionalmente mecanismos de dominación para perpetuar su supremacía sino como jugadores implicados en el juego social, dirigidos por una fuerza superior que los domina. Esta fuerza es precisamente el discurso normal-dominante. No se trata por lo demás, de una fuerza abstracta y trascendente: nace de relaciones históricas particulares y se encarna en cuerpos, prácticas, ideas, instituciones y productos simbólicos y materiales también específicos.

¹¹ La doxa puede ser definida como una “creencia que no tiene que pensarse ni afirmarse como tal” (Bourdieu, 2007a: 49), es decir, como una construcción simbólica que permanece indiscutida. La adhesión dóxica de un sujeto a una creencia particular comporta por tanto su aceptación ciega y acrítica de tal creencia, la cual por tanto es naturalizada y aceptada como un realidad evidente.

¹² Véase Supra, pág. 8.

¹³ Esquemas de visión y de división del mundo propio al mundo japonés contemporáneo.

¹⁴ “La proyección [...] es un proceso inconsciente, automático, mediante el cual un contenido inconsciente para el sujeto se traslada a un objeto, apareciendo como si perteneciera e éste.” (Jung, 2002: 59).

¹⁵ Que mirar Hentai gótico constituye una observación pasiva por parte de los otakus masculinos occidentales del castigo que la mujer que los rechazó recibe a manos del hombre viril que ha elegido y no una proyección directa, en donde el demonio funcione como un alter ego del otaku –esto es, otro-en-cuanto-mejor-nosotros- capaz de tomar venganza sobre aquella que lo ha discriminado, resulta visible en el hecho de que los aficionados al anime generalmente prefieren las historias donde la protagonista triunfa al final. En este sentido, aunque gusten de ver sufrir a la heroína poseedora de poderes sobrenaturales, desean que todo termine bien para ella. La desagradable criatura demoníaca, por el contrario, ha de recibir justa retribución: “*Before I download this [Un manga de hentai gótico/fantástico], how does the story end? Does it end with all the characters dying or being enslaved or does everything turn out all right in the end? I don't want to read it if it has a bad end.*” (KageMinowara).

¹⁶ Esta situación es análoga a la que ocurre para Turkle (1997) dentro de los MUD: la casi completa inaccesibilidad presentada por el otro promueve la aparición de fuertes proyecciones y transferencias, aquello que en el marco de este trabajo he llamado dependiendo del caso lo otro o nosotros. Véase al respecto el capítulo tercero.

¹⁷ “En la proyección, el ánima siempre tiene forma femenina con unas propiedades determinadas” (Jung, 2002: 69). Estas palabras de Jung constituyen el punto de partida para pensar al anima como la responsable de la fascinación que algunos otakus experimentan respecto a la mujer-simulacro del anime, el manga y los videojuegos. Desgraciadamente, no es este el lugar para profundizar en esta idea, la cual requiere un estudio

psicológico del otaku masculino más completo que el que mi investigación, dada su naturaleza esencialmente sociológica, puede ofrecer.

¹⁸ Shonen es un término que es utilizado en Japón para designar el anime y manga dirigido a hombres adolescentes (Wong, 2006; Toku, 2007).

¹⁹ Véase Cifra, pág. 5.

²⁰ Como expresa Newitz respecto de Belldandy, una de las más famosas “novias mágicas” del anime: “su cuerpo está tan perfectamente proporcionado que no podemos sino recordar que estamos, después de todo, viendo a una caricatura.” (Newitz, 1995: 5. La traducción es mía).

²¹ Un evento reciente en Mcanime, foro web latino dedicado a la animación japonesa, constituye un buen ejemplo de esta situación. Llamado Chico/a anime 2008, este evento tuvo por objeto seleccionar al mejor personaje masculino y femenino del 2008 a través del voto de los usuarios. La ganadora en la categoría femenina fue Shirayuki Mizore, personaje de la serie Rosario To Vampire, un anime de “novias mágicas” de la variedad harem (dentro de esta particular variedad, el protagonista termina implicado con una variedad de “chicas mágicas” entre las cuales debe elegir a su verdadero amor).

²² O lo que es lo mismo, amor en dos dimensiones.

²³ Véase Cifra, págs. 7-8.

²⁴ Esta tendencia alcanza alturas paroxísticas en Japón, lugar donde los otakus masculinos han permanecido relativamente aislados de la mujer de carne y hueso. De acuerdo a Azuma Hiroki (2007), actualmente el anime y el manga han dejado de ocupar una posición central en el universo indisciplinado de sentido otaku japonés. Su lugar ha sido tomado por los “gal-games” (juegos de chicas) o “beatiful girl games” (juegos de chicas hermosas). Inicialmente juegos pornográficos, los gal-games han abandonado gradualmente los elementos sexuales para dejar sólo los románticos: en la pantalla de su computadora, los otakus masculinos japoneses pueden interactuar con y enamorarse de, hermosas chicas anime que parecen constituir el epítome de la mujer-simulacro-soñada.

²⁵ Es este un género de fanfics que hace surgir relaciones homoeróticas entre dos personajes masculinos de productos culturales tales como series de televisión, películas o libros. Tradicionalmente estas obras de arte popular pertenecían al género de ciencia ficción, sin embargo, actualmente el slash parece haberse extendido a otros géneros como atestigua la aparición de historias que “emparejan” a personajes de narrativas de fantasía y horror tales como *Harry Potter* o *Supernatural*.

²⁶ Comic Markets. Llamados generalmente Comiket o Comike, son éstos lugares donde los artistas amateurs pueden vender sus trabajos, ya se trate de obras originales o parodias de historias y personajes de anime, manga o videojuegos.

²⁷ Este término refiere a mangas y novelas creados por artistas amateurs, los cuales son publicados por ellos mismos.

²⁸ La existencia en Occidente de un espacio como el Comiket, dentro del cual los otakus venden obras basadas en propiedades intelectuales de otras personas, es prácticamente imposible, dadas las estrictas y anquilosadas leyes sobre derechos de autor existentes en los países occidentales.

²⁹ Boys' love es el término usado en Japón para describir lo que en Occidente es conocido como Yaoi. El uso de palabras evidentemente otras –el inglés para los nipones y el japonés para los occidentales- sugiere el carácter esencialmente ajeno de esta forma artística dentro de un mundo contemporáneo dominado por el hombre digno y viril.

³⁰ Literalmente “chico hermoso”, este personaje surgió dentro del manga para jóvenes mujeres llamado “shojo”. Su característica principal es su gran atractivo, el cual raya en la androginia (Napier, 2007).

³¹ Siendo desde mi perspectiva, una comunidad herética por derecho propio, resulta imposible profundizar en ciertos aspectos del mundo del yaoi desde un estudio centrado en la comunidad herética otaku. En particular, los procesos identificatorios llevados a cabo por las aficionadas al “amor entre chicos” requieren un mayor estudio empírico que el que un estudio centrado en el otaku en general permite. Y es que como Vincent afirma, los barrocos mundos del yaoi permiten la aparición de “una libido superabundante que se niega a ser localizada en una sola persona o cosa.” (Vincent, 2007: 69. La traducción es mía). Piénsese por ejemplo en las comunes violaciones ocurridas dentro de este género narrativo. ¿Es ésta una proyección donde el hombre viril abusa de la mujer normal-dominada como el Hentai gótico? ¿O supone por el contrario, una parodia dentro de la cual, la mujer otaku viola despiadadamente al hombre viril? ¿No podría ser incluso posible que la mujer se viole a sí misma en cuanto cuerpo percibido? Como puede apreciarse, las posibilidades de identificación dentro del yaoi son enormes. Un estudio particular del tema es por tanto necesario para comprenderlo adecuadamente.

³² En su estudio de la subcultura punk de la costa oeste de Canadá, Baron (1989) pone a prueba la noción, común entre algunos neo-marxistas, que hace de la masculinidad el punto central de las subculturas. Sus resultados indican que la subcultura punk ofrece a hombres emasculados una ruta alternativa a la masculinidad. Mi observación del universo indisciplinado de sentido otaku sugiere este mismo patrón. Además de la mujer-simulacro-soñado, forma de compensación por su exclusión del mercado matrimonial heterosexual, otro signo del papel de la comunidad herética otaku como ruta alternativa a la masculinidad es el prestigio que un otaku obtiene por aquello que Napier (2007) llama subcapital cultural. Es ésta, información relativa al anime, el manga y los videojuegos que otorga status en función de la cantidad poseída y de su nivel de exotismo. Los seguidores varones de la animación japonesa hacen uso de este subcapital cultural principalmente dentro de discusiones que parecen tener por objeto principal demostrar cuál de ellos está más versado en los caminos del anime, manga y videojuegos. En este sentido, el subcapital cultural otaku permite a hombres emasculados demostrar su masculinidad a través del saber.