

Universidad de Lima
Facultad de Comunicación
Carrera de Comunicación



LA REPRESENTACIÓN DE LA MASCULINIDAD DE LOS TRAPS DE ANIME. CASO: ASTOLFO, YOON, FUJISAKI Y LUKA

Tesis para optar por el Título Profesional de Licenciado en Comunicación

Andrea Elizabeth Jimenez Paredes

Código 20140672

Asesor

María Gracia Morales Maldonado

Lima — Perú

Agosto del 2020



**THE REPRESENTATION OF THE
MASCULINITY OF ANIME TRAPS. CASE:
ASTOLFO, YOON, FUJISAKI AND LUKA.**

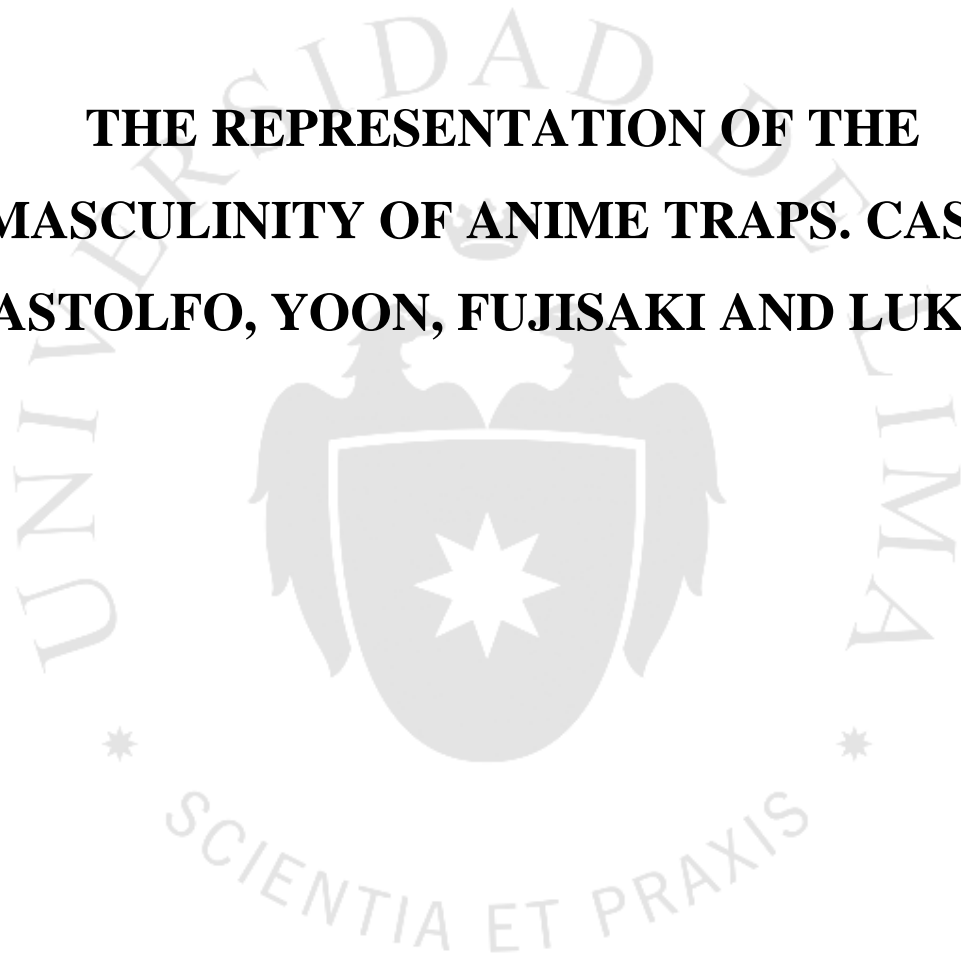


TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	X
ABSTRACT.....	XI
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	4
1.1 Objetivos	4
1.2 Hipótesis.....	4
1.3 Metodología.....	5
CAPÍTULO II: NUEVAS FORMAS DE PERCIBIR LO MASCULINO Y FEMENINO	7
2.1 Sistema sexo-género y teorías de masculinidad	7
2.1.1 Masculinidad hegemónica.....	9
2.1.2 Masculinidad inclusiva.....	11
2.2 Impacto de los medios de comunicación e internet en el género	12
CAPÍTULO III: EL IMPACTO CULTURAL DEL ANIME EN EL MUNDO	14
3.1 Anime y <i>manga</i>	14
3.2 Historia del <i>manganime</i>	14
3.2.1 Productos similares.....	16
3.3 Los géneros del anime	17
3.3.1 Géneros demográficos	17
3.3.2 Géneros Temáticos	19
3.4 La cultura <i>otaku</i> en el mundo	23
3.5 <i>Otakus</i> en el Perú.....	26

3.6 <i>Cosplay</i>	29
CAPÍTULO IV: PERCEPCION DE LA MASCULINIDAD EN JAPÓN	31
4.2 Modelos de masculinidad recurrentes en el <i>manganime</i>	35
CAPÍTULO V: MODELOS FEMENINOS Y MASCULINOS EN EL	
<i>MANGANIME</i>	37
5.1 Estudios anteriores	37
5.2 Géneros que suelen romper esquemas de lo femenino y lo masculino	41
5.2.1 Shonen ai y Yaoi	41
5.2.2 Shoujo ai y yuri	43
5.3 Definiendo arquetipos y roles de género	44
5.3.1 Modelos tradicionales.....	44
5.3.2 Modelos disruptivos	46
CAPÍTULO VI: ANÁLISIS DE PERSONAJES	49
6.1 Contextualización de las series.....	49
6.2 Cuadro de Truby.....	51
6.2.1 <i>La revelación de la trampa</i>	53
6.3 Tipos de <i>otokonoko</i> y motivaciones para travestirse.....	55
6.3.1 Yoon y Luka: <i>hombres femeninos</i>	56
6.3.2 Astolfo y Fujisaki: <i>hombres femeninos travestis</i>	57
6.4 Roles narrativos femeninos y masculinos de los <i>otokonoko</i>	59
6.5 Análisis psicosomático: influencia de los roles de género. <i>Hombres femeninos</i> <i>y hombres masculinos</i>	60
6.5.1 Yoon: <i>niño bonito</i>	61
6.5.2 Fujisaki: <i>niño delicado</i>	62
6.5.3 Luka: <i>niño/a reprimido/a</i>	63
6.5.4 Astolfo: <i>niño liberado</i>	65

6.5.5 Los otokonokos y su relación con los modelos de su entorno	66
6.6 Fuerza vs fragilidad	67
6.7 Tipos de masculinidad.....	68
6.7.1 Yoon:	68
6.7.2 Fujisaki:	71
6.7.3 Luka:.....	73
6.7.4 Astolfo:.....	74
6.7.5 Sociedades <i>homo-históricas</i> e inclusivas	76
6.8 Sexualidad de los otokonokos	77
6.8.1 Orientación sexual, identidad, apariencia y expresión de género	77
CAPÍTULO VII: ¿OTOKONOKOS REALES?.....	79
7.1 El crossplay, quizás lo más cercano a los <i>otokonokos</i> reales	79
DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	83
Sobre los otokonoko analizados	83
Reflexiones finales	84
Sobre la hipótesis.....	86
RECOMENDACIONES FINALES	87

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 6.1. (Cuadro de personajes-muestra)	50
Tabla 6.2. (Cuadro de los pasos de Truby).....	52
Tabla 6.3. (Escenas del efecto sorpresa).....	55
Tabla 6.4. (Cuadro de personajes-muestra y su principal elemento diferenciador).....	59
Tabla 6.5. (Roles narrativos femeninos y masculinos para personajes de la muestra según el <i>target demográfico</i>).....	60
Tabla 6.6. (Roles de género japoneses que cumplen los personajes <i>otokonoko</i> seleccionados).....	66
Tabla 6.7. (Contraste fuerza vs fragilidad de los personajes de la muestra).....	67
Tabla 6.8. (Teorías de masculinidad representadas según los rasgos de los <i>otokonoko</i> seleccionados).....	76

INDICE DE FIGURAS

Figura 6.1. (Yoon).....	57
Figura 6.2. (Luka).....	57
Figura 6.3. (Astolfo).....	58
Figura 6.4. (Fujisaki).....	58



ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: (<i>ENTREVISTA A IVÁN ANTESANA - EDITOR Y FUNDADOR DE SUGOI</i>).....	94
Anexo 2: (<i>ENTREVISTA A DANITZA TELLO – CROSSPLAYER</i>).....	100
Anexo 3: (<i>ENTREVISTA A SORA – CROSSPLAYER</i>).....	102
Anexo 4: (<i>ENTREVISTA A ILLIAN.PARAFOX O IOSIF – CROSSPLAYER</i>).....	105
Anexo 5: (<i>ENTREVISTA A ADRIANA – CROSSPLAYER</i>).....	110
Anexo 6: (<i>LISTADO DE PUBLICACIONES DE LA REVISTA SUGOI Y COMPLEMENTOS</i>).....	113



RESUMEN

Este trabajo analiza la representación de la masculinidad de cuatro personajes *otokonoko* —personajes de anime hombres, jóvenes, de apariencia andrógina y rasgos femeninos que suelen confundir a la audiencia y/o a su entorno ficcional sobre su género—: Astolfo, de la serie *Fate apocrypha*, Luka Urushibara, de *Steins gate*, Chihiro Fujisaki, de *Danganronpa: the animation*, y Yoon, de *Akatsuki no Yona*.

Los resultados fueron: 1) los *otokonokos* no cumplen un rol cómico *per se*, pues son diferentes entre sí y los elementos que conforman sus mundos interiores y los conflictos a los que se enfrentan no pueden estandarizarse bajo estereotipos. 2) Su físico no representa un desafío en todos los casos; pero su condición andrógina, por estar relacionada a ambos géneros, los somete a mayor presión. 3) Sus entornos no son necesariamente inclusivos por incluir *otokonokos*. De hecho, así como se halló evidencia de masculinidades inclusivas, también de no hegemónicas de tipo subordinada y marginada. 4) No es posible hablar de *otokonokos reales* por condiciones estéticas y socioculturales.

La metodología usada fue cualitativa y hermenéutica. Se centró, sobre todo, en la observación de variables no cuantificables, su herramienta principal fue el análisis de personajes. Se interpretó lo recopilado mediante un enfoque sociológico y se hizo uso de elementos técnicos como entrevistas para reconstruir hechos reales.

Palabras clave: *Otokonoko*, *traps*, *bishonen*, anime, masculinidad, roles de género

ABSTRACT

This work analyzes the representation of masculinity on four otokonoko characters — young, male anime characters, with androgynous appearance and feminine features that often confuse the audience and/or their fictional environment about their gender—: Astolfo, from the Fate Apocrypha series, Luka Urushibara from Steins gate, Chihiro Fujisaki from Danganronpa: the Animation, and Yoon from Akatsuki no Yona.

The results found were: 1) otokonokos do not fulfill a comic role per se, since they are different from each other and the elements that make up their inner worlds and the conflicts they face cannot be standardized under stereotypes. 2) Their physique is not a challenge in all cases; but their androgynous condition, as they are related to both genders, puts them under greater pressure. 3) Their environments are not necessarily inclusive. In fact, evidence of inclusive and non-hegemonic masculinities —such as subordinate and marginalized type was found—. 4) It is not possible to speak of real otokonokos due to aesthetic and sociocultural conditions.

The research's methodology was qualitative and hermeneutical. It focused, above all, on the observation of non-quantifiable variables, his main tool was character análisis. The results were interpreted through a sociological approach and technical elements such as interviews were used to reconstruct real events.

Keywords: *Otokonoko*, *traps*, bishonen, anime, masculinity, gender roles

INTRODUCCIÓN

El arribo de productos culturales como el *manganime*¹ a América Latina evidencia un proceso de desterritorialización-reterritorialización de la cultura japonesa. Distintas representaciones de los hábitos nipones tradicionales y modernos, así como de sus valoraciones y subjetividades son consumidas en esta parte del mundo gracias a ello.

La difusión del *manganime* a través de internet (Álvarez, 2016) —y antes, aunque, en menor medida, de la televisión— lo ha convertido en un fenómeno de alcance global de fácil acceso, con una clara influencia en los grupos sociales que lo consumen (Gandolfi, 2013). Tanto así que a lo largo del mundo se ha compuesto una subcultura autodenominada *otaku*², conformada por los *fans* del producto, en su mayoría, adolescentes, pero, también, jóvenes adultos o *kidults*³ (Cobos, 2010; Tung, Lee y Hudson, 2017).

Su facultad de influencia y persuasión sobre esta subcultura (Álvarez, 2016; Cobos, 2010; Peyrot, 2018), así como su creciente consumo en Latinoamérica, específicamente, en Perú⁴, hacen al *manganime* un objeto de mucho interés académico.

Más aun, en el actual contexto de cambio sobre la percepción patriarcal del enfoque de género, que viene desde el siglo pasado y que se manifiesta en la demanda por la igualdad de género (Gimeno, Rodríguez B. y Rodríguez C., 2019); pues este producto es reconocido por manejar códigos de masculinidad más feminizados (Monteiro, 2011). Su potencial impacto en una sociedad como la peruana —y en general,

¹ Según Torrents (2015) este término “es habitual en la literatura académica” para referirse al *manga* y *anime* “tomados en conjunto” (p.159).

² Grupo de jóvenes adolescentes y *kidults* que tienen en común su gusto por consumir *manganime* y producto relacionados a este.

³ Anglicismo usado en el *marketing* para designar a un nicho de mercado conformado por adultos con un carácter lúdico, que consume series o productos dirigidos a jóvenes y adolescentes.

⁴ Este empezó más o menos a partir de 1970, aunque su auge se dio desde la década de 1990 (Cobos, 2010). El consumo es sobre todo en Lima.

en Occidente—, que maneja roles de género completamente opuestos, llama mucho la atención.

Roles que, por ejemplo, en la capital, Lima, están muy regidos por el discurso paternalista y el sexismo hostil; y que afectan, sobre todo, a los homosexuales⁵, quienes sufren violencia e intolerancia (Bernuy y Noé, 2017; Rojas y Pezzia, 2011). Que, además, hacen muy vulnerables a los adolescentes, grupo en el que más se reproducen las actitudes discriminatorias (Bernuy y Noé, 2017) y que, coincidentemente, son los que más consumen *manganime*. Se hacen muy necesario y coyuntural, entonces, por todo esto, analizar lo mencionado.

La siguiente investigación versa sobre los *otokonokos*, un tipo de representación de masculinidad japonés cada vez más frecuente en el anime. El *otokonoko*, conocido coloquialmente como *trap*, es un personaje hombre, joven, de apariencia andrógina y rasgos femeninos que suele confundir a la audiencia y/o a su entorno ficcional sobre su género.

El objetivo del estudio será analizar la representación de la masculinidad de cuatro personajes de este tipo: Astolfo, de la serie *Fate apocrypha*, Luka Urushibara, de *Steins gate*, Chihiro Fujisaki, de *Danganronpa: the animation*, y Yoon, de *Akatsuki no Yona*. Cada uno de los *otokonokos* elegidos desarrolla un propio arco dramático, tiene un rol importante dentro de sus historias y, además, características que los diferencian de los otros, como su apariencia —andrógina—, orientación sexual, identidad de género, grado de travestismo y la confianza en torno a todo esto. Asimismo, cada una de sus series pertenece a distintos géneros temáticos y demográficos.

La metodología de investigación es cualitativa y hermenéutica. Se centra, sobre todo, en la observación de variables no cuantificables, como identidad de género, orientación sexual, masculinidad y feminidad, modelos occidentales, orientales, etc. Utiliza el análisis de personaje para desde un enfoque narrativo, estudiar los elementos que forman a los *otokonokos*, su representación y sus funciones dentro de las historias en las que se desenvuelven. Asimismo, desde un enfoque sociológico interpreta lo recopilado; además, a través de la observación y de elementos técnicos como entrevistas,

⁵ Término con el que se suele denominar a lo no heterosexual, es decir la población LGTBQ (Bernuy y Noé, 2017).

reconstruye de primera mano hechos reales que ayudan a entender mejor la evolución del consumo del anime en el Perú y a responder a la pregunta sobre si existirían *otokonokos* en la vida real.

En la actualidad, existen muchos vacíos respecto roles de género en el *manganime*. Sobre todo, en lo referente a roles narrativos, géneros que no sean el *shonen* y el *shojo*, y a diversidades sexuales. Incluso, en los estudios occidentales sobre masculinidad oriental (Louie, 2012). Dentro de las pocas vertientes que han analizado el tema, los estudios feministas se han centrado sobre todo en la crítica hacia la representación de la mujer, y algunos *fans studies*⁶ han abordado, es cierto, el tema, pero no lo suficiente.

Este estudio es un primer avance sobre el fenómeno del travestismo, la androginia y la transexualidad en el *manganime*. La motivación de la tesista se basó sobre todo en su afición por la cultura japonesa y, en específico, este producto; así por su interés en los cambios que ha tenido a lo largo de las últimas décadas.

⁶ Estudio de las audiencias de *manganime*.

CAPÍTULO I: DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Objetivos

El propósito de esta investigación es analizar la representación de la masculinidad de cuatro personajes *traps* del anime japonés del siglo XXI. Ellos son Astolfo, de la serie *Fate apocrypha*, Luka Urushibara, de *Steins gate*, Chihiro Fujisaki, de *Danganronpa: the animation*, y Yoon, de *Akatsuki no Yona*.

Como objetivos específicos se busca:

- Comparar los roles narrativos de Luka, Chihiro, Astolfo y Yoon como representativos del anime japonés del siglo XXI
- Analizar la representación de la masculinidad de Luka, Chihiro, Astolfo, y Yoon como representativa del anime japonés del siglo XXI

1.2 Hipótesis

Los *otokonokos* serían personajes secundarios, prescindibles por momentos; a veces, durante capítulos completos. Normalmente, se los usaría como alivio cómico por la confusión que genera su apariencia en contraste con su personalidad o, simplemente, por su particular forma de ser.

Su mayor desafío sería superar los complejos que les genera su apariencia delicada y/o femenina, a la vez que los conflictos propios dentro de la trama. Por eso, necesitarían esforzarse más que los otros personajes para conseguir sus objetivos. Al tratarse de personajes masculinos cuya apariencia y/o personalidad va en contra de los cánones del *macho americano* o el *guerrero samurái japonés*, se espera que los *otokonokos* tengan conductas asociadas a la delicadeza de la feminidad hegemónica.

Estos personajes mostrarían un camino importante hacia la masculinidad inclusiva, pues suelen cumplir roles de género occidentales usualmente atribuidos a lo femenino. Todo dependerá de la aceptación y/o normalización de sus representaciones por parte de las audiencias.

1.3 Metodología

La metodología de investigación es cualitativa y hermenéutica. Se centra, sobre todo, en la observación de variables no cuantificables, como identidad de género, orientación sexual, masculinidad y feminidad, modelos occidentales, orientales, etc. Su herramienta principal fue el análisis de personaje para desde un enfoque narrativo, estudiar los elementos que forman a los *otokonokos*, su representación y sus funciones dentro de las historias en las que se desenvuelven. Asimismo, desde un enfoque sociológico se interpretó lo recopilado; además, a través de la observación y de elementos técnicos como entrevistas, se reconstruyó con material de primera mano hechos reales que ayudan a entender mejor la evolución del consumo del anime en el Perú y a responder a la pregunta sobre si existirían *otokonokos* en la vida real.

Los criterios de selección de los objetos de estudio fueron, en primer lugar, que el personaje de interés cumpla un papel trascendente en la historia y desarrolle su propio arco dramático. Luego, que la serie en la que actúe mezcle distintos géneros de anime. Que esta cuente con una extensión aproximada de entre trece y veinticinco capítulos, cuya duración esté entre los veinte y cuarenta minutos. Y, por último, que cada una de ellas tenga al menos una temporada finalizada, cuyo inicio y fin se haya dado entre 2013 y 2019.

En la primera parte de esta investigación, se usó *la teoría de los siete pasos clave* de John Truby, una serie de hitos que cumplen intrínsecamente las historias para desarrollarse, pues “cualquier ser humano debe manejar[los] y trabajar[los] para solucionar un problema en la vida” (2017, p. 32). Con esto, se hizo una comparación narrativa de las funciones que cumplen los *otokonoko* en el anime.

Se complementó esta clasificación con la aproximación al personaje de Pérez, desarrollada a partir de otros autores como “Micciché o Vernet, Casetti y Di Chio” (Pérez, 2016, p.540). En ella, se postula que los acercamientos fenomenológico, formal y abstracto dotan al análisis de personaje de mayor profundidad, pues lo estudian como persona, rol y actante respectivamente. Así, puede analizárselos psicológicamente porque son agentes de comunicación, reconocérseles su actividad y su moral por ser piezas que soportan la narración formal, y ser vistos también como acciones (Pérez, 2016). Todo lo anterior sirvió para lidiar con la volubilidad típica de las funciones de los personajes en las historias.

Se apeló, asimismo, al análisis de los elementos concernientes a la narrativa audiovisual —sobre todo, de diálogos de los *otokonokos* en situaciones específicas— para clasificar a los objetos de estudio según las teorías de masculinidad. Además, se usó otros aspectos de la metodología de análisis de personaje planteada por Pérez (2016). La diversidad de teorías narrativas incluidas en este planteamiento se adaptó muy bien a la investigación; sin embargo, se excluyeron algunos puntos por ser los objetos de análisis personajes animados.

Finalmente, se realizó cinco entrevistas a miembros que fueron activos durante la época de inserción del anime a la sociedad peruana y de formación de la subcultura *otaku*. Esto ayudó a contrastar información con algunos autores y, principalmente, a armar el acápite *Otakus en el Perú*. El grupo de entrevistados está conformado por tres *crossplayers* femeninos, un *crossplayer* masculino y el editor de uno de las revistas sobre *manganime* de más prestigio de la época.



CAPÍTULO II: NUEVAS FORMAS DE PERCIBIR LO MASCULINO Y FEMENINO

Las concepciones de la feminidad y la masculinidad solían tomarse como un binomio, es decir, el individuo cumple [cumplía] roles fijos, diferenciados y no cuestionables (García, Macedo y Souza, 2016; Scott, 2016). El hecho de que los medios solo presenten una porción de los roles de género (Bresnahan, Inoue y Kagawa, 2006) hacía reforzar estos estereotipos.

A principios de la década de 1970, la comprensión de las complejas dimensiones del género logró que este fuera tomado como dos variables independientes. Así, la *teoría del esquema de género* propuesta por Sandra Bem en 1981 —o bien el *sistema sexo-género*— sirve de marco para cuestionar la generalización del estudio de la humanidad a partir del entendimiento únicamente del hombre (como se citó en De Lauretis, 2015; Vigoya, 2016).

Se propone, a partir de esto, el estudio de las mujeres como género específico construido culturalmente; en oposición con los estudios previos de los atributos de los hombres, que eran generalizados a la humanidad (Vigoya, 2016).

2.1 Sistema sexo-género y teorías de masculinidad

El sexo es un “descriptor alrededor del cual organizamos nuestra identidad [de género]” (Gimeno et al., 2019, p. 85). Este último es entendido como la construcción de una sociedad patriarcal donde los significados son atribuidos por la mezcla de representaciones discursivas y visuales (De Lauretis, 2015; Scott, 2016). Ser mujer u hombre implica, entonces, asimilar normas, roles, creencias, valores y comportamientos considerados femeninos y masculinos en una determinada cultura, a partir de la cual se construye la identidad (Collazos, 2019; García et al., 2016; Gimeno et al., 2019). En este proceso, el individuo asimila las “expectativas para cada uno de los sexos” (Gimeno et al., 2019, p. 85) y las materializa convirtiéndolas en la auto-representación de sí. Se apropia de ellas y las vuelve parte de su identidad social y subjetiva (De Lauretis, 2015).

Para Scott (2016), el género invita al pensamiento crítico sobre el significado de la sexualidad, las relaciones interpersonales y la evolución de estos constructos mentales colectivos. El término abre:

cuestiones analíticas sobre cómo y bajo qué condiciones se habían definido los diferentes roles y funciones para cada sexo; cómo variaban los diversos significados de las categorías hombre y mujer según la época, el contexto, el lugar; cómo se crearon e impusieron las normas regulatorias del comportamiento sexual; cómo los asuntos relacionados con el poder y los derechos contribuían a las definiciones de masculinidad y feminidad; cómo las estructuras simbólicas afectaban las vidas y prácticas de personas comunes y corrientes; cómo se forjaban las identidades sexuales dentro de las prescripciones sociales y contra ellas. (Scott, 2016, p. 97)

Los estudios feministas, por un lado, plantean que la sexualidad es un instrumento de control patriarcal normalizado a través de la socialización; y que “junto con los roles y espacios asignados a cada sistema de sexo/género”, categoriza “las conductas sexuales en la heterosexualidad (la normal, lo que es correcto) y la homosexualidad (anormalidad), grupos opuestos delimitados entre el bien/el mal” (Collazos, 2019, p. 9).

La teoría *queer*⁷, por otro lado, cuestiona “la oposición binaria hombres/ mujeres, homosexuales/ heterosexuales”, concibiendo el género como fusión de la performatividad del individuo y el sentido que este le atribuya (Vigoya, 2016, p. 28). Según Butler, una de las principales teóricas de esta perspectiva [citada por Vigoya], la repetición coherente de prácticas y actitudes construye el género, y por consiguiente, el yo. Así, la masculinidad y la feminidad no corresponden necesariamente a hombres y mujeres de manera respectiva (Vigoya, 2016).

La masculinidad, entonces, como se puede ver, no es una entidad fija incrustada en el cuerpo o los rasgos de personalidad de los individuos; es construcciones sociales y, por lo tanto, puede variar de acuerdo a las distintas relaciones de género que haya en un entorno social particular (Connell y Messerschmidt, 2005; Scott, 2016).

Tomando en consideración todo esto —e influenciados por los estudios feministas—, un grupo de investigadores comenzó a pensar explícita y críticamente sobre

⁷ Al respecto, ‘*queer*’ es un término que solía ser un insulto para aludir a los grupos homosexuales. Luego, fue reivindicado para comprender a prácticas no heterosexuales (cita de Bourcier, 2000 en Vigoya, 2016).

la masculinidad, el poder masculino, las relaciones de género y desigualdades (Gough, 2016). Surgieron así los *estudios sobre la masculinidad y masculinidades*. Dentro de la sociología, se proyectaron dos principales vertientes teóricas. La primera, *la teoría de la masculinidad hegemónica*, fue propuesta por Connell en 1987 (como se cita en Connell y Messerschmidt, 2005; Gough, 2016). La segunda, *la teoría de masculinidad inclusiva*, la propuso Anderson en el 2005 (como se cita en Anderson, 2008).

2.1.1 Masculinidad hegemónica

Durante la década de 1980, el concepto fundamental de *la masculinidad hegemónica* fue formulado por R. Connell (como se cita en Connell y Messerschmidt, 2005; como se cita en Gough, 2016). El término *hegemonía* proviene de Gramsci (1982), se refiere al uso de ideología por las clases dominantes de la sociedad capitalista para ganar y mantener el poder sobre las clases trabajadoras (como se cita en Gough, 2016). Así, los hombres podrían dominar a las mujeres a través de suposiciones, valores e ideales transmitidos dentro de entornos institucionales, culturales e interpersonales (como se cita en Gough, 2016).

El concepto es un instrumento analítico que identifica actitudes y prácticas entre hombres que perpetúan la desigualdad de género (Connell y Messerschmidt, 2005). Esta desigualdad es aceptada en consenso por aquellos que se benefician de la promoción de la masculinidad y los oprimidos por ella —especialmente las mujeres—. *La masculinidad hegemónica* es para las mujeres y hombres un ideal cultural de la *virilidad*. Este ideal se ve recompensado por intereses, atenciones y esfuerzos de las mujeres para reproducirlo en sus parientes y asociados varones (Connell y Messerschmidt, 2005; Gough, 2016; Jewkes et al., 2015).

El concepto permite criticar las nociones fijas de masculinidad y presenta una perspectiva pluralista donde múltiples masculinidades (y feminidades) existen y operan en relación las unas con las otras tanto a nivel local⁸ como social (Connell y Messerschmidt, 2005; Gough, 2016). Este dinamismo supone que lo que se considera hegemónico en un momento o entorno puede variar en otros, generando tensiones entre

⁸ Comprende grupos sociales como organizaciones formales, escuelas, barrios e incluso las familias.

diferentes masculinidades que compiten por la preponderancia. Los hombres, por eso, tienen que estar atentos para cambiar su conducta y asegurarse una posición hegemónica. En muchas ocasiones, configuran sus prácticas en función a las *masculinidades hegemónicas* locales, en contraposición con las mujeres y otros hombres, que terminan siendo marginados o subordinados (Gough, 2016).

Al respecto, la frase *masculinidades marginadas* hace alusión sobre todo a hombres homosexuales oprimidos por la hegemonía de las masculinidades heteronormativas. Por otra parte, la frase *masculinidades subordinadas* comprende usualmente a los hombres no blancos y de clase socioeconómica baja. Ambas expresiones implican que los hombres pueden encarnar aspectos de la masculinidad hegemónica en un entorno particular, y; sin embargo, carecer de poder por su posicionamiento en otras categorías y estructuras sociales (Gough, 2016). Algunos de los elementos de subordinación de las masculinidades son: pertenecer a una etnia en marginación, tener alguna discapacidad, alguna sexualidad estigmatizada y ser de clase socioeconómica baja —o media— (Jewkes et al., 2015; Gottzén, 2015).

Usualmente, se accede a la hegemonía mediante la usanza de la opresión activa en forma de descrédito o violencia en contra de las masculinidades no hegemónicas. Sin embargo, también es posible hacerlo incorporando estas masculinidades al funcionamiento del orden de género. En la realidad, la incorporación y la opresión pueden suceder al mismo tiempo (Connell y Messerschmidt, 2005). Actualmente, las relaciones estructuradas entre las masculinidades existen en todos los entornos, por eso, la motivación hacia una versión hegemónica específica varía según el contexto local y hace diferir ligeramente unas de otras (Connell y Messerschmidt, 2005; Gough, 2016).

Lo que sí se mantiene estable en casi todas es la heterosexualidad como pieza fundamental de su composición, porque en mayor o menor medida, se construye como una posición de género que es tanto *no gay* como *no femenina* (Jewkes et al., 2015; Gough, 2016). Heterosexualidad y masculinidad están ampliamente vinculadas en la cultura occidental. Por ejemplo, mediante el prestigio conferido a los niños con parejas

heterosexuales⁹, así como el aprendizaje sexual imaginado como exploración y conquista (Connell y Messerschmidt, 2005).

Otros hábitos relacionados a la masculinidad —sobre todo, durante la juventud— son la actividad corporal calificada —o deporte—, comer carne y la toma de riesgos (Connell y Messerschmidt, 2005).

Todo esto engendra lógicamente actitudes de oposición contra la *masculinidad hegemónica*. Por ejemplo, estrategias que trabajan en su degeneración-contestación y están ligadas a la promoción de la salud; o los movimientos de hombres hacia una dirección más andrógina (Connell y Messerschmidt, 2005). Es importante resaltar que “la masculinidad hegemónica no es necesariamente el patrón más común en la vida cotidiana de niños y hombres”, sino que se vuelve deseable en la medida que gana validez y prestigio gracias a la reproducción de patrones sociales que acrediten su autoridad (Connell y Messerschmidt, 2005, p. 846).

2.1.2 Masculinidad inclusiva

El origen de esta corriente se debió al descubrimiento de un nuevo tipo de masculinidad que ya no es regida por la homofobia, el estoicismo o el rechazo de lo femenino. Anderson (2008) denomina a esto último *homo-histeria*¹⁰. En las *culturas homo-histéricas*, los hábitos de los hombres son restringidos severamente, y los arquetipos de masculinidad se estratifican de acuerdo con su versión hegemónica, que es exaltada culturalmente.

Durante el siglo XXI, la dinámica de las culturas de grupos de pares masculinos en Estados y el Reino Unido fue cambiando. A la vez, se dieron distintas investigaciones para encontrar comportamientos más inclusivos entre hombres heterosexuales (Anderson y McCormack, 2016).

Esto hizo posible demostrar que, contraponiéndose a sus estereotipos de género, muchos jóvenes heterosexuales: rechazan la homofobia, incluyen pares homosexuales en

⁹ No se puede hablar plenamente de ‘parejas’ a esa edad, pero sí hay juego y simulación.

¹⁰ La *homo-histeria* es el miedo a ser socialmente percibido como gay. Está caracterizada por una actitud homofóbica generalizada y fuerte, y la creencia en la confluencia de la feminidad masculina con la homosexualidad.

redes de amistad, son íntimos emocionalmente con amigos, físicamente cercanos a otros hombres, reconocen la bisexualidad como orientación sexual legítima, realizan actividades y usan artefactos considerados femeninos, y rechazan la violencia y la intimidación (Anderson y McCormack, 2016). Estas serían las características de una masculinidad más inclusiva.

Estas características se pueden observar, sobre todo, en *culturas que no son homo-históricas*, pues la homofobia no regula los comportamientos de los hombres y las estratificaciones de estos se vuelven menos jerárquicas. Diversas formas de masculinidad se hacen más equitativamente estimadas, la feminidad en los hombres es menos motivo de estigma, y se amplía el estrecho conjunto de conductas y actividades que los hombres valoran (Anderson y McCormack, 2016).

2.2 Impacto de los medios de comunicación e internet en el género

En la actualidad, la sociedad de masas se encuentra estrechamente vinculada a la tecnología y los nuevos medios de comunicación. Estos han generado cambios en la organización social y, por consiguiente, en las cogniciones humanas (Álvares, 2019; Huerta, Morales, Reyes K. y Reyes C., 2016). No es de extrañar que la formación de la identidad esté directamente vinculada con la cultura difundida por internet y otros grandes medios (Huerta et al., 2016). Al definirse el género en las relaciones interpersonales bajo diferentes contextos y, a su vez, en la interrelación entre estas identidades (Huerta et al., 2016), el internet podría tener mucho que ver con su construcción, pues se posiciona como un espacio de formación de identidad que se rige bajo una propia serie de "roles, valores, pautas y normas predefinidas" (Huerta et al., 2016, p. 53).

La necesidad de satisfacer a un gran número de espectadores obliga al internet y a otros grandes medios a utilizar estereotipos hegemónicos que legitiman costumbres políticas e ideológicas. Los estereotipos de género se crean y transmiten en la medida en que los medios "presentan sistemáticamente" los roles sociales típicos de las mujeres y los hombres para aparentar "naturalidad y verdad" (Álvares, 2019, p. 6).

Estos valores y actitudes son adoptados por los espectadores como si fueran representaciones fidedignas de la *realidad*. Aun cuando ciertos estereotipos no son

congruentes con lo que aluden, generan vínculos muy fuertes que conectan a sus audiencias. Así lo hace saber *la teoría del cultivo* (Álvares, 2019).

La función de las programaciones con mayor audiencia es perpetuar las "creencias generalizadas de los estereotipos de género". Así, por ejemplo, se retrata mujeres abocadas a desarrollar nexos interpersonales en función del ámbito familiar, amical o romántico; y hombres desarrollando actividades "orientadas a la autoafirmación", como la profesión (Álvares, 2019, p. 6). Esto es moneda corriente. Sin embargo, se avizoran cambios gracias al protagonismo que las mujeres occidentales han ganado en roles sociales no tradicionales (Álvares, 2019).



CAPÍTULO III: EL IMPACTO CULTURAL DEL ANIME EN EL MUNDO

3.1 Anime y *manga*

Existe una estrecha relación entre el *cómic japonés* —o *manga*— y el anime. El primero representa, generalmente, un paso previo para el desarrollo del segundo (Horno, 2012; Rodríguez J., 2017).

La ambigüedad en la definición del anime y el uso variado del término son procesos continuos en Japón y el extranjero (Sheuo, 2009). En Japón, el anime es una etiqueta para un tipo de producción comercial animada a cargo de un conjunto de empresas, y excluye las formas de animación independiente¹¹ (Horno, 2012; Sheuo, 2009). Los fuertes lazos que unen las redes comerciales de producción, distribución y exhibición han generado un consenso fluctuante para distinguir qué es anime y qué no¹² (Sheuo, 2009). Sin embargo, fuera de territorio nipón resulta un término clasista, pues se usa para distinguir las producciones japonesas de las nacionales (Cobos, 2010; López, 2012; Román, 2016); "la palabra también engloba a las producciones hechas directamente para DVD llamadas OVA u OAV (original animation video) y películas animadas para cine" (Cobos, 2010, p.8).

Por otro lado, el *manga*, término que literalmente significa "imagen caprichosa" (Horno, 2012, p. 3), "dibujo informal o garabato", denomina a las "historietas ilustradas de origen japonés" o aquellas con rasgos similares (Román, 2016, p.1).

3.2 Historia del *manganime*

¹¹ Estas producciones, que no vienen de grandes televisoras, suelen ser llamadas *animaciones*.

¹² Según Sheuo (2009), el Ministerio de Economía, Comercio e Industria (METI por sus siglas en inglés) japonés ha identificado la categoría de anime (refiriéndose a la mayor parte del anime comercial y sus productos relacionados) como industria relacionada con el contenido como manga, juegos y música.

Las primeras obras gráficas que aparecen en Japón que más se acercan al concepto de *manga* —por su carácter narrativo y por poseer una técnica y temática semejantes— se llaman *chōjū-giga* y son caricaturas de animales antropomorfizados que sirvieron de crítica satírica al orden social japonés y a sus esferas de poder. Se remontan a los siglos XI y XII, su formato consistía en cuatro rollos de papel largos —*emakis*— que funcionan como línea del tiempo y sus personajes adoptaban diferentes poses para crear la idea de movimiento (Román, 2016 y Rodríguez J., 2017).

El siguiente hito se ubica en el periodo Edo (1603 - 1868), en el que aparece el arte *ukiyo-e* —pinturas del mundo flotante—. Su gran aporte es acompañar las ilustraciones con texto explicativo. Su máximo exponente es Katsushika Hokusai (1760-1849), *el primer mangaka*¹³ y la primera persona “en utilizar la palabra *manga* para definir este tipo de obra gráfica en su *Hokusai Manga*” (Román, 2016. p. 3).

La llegada de la restauración Meiji en el siglo XX implicó cambios sociales y políticos reestructurales que no fueron ajenos al desarrollo de las artes, por consiguiente, tampoco del *manga*. La apertura en general —también en Occidente— de esta nueva era permitió la exportación del *manga* y la incorporación de nuevos recursos tecnológicos en las artes gráficas. Esto derivó en la "producción de libros más comercial y el formato de revista de prensa satírica británica", así como en "las primeras adaptaciones de las historietas" americanas a animación por Walt Disney (Román, 2016. p. 4), que dio origen años después al anime (Román, 2016).

Después de la Segunda Guerra Mundial, debido a la gran depresión posguerra, la industria del entretenimiento japonés "antepone [antepuso] las necesidades sociales" sobre "los beneficios comerciales, creando [y creó] un producto pensado en exclusiva para la población nipona" (Román, 2016. p. 7). De ahí la explicación a la gran variedad de géneros que existen en el *manganime* actual, y que el prestigio lo defina la audiencia y no un erudito (Román, 2016; Sheuo, 2009).

En este breve recorrido histórico no podemos evitar mencionar a Osamu Tezuka (1928-1989), considerado el padre del *manga* moderno. Su admiración por los dibujos de

¹³ Término con el que se conoce al creador de *mangas* o historietas.

Max Fleischer y los cortos de Walt Disney influenció primero en sus dibujos¹⁴, a los que dotó de planos y perspectivas propias del lenguaje audiovisual más que del de las historietas; y segundo, en su decisión para dar el salto del *manga* al anime con *Astroboy* (Román, 2016; Rodríguez J., 2017).

Después de la década de 1960, la evolución del *manga* y el anime ha sido principalmente a nivel industrial y no a nivel artístico o expresivo (Román, 2016; Rodríguez J., 2017). En la década de 1970, el *manga* representaba el "25% de todos los materiales impresos" en Japón (Román, 2016, p. 9). Diez años después, la industria del *manganime* empezó a contar con una gran variedad de "obras, géneros y estilos" ampliamente diversificados, pero con las mismas "bases narrativas, estéticas y expresivas formadas desde siglos atrás" (Román, 2016, p. 9).

Por su parte, el anime en particular se convirtió en la adaptación audiovisual del *manga*, sus publicaciones más populares eran representadas bajo este formato (Rodríguez, 2017; Sheuo, 2009). A partir de la década de 1980, sin embargo, el anime fue ganando entidad propia con estudios de largometrajes como Ghibli (Rodríguez, J., 2017).

3.2.1 Productos similares

Es pertinente mencionar la existencia de productos similares al *manga*, en la medida que comparten características estéticas y narrativas, como el *manwha* coreano, el *manhua* Chino, o el surgimiento de creadores de *manga* fuera de Japón influenciados por el movimiento Cool Japan¹⁵. Cabe mencionar que la estética que presentan estas variaciones del *manga* es muy similar a la japonesa. La diferencia radica en el origen de su identidad, las tradiciones locales que muestra y el modo de lectura u organización de viñeta (del Valle, 2018; Rodríguez J., 2017).

¹⁴ Rasgos como "los ojos grandes" y "peinados extravagantes" que aún se mantiene al día de hoy en muchas de los *manganimes* modernos (Rodríguez, 2017, p. 3).

¹⁵ "Según Nissim Kadosh, esto se debe a que los países de Asia Oriental consideran el modelo japonés como un modelo a seguir, tanto económica como social y culturalmente" (Rodríguez, 2017, p.11).

3.3 Los géneros del anime

La teoría sobre los *géneros narrativos* ha ido evolucionando desde la versión aristotélica, hasta todo lo que conocemos hoy en día. En gran medida, la raíz de los géneros audiovisuales son los géneros literarios, y su esencia se asienta en la fusión de tema y estructura. La tendencia clasificadora y comparativa de los críticos hace que los géneros compartan ciertos atributos, un “efecto acumulativo de las situaciones, temas e iconos frecuentemente repetidos” que los hacen predecibles (Altman, 2000, p. 48).

La clasificación por géneros que marcó la historia cinematográfica de Occidente —melodrama, ciencia ficción, terror, *western*, cine negro, comedia y musical— no influye mucho en los *manganimes*.

Estos se catalogan tanto en función del público objetivo como del contenido argumental y temático. El contenido temático no llega a ser una categoría estándar clara, pues su extensa variedad converge con la producción en cadena, mutando así todo el tiempo en nuevas categorías (Cobos, 2010).

3.3.1 Géneros demográficos

Según el público al que van dirigidos, existen cinco géneros demográficos básicos: el *kodomo* —para niños—, el *shōnen* —para varones jóvenes—, el *shōjo* —para mujeres jóvenes—, el *seinen* —para hombres adultos— y el *josei* —para mujeres adultas—. Cada uno de ellos tiene estructuras narrativas definidas. Sus historias son fácilmente reconocibles porque suelen seguir siempre el mismo patrón (Torrents, 2015).

El *kodomo* está dirigido a un público infantil. Se desarrollan historias alegres con tramas sencillas, y tienen como protagonistas a un grupo de niños y/o niñas (Torrents, 2015). Los escenarios no distan mucho de la realidad y son bastante parecidos entre sí. Se muestra, de esta manera, un mundo ideal (Felipe, 2011).

El *shōnen* (少年) está principalmente orientado a un público masculino. Se suele combinar la acción, el humor y la aventura. Son característicos los combates de artes marciales y otros tipos de enfrentamiento físico, con o sin elementos sobrenaturales (Pacheco y Rodríguez, 2012; Torrents, 2015). Los personajes masculinos, por un lado, usualmente son los protagonistas: jóvenes, sin familia ni hogar, con “aspectos” o

“habilidades, ya sean innatas o adquiridas”, que los diferencian de los otros (Pacheco y Rodríguez, 2012, p. 126). Los personajes femeninos, por el otro, son explotados como elementos sexualmente atractivos —muchas veces, en escenas exclusivamente dedicadas al *fanservice*¹⁶ y que no tienen mayor relevancia en la trama (Torrents, 2015).

El *shōjo* (少女) está dirigido a una audiencia femenina adolescente. Por lo general, los temas más tocados son el amor platónico/romántico no sexualizado, la amistad y las inseguridades ante el futuro incierto (Felipe, 2011). Las protagonistas suelen ser una o un grupo de chicas jóvenes que piensan con el corazón y toman decisiones difíciles —motivadas, sobre todo, por sus sentimientos—. El género puede incluir también elementos de acción o sobrenaturales (Torrents, 2015).

El *seinen* (青年) está enfocado principalmente hacia hombres adultos. Se caracteriza por la presencia de violencia y sexo. Y en muchos casos, de tramas políticas y sociales complejas (Torrents, 2015). Persigue el realismo en todas sus historias a pesar de su estética fantástica o tecnológica. Busca representar la complejidad del tiempo del contexto en que se sitúa; y los conflictos internos, casi filosóficos, en los que se encuentran sus personajes (Felipe, 2011; Torrents, 2015).

El *josei* (女性) es el equivalente demográfico femenino del *seinen*. Sus historias suelen narrar las peripecias cotidianas de las mujeres japonesas: relaciones amorosas, amistades y retos del día a día (Torrents, 2015). En la mayoría de casos, a pesar de las grandes dosis de romanticismo, el peso psicológico en los personajes y realismo en la trama es superior al *shōjo*. Las narraciones son menos idealizadas y las relaciones amorosas más complejas, maduras y realistas (Felipe, 2011; Torrents, 2015). El sentido de constante búsqueda de un propósito o del *yo* es el impulsor de la historia (Felipe, 2011).

Los géneros más populares y rentables son el *shōnen* y *shōjo*, hechos para adolescentes (Torrents, 2015). Existe un deslizamiento e hibridación entre los recursos de estos géneros. Por ejemplo, el *kawaii*, tradicionalmente orientado hacia las mujeres

¹⁶ El *fanservice* es contenido para llamar la atención del público y de alguna manera agasajarlo. Está compuesto, sobre todo, por escenas de carácter erótico —cuerpos desnudos o con traje de baño en la ducha, en las aguas termales o en la playa. Detalles, también, y tomas de ropa interior femenina, de traseros y de bustos rebotando, entre otras cosas— pero incluyen, asimismo, cualquier elemento no trascendental usado solo para divertir o atraer.

(atractivo, ternura infantil), aparece en los animes para hombres. Y, a la inversa, instancias de combate agresivo, artes marciales o robóticas aparecen en los productos para mujeres (Jacobsen, 2014).

3.3.2 Géneros Temáticos

Este criterio de catalogación está relacionado con los géneros demográficos a tal punto que se consideran estrategias de clasificación para la venta por materia argumental (Torrents, 2015).

En cuanto a su contenido temático, conserva elementos del *manga*, es decir, tramas argumentales profundas y complejas (existencialismo, compañerismo, cooperación por encima de la competencia, constancia y dedicación para alcanzar metas, ideología, sacrificio, amistad, amor y romance, procurar el bien del otro, sentido del deber, trabajo en equipo, relación con la naturaleza, el uso y fin de la tecnología, etc.), referencias culturales (influencia de las filosofías orientales como el budismo, sintoísmo, bushido y de importaciones de occidente como el cristianismo) y variedad de espacios narrativos (las historias no siempre se desarrollan en Japón, sino también en China, países europeos e incluso Estados Unidos). (Cobos, 2010, p. 7-8)

Subgéneros del *shōnen*

Dentro de los subgéneros del *shōnen*, los dos más populares son: el *shōnen de lucha* y el *spokon*.

En el *shōnen de lucha*, el argumento se desarrolla a partir de la evolución del personaje principal, quien se ve obligado a adquirir virtudes como nobleza, perspicacia, determinación y voluntad (Felipe, 2011); y obtiene conocimientos y poder superando pruebas y enfrentamientos principalmente físicos —aunque también los hay psicológicos—. Así, forja su camino y se fortalece a medida que va derrotando uno o varios antagonistas que varían en poder (Torrents, 2015).

El *spokon*, acrónimo de *supotsu* —japonización de *sport*¹⁷— y *konjo* —‘espíritu o valentía’—, es similar al *shonen de lucha*, con la particularidad de que las batallas se

¹⁷ Deporte en inglés.

centran en el ámbito deportivo. Este subgénero también existe para el *shojo*, con la diferencia de que en ese caso se resaltan los rasgos propios del anime femenino: la amistad, los sentimientos y el romance (Felipe, 2011; Torrents, 2015).

Subgéneros del *shōjo*

Dentro de los subgéneros del *shōjo*, los dos más populares son: el *mahō shōjo* y el *slice of life*:

El *mahō shōjo*, o *magical girl*, “se centra en historias sobre chicas con poderes mágicos que deben luchar con[tra] algún poder maligno” (Torrents, 2015, p. 165) para “...salvar el mundo. La salvación del mundo suele ser algo más secundario, lo que importa son los sentimientos de las protagonistas y cómo compaginan esa tarea extra de heroínas con las peripecias de su vida cotidiana” (Felipe, 2011, p. 306).

En el *slice of life*, las protagonistas tienen personalidades extremas que al entrar en conflicto generan situaciones comunes para el entorno ficcional, pero regularmente sorprendentes para el público. Se desarrollan en escenarios cotidianos donde se enfatizan los acontecimientos del día a día de los personajes (Felipe, 2011).

Subgéneros del *seinen*

Está conformado por cinco subcategorías: aquellas con una temática más futurista como el *cyberpunk* y el *mecha*; y otras más emparentadas con el periodo feudal, las batallas y las leyendas tradicionales japonesas, como el *jidaimono*, el *horror* y el *gore*.

El *cyberpunk* trata futuros distópicos, en ocasiones posapocalípticos, donde existe un alto grado de avance tecnológico. Los personajes, en su mayoría seres marginados y olvidados, sobreviven como pueden a una infinidad de situaciones peligrosas, motivadas, sobre todo, por su condición de ilegales o de perseguidos por la ley (Felipe, 2011; Torrents, 2015).

En el *mecha*¹⁸, temática muy antigua¹⁹ en el anime, las historias giran alrededor de robots gigantes, generalmente pilotados por adolescentes que deben salvar el mundo de un enemigo inhumano (Felipe, 2011; Torrents, 2015).

El *jidaimono* es animación de temática histórica similar al género cinematográfico occidental. Es común encontrar en él aspectos fantásticos y/o sobrenaturales, de ahí que su traducción sea *relato de época*. Existe una subdivisión categórica en función del tiempo en que se sitúa la narración. Por un lado, está el *jidaigeki*, que transcurre antes de 1868, durante el periodo Edo, y toca historias de samuráis (Torrents, 2015). Por el otro, el *gendaiigeki*, situado después de 1868, durante la era Meiji —también conocida como la era de la restauración del gobierno imperial—, que empieza con la caída del último *shogun*, Tokugawa Yoshinobu (Felipe, 2011).

El *horror* es fácilmente identificable en las subcategorías, puede tocar leyendas y mitos japoneses tradicionales o modernos; y suele tener una temática lúgubre, ambientada en el pasado. En este sentido se puede relacionar con el *jindaimono*, en el que usualmente hay fantasmas, *yokais* y todo tipo de monstruos tradicionales, como *onis*, *tanukis*, *kitsunes*, *kappas*, etc. que, junto a los humanos, “las almas errantes, los seres de otro mundo, los animales mitológicos cohabitan en un mundo mágico marcado por la maldad humana, la miseria espiritual y el miedo ancestral” como señala en el 2007 Montero (citado en Felipe, 2011, p. 308). Todo esto es común en el anime japonés (Felipe, 2011; Galván, 2016) y no exclusivo, aunque recurrente, en el género de *horror*.

Por último, el *gore* o *guro*, muy relacionado al género anterior, tiene historias principalmente viscerales, donde se explotan la violencia explícita y lo grotesco del ser humano. Para esto, los personajes son expuestos a combates o juegos mortales en los que luchan incluso unos contra otros por su propia supervivencia. La sangre, mutilación y fluidos corporales son recurrentes y funcionan como un elemento estético (Felipe, 2011).

Subgéneros del *josei*

¹⁸ Palabra proveniente de *mechanical*.

¹⁹ *Astroboy*, uno de los primeros animes, sigue esa temática.

Los animes que tratan relaciones homosexuales entre chicos, el *shonen ai* y el *yaoi*, y entre chicas, el *shojo ai* y el *yuri*, forman subgéneros²⁰ que la autora de esta tesis considera apropiado ubicar en el *josei*. Así también lo hace Felipe (2011) —aunque solo con el *yaoi*.

El *shonen ai* y el *shojo ai* muestran el amor de pareja enfatizando los sentimientos, sin necesidad de contenido explícito; el *yaoi* y el *yuri*, por su parte, sí suelen hacerlo (Ayala y Sánchez, 2009).

El argumento de estos géneros se centra en el desarrollo de relaciones amorosas entre individuos/as que tienen su sexualidad definida y suelen cumplir roles de género preestablecidos y raramente intercambiables. Para los que son sobre hombres, los *personajes tipo* son los *seme* —de *semeru* [せめる], que significa *atacar*—, que desempeñan el papel activo en la relación y suelen ser viriles, y los *uke* —de *ukeru* [うける], que significa *recibir*—, que realizan el papel pasivo y suelen ser afeminados (Ayala y Sánchez, 2009; Felipe, 2011)—. Para los que son sobre mujeres, las *personajes tipo* son las *tachi*, que desempeñan el papel activo y fuerte, y las *neko*, que se encargan del papel pasivo y femenino (Hyukoi, 2017).

El diseño y el dibujo de los personajes, por el contraste que ofrecen, refuerzan esta estereotipación de los roles de género clásicos, “para remarcar más esa sensación, el autor potencia gráficamente a los personajes, haciendo parecer más duro a uno y más afeminado al otro” (Felipe, 2011, p. 305).

Dentro del *yaoi*, por último, se identifica una variante cómica llamada UST (Unresolved Sexual Tension), caracterizada por la interrupción inesperada, pero a propósito, de las ocasiones en las que los protagonistas están por tener relaciones sexuales (Felipe, 2011).

Hentai

Finalmente, está el *hentai* —cuyo significado es ‘pervertido’ en japonés— género para adultos que trata temáticas sexualmente explícitas y pornográficas (Ayala y Sánchez,

²⁰ Más adelante se da una descripción detallada de cada uno de estos subgéneros.

2009; Felipe 2011). Dentro de él, Felipe (2011) identifica varias ramificaciones, como *lolicom*, *kemono*, *futanari* o el *ero-guro*.

Todas estas formas de clasificar al *manganime* —en relación con sus personajes y con la audiencia que los consume— aún responde a estereotipos clásicos propios de una sociedad patriarcal. Por un lado, presuponen y delimitan el consumo de las audiencias de acuerdo con su género: no se espera que las mujeres estén interesadas en historias de samuráis o con elementos gore, ni que los hombres, en narrativas que hacen primar los sentimientos. Por el otro, con las etiquetas promueven la esteoreotipación de las minorías homosexuales, que son mostradas de acuerdo a los roles clásicos de hombre activo/ mujer pasiva en una relación sexual u amorosa. Todo esto refuerza la representación mental de las audiencias japonesas en torno a los roles de género.

3.4 La cultura *otaku* en el mundo

El término *otaku* es un modo formal de decir *tú* en japonés. Debido al carácter tímido de los fanáticos del *manganime*, se hizo muy frecuente el uso de esta palabra para mencionarlos, lo que derivó en que los medios los llamasen primero *otaku-zoku* (tribu *otaku*) y posteriormente, solo *otaku* (Cobos, 2010).

Su creciente número se evidencia no solo en el aumento del consumo de *manganime*; sino también, por la expansión de prácticas como el *cosplay*, las convenciones, y la compra y uso del *merchandising* (Tung et al., 2017; Rodríguez J., 2017). Estos aficionados son principalmente adolescentes cuya edad mínima bordea los doce años, aunque hay quienes pasan los cuarenta (Tung et al., 2017; Cobos, 2010).

Están caracterizado por ser muchas veces personas que ante las presiones y expectativas sociales se termina aislando, y encuentran en el *manganime* un refugio de fantasías que lo hace sentirse cómodos y alejados de las vergüenzas y el rechazo. Los valores positivos de este producto, en contraposición con la marginación del mundo real, los hacen sentirse tranquilos y les permiten compartir con sus pares esa satisfacción a través de diferentes prácticas sociales (Álvarez, 2016).

Al igual que los fans de las películas animadas —como las de Disney—, los *otakus* contribuyen con las industrias de entretenimiento, minoristas y de *turismo en un destino* relacionadas con el anime (Tung et al., 2017; Cobos, 2010). Algunos de ellos son

incluso prosumidores²¹, traducen el anime del japonés original a diversos idiomas con subtítulos (*fansub*) y doblajes (*fandub*); y también crean comunidades virtuales —con contenido relacionado— y físicas.

Sin embargo, la subcultura *otaku* goza muchas veces de mala reputación en entornos exógenos, dándoseles incluso una representación mediática que los marca como grupos peligrosos, ridículos e infantiles (Álvarez, 2016; Jacobsen, 2014). Como ejemplo, está el caso de Tsutomu Miyazaki, un joven consumidor de *manganime* que asesinó a cuatro niñas en Tokio entre 1988 y 1989 y al que la prensa denominó *asesino otaku* (Rodríguez J., 2017).

La globalización de la subcultura *otaku* se debe en gran medida al éxito mundial en la década de 1990 de animes como *Captain Tsubasa*, *Saint Seiya*, *Dragon Ball*, *Magic Knight Rayearth*, *Sailor Moon*, *Los justicieros*, *Samurai X*, *Pokémon* o *Neon Genesis Evangelion*, y a la extensión del internet como elemento difusor y transformador de la subcultura (Rodríguez J., 2017). Es un paradigma de contexto postmoderno, su expansión se debe a un fenómeno comercial y sociocultural (Álvarez, 2016; Anexo 1):

Si ya en los años ochenta habían surgido franquicias de gran éxito comercial como *Dragon Ball*, *Saint Seiya* o *Doraemon*, las franquicias de éxito surgidas a finales de los noventa las han sobrepasado y han llegado a alcanzar récords de popularidad. Nombres como *Naruto* o, sobre todo, *One Piece*, se han convertido en la actualidad en iconos culturales. (Rodríguez J., 2017, p. 9)

Uno de los primeros canales de TV paga que transmitió anime como plato fuerte dentro de su programación a gran parte de Latinoamérica fue Locomotion²². Series como *Cowboy Bebop*, *Saber J to the X*, *Ranma ½*, *Sakura Mail* y películas animadas japonesas como *Akira* (1988) y *Ghost in the Shell* (1995) fueron parte de su repertorio. Sus animaciones —de procedencia japonesa, europea y americana— eran para niños, jóvenes y adultos (Anexo; Sheuo, 2009; Shock, 2019).

²¹ Acrónimo que surge de la mezcla de “productor” y “consumidor”. Y que se usa para designar a aquellos fanáticos que producen contenido de las series o productos de los que son seguidores.

²² Locomotion fue emitido entre 1996 y 2005.

Sin embargo, por la crisis económica argentina, Locomotion fue vendido a Sony, que le cambió el nombre a Animax²³ (Shock, 2019). Este canal durante un tiempo siguió difundiendo el anime, pero con el paso de los años, su programación se convirtió en, sobre todo, series americanas de animación (Antezana, 2020). Después del 2011, Animax cambió de nombre a Sony Spin, para luego desaparecer en 2014 (Shock, 2019).

Existieron también otras formas no oficiales de difundir el anime. Agrupaciones de fans idearon proyectos de revistas, fanzines y suplementos locales con resúmenes de temporadas enteras de series, reseñas y críticas con valoraciones.

A continuación, se mencionan algunas de las revistas que aparecieron en países latinoamericanos (Revistas de Anime y *Manga*, s. f., “Revistas”):

- **Argentina**

Animé Entertainment, In-Seint, Komikku, Lazer, Nuke, Otaku y RAN (Robot Argentino Nipón)

- **Perú**

Aplus, Animation plus, Dragon, Manga Express, Masaka y Sugoi (esta venía acompañada de Mangakan y Tenkaichi)

- **México**

Akiba-kei, Animanga, Anime & Manga, Conexión Manga, Densetsu, Domo, Otaku y Plan B

- **Chile**

Kyodai y Zeeon

Así como *fanzines* y suplementos (Revistas de Anime y *Manga*, s. f., “Fanzines y suplementos”):

- **Panamá**

El fanzine llamado Pananime

- **Perú**

Fanzines como Animagakido, Fusion, Mundo Otaku y Yutori, y suplementos como Kidys y Pokemon

²³ Animax se transmitió entre el 2005 y el 2011.

Gracias a la difusión de estos proyectos independientes y aislados, surgieron dos ideas en los jóvenes consumidores de *manganime* y luego, aunque en menor medida, en los medios de comunicación: a) en Hispanoamérica se consume animaciones occidentales y animes japoneses, a veces sin llegar a diferenciarlos, y b) es difícil que las generaciones mayores —e incluso, parte de las jóvenes— entiendan que los animes no son dirigidos únicamente al público infantil.

En sus inicios, efectivamente, el anime era hecho para niños. Su temática, además, se inspiraba en la cultura europea y estadounidense. Eran comunes, por eso, las series del “espacio, robots, súper poderes, magia, castillos, piratas y criaturas legendarias”. Sin embargo, luego se incluyeron narraciones de tono más maduro para atraer al público joven (ver Anexo 1). Una anécdota que sirve para ejemplificar este cambio es la cancelación de Neon Genesis Evangelion en la TV colombiana tras su primer día de emisión, pues los padres se quejaron por sus escenas violentas (Shock, 2019).

Antezana²⁴ (Anexo 1) cree que el cambio fue clave para la creación de una comunidad *otaku* local en cada país de Latinoamérica. La motivación de estos grupos por compartir con sus pares se ve plasmada en la creación de *revistas de fans para fans* y, en algunos casos también, en la conformación de clubs. El *otaku* pasa de ser un consumidor pasivo y antisocial —como se verá en el párrafo posterior—, a un productor activo de discursos, que contribuye a la circulación más amplia de estos contenidos a través de actividades como *doujinshi*²⁵, *fan-fiction* y *kospure/cosplay*²⁶ (Anexo 1; Jacobsen, 2014).

3.5 Otakus en el Perú²⁷

El anime tiene bastante difusión en el Perú desde su llegada a finales de la década de 1960 con la serie Astroboy. Durante el decenio siguiente, distintos canales de señal

²⁴ Fundador del grupo y la revista Sugoi, primeras iniciativas de difusión de *manganime*.

²⁵ Muy parecido al fan fiction. Historias hechas por fans del anime para sus congéneres.

²⁶ Acrónimos de traje y jugar.

²⁷ Este acápite se elaboró en base a las distintas entrevistas que se hizo a varios protagonistas del inicio de la movida *otaku* en el Perú debido a la poca documentación que existe actualmente sobre el tema.

abierta aprovecharon la proyección del fenómeno de consumo y los bajos precios del mercado japonés para incluir estas series en su programación (Anexo 1).

Al principio, se transmitía solo el anime dirigido al público infantil, como Fantasmagórico, Nave Espacial Yamato y El Hombre de Acero. El primer gran éxito de rating fue Marco —“todos querían saber si Marco encontraba a su mamá” (Anexo 1)—, emitido por el canal Cinco a finales de la década de 1970 en el horario *prime familiar*. Poco después, las televisoras empezaban a traer series de anime para un público más adolescente, como el *shojo* Candy, que es el que más veces se ha repetido en la historia de la televisión peruana (Anexo 1).

La expansión de audiencias de anime se evidenció también en éxitos posteriores como La Princesa Caballero, Heidy y Saint Seya, que ahora incluían escenas de acción y relaciones de pareja (Anexo 1).

Según Antezana, la peculiar distribución del anime y *temas de anime* en el Perú generó un proceso de consumo inverso al habitual (Anexo 1). Por lo general, se lee primero el *manga* y luego mira la animación; en este caso, sucedió lo contrario.

Los productores televisivos y medios de comunicación conocían tan someramente el producto que en los periódicos de esa época la transmisión de dibujos animados americanos y anime era consignada en el resumen de programación de TV solo bajo el nombre de *cartoones* o *dibujos animados*. Nunca se hacía referencia explícita a las series. Por eso y porque el doblaje al español generalmente era hecho sobre la versión para la televisión estadounidense, la audiencia tenía pocas posibilidades de saber el origen de los animes; por consiguiente, que muchos de ellos eran adaptaciones del *manga*.

La caída en cuenta por parte del público fue progresiva, muy lenta y voluble. Se debió, en gran medida, a los proyectos de producción independiente de material sobre *temas de anime*.

Una de las primeras y más importantes revistas en la historia de la difusión de anime en Perú fue Sugoi, fundada por los hermanos Antezana y publicada por primera vez en 1997. Cuando salía un nuevo número, se mandaban notas de prensa a la televisión, medios escritos y radios. Así, se agregaron al imaginario peruano referentes como *anime* y *manga*. Incluso, ese mismo año, los fundadores llegaron a tener su propio programa de

TV dedicado a estos temas. Ellos mismos junto a los lectores de la revista fundaron después clubs y espacios en torno a estos contenidos (Anexo 1).

Otros proyectos de la época fueron *Manga Express*, *Animation Pluss*, *Apluss*, *Masaka*, *Nakama Sempai*, *Transformers Perú* y *Perro Muerto Producciones* (Anexo 1; Anexo 4). Antes de todo esto, los consumidores peruanos de anime se sentían solos y marginados, pues, como ya se mencionó, se pensaba que los productos eran hechos para niños, por tanto, que las personas adolescentes y adultas que los consumían eran raras o tenían algún problema (Anexo 1; Anexo 4).

Antezana cuenta, parafraseando algunas cartas enviadas a la Redacción de la revista *Sugoi* en esa época, cómo esta sensación fue cambiando: “yo vivía avergonzado de mis gustos”, “me fastidiaban en mi casa, colegio, instituto, universidad”, “se burlaban de mí por ver dibujos animados a mi edad”, “gracias ustedes sé que esto tiene una razón de ser, que viene de Japón y tiene otro público, por lo que es normal que me guste” (Anexo 1).

Estas mismas personas luego crearían clubs, eventos y espacios dedicados a la integración de *otakus*. El primero de ellos, el Club *Sugoi*, tuvo su primera reunión el 28 de diciembre de 1997 (Anexo 1). Con el paso de los años, aparecieron otros como *Fukatsu*, *Atarashii*, etc (Anexo 1; Anexo 4).

Al día de hoy, existe una diversidad de proyectos para aunar y reunir fans del *manga* y anime en Perú. Eventos como *Otakufest*, *Masgamers Tech Festival*, *Comic Con*, *Día del Cómic*; que tienen, entre otras cosas, concursos de *cosplay*, trivias, charlas, *merchandising* e invitados especiales (Anexo 2). Fiestas temáticas, también, con música relacionada, concursos de disfraces, sorteos, etc. Además, grupos de reunión y discusión de anime; distintas tiendas y hasta un centro comercial abocado a estos productos: el Centro Comercial Arenales.

Este espacio merece mención especial pues es, por excelencia, el mayor congregador de *otakus* en el país en días habituales (Anexo 1; Anexo 2; Anexo 3; Anexo 4; Anexo 5). Antezana (Anexo 1) cuenta que hacia 1998, con la apertura de la librería *Sugoi*, el Centro empezó a recibir un aforo moderado. Que, ante esto, otros negocios relacionados al *manganime* fueron abriendo y poco a poco se fue formando lo que conocemos hoy. “Los jóvenes y adultos que iban a la tienda de *Sugoi* se quedaban para

hacer otras cosas, ir a tiendas, ir al cine, por lo que comenzaron a abrir todo tipo de negocios como cabinas de internet, de *merchandising* y restaurantes café” (Anexo 1).

3.6 *Cosplay*

La expansión del anime en el mundo es cada vez más visible en el crecimiento y aumento de ferias y exposiciones destinadas a *otakus*. En ellas, estos compran *merchandising*, conocen a los actores de voz —*seiyuus*— de sus personajes favoritos y/o realizan una de sus prácticas preferidas, el *cosplay* (Leng, 2014; Loke, 2016; Neto, 2013; Rodríguez, 2017). Esta práctica es cada vez más común y consiste en representar un personaje de anime con trajes autoelaborados y de gran calidad (Cobos, 2010; Fandiño, 2017; Leng 2014).

Primero, la llegada de la animación japonesa a América del Sur supuso la introducción de cuerpos²⁸ con formaciones discursivas diferentes a las que se acostumbra observar, luego, la consolidación de su consumo planteó preguntas y cuestionamientos en los campos de control occidental. En Japón, temas como la androginia, la bisexualidad y el voyerismo son explícitos. El *cosplay*, en ese sentido, implica una dinámica estética ideológica específica en la que se busca parecerse al cuerpo japonés, no como una fantasía o travestismo, sino como curiosa posesión de una carga cultural (Neto, 2013). Los cuerpos de los *cosplayers* se acondicionan para personificar un medio de fantasía: “el cuerpo es un medio lúdico en el que los practicantes juegan con el cuerpo que poseen, y buscan así experimentar el cuerpo que desean” (Fandiño, 2017, p.130).*

Con el paso del tiempo, a partir de su llegada a Norteamérica, a esta práctica se le han ido añadiendo variantes de los fans de Occidente. Así, ya no solo se representa personajes de anime, sino también, cualquiera de ciencia ficción y fantasía (Leng, 2014). El inventario es vasto y puede ser extraído de plataformas diversas como videojuegos, películas, cómics y *cartoons* (Anexo 3; Anexo 5). Ha tenido tanto arraigo en los jóvenes que incluso tiene su propia industria de complementos y hasta concursos internacionales en los que participan representantes oficiales de varios países (Rodríguez, 2017).

²⁸ El cuerpo es el principal elemento de la performance del sujeto, a través del cual expresa su subjetividad a los otros agentes en sociedad. La importancia que se le da al cuerpo también se puede apreciar en todos los productos audiovisuales (Neto, 2013).

Se pueden distinguir siete estilos de *cosplay*: el *tradicional*, el *crossplay*, el *gender bender*, el *kigurumi*, el *animegao*, el *furry* y el *meca*. Los tres primeros describen la relación entre el género del personaje a interpretar y el del *cosplayer*. El *cosplay tradicional* supone que un varón se disfraza de un personaje masculino y una mujer, de uno femenino. El *crossplay*, lo contrario (Fandiño, 2017; Leng 2014, Loke, 2016). En el caso del *gender bender*, los *cosplayers* adaptan a su género un personaje del sexo opuesto (Fandiño, 2017).

De los restantes, el *kirigumi*²⁹ se refiere al uso de atuendos e indumentaria con fines comerciales —activaciones, entre otras cosas— que evoquen a un personaje de cualquier serie, no solo del anime³⁰. El *animegao*, por su parte, podría considerarse un tipo de *kirigumi*, con la diferencia de que este sí busca emular personajes humanos del anime. Además, se caracteriza por el uso de máscaras. En el *furry*, se personifican animales antropomórficos del anime. Son disfraces de cuerpo completo en los que también se usan máscaras. Finalmente, en el *meca* se busca caracterizar a robots. Es el más complejo de todos, pues implica además de las telas, otros materiales (Fandiño, 2017).

²⁹ El autor, Fandiño (2017) escribe ‘kigurumi’. Sin embargo, la mayor parte de la bibliografía lo escribe como arriba.

³⁰ Por ejemplo, vestirse de Mickie Mouse.

CAPÍTULO IV: PERCEPCION DE LA MASCULINIDAD EN JAPÓN

La belleza masculina de Oriente a menudo se discute en binario, tomando como pauta el ideal de cuerpo masculino occidental. Al respecto, Monden (2019) menciona que en 1995, Dutton plantea que existen dos prototipos tradicionales muy generales en las culturas euroamericanas: el primero, el *cuerpo heroico*, en el que destaca la musculatura gruesa como rasgo súper masculino e implica una forma exhibicionista de dominación frente a otros hombres. El segundo, *el cuerpo estético*, que presenta características delicadas y juveniles, como un rostro lindo e infantil y un cuerpo delgado que no deja de ser musculoso. Este último es visto como pueril y *no agresivo*, y puede ser etiquetado como femenino o afeminado (Monden, 2019). En América y Europa, ambos ideales son musculosos, la publicidad suele presentarlos con el torso desnudo o semidesnudo para resaltar la importancia de esto (Monden, 2019).

En general, en Occidente, el concepto de belleza masculina varía de acuerdo a factores como el entorno, y la aspiración y deseo de hombres y mujeres. Los primeros buscan una *apariencia madura* con un cuerpo musculoso y robusto; las segundas, en cambio, prefieren rostros gentiles e incluso femeninos. El cuerpo ágil de los chicos afeminados es más valorado, en ese sentido, porque transmite una belleza masculina *natural y genuina*, mientras que el otro denota egocentrismo (Monden, 2019).

Por su parte, en Oriente, existen modelos de ideales masculinos propiamente de esa zona, formados paulatinamente gracias a la globalización y a la modernización (Louie, 2012). Durante este siglo, varios estudios sociológicos se han percatado de la aparición de jóvenes varones que carecen de la predisposición competitiva y conformista que hizo del *guerrero asalariado* el sumario de la masculinidad japonesa a lo largo de los años setenta y ochenta. A su vez, el *hombre afeminado*, que se aparta radicalmente de las cualidades masculinas tradicionales, se hace más popular en el *manga*, el anime y las series de TV (Louie, 2012).

A diferencia de Occidente, donde por lo general los ideales de belleza son distintos de acuerdo al género; en Japón, el estándar de belleza tradicional es uno. Esto hace que los hombres considerados hermosos no sean tan diferentes a una mujer. Antes, en ese país, ambos sexos solían maquillarse —se aplicaban una base blanca llamada *doran* y pintaban los labios— y vestir exuberantes kimonos. La única diferenciación venía por el corte de cabello (Neto, 2013).

Este fenómeno es al que hoy se conoce como androginia, vinculada *a priori* a la búsqueda de la perfección. En la base de mitología occidental, la griega, se postula que todos los seres humanos eran andróginos, divididos en dos por los dioses para que cada quien busque su mejor mitad. En las mitologías orientales, por su parte, el dios es un ser andrógino que contiene a ambos sexos (Neto, 2013).

Esta manifestación muy asentada en Japón recibiría un duro golpe después de la Segunda Guerra Mundial. El ejército americano, tras su victoria, bromeó mucho con la apariencia andrógina de los japoneses y argumentando que ella los acercaba a prácticas homosexuales, les impuso el modelo de ropa *propriadamente masculina*. El ingenio japonés hizo que estos elementos fuesen incorporados *a su manera*. Así, se gestó la separación explícita de lo femenino y lo masculino, pero también la creación de una estilística oriental propia (Neto, 2013).

4.1 Modelos típicos de masculinidad japonesa³¹

Japón posee, al igual que Occidente, múltiples modelos de masculinidad, unas más legitimadas que otras. El *hombre asalariado tradicional* representa una de ellas. Es hegemónica e inició su auge en el periodo pos Segunda Guerra Mundial. Suele estar asociada a hombres graduados de reconocidas universidades que trabajan en una gran organización, de los que se espera ejerzan dedicación y lealtad hacia esta, incluso al punto de sacrificar por eso su tiempo, autonomía, vida familiar y salud. A cambio, desean obtener un empleo de por vida, seguridad financiera y estatus social (Charlebois, 2017; Louie, 2012). Gracias a este modelo, un sector de la clase media pudo durante muchos

³¹ Para optimizar la lectura, se omitió modelos relacionados con la crisis económica, las nuevas tecnologías, entre otros. Si se desea revisar de manera completa estas categorizaciones, se recomienda leer a Louie (2012) y Charlebois (2017).

años acceder a un estilo de vida estable, contraer matrimonio y sostener a su familia (Charlebois, 2017).

Otro modelo hegemónico de bastante influencia en las nuevas masculinidades de Japón es el *metrosexual occidental*, varón mayoritariamente urbano que invierte su tiempo y dinero en el cuidado de su apariencia: tener un cuerpo definido, un buen peinado y vestir a la moda. Estas actividades implican mucho gasto, por lo que solo se las pueden permitir las clases adineradas. Asimismo, el modelo, aunque a primera vista parece engendrar hombres más suaves en comparación con lo tradicional, muestra también un entorno muy competitivo (Louie, 2012).

A partir de 1990, se dio un periodo de declive económico en Japón, que generó altas tasas de desempleo e incertidumbre. Fue el ocaso en muchos sentidos del modelo de *hombre asalariado* (Charlebois, 2017; Louie, 2012). A raíz de esto, muchos jóvenes tuvieron que buscar trabajos y ampliar sus estudios en el extranjero, se dio así el fenómeno de *la fuga de talentos*³².

Después de unos años, estos jóvenes, al regresar a su país, mantuvieron ciertas prácticas que demostraban su prosperidad económica y se contraponían y a la vez renovaban la imagen del *asalariado japonés* (Louie, 2012). Nació así *el nuevo hombre asalariado*, caracterizado por —a diferencia de su contraparte— preferir, a manera de ahorro, no usar su tiempo y dinero para fortalecer sus lazos con sus pares; y, además, asimilar de manera somera la estética del *metrosexual occidental*, pues sus cuerpos contrastan con los occidentales musculosos, construidos con entrenamiento y vestidos con trajes de moda (Louie, 2012).

Otras diferencias entre *el tradicional* y *el nuevo hombre asalariado* radican en la importancia que se le da al aspecto. Se espera que estos últimos —al igual que el *metrosexual*— sean físicamente guapos, se vean arreglados, luzcan un peinado moderno, tengan un olor fresco y exuden atractivo heterosexual (Charlebois, 2017); a diferencia del primero, que tiene una imagen sobria, sobrepeso y es poco elegante. También, que este

³² La mayoría de ellos eran profesionales urbanos, universitarios y hombres de negocio que se beneficiaban del crecimiento económico occidental. Sujetos modernos, además, e internacionalmente relacionados. Migraron sobre todo a EEUU, Australia y Canadá.

nuevo asalariado no sea tan entusiasta respecto al trabajo y participe activamente en la crianza de los hijos (Charlebois, 2017).

Los grupos más jóvenes, por su parte, se identifican con el modelo de *hombre hermoso* —o *bishonen*— por su emparentamiento con ídolos pop asiáticos y otros productos culturales juveniles. La estética andrógina, caracterizada por mostrar una belleza masculina muy similar a la femenina es bastante apreciada por la sociedad japonesa (Louie, 2012; Monden, 2019). Esto se debe, mayormente, al carácter efímero de sus virtudes principales: ser *genuina* y *natural*.

El esquema *bishonen* existe en Japón con el teatro *kabuki* desde tiempos tradicionales (Louie, 2012). Este género dramático es danzado, data del siglo XVII y su costumbre de usar *onnagatas* —intérpretes masculinos que realizan roles de mujer— aún se mantiene. Estos se encuentran entre los artistas de teatro más célebres del país; aun así, la costumbre ha sido desafiada en múltiples ocasiones, principalmente, por la ola de occidentalización durante el periodo Meiji y la caída del *shogunato* Tokugawa (Leiter, 2017).

El *bishonen* se volvió una tendencia evidente en la década de 1990 con el debut de grupos de música pop *bishônen* como SMAP y Arashi, y ha continuado hasta el presente (Charlebois, 2017). Ahora, se ha dado un fenómeno de proliferación de las celebridades conocidas como *idols*³³, miembros de bandas juveniles alejadas de la masculinidad hegemónica, que suelen ser *lindos*, de apariencia infantil y comportamiento no amenazante; lo que los hace muy deseables (Monden, 2019). Que, como anécdota mayor, suelen confundir mucho a los públicos americano y europeo respecto a su nacionalidad³⁴ y performance de género, pues sus imágenes masculinas feminizadas — desde la percepción occidental— los hace muy parecidos (Louie, 2012 y Monden, 2019).

Estos discursos cambiantes de la masculinidad, asimismo, son responsables del surgimiento y la legitimación cultural de la *masculinidad herbívora* más suave

³³ Sobre los *idols*, se puede destacar la figura de *Visual Kei* —*estilo visual*—, movimiento musical que agrupa y diferencia bandas en base a la importancia y atención dedicada a la apariencia del cuerpo; así como a los adornos, el maquillaje, la ropa y los modales (Monteiro, 2011). El gusto por lo delicado en la cultura juvenil japonesa se refleja en la búsqueda de personajes andróginos de este movimiento (Monteiro, 2011).

³⁴ Lo único que pueden decir sobre su procedencia es que es asiática.

(Charlebois, 2017). Maki Fukasawa popularizó el término *hombres herbívoros* — literalmente, significa *hombres que comen pasto*— para referirse a los hombres heterosexuales de aspecto no amenazante, gentiles, tranquilos, sensibles y no competitivos en los ámbitos académico y profesional; a los que no les obsesiona tener novia, tratan a las mujeres como amigas y les gustan las mismas cosas que a ellas (Charlebois, 2017; Louie, 2012). Este modelo es muy atractivo para las mujeres asiáticas, aún cuando algunos comentaristas occidentales la llaman *metrosexualidad sin testosterona* (Louie, 2012). Este prejuicio no tiene asidero en la cultura japonesa, el modelo refinado de la *masculinidad herbívora* no se considera ni femenino ni subversivo. Más bien, es una manifestación de la versión de la masculinidad que se considera deseable en Asia oriental (Charlebois, 2017).

Esta popularidad de la belleza masculina juvenil revisada líneas atrás puede interpretarse como un rechazo de los jóvenes japoneses hacia los valores masculinos tradicionales del *tradicional guerrero asalariado*, sobre todo, porque prefieren invertir su tiempo en sus aficiones y/o apariencia antes que dedicarlo enteramente a un trabajo que no les garantiza estabilidad (Monden, 2019). Para terminar, todos los modelos revisados son referentes a partir de los cuales se construyen los roles de género de los personajes masculinos del *manganime*. Si bien no son generalizables del todo, se les ha identificado comportamientos socialmente deseables y admirados comúnmente en varios entornos. Se ha visto, asimismo, que no solo se limitan a la contraposición binaria antes presentada de *seme* y *uke* —varón de músculos gruesos y varón de rasgos afeminados respectivamente.

4.2 Modelos de masculinidad recurrentes en el *manganime*

También puede suceder, de la manera contraria a lo dicho en el párrafo anterior, que existan referentes de masculinidad producidos en el *manganime* que construyan roles de género en la realidad.

La relación entre ambos lleva tiempo. El *manga shonen*, por ejemplo, por estar específicamente dirigido y hecho para adolescentes hombres, cumple un rol significativo en la articulación de la belleza masculina japonesa preferida por ellos (Monden, 2019).

El *manga shojo*, por su parte, lo hace con la belleza masculina preferida por las mujeres. En sus representaciones, los personajes varones que gozan de popularidad con sus pares suelen ser de aspecto joven, guapos y carismáticos, rasgos que presagian un futuro próspero como los observados en el *nuevo hombre asalariado*. Además, destacan usualmente por sus habilidades físicas —son atletas importantes o guerreros prodigiosos— y/o intelectuales —eruditos prodigio o grandes estrategas—. La estética *bishonen* tiene clara preponderancia en este género

Por todo esto, no es raro que haya influencia entre ambas partes. Tres modelos de habitual repetición en el *manganime* con repercusión en la realidad son —añadiendo que los dos primeros suelen ser neutros y para volverse deseables deben acampanarse de otras cualidades—: *el chico callado y misterioso*, que sin llegar a ser raro, causa intriga y curiosidad; *el chico adorable*, que de forma similar a los *hombres herbívoros*, suele llevarse muy bien amicalmente con las chicas y cuya diferencia con estos radica que en que sí pueden tener intereses heterosexuales; y *el chico moderno delincuente*, que tiene rasgos del japonés pre-periodo Meiji, además de una apariencia ruda que le permite imponer su propio orden por la fuerza o la intimidación, y casi siempre está metido en problemas. Al que, asimismo, algunos relacionan con yakuzas³⁵ o pandilleros y cuya moral, aunque cuestionable, muchas veces sigue la línea de la hermandad y los principios de honor samurái.

³⁵ Término con que se conoce a una mafia de origen japonés, vigente desde el periodo Edo. Está organizada en clanes de gran influencia política y poder económico.

CAPÍTULO V: MODELOS FEMENINOS Y MASCULINOS EN EL *MANGANIME*

5.1 Estudios anteriores

En países como Japón y China aún existe la tradicional y conservadora mirada que sostiene que los asuntos familiares son de responsabilidad exclusivamente femenina, y que el varón es quien debe actuar *de puertas para afuera*. Las mujeres, así, se quedan en casa, cumpliendo las labores del hogar y cuidando a los hijos; los hombres, por su parte, se aseguran de traer el sustento económico (Yu, 2015). Asimismo, para ser mujer en estas culturas es necesario ser femenina independientemente de la identidad de género³⁶; esto comprende los cuerpos, los roles, las psiquis, las expresiones y las posturas, todo en función de oposición contra lo que representa ser hombre (Álvarez, 2013).

Esta imagen de la *mujer tradicional japonesa* tiene su origen en la política de dominación dirigida hacia las mujeres. Según Molina (2019), uno de los escritos más influyentes sobre la educación femenina japonesa es el Manual de la Buena Mujer u Onna Daigaku³⁷. Es una guía no oficial que transmitía los códigos para *llegar a ser la mujer japonesa ideal*.

Era costumbre imponerles desde niñas valores de “castidad, rectitud, sencillez, humildad, dulzura y piedad filial” (Molina, 2019, p.179). Por eso, las *cualidades femeninas* que se plantean en la guía se centran en el “control de la virtud, de la palabra, de la apariencia, y de las habilidades” (Molina, 2019, p.179). “El cuerpo femenino incorporaba medidas de contención, restricción y educación gestual llevadas al límite”, siendo la etiqueta³⁸ “la carta de presentación de cualquier joven” (Molina, 2019, p.179). Otra exigencia importante sobre *la mujer tradicional* tenía que ver con *la colonización*

³⁶ Si se quiere ser trans o también es necesario.

³⁷ Escrito en 1672 por Kaibara Ekiken (Molina, 2019)

³⁸ Término que comprende la educación y lo que es considerado como *buenas costumbres* dentro de una sociedad determinada.

del cuerpo; la madre, en un *gesto de patriotismo*, debía dar a luz hijos para defender el país —o también llamados *hijos para el emperador* (Molina, 2019).

El gobierno japonés incorporó esta teoría en la ideología oficial y en la enseñanza de género, con el lema *ryosai kenbo* (“good wife, wise mother”) acuñado por Nakamura Masanao, que se convirtió en la base del programa educativo de las mujeres a principios del siglo xx. De modo que el Estado intervenía directamente en la configuración corporal de la mujer. (Molina, 2019, p. 180).

En los últimos años, existe una tendencia hacia la igualdad de géneros. En algunos hogares, la mujer puede estudiar y seguir sus sueños como cualquier hombre; sin embargo, aún en estos casos, se espera que ella cumpla con su rol asignado, por lo menos, cuidando a los hijos (Yu, 2015). Una parte de todo esto se refleja en los roles de género que cumplen los personajes de anime³⁹.

Existen unas cuantas investigaciones al respecto, vale decir, sobre los *manganimes* en relación con el género. Álvarez (2013), por ejemplo, analiza las feminidades de las Sailor Scouts, estudiantes de secundaria y preparatoria que conforman el grupo de heroínas en la serie Sailor Moon. “Lo común en toda estructura estilística de la animación japonesa”, señala “es que los cuerpos de los personajes femeninos [sean] representados mediante un sobredelineamiento de sus fisionomías”. Esto se debería al “sistema de escritura oriental compuesto por ideogramas artísticos” (Álvarez, 2013, p. 2). Esta sexualidad juvenil destacada en el anime es un elemento fundamental, pues permite hacer sugerente una representación del cuerpo sin que la sociedad japonesa de mentalidad mayormente conservadora se sienta retada (Álvarez, 2013; Saito, 2013).

A pesar de la visibilidad que han ido cobrando algunos géneros del anime como el *maho shojo*; en general, estos no han sido tomados muy en cuenta por los investigadores. Las únicas perspectivas de análisis encontradas en torno son las feministas —que indican que los personajes femeninos son considerados como ideales de mujer— y los emergentes *fan studies*⁴⁰ (Saito, 2014).

³⁹ Saito (2014) no está muy de acuerdo. Para él, la cultura de los medios japoneses, como el *manganime* y los videojuegos, genera un nuevo estereotipo de mujeres japonesas que tergiversa y dista de la realidad.

⁴⁰ También conocidos como estudios del consumidor. En este caso, es la subcultura *otaku*.

Ejemplos de esto último son el estudio de Bresnahan, Inoue y Kagawa (2006), que examina las respuestas cognitivas y afectivas de los estudiantes universitarios japoneses y estadounidenses a la representación del género en la serie *Dragonball Z* (DBZ). Demuestra que todos los participantes sin importar el género o la nacionalidad desarrollan simpatía por el personaje principal, aun cuando este es irresponsable e irreflexivo; y que no sucede lo mismo con los personajes femeninos de similar conducta. Afirma, por esto, que la exposición a estas representaciones refuerza la creencia del privilegio masculino como normativo. También, la investigación de Leng (2014), que analiza a las audiencias que realizan *crossplay* en eventos norteamericanos y sostiene que el desempeño del género y la sexualidad vinculados a esta práctica son expresiones personales que desafían las normas hegemónicas.

Otro ejemplo, a nivel local, es el de Morales (2018), que estudia la (re)construcción de la feminidad de las consumidoras limeñas de contenido *boys love* (BL)⁴¹. Señala que su consumo permite contrastar el modelo de mujer que se es y el que se desea ser, pues implica una disociación con la *mujer pura y pasiva*, que es lo que tradicionalmente se le exige a la mujer por parte de la hegemonía masculina. Esto, añade, ha abierto un espacio de cuestionamiento de las representaciones patriarcales de la masculinidad y la homosexualidad, ya que las historias rompen con la división masculino-activo/femenino-pasivo y evidencia la búsqueda de una masculinidad sensible y dispuesta a escuchar.

Volviendo al tema del *maho shoji* y la representación de género, Sánchez (2009) los compara con los *mangas shonen* —por su similitud en luchas y enfrentamientos—. Hace ver, como parte de sus diferencias, que en estos últimos se plantea el binomio protagonistas-masculinos y mujer-indefensa, mientras que en el primero sucede lo contrario, pero de una forma más compleja. Asimismo, al igual que Saito (2014), incluye una serie de otras diferencias: en los *shonen*, los protagonistas tienen que superar arduos entrenamientos, grandes pruebas y batallas épicas para obtener o aumentar su poder; además, manejan todo tipo de armas. En cambio, en los *shoji*, a las protagonistas se les obsequia el *don* —el poder, la habilidad, la destreza— como un regalo divino para resolver sus dificultades; además, su transformación —su paso de mujeres normales a

⁴¹ Se profundiza en esto en el acápite posterior

heroínas— privilegia, ante todo, la imagen por sobre una indumentaria que las equipen con armaduras o armas.

Sánchez (2009) también analiza el *ecchi* y el *hentai*. Indica que en el primero se presenta el cuerpo de la mujer desde una mirada morbosa: los encuadres están llenos de ropa interior femenina, traseros, senos, y desnudos parciales y completos. En el segundo, señala, predomina la explotación del cuerpo femenino muy por encima de la del masculino; también, el sometimiento, la dominación e incluso, violación de las mujeres. Para los productores y audiencias de este género, mientras más indefensa esté la mujer, mejor.

Igualmente, el material que analiza las masculinidades en particular también es muy limitado. Ayala y Sánchez (2009) estudian *Gravitation*, serie *shonen ai*, centrando su mirada en los protagonistas, Shuichi Shindou y Eiri Uesugi, un *uke* y un *seme* respectivamente. Afirman, a partir de ello, que ambos modelos tienen una función y características preestablecidas: los *seme* suelen tomar el control de la relación, pues son fuertes física y psicológicamente, tienden a ser mayores, más altos y corpulentos que su pareja *uke*. Los últimos, por su parte, son significativamente más afeminados, acostumbran a tener un carácter sumiso y débil; y a ser más jóvenes, bajos y delgados que su pareja *seme* (Ayala y Sánchez, 2009).

Fouts e Inch (2005) analizan la incidencia de los personajes homosexuales y su diversidad demográfica —edad, sexo, raza y/o etnicidad— en las comedias. Hacen notar que a estos, aun en un género en el que se exagera la personalidad, se les enfatiza más su orientación sexual que a su contraparte heterosexual; y que, por lo general, se los elige para ser la causa del *conflicto* y/o los problemas del entorno ficcional. Monteiro (2011), por su parte, estudia las consecuencias que tiene el *gender bending* —trasvestismo—, en los personajes heterosexuales. Explica que este es recibido con más recelo si el personaje es masculino, ya que históricamente el hombre ha sido obligado a cumplir con cánones que no le permitan mostrar debilidad —rasgo que le es atribuido a la mujer—. Si es femenino, sin embargo, esta práctica no supone un problema para las audiencias, que no reparan mucho .

Como se ha podido apreciar, la sociedad y sus modos de representación —en este caso específico, el *manganime*— están fuertemente entrelazados. Ambos de alguna manera —se toca en este estudio, sobre todo, se incide en el tema del género— influyen

en el otro. Existen investigaciones que abordan esto. Jacobsen (2014) analiza la compleja representación de la figura del *adolescente errante japonés* en animes⁴² y videojuegos⁴³ de finales de la década de 1990 e inicios de la del 2000. Afirma que estos productos representan de alguna manera las crisis y los debates sobre eventos y fenómenos traumáticos⁴⁴ en el Japón contemporáneo, y aunque no los tratan directamente, muestran de forma simbólica las ansiedades y consecuencias que estos generaron —y lo resuelven también de esa manera—. Señala, asimismo, que ninguno de ellos cuestiona los paradigmas sociales que se han vuelto hegemónicos en esta época y que, al contrario, enervan la idea del capitalismo —fomentando el consumismo como deseable—, sobre todo, en los adolescentes.

5.2 Géneros que suelen romper esquemas de lo femenino y lo masculino

5.2.1 Shonen ai y Yaoi

Como se había mencionado anteriormente, el *shonen ai*⁴⁵ y el *yaoi* son géneros del anime muy similares y la diferencia radica en que el primero retrata escenas sentimentales, mientras que el segundo se orienta más hacia el *hentai* (Ayala y Sánchez., 2009; Hyukoi, 2017; Núñez, 2019).

El término Yaoi es un acrónimo de “yama-nashi” (sin un clímax), “ochinashi” (sin conclusión) e “imi-nashi” (sin contenido), y se caracteriza por mostrar historias de carácter sexual explícito, en donde los personajes principales son hombres homosexuales. El término shonen ai significa literalmente “amor entre muchachos” y se caracteriza por mostrar historias románticas en donde los personajes principales son muchachos que se enamoran de otros jóvenes. (Ayala y Sánchez, 2009, p. 35)

⁴² *Evangelion*, *NHK ni Yōkoso!*, *Death Note*, *Natsume Yuujinchou*, *Serial Experiments Lain*, *Witchhunter Robin* y *Boogiepop Phantom*.

⁴³ *Harvest Moon: Friends of Mineral Town*, *The Legend of Zelda: The Wind Waker* y *Animal Crossing*.

⁴⁴ La crisis económica asiática de la década de 1980 y 1990, la pérdida del núcleo identitario nacional ante el arribo de productos culturales occidentales (también por esas épocas), los ataques con gas sarín contra el metro de Tokio en 1995 y el terremoto de Kobe en el mismo año.

⁴⁵ *Shōnen-ai* significa amor entre chicos, ya que *shōnen* es *jovencito* y *ai* es amor (Hyukoi, 2017a).

En Occidente, el término más conocido es el *yaoi*. Esto invita al error de agrupar ambos géneros en esta categoría. Un vocablo aplicable es *boys love* (BL). Los *manganimes* BL nacieron como protesta femenina contra los roles de género y restricciones que hacían que la industria se olvidara de ellas (Núñez, 2019). En la década de 1970, se formó un grupo de mujeres *mangakas* de *shoujo* llamadas *el grupo de las magníficas del 24*⁴⁶, que produjo *mangas* de temas no mostrados hasta el momento —sexo, tristeza y crueldad— como parte de los enamoramientos —complicados y dramáticos— entre dos personajes *bishonen* masculinos.

La particularidad de estas historias, además de lo dicho anteriormente, es que se enfocan en la inmadurez idealizada de sus protagonistas, y en la certeza de que en algún momento crecerán y obtendrán las cualidades del adulto. Curiosamente, la mayoría termina antes de que esto ocurra o, en su defecto, sacrifica/desaparece a los personajes. Así, se piensa, la ilusión de *chico lindo* se mantiene (Hyukoi, 2017; Langford, 2019). Este modelo, evidentemente, se aparta de manera radical del de hombre tradicional que aparece en los libros populares (Louie, 2012).

El término *yaoi* se acuñó en las décadas de 1980 y 1990. Comenzó con los *doujinshis*, historias no canónicas producidas por fans para fans (Hyukoi, 2017), que, entre otras cosas, parodiaban series populares alterando a la pareja protagonista. Luego, se expandió con el *boom* de las editoriales como la revista *Juné*, de reproducción de *doujinshi* (Hyukoi, 2017).

En las parejas del *yaoi*, ambos chicos cumplen un rol que se mantendrá a lo largo del relato. El *seme* (*atacante*) es el activo y el *uke* (*el que recibe*), el pasivo. Existe incluso un tercer tipo, llamado *suke*, que como su nombre lo sugiere, puede interpretar ambos roles dentro de la relación (Ayala y Sánchez, 2009; Hyukoi, 2017; Núñez, 2019).

Sin embargo, esta clasificación se limita a la actividad sexual, excluyendo todo lo otro que representa al personaje. Hyukoi (2017) hace un esfuerzo de complejización subdividiendo este modelo⁴⁷. En los *semes* ubica a los *hetare seme*, *kichiku seme* y *wanko*

⁴⁶ Su nombre proviene de que las integrantes nacieron en la era Showa alrededor de 1949, es decir el año 24 de dicha era (Hyukoi, 2017a).

⁴⁷ Sin embargo, estas representaciones no son muy tomadas en cuenta por los realizadores y prima sobre todo el esquema binario tradicional.

seme. A los primeros, los describe como chicos torpes y desubicados que, sin dejar su rol activo, no llevan el mando de la relación. A los segundos, como de carácter frío; que incluso llegan a ser crueles con su *uke*. A los terceros, como amorosos incondicionales sin importar cuán crueles o rechazadores sean sus *ukes*.

En los *ukes*, por otro lado, sitúa a los *ko-akuma uke*, *tsundere uke*, *osoi uke*, *sasoi uke*, *sou uke* y *oyaji uke*. A los primeros, los presenta como concedores de su atractivo, del que se valen para manipular a su *seme*. A los segundos, como hostiles y fríos con su *seme*, aunque en el fondo, profundamente enamorados de él. A los terceros, como los que llevan el mando de la relación. A los cuartos, como los seductores del *seme*. A los quintos, como de rol invariable: siempre serán *uke*. Y finalmente, a los sextos, como maduros de rol pasivo.

5.2.2 Shoujo ai y yuri

El *shoujo ai*⁴⁸ y el *yuri* guardan la misma relación que el *shonen ai* y el *yaoi*. El término que engloba ambas categorías es el GL o *girls love*. Las historias de estos géneros profundizan la relación romántica o platónica entre mujeres (Thompson, 2010).

El término *yuri* fue acuñado por la revista *yaoi* Barazoku o *Tribu de la Rosa*. Dentro, había una columna de opinión⁴⁹ llamada Yurizoku o *La habitación de la tribu del lirio*, en la que se narraban historias de amor trágicas entre chicas. Los temas trataban sobre enfermedades y drogas, hasta violación e incesto. De ahí, *yurizoku* se abrevió a *yuri*, que significa *lirio* en japonés (Hyukoi, 2017; Thompson, 2010).

Como resultado nos encontramos ante una pieza alternativa que contrarresta la perspectiva hegemónica patriarcal. Las narraciones del anime Yuri son más que un relato erótico, sino que pueden verse como una subversión al sistema de género de Japón y Occidente. (Thompson, 2010, p. 1-2)

De igual manera que en el *yaoi*, en el *yuri* existen los roles de activo/pasivo en una relación. *Tachi* es el término para referirse a la chica dominante o activa de la

⁴⁸ Término análogo a Shōnen-ai con el que se identifica una relación romántica entre chicas sin escenas de sexo explícito.

⁴⁹ Así lo señala el autor.

relación, que con frecuencia tiene un rostro andrógino o rasgos que la asemejan al prototipo de *chico popular*. Su contraparte son las *neko*. Las chicas que desempeñan un rol voluble entre activa y pasiva son denominadas *teko* (Hyukoi, 2017b).

Estas historias están claramente influenciadas por la imagen andrógina de las mujeres del teatro Takarazuka⁵⁰. En él, las actrices logran personificar a hombres gracias a los disfraces y el maquillaje. Algunos personajes famosos con esta estética son Lady Oscar, de *La rosa de Versalles* (1972) y Rei Asaka, de *Oniisama e...* (1973).

A partir de la década de 1990, las historias trágicas fueron dejándose de lado para mostrar relaciones entre chicas con mayor normalidad, como es el caso de Haruka y Michiru en *Sailor Moon* (1992) (Hyukoi, 2017).

5.3 Definiendo arquetipos y roles de género

5.3.1 Modelos tradicionales

Yu (2015) marca un esquema para los personajes femeninos y masculinos idealizados del anime, y los roles de género que cumplen. En los masculinos, ubica, por un lado, al *hombre hipermasculino*, cuyas características más resaltantes son la fuerza y la responsabilidad, que lo hacen ganarse la admiración de otros hombres. Como ejemplo, se podría usar a cualquier protagonista de *shonen*, como Vash, de *Trigun*, Goku, de *Dragon Ball* o Seiya, de *Saint Seiya*. Su contrario directo serían *los hombres tímidos, egoístas y charlatanes*, como Ryoga, de *Ranma ½* o Kuwabara, de *Yu yu Hakusho*.

Para el caso de los personajes femeninos, hace dos categorizaciones. Según su psiquis y según su físico. Sobre la psiquis, ubica primero a las *lolis*⁵¹, usualmente chicas o chicos jóvenes con apariencia adorable y de estilo anacrónico, como las niñas de la era victoriana. Ejemplos de ello son Biscuit Krueger, de *Hunter x Hunter* en su versión de niña; o Haruki Fujioka, de *Ouran High Host Club*. Segundo, a las *queen*, que se

⁵⁰ Sede de artes creativas con mucha tradición que data de 1934 y está ubicada en Tokyo.

⁵¹ En Occidente se les conoce como *lollitas* por el personaje femenino de la novela de Vladimir Nabokov (1995). En Japón, el llamado *complejo lolita* hace referencia a “los hombres mayores que se sienten atraídos por chicas jóvenes” (Winge, 2008, p. 47).

caracterizan por ser chicas seguras, fuertes e independientes. Como Lady Oscar, de *La rosa de Versalles* o Robin, de *One Piece*. Por último, a las *tsundere*, chicas hostiles cuando recién se las conoce, pero que a medida que pasa el tiempo, van mostrando su lado tierno; tímidas y disimuladoras a la hora de expresar sus sentimientos. Son buenos ejemplos Rukia, de *Bleach* o Aisaka Taiga, de *Toradora* (Yu, 2015).

Según su físico, repite a las *lolis*, que describe como de apariencia infantil, senos pequeños, estatura baja, cara y reacciones de *niña adorable*. Luego, ubica a las *one —hermana mayor—*, chicas altas, maduras y refinadas. Se manifiesta así una preferencia en común por las chicas delgadas y de cabello largo, como Erza de *Fairy Tail* o Merlin de *Nanatsu no Taizai*.

Por otro lado, Winge (2008) subdivide la estética de las *lolitas*⁵² según su vestimenta, accesorios y maquillaje: la *lolita clásica*, la *dulce lolita* y la *lolita gótica*. La primera —también conocida como *lolita tradicional*— es la *lolita* más básica y contiene los elementos fundamentales de esta estética. Está inspirada sobre todo en el personaje principal de Alicia en el país de las maravillas y en las muñecas de porcelana victoriana. Su ropa es a menudo de un color sólido o con un estampado floral o frutal, su vestido —que usualmente trae un corpiño aplanado, la cintura alta y la falda amplia— suele restar énfasis al busto y las caderas. Su cabello usualmente es rizado y sus accesorios pueden incluir un bolso pequeño, un animal de peluche adorable y/o una sombrilla. Su pose común es con las rodillas juntas, los dedos de los pies en punta hacia adentro, y la cabeza ligeramente inclinada hacia un lado —para evocar la ilusión de ser una niña muy joven. Una representante de esta estética es Elizabeth Midford, de *Kuroshitsuji*.

La segunda, la *dulce lolita*, es extremadamente popular por el uso excesivo de lo *kawaii* —la estética de *lo lindo y adorable*— en el anime. Está también inspirada en Alicia en el país de las maravillas y gracias a la exageración, quizás es la que mejor retrata una muñeca victoriana. Al igual que la *clásica*, su vestido —a menudo de color pastel sólido— resta énfasis al busto y las caderas. Su cabello se usa en rizados, suelto o en colas de caballo —con cintas, lazos y diademas de encaje—. Lleva accesorios hiperfemeninos

⁵² Para propósitos de esta tesis, se hace una diferenciación entre *lolitas* y *lolis*. Las primeras hacen referencia al ideal estético enfocado en el vestuario, maquillaje y los gestos; mientras que las segundas, al ideal femenino anatómico y de personalidad.

como carteras en forma de corazón, sombrillas de color pastel y pañuelos de encaje; y objetos muy *kawaii*, como ositos de peluche o parafernalia de Hello Kitty y Charmmy Kitty. Su pose común es similar a las de las *lolitas clásicas* —para transmitir la imagen surrealista de una muñeca infantil—. Una representante de esto es Miwako Sakurada, de *Paradise Kiss* (Winge, 2008).

La tercera, la *lolita gótica*, también es popular. Está inspirada, además de en las muñecas de porcelana victoriana, en la ropa de luto asociada a la reina Victoria. Suele vestirse principalmente de negro con puntillas o cintas blancas o rojas. Al igual que las dos anteriores, su vestido resta énfasis al busto y las caderas. Su cabello, a menudo en rizos, enmarca su cara. Utiliza accesorios como un *bolso ataúd*, un osito de peluche herido y/o una sombrilla negra. Su pose común es más atrevida que las anteriores para transmitir una imagen más oscura, moribunda y sombría. Una representa es Hildegarde, de *Beelzebub* (Winge, 2008).

5.3.2 Modelos disruptivos

La androginia no fue excluida del anime a pesar de la intervención americana en la alteración de la estilística japonesa tradicional. Al contrario, este rasgo se convirtió en un elemento recurrente en personajes niños y adultos para todos los tipos de *manganime*, al punto que es considerado hoy como intrínseco del producto (Neto, 2013).

Por lo general, los personajes andróginos hombres son representados con facciones delicadas, sin barba, cabello largo cayendo por el rostro y haciendo gestos femeninos; mientras que los que son mujeres, con cabello corto, ropa, colores y gestos masculinos suaves (Neto, 2013).

Existe en el anime un tipo de personaje andrógino al que se le suelen dar varias denominaciones, siendo la más usual, *trap*. En entornos coloquiales e informales, este término es usado para referirse a un travesti —específicamente, hombres que se visten como mujeres— o a hombres y niños que tienen rasgos predominantemente femeninos⁵³.

⁵³ Cuya manifestación inversa es la *reverse-trap*, una chica que parece chico.

En Latinoamérica, se usan los términos *trapo* o *trapito* —por su parecido fonético con la palabra.

Su origen fue internet (Locksley, 2017), *trap* forma parte de la expresión viral y memética⁵⁴ ‘*is a trap*’ —*es una trampa*—, tomada la película *Star Wars IV: el retorno del jedi* (1983). Hace referencia a la confusión respecto a su género que generan estos personajes en su entorno ficcional y en la audiencia (Genji, 2017; Locksley, 2017). La frase recibió mayor popularización, además, a través de los memes ‘*traps are gay*’, en los que los hombres discuten si ser íntimo con un *trap* o gustarle es gay (Urban dictionary, 2018).

No existe una definición propiamente académica del término, por eso, se propone una en base a la expertiz de la autora de esta investigación y a explicaciones de *otakus* recopiladas de foros y blogs en internet. Un *trap* o *trapito* en el anime es un personaje generalmente hombre, homosexual o no (Urban dictionary, 2018), que se viste, actúa y ve como una chica —e incluso, acomoda, voluntaria o involuntariamente su tono de voz para eso (Sona, 2017)—. De esta forma, hace creer al espectador y a su entorno ficcional que es mujer, hasta que en cierto punto de la historia se revela su género (Genji, 2017).

La denominación, que es la más común, puede resultar ofensiva (Locksley, 2017), por eso, en ambientes formales, su equivalente es *gender bending*, usualmente empleado por periodistas y medios angloparlantes para describir, de manera resumida, una serie de identidades como el *drag*, transgénero, travestismo y *queer*. Pero, a diferencia de lo que se podría pensar, el *gender bending* no está restringido a la comunidad LGTBIQ+⁵⁵, sino que es una adopción de una identidad que se resiste a las masculinidades y feminidades dominantes (Prosser, 2016).

En la cultura japonesa, por su parte, se usa el término *otokonoko* para referirse a las personas, o a personajes de anime, que se visten de chicas, pero no lo son (Genji, 2017). “Personajes masculinos feminizados”, vistos de manera natural por los consumidores y cuyas “apariencias y comportamientos no significan nada” (Yu, 2015, p.

⁵⁴ De los memes o relacionado al contenido viralizabe de internet.

⁵⁵ Personas lesbianas, gays, transexuales, bisexuales, intersexuales, *queer*, entre otras que forman parte del espectro.

53). Esta palabra es la elegida en esta tesis para hacer referencia sin estigmatización a los *traps*.

La cantidad de animes que cuentan con personajes *otokonokos* es amplia; no solo porque es una figura cada vez más recurrente, sino también porque esta costumbre ya lleva tiempo. Una de las primeras apariciones de estos personajes en el anime data de 1984 —en la serie *Stop!! Hibari-kun!* cuyo *manga* se empezó a publicar en 1981.



CAPÍTULO VI: ANÁLISIS DE PERSONAJES

Como se mencionó al principio, el interés de esta investigación se centra en el estudio de los personajes *otokonoko* del anime japonés. Las unidades de análisis escogidas fueron cuatro temporadas de diferentes animes en las que esto juegan un papel importante: *Steins gate* (2011), *Danganronpa: The animation* (2013), *Akatsuki no Yona* (2014) y *Fate apocrypha* (2017). Para el análisis se describe los roles narrativos y de género que cumplen; así como el tipo de masculinidad que representan.

6.1 Contextualización de las series

Akatsuki no Yona es un *shojo* que se desarrolla en un universo alternativo histórico, una adaptación del *periodo de los Tres Reinos* de Corea al que se le agrega el elemento fantástico de una leyenda vinculada con dragones. Yona, la princesa del reino de Kouka, debe huir del palacio tras un golpe de Estado que da Soo-won, primo suyo y amigo muy querido de la infancia. Fugitiva, viaja de incógnito a través del Reino para encontrar a los dragones legendarios y ayudar a su pueblo desde las sombras. Como en cualquier *shojo*, la protagonista, *Yona*, es una mujer inmadura, pero de voluntad fuerte y buen corazón, que a medida que avanza la aventura, va superando dificultades, haciendo amigos y desarrollando un romance —con Hak, su guardaespaldas.

En ese contexto, se introduce a Yoon, el *otokonoko*, uno de los compañeros de Yona en sus andanzas. Es un joven huérfano con una infancia difícil, que no tiene inseguridades ni complejos con su apariencia andrógina, al punto que se autodenomina un *niño bonito* —*bishonen*.

Danganronpa: the animation, por su parte, es un *seinen* que toma lugar en un futuro posapocalíptico. Su protagonista es Naegi, un joven que encarna la virtud de la esperanza y forma parte de un grupo pequeño de quince estudiantes de preparatoria que despierta en su academia —Pico de Esperanza—, en esta distopía, luego de haber perdido la memoria. Todos se encuentran encerrados y se verán sometidos a las órdenes de Monokuma, el director de la academia. A lo largo de la historia, van sucediendo

asesinatos y castigos mortales que reducen poco a poco el número de alumnos, pero, a la vez, develan pistas sobre qué es lo que ha pasado con su memoria y sobre el evento que hizo que el mundo exterior colapsara.

El personaje *otokonoko* es Chihiro Fujisaki, uno de los estudiantes, que crea una inteligencia artificial, *Alter Ego*, a la que dota de rasgos de su personalidad y que ayuda al resto del grupo a sobrevivir después de su muerte. Fujisaki —a diferencia de otros personajes elegidos para este análisis— se muestra disconforme e inseguro con su androginia y trata de cambiarla

Fate apocrypha es un *shonen de pelea* que pertenece a la saga *Fate*⁵⁶. Su protagonista es Seig, un homúnculo de la facción roja que obtiene poderes especiales y deberá luchar junto a otros magos para evitar que *el grial*, cúmulo de energía capaz de hacer cumplir cualquier deseo que se tenga, caiga en las manos de Shirou, un mago de la facción negra que busca la destrucción de la humanidad.

Astolfo⁵⁷, el *otokonoko* de la serie, es un *serviente* —un espíritu de un héroe invocado por un mago— de la facción del grupo rojo. Es travesti y está muy seguro de su apariencia, su motivación más grande es ayudar al protagonista a alcanzar sus metas.

Finalmente, *Steins gate*. Es un *seinen* de ciencia ficción. Su protagonista, Okabe, es un científico loco que crea un artefacto que le permite viajar hacia el pasado, presente y futuro, alterando líneas temporales. Los cambios que provoca involuntariamente con sus prototipos de máquina tienen como consecuencia inevitable la muerte de Mayuri, una amiga muy querida de la infancia. Uno de sus objetivos principales será salvarla; para ello, viajará a distintas líneas temporales buscándola.

El *otokonoko* es Luka Urushibara, amigo de Mayuri y Okabe, y miembro del laboratorio. Es el único personaje escogido que expresa claramente su homosexualidad.

Tabla 6.1

Cuadro de personajes-muestra

⁵⁶ Un conjunto de películas y series sobre un mundo muy particular en el que la magia existe.

⁵⁷ Las búsquedas de Google hasta antes del 2017 mostraban a Astolfo como el principal representante de los personajes *otokonokos*. Con la llegada del anime *Blend S* (2017), empezó a compartir ese lugar con Hideri Kanzaki.

Anime	<i>Akatsuki no Yona</i>	<i>Danganropa: the animation</i>	<i>Fate apocrypha</i>	<i>Steins gate</i>
Personaje	Yoon	Fujisaki Chihiro	Astolfo	Luka Urushibara
Géneros del anime	<i>Shojo</i> de aventura, comedia, histórico	<i>Shonen</i> de ciencia ficción y fantasía	<i>Seinen</i> de misterio, ciencia ficción y psicológico	<i>Seinen</i> de ciencia ficción y psicológico

Fuente: Elaboración propia

6.2 Cuadro de Truby

Se usó los cuatro primeros pasos de los *Siete pasos clave de la estructura narrativa según Truby* porque solo estos se adaptaron bien al análisis. Hay que recordar que este esquema se creó para analizar personajes principales y que, por lo tanto, no todos los hitos funcionan adecuadamente para el análisis de personajes secundarios.

El primer hito propone que los personajes deben tener un punto débil que buscan cubrir y/o superar. Yoon es un joven que desconfía mucho de los desconocidos, por eso le es difícil abrirse a las personas. Su problema es que tiene que viajar con un grupo de desconocidos para conocer el mundo. Astolfo, por su parte, es un bufón al que no le gusta seguir a nadie. Su problema es querer mantener esta personalidad aun teniendo conflictos con los demás y en un contexto bélico. Fujisaki tiene muchos complejos con su aspecto de *chica linda*. Su problema es que su sexo está a punto de ser descubierto y no puede hacer mucho para evitarlo Y Luka, por su parte, se siente muy inseguro con su homosexualidad y la reprime. Su problema radica en que al estar enamorado de Okabe quiere estar cerca de él, lo que lo obliga a disimular sus sentimientos cuando lo logra. Estas complicaciones obligan a cada uno de los personajes a cambiar para superarlos o hacer un esfuerzo para lidiar con ellos. Los complejos y debilidades de los *otokonokos*, se puede ver, no se limitan únicamente a su apariencia y orientación sexual —aunque bien pueden ser parte.

El segundo hito plantea que el personaje persigue un deseo u objetivo a lo largo del relato, que este se encuentra “vinculado con la necesidad” y debe ser algo específico que lo ayude a superarla (Truby, 2017, p. 35). Yoon y Astolfo tienen el deseo de desplegarse, buscan estar en constante movimiento y conocer sin ataduras. El primero quiere viajar por el reino de Kouka y adquirir conocimientos médicos y políticos, y el segundo, sacar a Seig de la Guerra Santa. Fujisaki y Luka, por su parte, quieren cambiar

su cuerpo. A uno más grande y musculoso en el caso del primero, para lo cual le pedirá a Okawa —uno de sus compañeros— que lo entrene; y a uno idéntico al del sexo femenino en el caso del segundo, para lo cual buscará cambiar el pasado⁵⁸.

El tercer hito afirma que el adversario de los personajes puede ser de todo tipo, desde personas, hasta organizaciones e instituciones sociales. Yoon se enfrenta a un ambiente bélico causado por la crisis económica y el conflicto limítrofe que enfrenta el reino de Kouka; Astolfo, por su testarudez, a la voluntad de su *maestra invocadora*, Celenike, y a la de la facción a la que pertenece. Luka, a SERN (Organización Europea de Investigación Nuclear y Física de Partículas), una organización que quiere apoderarse del prototipo de la máquina del tiempo, lo cual perjudicaría gravemente su plan para cambiar de género. Fujisaki, por su lado, se enfrenta a su propia condición física, naturalmente delicada y estéticamente femenina.

El cuarto y último hito empleado en esta tesis asegura que los personajes realizan un plan para alcanzar sus deseos⁵⁹. Yoon se une al grupo de Yona y *los guerreros de la profecía del dragón* para aprender sobre el reino de Kouka; Fujisaki buscar un mentor dentro del grupo de estudiantes para que le enseñe a ser viril tanto a nivel físico, pues busca trabajar mucho su cuerpo, como en comportamiento; Luka se propone ayudar a Okabe y al laboratorio en todo lo que sea necesario para completar la máquina del tiempo y así poder cambiarse de sexo; y Astolfo distrae a Celenike, complaciendo su fetiche sadomasoquista, para salvar a Sieg.

Tabla 6.2

Cuadro de los pasos de Truby

Yoon	Fujisaki	Luka	Astolfo
------	----------	------	---------

⁵⁸ Hay que señalar que Luka nunca considera ser transgénero, su deseo es ser mujer cisgénero.

⁵⁹ Es pertinente aclarar que por no tratarse de personajes principales, los planes no son tan detallados.

Debilidad y necesidad	<p>Debilidad: Es orgulloso y obstinado. No sabe abrirse a las personas.</p> <p>Problema: Debe viajar con un grupo de desconocidos para conocer el mundo.</p>	<p>Debilidad: No tiene la suficiente confianza para aceptarse o el coraje para iniciar el cambio</p> <p>Problema: Su secreto está a punto de ser descubierto y no puede evitarlo</p>	<p>Debilidad: reprime su homosexualidad</p> <p>Problema: Esta enamorado de Okabe y quiere estar cerca de él.</p>	<p>Debilidad: Es un bufón que disfruta de su libertad</p> <p>Problema: Está en una guerra santa</p>
Deseo	Viajar por el reino de Kouka y adquirir conocimientos médicos y políticos locales.	Decirle a Okawa que lo entrene para tener un cuerpo más grande y musculoso	Cambiarse el sexo cambiando el pasado	Sacar al homúnculo de la guerra santa
Adversario	Las amenazas de guerra y el Golpe de Estado.	La debilidad de su cuerpo y su complexión fina.	SERN	Celenike, Yggdmillennial y otros héroes sirvientes.
Plan	Unirse a Yona y los guerreros de la profecía del dragón	Buscar un mentor dentro del grupo de estudiantes.	Ayudar a Okabe a completar la máquina del tiempo	Distraer a Celenike complaciéndola

Fuente: Elaboración propia en base a Truby (2017)

6.2.1 La revelación de la trampa

Se había mencionado antes que es común que en el anime se juegue con la percepción del espectador, mostrando chicos muy lindos y delicados que visten ropas expresamente femeninas o unisex que, en conjunto con el diseño andrógino —incluso para la estética que suelen manejar las series de anime—, engañan al espectador y/o al entorno ficcional.

A partir de la comparación de las estructuras narrativas de los casos analizados, se encontró una constante en torno al *otokonoko*, a la que se le ha denominado *la revelación de la trampa*.

Esta consiste en la revelación del secreto o aclaración de la duda concerniente al género del *otokonoko*, y puede hacerse exclusivamente para el espectador, para otros personajes, o para ambos. En cualquiera de los casos, es común encontrar por lo menos una escena dedicada a este momento. Esta o estas pueden suceder al inicio, si se quiere jugar con los malentendidos o las situaciones incómodas; o sobre el final, si se quiere mantener la ambigüedad y generar confusión en el espectador.

En *Akatsuki no Yona* no se juega con la ambigüedad y el desconcierto por mucho tiempo. *La revelación de la trampa* sucede en la primera escena en la que aparece Yoon, en el capítulo seis —*Cabello Rojo*—. En ella, se aprecia al *otokonoko* caminando de noche por el bosque mientras canta. La inicial falta de planos que lo muestren por completo y la ambigüedad de su voz, que parece ser de una mujer o de un chico muy joven, son los que generan la confusión. Finalmente, deja de cantar cuando encuentra los cuerpos de Yona y Hak en el río. Creyendo que son cadáveres, se queja de la situación con un tono más varonil e irritado mientras le da un gran mordisco a la manzana. La ambigüedad en torno a su género dura apenas unos segundos. Incluso, a partir de allí, Yoon les recalca a los personajes que tratan de molestarlo con su apariencia que solo es un *chico lindo* —*bishonen*.

En *Danganropa*, por su parte, se revela el secreto después de la muerte del *otokonoko*. Nunca se da indicios del verdadero género de Fujisaki hasta que su asesinato es investigado. La escena sucede en el capítulo cinco —*Episodio 4: Shounen semanal de la desesperación (Parte 2)*—, en el juicio sobre su defunción, se descubre que su asesino intentó mover el cadáver del cambiador de chicos al cambiador de chicas como parte de su estrategia para despistar. Luego, Monokuma, el director de la escuela, quien también hace de juez, revela su verdadero género. La sorpresa es tanto para los espectadores como para los personajes.

En *Fate apocrypha*, la ambigüedad se mantiene en casi toda la historia. La falta de interés del entorno ficcional en el tema y la seguridad de Astolfo sobre su apariencia hacen que el espectador casi inconscientemente asuma que se trata de un personaje femenino, salvo conozca la leyenda detrás de este *serviente*. La revelación sucede en el capítulo diecinueve —*Amanecer del fin*—, Astolfo sale de la ducha del cuarto de Sieg, e interrumpe la conversación de este último con *la sirvienta* Juana de Arco. Ella, quien hasta entonces creía que Astolfo era una chica, se sorprende al ver su torso desnudo y da un grito que resuena en toda la mansión. Es una revelación para los espectadores que no conocen la historia de Astolfo y un recordatorio para los que sí que se trata del héroe de la leyenda.

Finalmente, en *Steins Gate* existen dos escenas de revelación. La primera se da en el capítulo dos —*Paranoia de viajes en el tiempo*— y está dirigida a los espectadores.

En esta, Luka agita desesperadamente su *gohei*⁶⁰ mientras hace expresiones y emite gemidos muy femeninos; poco después del inicio de esta acción, Okabe, en un divertido monólogo interno, reconoce su belleza a pesar de que se trate de un hombre. Este secreto se mantiene hacia gran parte del entorno ficcional hasta el capítulo ocho —*Homeostasis de la teoría del caos*—, lo que permite situaciones jocosas en alusión a la androginia del personaje. En la escena, Kuruu, compañera principal de Okabe, descubre que Luka es un chico al tocarle el pecho. Cuando se percató, se apoya contra una pared con un aire de decepción y se queda paralizada. La situación es representada con un tono bastante cómico.

Tabla 6.3

Escenas del efecto sorpresa.

	<i>Akatsuki no Yona</i>	<i>Danganropa: the animation</i>	<i>Fate apocrypha</i>	<i>Steins gate</i>
La revelación de la trampa	<p><i>Efecto sorpresa para espectador</i></p> <p>Yoon canta la profecía en el bosque nocturno como una musa y luego reacciona de manera masculina cuando encuentra los cuerpos</p>	<p><i>Efecto sorpresa para el espectador y los personajes</i></p> <p>Solo después de la muerte de Chihiro se revela su verdadero género.</p>	<p><i>Efecto sorpresa para espectador</i></p> <p>Lo mismo de abajo, pero solo para los que no conozcan la leyenda de Astolfo</p> <p><i>Efecto sorpresa para un personaje</i></p> <p>Juana de Arco encuentra, inesperadamente, a Astolfo medio desnudo después de salir de la ducha y grita de la sorpresa.</p>	<p><i>Efecto sorpresa para espectador</i></p> <p>Mientras Luka practica con el <i>gohei</i>, se escucha el monólogo interno de Okabe, que revela que a pesar de lo que se ve, se trata de un chico</p> <p><i>Efecto sorpresa para un personaje</i></p> <p>Kirisu se niega a creer a Okabe y al mismo Luka. Para comprobar que están diciendo la verdad, toca el pecho del chico.</p>

Fuente: Elaboración propia

6.3 Tipos de *otokonoko* y motivaciones para travestirse

En base a los casos observados, se reconoció dos tipos de *otokonoko* de acuerdo al uso de su indumentaria. Por un lado, los *hombres femeninos*, cuya anatomía tiene rasgos

⁶⁰ Es un instrumento usado en los templos japoneses durante rituales de purificación. También funciona como un objeto de adoración en santuarios.

principalmente afeminados que los asemeja mucho a las *lolis* o las *one*⁶¹ de las que habla Yu (2015), y tienen la particularidad de sin mayor esfuerzo, ser considerados como *lindos* por sus pares y la sociedad. Siempre se les presenta, además, una situación en la que se ven obligados a usar alguna prenda o accesorio femenino. Algunos se muestran cómodos con las atenciones que su apariencia ocasiona, mientras que otros tratan en todo momento de afirmar su masculinidad y recordarle al espectador y su entorno ficcional que en realidad son chicos. Ejemplos para graficar lo dicho son Hayate Ayasaki, de *Hayate no Gotoku* (2007), Nagisa Shiota, de *Assassination Classroom* (2015) y Saika Totsuka, de *Yahari Ore no Seishun Love Come wa Machigatteiru* (2012).

Por otro lado, los *hombres femeninos travestis*, que por placer o por necesidad; debido a factores sociales, económicos o situacionales, llevan ropa femenina de manera temporal o permanente. En estos casos, el uso de prendas, maquillaje y/o actitudes femeninas son comunes en la historia. El travestismo va desde ponerse una falda y maquillarse, hasta llevar senos postizos. Esta imagen de chica se muestra impermeable al inicio del relato y, por lo general, esconde algo extra del personaje. Luego, es descubierta, revelándose también lo escondido. Ejemplos para ilustrar lo dicho son Aoi Futaba, de *Taiho Shichauzo* (1996), Mariya Shidou, de *Maria+Holic* (2009), Aoi Hyoudou, de *Kaichou wa Maid-sama!* (2010), Hideri Kanzaki, de *Blend S* (2017) y Lily Hoshikawa, de *Zombieland Saga* (2018).

6.3.1 Yoon y Luka: hombres femeninos

Yoon, de *Akatsuki no Yona* y Luka, de *Steins Gate* son *hombres femeninos*. El primero es bastante seguro respecto de su androginia, y lejos de retraerse o avergonzarse por esta, cuando la situación lo amerita, la usa con astucia a su favor. Yoon es femenino sobre todo por su estética: rasgos fenotípicos de los ojos, su cuerpo, etc Tiene quince años, por eso, la belleza femenina de su cuerpo se asemeja a la de una *loli*. Además, en su ropa prevalecen los colores claros y pasteles y lleva unas plumas en el cabello que, a pesar de ser vistosas, no son necesariamente referenciadas como accesorios femeninos⁶².

⁶¹ Al tratarse de hombres pueden no tener la voluptuosidad de ciertas mujeres maduras, pero sí los rasgos faciales maduros y delicados.

⁶² Ninguno de los personajes hace referencia a ellas de esa forma.

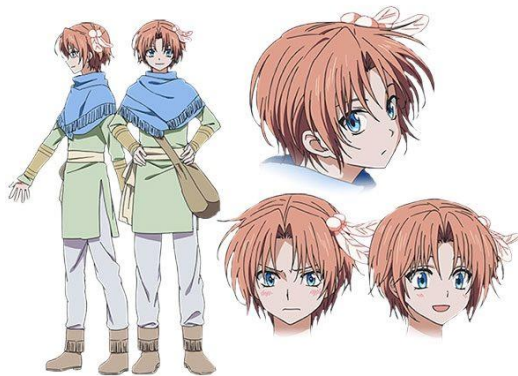
Asimismo, no es raro verlo bromear con su belleza, que él considera como uno de sus mejores atributos.

Luka es un estudiante de preparatoria de dieciséis años que generalmente viste ropa de chico, pero sus gestos, su voz y sus reacciones tímidas hacen que los personajes masculinos se sientan atraídos hacia él. Las chicas lo protegen y pasan tiempo con el *otokonoko*, mientras que los chicos suelen mirarlo con morbo. A diferencia de Yoon, no se siente cómodo con su apariencia y trata de ocultar su cuerpo cuando este llama mucho la atención. Su timidez y las inseguridades que le causa su aspecto hacen que se quede callado cuando sufre acoso.

Un elemento en común de estos *otokonokos* es que siempre se los pone en una situación que los obliga a vestirse de mujer, a pesar de que no se sientan del todo cómodos con eso. En el caso de Luka, sucede cuando Mayuri, una amiga de su instituto, lo obliga a probarse un *cosplay* de chica que acababa de confeccionar; en el de Yoon, cuando debe infiltrarse con Yona en el barco enemigo para protegerla.

Figura 6.1

Yoon



Fuente: AminoApps (s.f.)

Figura 6.2

Luka



Fuente: Anidb (s.f.)

6.3.2 Astolfo y Fujisaki: *hombres femeninos travestis*

Astolfo, de *Fate apocrypha* y Fujisaki, de *Dangaronpa: the animation*, por su parte, son *hombres femeninos travestis*. El primero —al ser parte de un anime de combate— suele usar una ligera armadura de cota de maya acompañada de una mini falda que deja ver su

delgada figura. Fuera del campo de batalla, viste aún más femenino: una pequeña falda negra y una chompa morada con capucha en forma de conejo. Se siente completamente cómodo con esto y con su apariencia. Además, es muy extrovertido, alegre y coqueto. Encuentra gracioso que Juana lo haya confundido con una mujer durante mucho tiempo.

Fujisaki, por su lado, es un estudiante de preparatoria que siempre usa un uniforme escolar de invierno de mujer y tiende a ser muy adorable, tímido y pasivo. La ilusión de que es mujer no se rompe hasta que Monokuma revela que es hombre poco antes de matar a su asesino. Nadie del entorno ficcional se muestra incómodo con su vestimenta; sin embargo, sus propios complejos relacionados, sobre todo, al aspecto de su cuerpo, hacen que en general se lo note insatisfecho con su apariencia. La misma historia deja en claro que su problema no está tan relacionado con la ropa y, que, más bien, el travestismo es una estrategia suya que empieza en la infancia para evitar las burlas de sus compañeros por su apariencia delicada y carácter sumiso.

Figura 6.3

Astolfo



Fuente: AminoApps (s.f.)

Figura 6.4

Fujisaki



Fuente: Fandom.com (s.f.)

Tabla 6.4

Cuadro de personajes-muestra y su principal elemento diferenciador.

Personaje	Yoon	Fujisaki Chihiro	Astolfo	Luka Urushibara
Tipo de Otokonoko	<i>Hombre femenino / Niño bonito</i>	<i>Hombre femenino travesti inseguro</i>	<i>Hombre femenino travesti seguro</i>	<i>Hombre femenino /Niño bonito homosexual</i>
Motivación para travestirse	<i>Es una ocasión excepcional.</i> Se disfraza de una chica para infiltrarse en territorio enemigo junto con Yona.	Asume el disfraz para tatar de olvidar su género y evitar la discordancia que su apariencia y carácter causaban respecto a su género	<i>No es un disfraz.</i> Es su forma de ser. Se viste así porque le gustan las cosas lindas.	<i>Es una ocasión excepcional.</i> Es obligado a usar ropa femenina por su amiga para pasar el rato. Pero él no lo disfruta.

Fuente: Elaboración propia

6.4 Roles narrativos femeninos y masculinos de los *otokonoko*

Para poder hacer el análisis de los roles de género narrativos que cumplen hombres y mujeres, habría que remitirse a la *teoría de los géneros tradicionales*. El melodrama, por ejemplo, con el rol de *la mujer oprimida*; el *film noir* con su *femme fatale* y su *weak guy*; o *el western* con su *héroe masculino*. Sin embargo, como ya se mencionó antes, este criterio no es aplicable al anime.

Los géneros según el *target demográfico* son una buena alternativa, elegida para este punto. Tienen muy bien definidos los roles de sus personajes de acuerdo a ellos. En el *shonen*, por ejemplo, los hombres —casi siempre, protagonistas— suelen involucrarse en batallas con pistolas, espadas o magia, lo que los cubre de un aura épica. Las mujeres, por su parte —relegadas a roles secundarios—, usualmente cumplen el papel de *chica indefensa*. Mientras que en el *shojo*, estas son enfrentadas por motivos diferentes —ideales contrapuestos o rivalidades amorosas— y habitualmente sus habilidades —esto, sobre todo, para el *maho shojo*— les son conferidas gracias a un factor mágico o divino, y no por su propio esfuerzo (Igelmo, 2009).

Yoon se acerca al modelo de *protagonista femenino del shojo*, es un chico impulsivo que se deja llevar por sus emociones y valora mucho los lazos de amistad. Fujisaki, por su parte, se contrapone a lo que se espera del *personaje masculino del*

shonen. Es pacifista, evita el conflicto y huye de todo tipo de enfrentamientos. Pero no se proyecta hacia el otro extremo —el femenino—, pues no recibe la sexualización habitual en este.

Astolfo es parecido en ese sentido. Un personaje débil en comparación con su entorno ficcional, de cuerpo delgado y bajo, como el de *las chicas guerreras del maho shoji*. Además, la mayoría de sus poderes mágicos son a distancia y de defensa, en vez de a corto rango y de ataque.

El caso de Luka, finalmente, es el más claro. Mientras es varón, el *otokonoko* es tratado enteramente como una *chica de shonen* —por su similitud con el *seinen*— y sexualizado de manera constante a pesar de no ser voluptuoso. Sin embargo, se deja de reparar en ello cuando en efecto, Luka se transforma en mujer.

Tabla 6.5

Roles narrativos femeninos y masculinos para personajes de la muestra según el *target demográfico*

	Yoon	Fujisaki	Astolfo	Luka
G. Demográfico	<p>Shojo</p> <p>Es tan emotivo como las chicas protagonistas del shojo. (f)</p>	<p>Shonen/ Seinen</p> <p>Evita el conflicto y es débil en los combates psicológicos (f)</p> <p>A pesar de su feminidad, no es sexualizado. (m)</p>	<p>Shonen</p> <p>No es fuerte en combate y tampoco tiene un cuerpo musculoso como los otros hombres. (f)</p>	<p>Seinen</p> <p>Cuerpo sexualizado. (f)</p>

Fuente: Elaboración propia

6.5 Análisis psicosomático: influencia de los roles de género. *Hombres femeninos y hombres masculinos*

Los *otokonokos* en apariencia se asemejan al modelo masculino japonés más feminizado —llamado *bishonen* u *hombre hermoso*— y guardan poca relación con el prototipo de *guerrero asalariado tradicional*. Además, contienen mezclas de rasgos de los ideales de modelos masculinos más atractivos para las mujeres japonesas.

6.5.1 Yoon: *niño bonito*

Apariencia y expresividad

Yoon es un chico joven de quince años, contextura delgada (46 kg), piel clara, poca estatura (1.62m) y unos ojos celestes, grandes y circulares. Gracias a esta apariencia — que incluso no cambia mucho cuando se hacen *flahsbacks* a su pasado— fácilmente es confundido con una mujer. Tiene varios rasgos, pues, de un *bishonen*.

A pesar de que suele usar un atuendo común de época para cualquier chico joven —una túnica verde claro con pantalones largos y botas—, los colores pasteles le dan un aspecto más suave en comparación con los otros personajes masculinos. Además, es el único que lleva accesorios como una chalina y un adorno de pluma en el cabello⁶³.

Sucede lo mismo con los implementos para la guerra: sólo él carga un morral con hierbas medicinales, utensilios de cocina y otros insumos. Los demás guerreros no llevan equipaje, salvo algunas armas que esconden en sus ropas. La misma princesa solo carga un arco y flechas.

En comparación con Hak y los otros dragones —salvo Zeno— que son altos, de cuerpos esbeltos, tienen los ojos alargados⁶⁴, apariencia amenazante y poca apertura emocional; el *otokonoko* —junto a Yona y Zeno— es pequeño, delgado, de ojos grandes y circulares⁶⁵, bastante expresivo, de mucha apertura emocional y muy débil en combate —esta última característica es exclusiva de él.

Su relación más cercana es con Yona, los dragones y Hak. En la dinámica del grupo, el rol que suele cumplir es el de asistencia: cura, cocina, y en general, se encarga de la logística del viaje. En consecuencia, el trato que recibe de los varones del grupo no es el que ellos suelen darse entre sí⁶⁶. Todos inretactúan con él de manera bastante

⁶³ Yoon solo lo usa como un elemento decorativo, no hay un significado profundo detrás de este accesorio.

⁶⁴ Este último es un recurso estético que da una apariencia más madura a los personajes y se usa independientemente de su género.

⁶⁵ En este caso, funciona al revés del punto anterior: le da una apariencia más inocente.

⁶⁶ A tal punto que en el *manga*, donde la historia está mucho más avanzada, todos le dicen *mamá* a modo de broma; e incluso muestran ese miedo infantil ante un posible castigo por una travesura.

delicada, como lo hacen con Yona; incluso dejan que ambos duerman juntos en la única tienda de acampar. Estas cualidades lo asemejan con el modelo de la *mujer tradicional japonesa*.

Personalidad

Yoon puede ser considerado un *tsundere*: cuando recién se le conoce es frío, pero a medida que se pasa tiempo con él, revela poco a poco los sentimientos dulces que oculta. Suele comportarse como un chico normal, puesto que no tiene complejos con su apariencia. Además, es muy independiente y maduro para su edad.

Se jacta bastante de su belleza y gran capacidad de aprendizaje. Gracias a su carácter y conocimiento, es muy confiable. Se esfuerza por ayudar a los que ama, y a pesar de ser consciente de sus limitaciones en el campo de batalla, usa su valentía e ingenio para ayudar a sus compañeros. A pesar de ser tan habilidoso, le resulta frustrante no poder proteger a Yona en el campo de batalla. Y aunque trate de ocultarlo, se conmueve y tiene miedo con facilidad.

- Yoon: “No es que no pueda, pero creo que es mejor no manipular un arma sin convicción. Estoy hablando de si puedes o no matar a alguien. Dices que es para defenderte, ¿pero realmente crees que tienen piedad con gente indefensa como nosotros? Para poder sobrevivir, necesitamos aprender técnicas que impacten en los puntos vitales, o usar esto [señala su cabeza] para batallas mentales” (Ep. 9).

(Yoneda, 2014-2015)

6.5.2 Fujisaki: niño delicado

Apariencia y expresividad

Fujisaki tiene diecinueve años, pero aparenta menos por su estatura pequeña (1.48m) y delgadez (41kg). Se parece mucho al modelo femenino de *lolita*, es común verlo con las manos juntas, haciendo gestos propios de una estudiante femenina tímida. Su forma de andar es delicada y la mayor parte del tiempo lleva rostro de preocupación.

El uso de su atuendo lo hace poseer rasgos del subtipo *lolita gótica* que propone Winge (2008). Su uniforme —compuesto por una falda larga y marrón con pliegues y volumen, camisa blanca con listón en el cuello babero y una chaqueta— es oscuro y llega

a ser más femenino que el de las otras alumnas, además, enfatiza, sobre todo su cintura y oculta su pecho.

Personalidad

Fujisaki trata de mantener una actitud conciliadora cuando otros hombres discuten. Tal como *la mujer tradicional japonesa*, se preocupa por el bienestar anímico del grupo, interfiere en los conflictos —así sea de una manera bastante tímida— y trata de ser positivo para que los demás no pierdan la esperanza de sobrevivir. Sin embargo, su retraimiento e inseguridad hacen que sea fácil de intimidar. Incluso, en ocasiones, termina llorando. Es muy inteligente y muy manso⁶⁷.

Se vuelve más animado cada vez que habla sobre temas de programación. Su lado adorable de *loli* se muestra en su gusto por los conejos y los hámsters. Admira mucho a los hombres físicamente fuertes —con el modelo masculino de *cuerpo heroico*— y desea ser como ellos porque desde pequeño tuvo un cuerpo débil y delgado. Para huir de sus inseguridades, adopta completamente una apariencia femenina vistiéndose de ese modo. Cuando su secreto es usado como amenaza por Monokuma, él planea revelarlo por sí mismo, lo que le da fuerza y determinación para enfrentar sus inseguridades. Sin embargo, no se da cuenta de esto⁶⁸.

6.5.3 Luka: niño/a reprimido/a

Apariencia y expresividad

Luka tiene una apariencia similar a la de una chica joven (16 años) y delgada (44kg). De los cuatro personajes seleccionados, es el *bishonen* más femenino. Incluso se le apoda con un término abiertamente femenino, *Lukako*.

⁶⁷ Es interesante mencionar que, de la misma manera que existe un personaje masculino tan femenino como Fujisaki, sucede lo contrario con Sakura Ogami, de la que se podría decir que se adapta más al rol de *masculinidad tradicional japonesa de guerrero*.

⁶⁸ Además, en el videojuego existe una modalidad bonus llamada modo escuela, en la que conocemos que Fujisaki le gusta leer y hornear. La primera es un pasatiempo de taimado y el segundo un

Todos sus gestos son propios de una mujer bastante feminizada. Sus expresiones y forma de ser son tan convincentes que confunden también a su entorno ficcional. Cuando lo presenta Okabe, dice de él:

- Okabe: “Urushibara Luka. Delicada como una orquídea, suave como una flor de cerezo. La personificación de la gracia femenina... pero es un chico. Alto como un sauce, delgado como una caña... pero es un chico. Radiante en vestimentas del santuario... pero es un chico. El sol cae bajo en un cielo rosado... las cigarras zumban... pero es un chico.” (Ep. 2).

(Hamasaki y Sato, 2011)

Le gusta vestir ropa femenina, lo que causa que Kurisu lo confunda con una chica cuando los dos se encuentran en el laboratorio en una ocasión. Cuando trabaja en el templo de su familia, se pone el uniforme de las *miko* —doncellas de los templos *shinto* japoneses—. Este tradicional conjunto, de *hakama* rojo y *kosode* blanco, es estrictamente para doncellas y Luka lo viste siendo hombre —en un primer momento—, y —luego— mujer, sin ninguna variación.

Fuera del trabajo, usa generalmente atuendos más oscuros y masculinos —con una estética *punk*—, que, sin embargo, acarrearán cierta sensualidad: pantalones rojos, cortos y ajustados con una cadena en el lateral; polo negro de hombro descubierto, manga corta y escotado, con un fino lazo blanco en el pecho; y diversos accesorios como pulseras y *chokers* negros.

En su cita con Okabe, cuando es mujer, usa un vestido blanco con cuello azul, que le queda por encima de las rodillas; pulseras y *choker* negro característicos; zapatos abiertos sin taco e incluso, un bolso rosa.

Todas sus indumentarias son conservadoras —o recatadas— en la medida que ni son ostentosas ni muestran mucho la piel. Cuando es mujer, inclusive, no usa maquillaje o tacones. Por eso cuando Mayuri lo obliga a usar el *cosplay* que le confecciona, Luka —aún hombre en ese momento— se muestra muy incómodo con la minifalda.

Personalidad

Su atractivo físico hace que sea víctima de hostigamiento y acoso por parte de otros hombres. Por ejemplo, antes de conocer a Okabe, era molestado por desconocidos en la

calle. Los otros miembros masculinos del laboratorio, Itaru y Okabe, además, lo sexualizan y proyectan en él sus deseos lascivos.

Por eso y otros factores —disforia de género, probablemente—, no le gusta llamar mucho la atención mientras es hombre, cuando se la dan, normalmente se cohíbe. Sin embargo, eso cambia al ser mujer. Después de la transición, otros rasgos de personalidad y hasta su apariencia se mantienen estables.

Está decepcionado de haber nacido varón y añora en secreto ser una mujer. Aun así, siempre usa el término *boku* —forma masculina para mentarse— para hablar de sí. Es muy sensible y emocional, las respuestas repentinas y simples de Okabe pueden hacer que lllore o tiemble. Este último incluso lo describe como “más femenino que cualquier niña, más femenino que cualquier mujer”.

Todo lo anterior lo acerca al modelo de *mujer tradicional japonesa*.

6.5.4 Astolfo: niño liberado

Apariencia y expresividad

A Astolfo se lo identifica con el modelo femenino de la *loli*. No tanto por su apariencia, muy similar a la del *bishonen* normal —estatura promedio (1.64m), delgado (56kg), lleva cabello largo (en una larga trenza con moños)—, sino por sus gestos y actitudes. Es muy gestual e histriónico. Su rostro es prueba de ello, adopta expresiones lindas y adorables cuando está bien; y asustadas y tensas cuando está preocupado. Usa mucho su cuerpo para demostrar afecto, abraza a quien desea sin reparos y, de ser necesario, se vale de las manos y piernas para enfatizar sus intenciones.

Su conjunto de *serviente* tiene prendas que se podrían encontrar en el armamento de los caballeros hombres, como una cota de malla, una armadura rojiza con decorativos amarillos, botas, capa roja y guantes negros; pero también, otras más relacionadas a lo femenino, como una minifalda y medias altas con ligas.

En su conjunto más informal, Astolfo también utiliza piezas femeninas. Entre estas, un polo a rayas por encima del ombligo, una casaca morada con dos pompones negros, una capucha con orejas de conejo, una falda negra corta, un cinturón celeste y unas pantis negras altas.

Personalidad

Es parlanchín, optimista y de buen corazón. No tiene mayor motivación para obedecer a su *maga* que su *contrato de invocación*; incluso con este, su lealtad varía y no tiene remordimientos por eso. Las decisiones difíciles suele tomarlas dejándose llevar más por lo emocional que lo racional. Además, prefiere mantener su forma física en todo momento, cuando por ser un *sirviente*, puede permanecer en forma espiritual.

6.5.5 Los otokonokos y su relación con los modelos de su entorno

Se deduce de todo lo anterior que la construcción de los personajes *otokonoko*, independientemente del anime en que cada uno se desenvuelve, mezcla rasgos atribuidos a la feminidad y la masculinidad de manera consistente. Asimismo, que su entorno ficcional está rodeado de personas que —de alguna manera— representan los modelos de género; con los que se les puede comparar: Yoon tiene a Hak y a los guerreros dragones como modelos masculinos, y a Yona como femenino. Fujisaki, a Okawa y Naegi como masculinos, y, a las alumnas de la clase como femeninos. Luka, a Okabe y Hashida como masculinos, y, a Mayuri y Kurisu como femeninos. Por último, Astolfo, a Siegfried y Chiron como masculinos, y, al monstruo de Frankenstein y Semiramis como femeninos.

Tabla 6.6

Roles de género japoneses que cumplen los personajes *otokonoko* seleccionados.

Yoon	Fujisaki	Luka	Astolfo
------	----------	------	---------

Apariencia	<p>Andrógino</p> <p>Ropa colores pasteles y accesorios.</p> <p><i>Bishonen</i></p>	<p>Físico y rostro de niña</p> <p>Uniforme femenino</p> <p><i>Lolita</i>⁶⁹</p>	<p>Andrógino</p> <p>Pantalón rojo, polo negro y accesorios.</p> <p>Uniforme de Miko</p> <p><i>Bishonen (muy femenino)</i></p>	<p>Andrógino</p> <p>Armadura con capa y falda.</p> <p>Polo corto, falda y casaca con capucha de conejo</p> <p><i>Bishonen</i></p>
Carácter	<p><i>Tsundere</i></p> <p>Maternal</p> <p><i>Mujer tradicional</i></p>	<p>Sumiso</p> <p><i>Mujer tradicional y lolita</i></p>	<p>Delicado, sumiso y tímido</p> <p><i>Mujer tradicional</i></p>	<p>Adorable, expresivo e infantil</p> <p><i>Lolita</i></p>

Fuente: Elaboración propia en base a Yu (2015) y Winge (2008)

6.6 Fuerza vs fragilidad

Todos los *otokonokos* investigados tienen algún rasgo psicológico fuerte que contrasta con su apariencia delicada y femenina⁷⁰.

En el caso de Yoon, este contraste queda claro desde el primer momento. A pesar de ser físicamente lindo, tiene una personalidad *tsundere*. No sucede lo mismo en los demás personajes. Pareciera que Astolfo no lo posee. Su contextura de chica, su gestualidad e incluso su ropa son propias del género femenino; sin embargo; cuando está en combate, toma una actitud decidida y valiente, inspirada por una fuerte voluntad de sobrevivir y luchar por sus deseos. Esta misma fuerza la hace ver Fujisaki, cuando a pesar de lucir y vestir como niña, toma coraje para cambiar y enfrentarse a Monokuma y, así, dejar de vivir en una mentira. Finalmente, el caso más sutil es el de Luka, que deja relucir el contraste cuando por su voluntad de acero sacrifica su felicidad para salvar a su amiga.

Tabla 6.7

Contraste fuerza vs fragilidad de los personajes de la muestra.

⁶⁹ Desde los 80, el termino lolita tiene asociaciones dentro de la moda. Las *lolitas* japonesas suelen ser mujeres (no niñas), que visten con ropas infantiles y adorables sin la apariencia hipersexualizada de la lolita de Nobokov (Winge, 2008)

⁷⁰ Lo que estereotípicamente se atribuye a lo femenino.

Yoon	Fujisaki	Astolfo	Luka
Apariencia: chico débil	Apariencia: niña delicada	Apariencia: Chico/chica débil	Apariencia: Chica delicada
Carácter y temperamento:	Carácter y temperamento:	Carácter y temperamento:	Carácter y temperamento:
Tsundere	Sensible y valiente	Tenas y decidido	Débil y sumiso
Justo	Bueno con los otros y especialmente con los amigos	Enérgico y animado	Fuerte voluntad y deseo de cambio
Aprécia la amistad		Fiel a sus convicciones	

Fuente: Elaboración propia

6.7 Tipos de masculinidad

Los *otokonokos* cuentan con elementos del modelo de *masculinidad inclusivo* propuesto por Anderson (2008), así como con algunas prácticas que forman parte del *modelo hegemónico* (Connell, 1983, como se cita en Connell y Messerschmidt, 2005), como la *homo-histeria*.

6.7.1 Yoon:

Yoon *tiene confianza respecto a su apariencia*, al punto de autodenominarse como *chico lindo* —*bishonen*—. Es más, no le molesta que otros hombres lo admiren así su belleza sea comparada con la de una mujer. Suele ignorarla o aceptar como broma esta admiración. Ello se refleja, por ejemplo, en algunos diálogos:

- (A Yona)
Yoon: Soy Yoon, solo soy un galán que iba de paso, no hace falta que me recuerdes (Ep.6)
- (A los habitantes de la aldea del dragón blanco)
Yoon: ¡Puedo ser guapo, pero ponerme en una caja es de mal gusto! Les advierto que los cielos favorecen mi atractivo (Ep. 10)
- Pirata: ¡Va a ser el amante de Kum-Ji!
Yoon: Podría ser incluso mejor que su esposa actual (Ep. 20)
(Yoneda, 2014-2015)

Lo anterior demuestra que Yoon no tiene ese miedo que Anderson (2008) describe como la *homo-histeria*. Es más, se puede apreciar —quizás por el contexto de la historia— que en su entorno importan poco las diferencias entre géneros. Hombres y mujeres tienen que defender lo que poseen y sobrevivir a las consecuencias del mal gobierno ayudándose.

A pesar de intentar mostrarse duro en el exterior, Yoon es una persona *altruista y sentimental*. Suele ayudar a quienes lo necesitan sin conocerlos —como lo hizo con la princesa Yona y Hak cuando estos cayeron por el acantilado— gracias al modelo paterno que recibió de Ik-soo desde pequeño⁷¹. Durante sus primeros años, fue huérfano y vivió en una aldea infértil, donde los recursos escaseaban. Muchas veces, se dedicaba a robar para asegurarse algo de comida y/o dinero⁷². Por esa dura infancia, le tiene un recelo a la nobleza. Esto se nota cuando se muestra hostil al ver la ignorancia en Yona.

➤ (A Yona)

Yoon: No soy un doctor, no esperes que salve a nadie... todavía no me agradeces por salvarte. ¿Alguna vez le diste las gracias a él (refiriéndose a Hak)? Arriesgó su vida para salvarte. (Ep. 7)

(Yoneda, 2014-2015)

Tiene una excelente memoria, que le es muy útil para distintas cosas. Es bueno, además, en las labores domésticas —gracias a que tuvo que cuidar de Ik-soo durante un tiempo— como la costura, el corte y peinado de cabello, la limpieza y orden de las cosas, la recolección de hierbas silvestres, etc. Y no se avergüenza en lo absoluto de su destreza y práctica como *amo de casa*. Durante la aventura, cumple funciones similares:

La función de médico; sus medicinas son muy efectivas y se preocupa por sus pacientes, su tratamiento y periodo de recuperación. Su capacidad de memoria le es muy útil para esto.

⁷¹ Este último también tiene una *masculinidad inclusiva*, pues lejos de ser un hombre de carácter seguro y que inspire admiración y confianza en su fuerza, es un monje débil, torpe y llorón; pero, hay que enfatizarlo, de gran corazón.

⁷² De hecho, así fue como conoció a Ik-Soo, cuando este último se encontraba de paso por la aldea y el *otokonoko* lo atacó para robarle.

La función de cocinero; utiliza lo que encuentra, hierbas, animales e incluso bichos, pero, siempre preocupándose por su beneficio alimenticio. Más de una vez, su comida es elogiada por los otros personajes y a medida que van viajando, consigue implementos como hierbas y utensilios para hacer más recetas.

La función de guía; lleva el mapa y propone el orden en el que visitan las aldeas —siguiendo la dirección de la posible ubicación de los dragones—. Incluso cuando están en las cuevas de la aldea del Dragón Azul, lleva un cuaderno en el que cartografía los túneles. Su capacidad de memoria hace que conozca varios lugares a los que nunca ha ido, y durante el viaje aprende mucho con Hak de las relaciones y los conflictos entre aldeas.

Asimismo, aunque no le gusta la violencia, es consciente del contexto bélico en el que se encuentra. Así, utiliza sus conocimientos sobre la pólvora para crear todo tipo de explosivos. Yoon sabe de la utilidad de sus habilidades y siempre se muestra seguro de sus conocimientos.

- Yona: Sabes mucho
Yoon: No puedo evitarlo, soy un genio (Ep. 8)
 - Hak: ¿Das órdenes tan pronto?
Yoon: Soy un apuesto genio, claro que lo haré. Cállense y síganme.
Hak: sí, sí (Ep. 8)
- (Yoneda, 2014-2015)

Es *fácil de conmover*. Sus emociones se manifiestan a través de su rostro con facilidad, llora y se sonroja a menudo. Siempre *trata de ocultar estas reacciones a los demás con sus palabras*, pero no porque vaya a parecer femenino, sino porque la represión de la expresión emocional es un rasgo típico de los personajes *tsundere*. Aquí, un ejemplo:

(Se tienen que despedir de Ik-soo para partir a la aventura)

- (A sí mismo) Yoon: ¿Ver el mundo, eh? (..) lo sé, pero eres muy torpe (Ep. 8)
- (A Ik-So)
Yoon: Qué fastidio, no es la última vez que nos veremos (Ep.8)
- Yona: Yoon, ¿tú hiciste esta ropa?

Yoon: No es para tanto. Era un trapo que sobraba. No es seda, así que seguro no te gustará, pero es mejor que los harapos que llevabas. (Ep.8)

(Yoneda, 2014-2015)

Por último, a pesar de tener este lado sentimental, *es uno de los personajes principales más racionales*. No solo se encarga de toda la logística del viaje, también hace, con su capacidad mental, que los demás personajes no se pierdan en sus delirios. Por lo general, esto es tomado como elemento cómico:

- Ik-soo: Mi trabajo es llevar la voz de Dios al pueblo
Yoon: ¿Como que tu trabajo? No ganas nada de dinero. Solo te la pasas orando (Ep. 7)
- Yoon: ¿No entienden la posición en la que están, bichos raros? ... la gente dijo que los oficiales están alterados porque unos piratas hundieron uno de los barcos de Kum-ji. Sé cómo se sienten, pero no podemos llamar la atención. (Ep. 18)

(Yoneda, 2014-2015)

6.7.2 Fujisaki:

Fujisaki *representa una masculinidad subordinada*. En primer lugar, a diferencia de Yoon, *se siente muy inseguro respecto a su apariencia* femenina y delicada. De pequeño, fue víctima de *bullying* por esto, y decidió vestirse y fingir ser como una chica para que la gente no lo molestase. La decisión, lejos de ayudarlo, provocó que siempre esté ansioso manteniendo en secreto su verdadera identidad.

Su entorno, por eso, tiene claros rasgos de ser *homo-histérico*: se acosa a los chicos que son físicamente delicados, y, además, se debe esconder o corregir los rasgos femeninos que uno tiene. Esto no permite hablar de *masculinidad inclusiva*, pues las prácticas no heteronormativas no son del todo aceptadas en ese ambiente.

En segundo lugar, Fujisaki admira mucho el modelo de *masculinidad hegemónico* que encarna Mondo Owada, uno de los estudiantes de su clase que lleva el título de *delincuente de preparatorio definitivo* por haber formado parte de una banda de facinerosos motociclistas muy famosa y temible. Owada no es solo físicamente fuerte,

también tiene un carácter hiper masculinizado⁷³. Al *otokonoko* le impresionan de él ciertos valores como su fuerte voluntad para sobrevivir, su profundo compromiso con su honor —similar al del código samurái— y su deseo de proteger a los más débiles y a quienes considera sus amigos.

Por otro lado, Fujisaki *tiene una personalidad sumisa que evita el conflicto*. Esto se debe al trauma por acoso escolar en su infancia y lo hace uno de los personajes más amables y dulces de Danganronpa. Aborrece las disputas que se producen entre los alumnos, a los que considera compañeros/amigos.

- Fujisaki: ¡No! Somos amigos, no debemos matarnos los unos a los otros, ¡no podemos hacer eso! (Ep. 4)

Asimismo, es *fácilmente intimidado hasta las lágrimas* por las amenazas de Monokuma, el juego que este propone y las ejecuciones.

- Fujisaki: (en lágrimas) ¿Estaremos encerrados aquí para siempre? (Ep 1)

Después de la ejecución de León Kuwata, se siente tan abrumado por la culpa que es el único que llora abiertamente en el ascensor frente a todos los demás.

- (ante la muerte de León) Fujisaki: (llorando de rodillas) Ya es suficiente (Ep. 2) (Kishi, 2013)

En algunos casos, Fujisaki superpone su moral, deseos y valores a sus inseguridades. Por ejemplo, cuando Monokuma amenaza con revelar los secretos de todos los alumnos, incluyendo su verdadero género —para que así ocurra un asesinato en las próximas veinticuatro horas—, en lugar de caer en la desesperación, se decide a superar su debilidad y volverse más fuerte para dejar de ocultarlo.

- Fujisaki: Tengo que hacerlo, es ahora o nunca. Tengo que hacerme más fuerte y encontrar mi verdadero yo. Quiero cambiar. (Ep. 5) (Kishi, 2013)

Otra muestra de su valentía es la creación clandestina de *Alter Ego* en una *laptop* vieja que encontró en la biblioteca, pues si el director se hubiese enterado de su finalidad, probablemente hubiese matado a Fujisaki. *Alter Ego* es un sistema de inteligencia artificial

⁷³ Mantiene una imagen de chico rudo porque no quiere ser visto como débil, es grosero, fácilmente provocable y cuando pierde la paciencia, recurre a la violencia.

con una personalidad parecida a la de su creador, que, cuando este muere, revela su deseo de salvar a todos y se muestra dispuesto a ayudar a los estudiantes. En una ocasión, incluso, salva a Naegi de su ejecución.

6.7.3 Luka:

Luka es uno de los personajes analizados *más insatisfechos con su apariencia y género*. Se condena a sí mismo por ser homosexual y por eso oculta sus sentimientos por Okabe. Su intención, de manera contraria a Fujisaki, no es desarrollar su virilidad, sino ser mujer biológicamente⁷⁴.

- Luka: ¡Creo que estaba destinado a ser una niña! Desde que tengo memoria, siempre me he sentido incómodo con mi aspecto. No creo que sea un problema si las partes de mí que ves... Ya sabes, combina las partes que no puedes. (Ep. 8)

(Hamasaki y Sato, 2011)

Su inseguridad hace que *sea muy tímido*. Se pone nervioso con facilidad, más aún cuando es el centro de atención. También, ante la presencia de Okabe. Paradójicamente, gracias a este último, tiene el valor de seguir adelante y aprender a aceptarse⁷⁵. Incluso, es útil y proporciona información valiosa en una oportunidad que ayuda en el desarrollo de la máquina del tiempo⁷⁶.

Todo esto lo ubica en una *masculinidad marginada*.

Por momentos, Luka *tiene una fuerte voluntad de cambio*. Primero, cuando confiesa ante todos que su deseo es ser chica y luego, cuando abandona eso por un bien mayor, a pesar de que le cuesta muchísimo⁷⁷.

⁷⁴ Es más, según la novela visual en la que el anime se inspira, su padre lo obliga a usar ropa de mujer pensando que sería lo mejor, dada su apariencia andrógina. Pero el mismo Luka revela que esto le ocasionó aún más inconvenientes.

⁷⁵ Esto se da de manera implícita, mientras Luka practica con la espada. Okabe lo hace sentir cómo aun cuando este le ha revelado su orientación sexual.

⁷⁶ Le cuenta a Okabe que conoce dónde se encuentra el modelo de computadora necesario para esto.

⁷⁷ Como se mencionó antes, él logra convertirse en mujer gracias a un cambio que hace en una línea temporal, sin embargo, luego debe elegir entre quedarse con ese sexo o salvar a su amiga.

- Luka: Si vuelvo a convertirme en un hombre, voy a olvidar todo el día de hoy, que los dos fuimos a una cita, que los dos entrenamos, que pude tocarte de esta manera ... Si yo hubiera sabido que tenía que sufrir así, nunca habría deseado ser una niña ... (Ep. 18)
(Hamasaki y Sato, 2011)

Asimismo, Luka ayuda a su padre en el templo cuya protección le es encomendada a su familia desde hace años. Cumple funciones como limpieza, y asistencia —labor propia de las sacerdotisas— durante exorcismos y ceremonias. Él y los demás personajes no le ponen reparos a esto y actúan con total normalidad, aún cuando estas actividades son tradicionalmente asignadas a mujeres. En este sentido, se puede decir que su *masculinidad es inclusiva*.

6.7.4 Astolfo:

A Astolfo *no le importa lo que se deduzca de su apariencia y comportamiento femenino*. Por ejemplo, la mayor parte del anime, Juana de Arco cree que es mujer y hasta se pone celosa por la cercanía que tiene con Sieg. Solo cuando lo encuentra semidesnudo, se da cuenta. Al *otokonoko* esto no lo ofende en ningún momento.

Es difícil de controlar. Tiene una gran afición por la aventura y las travesuras. A pesar de que su condición de *sirviente* lo obliga a seguir los deseos del maestro que lo invocó, se retira instantáneamente cuando no es necesitado, con o sin permiso, a disfrutar de los placeres del mundo.

- Astolfo: Aprecio que te importe tanto, pero no te agotes todavía.
Celenike: ¿A dónde vas?
Astolfo: voy a explorar la ciudad, ¡nos vemos! (Ep. 2)
- Astolfo: La caballería está aquí, bye bye, nos vemos (Ep. 4)
- Astolfo: No hay nada más que hacer ¿Verdad?... bueno, ¡nos vemos! (Ep. 4)
(Asai, 2017)

Su personalidad es muy alegre y enérgica, suele ser espontáneo. Cuando tiene que tomar una decisión, se guía de sus valores y principios antes que de la burocracia que le impone su *contrato de invocación*. Por ejemplo, decide salvar a Sieg, sin segundas intenciones y con una convicción imperturbable, al ver que este escapaba del castillo de Yggdmillennia. Esto podría hacer ver su conducta como impulsiva y por lo tanto, cercana a la de la protagonista *del maho shoujo*; sin embargo, la osadía de ir contra todo para honrar

tus creencias es una cuestión moral, y lo acerca, más bien, al modelo de *masculinidad hegemónica*.

- Vlad III: ¿consideras que cometiste traición?
Astolfo: Para nada, hice lo correcto. (Ep. 5)
- Chiron: ¿Por qué lo ayudaste?
Astolfo: Porque tuve ganas. (Ep. 3)
- Astolfo: Lo ayudaré hasta que sea necesario. No me gusta dejar morir a la gente. (Ep. 3)
- Astolfo: Quiero ayudarlo por mi propia voluntad, ¿los *servientes* necesitan una razón para ayudar a las personas? ¿Quieres que olvide la misericordia, el orgullo que yo tenía en mi vida? ¡Soy Astolfo, un paladín de Carlomagno! No te dejaré caer, juro no hacerlo. (Ep. 4)

(Asai, 2017)

Similar al samurái, es muy honesto y directo.

- Astolfo: ¿Crees que no te es permitido vivir? No tienes que hacer nada. Hacer la diferencia o ser fiel a alguien son cosas que haces porque quieres. ¡Todo lo que necesitas es la voluntad de vivir! Mientras tu corazón palpita, debes luchar para vivir. (Ep. 4)

(Asai, 2017)

También tiene un código de un honor parecido. Respeto los últimos deseos de los héroes que mueren en batalla, como cuando Siegfried decide darle su corazón a Sieg y le pide a Astolfo que sea el intermediario. O como cuando Aquiles le deja su escudo.

- Mordred: ¿Dices que murió por sus creencias (Siegfried)? Qué idiota
Astolfo: No puedo negarlo... no puedo negarlo, pero no hables así de él. Una delincuente como tú no tiene el derecho de hablar así de él. (Ep. 9)
- Astolfo: ¿Te vas, Lancer? ... Adiós Karna, el héroe de la caridad. Te mostraré respeto, te comportaste como un verdadero *serviente* hasta el final. (Ep. 22)

(Asai, 2017)

Es muy parlanchín sin intención. Esta torpeza es parte de su encanto, sus errores son mostrados como accidentes poco significativos, graciosos y hasta adorables.

- Astolfo: Por favor, este es exactamente el tipo de trabajos descuidados que odio *palmadas en el rostro* ¡Oh, pero el trabajo es trabajo! (Ep. 4)

(Asai, 2017)

Asimismo, para compensar, consciente de que no es tan fuerte como los otros *servientes*, se muestra muy valiente en el campo de batalla. En vida, Astolfo fue uno de los paladines de Carlomagno, es decir, uno de los caballeros del rey. Durante la guerra en el anime, desempeña el papel de *rider*⁷⁸ de la facción negra, por eso, en vez de habilidades de combate y fuerza, depende mucho de sus tesoros heroicos⁷⁹. Para no arrepentirse de no poder proteger a quienes aprecia, siempre da lo mejor de sí: estando incluso preocupado, suele poner su mejor cara.

- Sieg: Prefiero unirme a la Guerra antes de verte morir aquí
Astolfo: ¡Lo entiendo! ¿Eso es lo que quieres? ¡Bien! No tengo que decirte que soy débil, ¿no?... Así te que no te arrepientas luego, maestro. (Ep. 13)
(Asai, 2017)

6.7.5 Sociedades *homo-histéricas* e inclusivas

En base a todo el análisis hecho en este acápite sobre los *otokonokos*, se puede decir que no todos muestran una *masculinidad inclusiva* —completa o en parte— como se podría pensar. En algunos casos, existen mezclas entre prácticas inclusivas y hegemónicas —o de exclusión—, que coexisten. Asimismo, el hallazgo de *masculinidades marginadas* demuestra que las representaciones de las masculinidades de los *otokonoko* están sujetas a la problemática que le pueda suponer su orientación sexual y al grado de aceptación que este tenga con su apariencia andrógina.

Tabla 6.8

Teorías de masculinidad representadas según los rasgos de los *otokonoko* seleccionados.

Yoon	Fujisaki	Luka	Astolfo
Confianza en su belleza andrógina	Inseguro de su físico (M. Subordinada)	No está conforme con su cuerpo	Su físico y la impresión que da le es indiferente (M. Inclusiva)

⁷⁸ Es una clase particular de *serviente* invocado para el combate entre magos. Cada facción solo puede tener uno.

⁷⁹ El anime se inspira de la leyenda de Astolfo, por eso, sus tesoros se extraen de las narraciones del *ciclo carolingio* —grupo de leyendas de la Edad Media que conforman las canciones de gesta en la literatura francesa—. Siguiendo las leyendas, sus tesoros son: un cuerno de caza llamado *La negra luna*, un grueso libro de cuero mágico que anula todo tipo de magia llamado *La declaración de destrucción*, una brillante y adornada lanza de oro llamada *Trampa de Argalia* y su hipogrifo

(M. Inclusiva)		(M. Marginada)	
Altruista y sentimental (M. Inclusiva)	Amable y dulce (M. Subordinada)	Tímido y delicado (M. Marginada/ Subordinada)	Espontáneo, se guía por sus emociones (M Inclusiva)
Hábil en tareas del hogar (M. Inclusiva)	Fácilmente intimidado (M. Subordinada)	Es homosexual (M. Marginada)	Valiente con convicción en sus ideales (M Hegemónica)
	Sus ideales impulsan su valentía (M. Hegemónica)	Asistente del templo (M. Inclusiva)	Honor y respeto a los héroes caídos (M Hegemónica)

Fuente: Elaboración propia en base a Connell (2005) y Anderson (2008 y 2016)

6.8 Sexualidad de los otokonokos

La sexualidad de los *otokonoko* no puede ser asumida ni generalizada. El rango para su *performance* de género es amplio. Así lo es también la aceptación o rechazo en su entorno ficcional: en un extremo, hay *otokonokos* femeninos, travestis y homosexuales que son completamente aceptados por sus pares; pero en otro, se les hace *bullying* y da un trato discordial por algunos rasgos físicos y/o de personalidad.

Estos rasgos, asimismo, no siempre cobran mayor importancia en el desarrollo de los personajes ni en el de la historia. Solo dos objetos de estudio —Fujisaki y Luka— la tienen como un problema latente. Cuando sucede esto, las masculinidades que representan son principalmente *masculinidades subordinadas o marginadas*.

6.8.1 Orientación sexual, identidad, apariencia y expresión de género

Yoon, Astolfo y Fujisaki no muestran una orientación sexual definida, es decir, no se aprecia en alguna de las historias que tengan interés romántico o sexual por otro personaje. Luka, en cambio, está enamorado de Okabe, desde la primera vez que se encuentran, en *Akihabara*⁸⁰. Durante mucho tiempo no se atreve a revelar su atracción porque siente que esto es tabú y está prohibido.

⁸⁰ En esa oportunidad, estaba siendo acosado por unos chicos que le querían tomar fotos 'por ser muy lindo'. Cuando Okabe nota lo muy avergonzado que estaba, le dice que el sexo es lo de menos. Desde ese entonces, se convierte en su amor platónico

Respecto a la expresión, identidad y apariencia, Yoon y Astolfo están muy seguros con la ambigüedad de ellas. Al primero no le molesta que los hombres coqueteen con él y se jacta de ser un *chico lindo*; incluso Hak y los dragones lo ven como *inofensivo* —en el sentido en que sienten que no llegaría a tener proximidad sexual con una chica— y permiten que duerma al lado de la princesa. Al segundo le es indiferente la opinión que los demás personajes tienen sobre su sexualidad —identidad, expresión, orientación y apariencia—. Es abiertamente cariñoso y físico con los que son cercanos a él. Le gusta ser un alma libre, por eso sigue su propio camino e ignora los esquemas de género establecidos.

Por otra parte, Luka y Fujisaki tienen serios problemas de seguridad derivados de su expresión, identidad y apariencia. El primero sufre disforia de género, anhela ser mujer desde que era chico, esto le causa mucha incomodidad, que sumada a su timidez y al constante acoso que recibe de parte de otros personajes, se convierte en una dificultad severa. El segundo es víctima de un episodio grave de acoso escolar de pequeño. Desde ese entonces, para que no se burlen de él, oculta su androginia usando un uniforme de mujer. Se siente muy inseguro con su ambigüedad sexual y anhela poseer un cuerpo viril para remediarlo, incluso le pide consejos a Owada para ello.

CAPÍTULO VII: ¿OTOKONOKOS REALES?

Surge, después de haber revisado cada aspecto que le compete a esta tesis, una pregunta: ¿podrán existir *otokonokos* reales? Humanos muy parecidos a estos personajes, que igualmente sean ambiguos en el terreno sexual y confundan por eso a su entorno y a las personas que se les cruzan. Para responderla, se reflexionó profundamente a partir del marco teórico e hizo entrevistas a quienes se podrían parecer más: los *crossplayers*.

La respuesta es sobre todo negativa. En primer lugar, es casi imposible imitar mediante trajes y caracterización las clásicas desproporciones de los cuerpos de los personajes del anime, como los ojos y cabeza grandes, la boca y nariz pequeña, y los peinados, cortes y colores de cabello peculiares. Esto, quizás, solo se logre mediante operaciones quirúrgicas o el uso de disfraces de cuerpo entero —y aun así, se arruinaría la sensación de realismo.

En segundo lugar, dado que el estilo de ilustración de cada *mangaka* es muy variado y particular, es también muy difícil encontrar personas que se diferencien mucho a nivel fisionómico y hasta de atuendo del resto.

En tercer lugar, los rasgos de los *otokonokos* están muy relacionados con lo asiático, por lo tanto, resultaría difícil que alguien en el resto del mundo —salvo por colonias que mantengan ciertas tradiciones— se asemeje. Estos rasgos se basan sobre todo en los modelos de masculinidad japoneses como *el nuevo hombre asalariado* o *el hervíboro*, que son figuras muy *bishonen* con cuerpos y facciones delgadas, imberbes y poses femeninas —aunque no siempre—. Mientras que en el resto de países —o por lo menos en Occidente— el ideal que persigue la mayoría de hombres es el del *cuerpo heroico americano*: fornido, de rostro grueso y con vello facial.

7.1 El crossplay, quizás lo más cercano a los *otokonokos* reales

El *crossplay*⁸¹, es cierto, es un intento por asemejarse a un personaje de anime del sexo opuesto y es de tendencia creciente dentro de la subcultura *otaku*. En ese sentido, podría tener representantes muy parecidos —sobre todo, el *crossplay* masculino— a los *otokonokos*. Sin embargo, existen muchas razones para dudar sobre ello.

Una de las principales es que no se puede decir que esta práctica sea un estilo de vida cotidiano. La representación es temporal y suele solo realizarse en ámbitos recreativos o lúdicos (Leng, 2014). Es más, por un factor cultural, en muchos de los países existen aún prejuicios contra las condiciones andróginas. Esto hace que el *crossplay* sea aceptado únicamente en sus ambientes propios. Afuera, “los ademanes y modificaciones corporales (cabello tinturado, maquillaje, etc.)” reciben las burlas de personas que ponen en duda su sexualidad (Fandiño, 2017, p.131), pues el sistema binario *mujer femenina/hombre masculino* y los estándares impuestos por la masculinidad hegemónica se ven claramente amenazados.

En el Perú, por ejemplo, según relatan Iosif y Danitza (Anexo 2; Anexo 4), *crossplayers* entrevistados, esta práctica no está tan normalizada debido al machismo imperante en esta sociedad (Anexo 1; Anexo 2; Anexo 3; Anexo 4). Es más común encontrar *crossplayers* femeninas porque es más probable que el grupo familiar apoye a una chica que quiera disfrazarse de hombre que viceversa (Anexo 3). La desmotivación para ellos va, incluso, de la mano del acoso. Iosif comentó haber sentido morboseado su cuerpo por otros hombres que asisten a estas convenciones (Anexo 4).

Las *cosplayers* mujeres no se salvan de ello. La poca madurez de los hombres al ver la excentricidad y escasez de tela de algunos de los trajes de los personajes femeninos es la razón principal (Anexo 2). Una de nuestras entrevistadas indicó que por eso solo hace *crossplay*, pues no se siente cómoda interpretando personajes mujeres (Anexo 2).

Por lo revisado en el marco teórico, se puede deducir que problemáticas similares afectan a Latinoamérica y otras sociedades conservadoras. Esto, sin lugar a dudas, es muy inconveniente para las personas que desean hacer de esta caracterización un estilo de vida. Por lo tanto, dificulta mucho de *otokonokos crossplayers*.

⁸¹ Subcategoría del *cosplay*.

Aún así, es necesario exponer que poco a poco se van dando condiciones favorables en ese sentido. En la actualidad, en el Perú hay más varones que se atreven a travestirse para caracterizar un personaje (Anexo 2; Anexo 4). Cada vez, además, los poco que lo practican son más conscientes que pese a todo el contexto represivo, es muy importante sentar precedente en pos de la expresión: “yo fui uno de los primeros chicos que comenzó a hacer *crossplay* en Lima. Y eso me parece muy importante porque creas un referente para las siguientes generaciones que quieran hacerlo” (Anexo 4).

Por último, se destacan algunas similitudes importantes. El *crossplay*, al igual que ser *otokonoko*, no tiene por qué estar relacionado con la orientación sexual o identidad de género alternativas de una persona. La imitación de los comportamientos del género opuesto es, sobre todo, una forma de expresión artística desde la *performance*.

Siempre va a haber chicos que les encante las cosas femeninas, ya sea porque [ellos] sean gays o pertenezcan a la población LGBTIQ+, o simplemente porque les guste, esto [el *crossplay*]; no tiene por qué estar relacionado [necesariamente] con su sexualidad. (Anexo 4)

La elección del personaje tiene otras razones. Entre estas, las más importantes son el parecido en textura y rasgos, y la afinidad que se le tenga a estos (Anexo 4). Mucha de la audiencia femenina, asimismo, lo practica por su afición al *yaoi*.

Otra similitud es el poco afán político que estas prácticas entrañan. No se puede afirmar que se hagan con intenciones disruptivas para desafiar el *status quo* (Leng, 2014; Loke, 2016; Fandiño, 2017). La *performance* del *crossplay* no busca, necesariamente, transmitir una ideología. Es, ante todo recreativa —al menos desde la intención.

Hacer *cosplay* es hacer *performance*, desde que te pones el traje ya no deberías ser tú. Cuando llegas a un evento y te comienzan a pedir fotos, se supone que ya no posas como tú. Yo dejo de ser Adriana y trato de imitar la forma de hablar y de comportarse del personaje del cual me he caracterizado. Por esto, para mí lo más importante es que me guste el personaje al momento de elegirlo. (Anexo 5)

Además, difiere mucho de otras maneras más políticas de hacer *gender bending* como el *drag*⁸²: “el *cosplay* o *crossplay* no es algo que tú estés creando de ti o sobre ti, sino que es utilizar un personaje existente y de los cuales disfrutas” (Anexo 3).

Ya no eres tu *yo* habitual, sino que desarrollas otro tipo de personalidad. Siento que el *crossplay* está más ligado a caracterizar a un personaje tal cual aparece en los animes o las películas. Por otro lado, si un *drag queen* realiza eso, lo hace bajo su propio concepto [...]. En mi caso, yo me maquillo y me la llevo fácil porque ya tengo estas facciones, pero ver a alguien masculino cambiar a una chica [hacer *drag*] es algo que tiene todo un proceso detrás. Además, hay muchos artistas de *drag* muy diferentes, algunos más dramáticos y otros más excéntricos. Es un universo completamente distinto. (Anexo 4)

Si existe algo político, no se hace de manera voluntaria: el *crossplay* evidencia el artificio del género en la medida que los varones buscan cumplir las expectativas camuflando sus cuerpos con maquillaje, pelucas y trajes cuidadosamente trabajados. Todo ello para asemejarse a un personaje de ficción de proporciones no realistas (Loke, 2016).

Por todo lo visto, entonces, resulta poco probable que existan *otokonokos* reales. Quienes estarían más cerca de serlo, los *crossplayers*, aún tienen ciertas limitaciones, como el contexto machista de la mayoría de sociedades, las desproporciones estéticas de los personajes, la imposibilidad de performar a tiempo completo como *otokonokos*, entre otros.

⁸² Forma de expresión artística que se caracteriza fundamentalmente (pero no exclusivamente) en la representación y exageración de características físicas o de personalidad típicamente asociadas a una mujer femenina.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Sobre los otokonoko analizados

Los *otokonokos* suelen cumplir los roles de género atribuidos a las mujeres. Esto refuerza su apariencia andrógina. En la representación de sus cuerpos, se utilizan técnicas de sexualización femenina típicas, como en el caso de Luka.

Su apariencia física es una mezcla casi pareja de rasgos femeninos y masculinos, aunque, en ciertos casos, lo *bishonen* se quiebra un poco en pro de una estética más femenina, como la de la *lolita*, vista en *Fujisaki*. A veces, el predominio de esta feminidad también es visible en su comportamiento, como cuando eligen evitar el conflicto físico —por la desventaja en fuerza con otros varones—, que se aprecia en las historias de Astolfo y Fujisaki. Esto no implica necesariamente que no sepan pelear o sean personas cobardes. Es más, su apariencia delicada contrasta mucho con su personalidad y carácter. Todos son decididos, valientes, alegres y transmiten confianza. Pareciera que no en el caso de Fujisaki, sin embargo, él cambia y decide enfrentar sus problemas a través del trabajo duro y esfuerzo.

La masculinidad predominante en todas las historias, por conteo de personajes, es la hegemónica. Además, no todos los *otokonokos* habitan entornos de *masculinidades inclusivas*. Incluso algunos permiten la marginación de estas. Es el caso de Luka y Fujisaki. El primero pertenece a una *masculinidad subordinada*, se da cuenta de que es necesario hacer un cambio para ser aceptado y estar cómodo consigo mismo. El segundo representa una *masculinidad marginada*, no siente que su expresión de género sea correcta; es más, confiesa querer haber nacido mujer. Los otros dos casos, Yoon y Astolfo, sí habitan entornos inclusivos. Su orientación sexual, apariencia y expresión de género casi nunca es problematizada por ellos mismos o sus pares. Las bromas que se le hacen a Yoon, además, no son a costa suya y este se siente cómodo con esa dinámica.

La homosexualidad, se ha demostrado, no es un elemento intrínseco en este tipo de personajes. Lo que sí se suele repetir es el travestismo, voluntario o no, que tiene muchas veces el objetivo de confundir y reforzar su androginia.

Mediante esta y sus expresiones corporales, Luka y Fujisaki se mimetizan muy bien como chicas, siguiendo el modelo de *mujer tradicional japonesa* silenciosa y delicada. Yoon y Astolfo, por su parte, adquieren roles más complejos. El primero, maternal y *tsundere*. El segundo, adorable e infantil como una *lolita*. Asimismo, la gran expresividad y emotividad de la mayoría, Yoon, Fujisaki y Astolfo, los hace poco masculinos para la sociedad japonesa.

El análisis de *los pasos de Truby* permite resaltar que la debilidad de los *otokonokos* no proviene exclusivamente de su apariencia u orientación sexual, aunque esto es tratado al menos ligeramente en cada historia. Lo mismo sucede con los deseos. La mitad de los personajes, Astolfo y Yoon, los tienen ligados al cambio y la movilidad física, esto hace que no puedan estar tranquilos por mucho tiempo debido a la energía que derrochan; y no se vinculan con su sexualidad. Las bromas o situaciones con fines cómicos que puedan surgir sobre su apariencia andrógina no son trascendentes ni para ellos mismos. La otra mitad, sin embargo, sí tiene los deseos centrados en cambiar ciertos aspectos de su sexualidad, que los hacen inseguros.

Se ha identificado, asimismo, un patrón en la narrativa de las series que incluyen *otokonokos*, este corresponde al momento en el que el sexo real del personaje es descubierto. Se le ha puesto *la revelación de la trampa*. Esta escena puede darse muy al inicio del anime o ya avanzados varios capítulos; así como hacerse exclusivamente para el público, para el entorno ficcional —parte o todo—, o para ambos. Las variables permiten jugar con las expectativas sobre el *otokonoko* y sobre sus relaciones interpersonales.

Cuando el sexo le es revelado al público al inicio, este se vuelve cómplice del artificio y se entretiene con los malentendidos o aprietos en los que el *otokonoko* se mete. En el caso contrario —si sucede hacia el final—, el espectador duda de esta ambivalencia durante toda la historia y, en ese punto, se sorprende tanto como los otros personajes.

Reflexiones finales

Resulta interesante observar cómo a inicios de la década del setenta en Japón, a pesar de tratarse de una sociedad conservadora, surge una iniciativa que inauguró la creación y difusión masiva de historias de amor entre parejas homosexuales. Mientras que en

Occidente, en esa misma época, la censura hacia lo gay en el cine y el declive de la animación vetó casi por completo este tipo de representaciones.

Paradójicamente, aunque vanguardistas en cierta manera, estos productos no se salvan de críticas por fomentar la opresión en contra de la mujer y las diversidades sexuales. Durante mucho tiempo, el *manganime* solo mostró formas patriarcales aún presentes en la sociedad japonesa: historias de parejas heterosexuales y explotación, sobre todo, del cuerpo e imagen de la mujer en un sentido sexual; y cuando lo hizo con parejas homosexuales, encasillamiento de los personajes en roles prejuiciosamente heteronormados —pasivo/as y activo/as—. Aún al día de hoy, estas ideas tienen bastante difusión y son visibles en la demarcación temática de los géneros.

Los personajes *traps* u *otokonokos* suelen estar sometidos a estas exigencias de género. En su versión masculina, como *chicos bishonen* y en su versión femenina, como chicas similares a las recatadas *mujeres tradicionales japonesas*, a las *lolis* y *lolitas*.

Sin embargo, durante las últimas décadas, los *modelos tradicionales* han recibido la influencia de productos culturales, medios y costumbres extranjeras —gracias al consumo de estos o a la influencia con la que cargan los japoneses que vuelven del exterior—. Asimismo, ha habido un estancamiento del modelo hegemónico de *hombre asalariado tradicional*; y una puesta en tendencia de la idealización de modelos masculinos más suaves, como el *hombre bishonen*, el *hombre herbívoro* y el *metrosexual*. Todo esto ha debilitado la hegemonía de *lo tradicional* respecto a roles de género y los ha ampliado. El hombre japonés, por tanto, ha tendido a abandonar su deseo por perseguir el estándar de belleza del hombre de *cuerpo heroico americano* y el *asalariado tradicional*, y, en su lugar, aspira a tener un cuerpo delgado.

Todo lo revisado tiene injerencia directa o indirecta en las formas de creación del *manganime*, también en el objeto de estudio de esta tesis, los personajes *otokonoko*. Estos personajes, asimismo, en un proceso inverso, también han tenido una repercusión relativa en la ruptura o ampliación de esquemas culturales conservadores como el machismo y la homofobia. Los *crossplayers*, por ejemplo, han sabido utilizar a los personajes andróginos como medio de expresión y de diversión.

Asimismo, han desarrollado una *performance* y encontrado comodidad para representar a sus personajes con el paso del tiempo. Y se avizora una mayor

normalización gracias a su constancia y a los cambios sociales que están sucediendo, específicamente, los referidos al tema de género. Los animes y los códigos culturales que estos cargan podrían generar cambios cada vez más notorios en la mentalidad de las personas que lo consumen.

Sobre la hipótesis

Los otokonokos son personajes diferentes entre sí pues los elementos que conforman sus mundos interiores y los conflictos a los que se enfrentan no pueden estandarizarse bajo estereotipos. Estos varían según el personaje. Por eso, es imposible afirmar que cumplen per sé un rol cómico. El primer punto de la hipótesis, entonces, queda parcialmente invalidada. Sobre el segundo punto, los desafíos que se les plantea, estos no siempre se relacionan con su físico, como se supuso en un inicio; sin embargo sí se estaba en lo correcto cuando se afirmó que reciben mucha más presión que los personajes normales, pues están sometidos a lo que se espera de ambos roles de género: femeninos y masculinos. Sobre el tercer punto, a diferencia de lo que se planteó, las masculinidades alternas no siempre convergen en una sociedad inclusiva y tolerante; se encontraron, así, masculinidades inclusivas, y no hegemónicas, de tipo subordinada y marginada— esto último no se esperaba.

RECOMENDACIONES FINALES

Este estudio es un primer avance sobre el fenómeno del travestismo, la androginia y la transexualidad en el anime. Se recomienda a próximos investigadores describir de manera más exhaustiva los roles de género en el *manganime*, pues existen regulares limitaciones. Sobre todo, en lo referente a roles narrativos, así como a géneros que no sean el *shonen* y el *shojo*, y, también, a diversidades sexuales. Incluso, en los estudios occidentales sobre masculinidad oriental existen vacíos (Louie, 2012). Sería interesante también un estudio a profundidad sobre el travestismo en estos productos culturales, pues es bastante diversa.

Este estudio por concisión ha excluido a los *otokonokos* que se encuentran en animes de contenido erótico y a aquellos que forman parte de parejas homosexuales dentro del *yaoi*. Así como también a las mujeres ambigüas respecto a su sexualidad y a las que aparentan ser hombres. Estudios de personaje que abarquen estas categorías complementarían bien esta investigación y aportarían a la comprensión de un tema relevante y complejo como lo son los roles de género en el *manganime*.

Se espera haber estado a la altura de las circunstancias con todo lo expresado en este texto. Muchas gracias por la lectura.

BIBLIOGRAFIA

- Acosta Fandiño, J. J. (2018). Escenas de la masculinidad cosplay: exploraciones del cuerpo deseado y la extimidad. *Lúdica Pedagógica*, (26).
<https://doi.org/10.17227/ludica.num26-9419>
- Álvares, C. (2019). Representaciones de género en los medios de comunicación más allá de la televisión: análisis de los estereotipos de antes y de ahora. *Quaderns del CAC*, 22(45), 5-12. Recuperado de <https://www.cac.cat/acords-recerca/revista-quaderns-del-cac>
- Álvarez Gandolfi, F. (2013). Feminidades y anime: el caso Sailor Moon. *Question/Cuestión*, 1(38), 194-203. Recuperado de <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question>
- AminoApps. (s. f.) Astolfo [imagen en línea]
https://aminoapps.com/c/fateseriesaminooficial/page/item/astolfo/57aq_3NH5Ia_wgd6dYKRqW6enK6l77R5MrK
- AminoApps. (s. f.) Yoon [imagen en línea] Recuperado de https://aminoapps.com/c/anime/page/item/yoon/5Wt5_IawLNXpXPnBxbY1dRdW84Jpob
- Anderson, E. (2008). Inclusive masculinity in a fraternal setting. *Men and Masculinities*, 10(5), 604-620. <https://doi.org/10.1177/1097184X06291907>
- Anderson, E. y McCormack, M. (2016). Inclusive masculinity theory: overview, reflection and refinement. *Journal of Gender Studies*, 27(5), 547-561.
<https://doi.org/10.1080/09589236.2016.1245605>
- Anidb (s.f.). Luka [imagen en línea] [Recuperado de https://anidb.net/character/23270](https://anidb.net/character/23270)
- Asai, Y. (director). (2017). Fate/Apocrypha [serie de televisión]. Japón: A-1 Pictures
- Ayala Ramírez, S. L. y Sánchez Vásquez, J. (2009). *Masculinidades Seme y Uke: posicionamientos en el anime de tipo shonen-ai Gravitation* (tesis de licenciatura). Recuperada de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/5870/tesis569.pdf;sequence=1>
- Bernuy Castromonte, B. J. y Noé Grijalva, H. M. (2017). Sexismo y homofobia en los adolescentes de una institución educativa pública. *Propósitos y Representaciones*, 5(2), 245-275. <https://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n2.162>

- Charlebois, J. (2017). Herbivore Masculinities in Post-Millennial Japan. En X. Lin, C. Haywood y M. Mac an Ghail (Eds.), *East Asian Men* (pp. 165-181). Londres: Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1057/978-1-137-55634-9_10
- Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura *otaku* en América Latina. *Razón y Palabra*, 15(72). Recuperado de <http://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp>
- Collazos, B. (2018). Dinámicas excluyentes de la homosexualidad: Revisión documental. *Lumen Gentium*, 2(1), 67-78. Recuperado de <https://revistas.unicatolica.edu.co/revista/index.php/LumGent>
- Connell, R. W. y Messerschmidt, J. W. (2005). Hegemonic masculinity: Rethinking the concept. *Gender and society*, 19(6), 829-859. <https://doi.org/10.1177/0891243205278639>
- De Lauretis, T. (2015). Género y teoría queer. *Mora*, 2(21), 107-118. Recuperado de <http://revistascientificas.filo.uba.ar/index.php/mora/>
- Fandom. (s.f.) *Chihiro Fujisaki* [imagen en línea]. Recuperada de https://danganronpa.fandom.com/wiki/Chihiro_Fujisaki/Image_Gallery?file=Danganronpa_The_Animation_Design_Profile_Chihiro_Fujisaki.jpg
- Felipe, A. (2011). Influencia del Anime en el Cine de Acción. *Cuadernos de Documentación Multimedia*, 21, 279-315. Recuperado de <http://revistas.ucm.es/index.php/CDMU>
- Fouts, G. e Inch, R. (2005). Homosexuality in TV Situation Comedies. *Journal of Homosexuality*, 49(1), 35-45. https://doi.org/10.1300/J082v49n01_02
- García, T. A., Macedo, C. G. y Souza, J. F. (2016). Análisis de la deseabilidad social de los roles de género. *Asparkia: investigació feminista*, (29), 75-89. <http://dx.doi.org/10.6035/Asparkia.2016.29.6>
- Galván Jerez, E. (2016). ¿Existe lo fantástico en la animación japonesa?: La presencia del bakenko en la televisión y el público contemporáneo. *Brumal*, 4(1), 129-148. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.292>
- Genji (2017) ¿Que es un trap, trapo o trapito [artículo en línea]. Dibujamx.com. Recuperado de <https://dibujamx.com/anime/trap-trapo-trapito/>
- Gilligan, V. (productor). (2013). *Breaking bad* [serie de televisión]. Estados Unidos: AMC.
- Gimeno Monreal, M. C., Cárdenas Rodríguez, R. y Martínez Ferrer, B. (2019). Estereotipos, roles de género y cadena de cuidado. Transformaciones en el proceso migratorio de las mujeres. *Collectivus*, 6(1), 83-97. <https://doi.org/10.15648/Coll.1.2019.06>

- Gough, B. (2016). Hegemonic Masculinity. En N. A. Naples, R. C. Hoogland, M. Wickramasinghe y W. C. A Wong (Eds.), *The Wiley Blackwell Encyclopedia of Gender and Sexuality Studies*. New Jersey: Wiley Blackwell.
<https://doi.org/10.1002/9781118663219.wbegss585>
- Hamasaki, H. y Sato, T. (directores). (2011). *Steins; Gate* [serie de televisión]. Japón: White Fox
- Horno López, A. (2012). Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés. *Con A de Animación*, (2), 106-118. <https://doi.org/10.4995/caa.2012.1055>
- Huerta, V. G., Morales, K. M., Reyes, K. A. y Reyes, C. I. (2016). Construcción de la identidad: Estereotipos de género mediados a través de Internet. *PsicoEducativa: reflexiones y propuestas*, 2(4), 53-65. Recuperado de <https://psicoeducativa.edusol.info/index.php/rpsicoedu>
- Hyukoi, G. (2017) Historia del yaoi — ¡Lo que toda fujoshi y fudanshi debe saber! Sugoicom.pe. [artículo en línea]. Recuperado de <https://www.sugoicom.pe/historia-del-yaoi-lo-que-toda-fujoshi-y-fudanshi-debe-saber/>
- Hyukoi, G. (2017) Historia del yuri — ¡Lo que todo taeko debe saber! Sugoicom.pe. [artículo en línea]. Recuperado de <https://www.sugoicom.pe/historia-del-yuri-lo-que-todo-taeko-debe-saber/>
- Igelmo Sánchez, C. (2009). La mujer en el *manga*. En M. Cabrera Espinosa y López Cordero, J. A. (Eds.), *I Congreso virtual sobre Historia de las Mujeres*. Asociación de Amigos del Archivo Histórico Diocesano de Jaén. Recuperado de <https://www.revistacodice.es/principal.htm>
- Jacobsen, M. (2014). *The Wandering Adolescent of Contemporary Japanese Anime and Videogames* (tesis doctoral, Universidad Queen Mary, Londres). Recuperada de <http://qmro.qmul.ac.uk/xmlui/handle/123456789/8315>
- Jewkes, R., Morrell, R., Hearn, J., Lundqvist, E., Blackbeard, D., Lindegger, G., ... y Gottzén, L. (2015). Hegemonic masculinity: combining theory and practice in gender interventions. *Culture, health & sexuality*, 17(sup2), 112-127. <https://doi.org/10.1080/13691058.2015.1085094>
- Jiang Bresnahan, M., Inoue, Y. y Kagawa, N. (2006). Players and whiners? Perceptions of sex stereotyping in anime in Japan and the US. *Asian Journal of Communication*, 16(2), 207-217. <https://doi.org/10.1080/01292980600638728>
- Kishi, S. (director). (2013). *Danganronpa: The Animation* [serie de televisión]. Japón: Lerche
- Langford, C. R. (2019). *Queered time on the page: the micro-level revolution of the bishōnen in 21st century Yaoi manga* (tesis de licenciatura). Recuperada de <https://arminda.whitman.edu/theses/2019002>

- Leiter, S. L. (2017). Onnagata: A Labyrinth of Gendering in Kabuki Theater by Maki Isaka (review). *The Journal of Japanese Studies*, 43(2), 423-427.
<https://doi.org/10.1353/jjs.2017.0048>
- Leng, R. H. Y. (2014). Gender, sexuality, and *cosplay*: A case study of male-to-female crossplay. *The Phoenix Papers*, (1), 88-110. Recuperado de
<https://dash.harvard.edu/bitstream/handle/1/13481274/Gender-Sexuality-and-Cosplay-by-Rachel-Leng1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Locksley, R (2017) ¿Qué es un trap? [definición en línea]. Honey's Anime. Recuperado de: <https://honeysanime.com/es/que-es-un-trap-definicion/>
- Loke, E. (2016). To be or not to be the queerest of them all: Investigating the freedom of gender performativity within the queer space of cosplay/cross play. *3rd Kanita Postgraduate International Conference On Gender Studies*, 16, 11-22. Recuperado de <http://eprints.usm.my/view/subjects/P87-96.html>
- López, F. (2014). Análisis del perfil de masculinidad del *Otaku* japonés: el caso de Densha Otoko. En J.C Suárez Villegas, R. Lacalle Zalduendo y J. M. Pérez Tornero (Eds.), *II International Conference Gender and Communication, Facultad de Comunicación de la Universidad de Sevilla. Libro de actas* (pp. 170-179). Sevilla: Facultad de Comunicación, Universidad de Sevilla. Recuperado de <https://idus.us.es/>
- Louie, K. (2012). Popular Culture and Masculinity Ideals in East Asia, with Special Reference to China. *The Journal of Asian Studies*, 71(4), 929-943.
<https://doi.org/10.1017/S0021911812001234>
- Molina Barea, M. C. (2019). El imaginario estético de la histeria en la cultura japonesa. *Aisthesis: Revista Chilena De Investigaciones Estéticas* (66), 155-185. <https://dx.doi.org/10.7764/aisth.66.8>
- Monden, M. (2019). The continuum of male beauty in contemporary Japan. En J. Coates, M. Pendleton y L. Fraser (Eds.), *The Routledge Companion to Gender and Japanese Culture* (pp. 270-278). Londres: Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315179582>
- Monteiro, N. A. V. (2011). Gender bending in Anime, *Manga*, visual Kei and Lolita fashion: representations from Portugal. *Prisma Social: revista de investigación social*, (7). Recuperado de <https://revistaprismasocial.es/>
- Morales Gómez, M. V. (2018). *De damas a mujeres podridas: consumo de Boys Love y (re) construcción de la feminidad en un grupo de usuarias jóvenes de la ciudad de Lima* (tesis de licenciatura). Recuperada de
<http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/123456789/12375>
- Neto, G. F. S. (2013). O corpo andrógino na cultura pop japonesa: resistindo a resistência. *VERBUM. Cadernos De Pós-Graduação*. 2(5), 27-38. Recuperado de <https://revistas.pucsp.br/verbum/>

- Núñez Sánchez, L. (2019). Sin clímax, sin inflexión, sin sentido. Introducción al yaoi. *Con A de animación*, (9), 34-40. <https://doi.org/10.4995/caa.2019.11329>
- Pacheco, J. A. G. y Rodríguez, F. J. L. (2012). La representación icónica y narrativa de la mujer en el cómic japonés masculino: el shounen *manga* y el horror *manga*. *Medios De Comunicación, Publicidad Y Género*, (7), 119-136. <http://dx.doi.org/10.18002/cg.v0i7>
- Pérez, J. P. (2016). Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa fílmica. *Razón y palabra*, 20(4_95), 534-552. Recuperado de <http://revistarazonypalabra.org/index.php/ryp>
- Prosser, R. (2016). Gender Bender. En N. A. Naples, R. C. Hoogland, M. Wickramasinghe y W. C. A Wong (Eds.), *The Wiley Blackwell Encyclopedia of Gender and Sexuality Studies*. New Jersey: Wiley Blackwell <https://doi.org/10.1002/9781118663219.wbegs111>
- Rodríguez, P. (2017). *Creación literaria y arquetipos: aproximación al personaje en la fantasía del siglo XXI* (tesis de licenciatura). Recuperado de: <https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/64429/TFG%20FINAL%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodríguez Cruz, J. (2017). El *manga* como fenómeno social. *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*, (4), 6. Recuperado de <http://www.adecjapan.es/biblioteca/revista-kokoro>
- Saito, K. (2014). Magic, Shōjo, and Metamorphosis: Magical Girl Anime and the Challenges of Changing Gender Identities in Japanese Society. *The Journal of Asian Studies*, 73(1), 143-164. <https://doi.org/10.1017/S0021911813001708>
- Rojas, J. M. R., Pezzia, A. E., & Magallanes, J. M. (2011). Analizando el prejuicio: bases ideológicas del racismo, el sexismo y la homofobia en una muestra de habitantes de la ciudad de Lima-Perú. *Revista Psicología Política*, 11(22), 225-246. Recuperado de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_issues&pid=1519-549X&lng=pt&nrm=iso
- Román, J. M. M. (2016). Manga y anime: La historia ilustrada. *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*, (3), 7. Recuperado de <http://www.adecjapan.es/biblioteca/revista-kokoro>
- Scott, J. W. (2016). Género: ¿Todavía una categoría útil para el análisis? *La Manzana De La Discordia*, 6(1), 95-101. <https://doi.org/10.25100/lamanzanadeladiscordia.v6i1.1514>
- Sheuo Hui Gan (2009). To be or not to be – anime: the controversy in Japan over the “anime” label. *Animation Studies*, 4. Recuperado de <https://journal.animationstudies.org/>

- Shock (2019). Locomotion: homenaje al canal desvergonzado que marcó a una generación [artículo en línea]. Shock.co. Recuperado de <https://www.shock.co/cine-y-tv/locomotion-homenaje-al-canal-desvergonzado-que-marco-a-una-generacion-ie42>
- Sona (2017) ¿Traps?¿Qué son? [definición en línea] Amino. Recuperado de: https://aminoapps.com/c/anime-es/page/blog/traps-que-son/06NT_kuBrYXDJvoY807IBMvroK8qKJ
- Thompson, K. D. (2010). *Yuri japanese animation: queer identity and ecofeminist thinking* (tesis de maestría). Recuperado de <https://thescholarship.ecu.edu/>
- Torrents, A. G. (2015). Ninjas, princesas y robots gigantes: género, formato y contenido en el *manganime*. *Con A de Animación*. (5):158-172. <https://doi.org/10.4995/caa.2015.3547>
- Truby, J. (2014). Anatomía del guión: El arte de narrar en 22 pasos (Segundán. ed.). Barcelona: Alba.
- Tung, V. W. S., Lee, S. y Hudson, S. (2017). The potential of anime for destination marketing: fantasies, *otaku*, and the kidult segment. *Current Issues in Tourism*, 22(12), 1423-1436. <https://doi.org/10.1080/13683500.2017.1368462>
- Urban dictionary (2018) Trap [definición en línea]. Urbandictionary.com. Recuperado de: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Trap>
- Vigoya, M. V. (2016). Teorías feministas y estudios sobre varones y masculinidades. Dilemas y desafíos recientes. *La manzana de la discordia*, 2(2), 25-36. <https://doi.org/10.1080/13683500.2017.1368462>
- Winge, T. (2008). Undressing and dressing loli: A search for the identity of the Japanese Lolita. *Mechademia*, 3(1), 47-63. <https://doi.org/10.1353/mec.0.0045>
- Yu, S. (2015). *Japanese anime and women's gender-role changing* (tesis de maestría). Recuperada de: <https://pdfs.semanticscholar.org/fa77/aa9cbdd47d84ed628ded71588cde1bb9e714.pdf>
- Yoneda, K. (director). (2014-2015). Akatsuki no Yona [serie de televisión]. Japón: Pierrot

ANEXO 1: ENTREVISTA A IVÁN ANTESANA - EDITOR Y FUNDADOR DE SUGOI

¿Cuál fue tu primer acercamiento al mundo de la animación japonesa?

Empecé a interesarme en el anime a nivel de consumidor durante mi infancia, en la primera mitad de los años setenta. En aquella época, la televisión peruana transmitía los primeros programas de anime en blanco y negro, como *Astro Boy* original, *El As del espacio*, *Fantasmagórico*, *El Hombre Par* y algunos otros títulos de la Tatsunoko. Se notaba claramente que eran animes orientados hacia niños desde el tratamiento del diseño. Aunque, recuerdo a “Sombrita”, que podría llegar a ser perturbadoramente oscuro para el público infantil. Finalizando mis estudios escolares, para el año 82, me alejé de la televisión y desactualicé del tema por un tiempo. Fue mi hermano quien siguió.

¿Qué canales/ programas pasaban animes en aquella época?

En aquella época, había solamente tres canales: el canal cuatro, el cinco y el siete. Por un tiempo, también estuvo canal dos, pero desapareció temporalmente. Y por muchos años, solo estos tres dominaban la televisión abierta peruana.

En los setentas, los dibujos animados se pasaban después de las cuatro de la tarde. Si bien podemos encontrar la programación en los periódicos de la época, ya no podemos saber [exactamente] qué es lo que se pasaba en estas horas, todo era clasificado como *cartoones* o dibujos. Estos términos comprendían una mezcla de dibujos americanos —como Looney Tunes y producciones de Hanna Barbera— y animes japoneses. Por esto y por el doblaje, por muchos años no tenía ni idea de que eran dibujos japoneses en lugar de norteamericanos.

Gracias a mi hermano, descubrí que una de las series que veíamos de pequeños, “La Princesa Caballero” o “Ribon no Kishi”, se trataba en realidad de una animación japonesa. Los ojos grandes o almendrados de los personajes y el estilo de dibujo de la productora Tatsunoko —que adapta historias famosas de Fujiko Fujio, como “Doraemon” o “El hombre par”— causaba confusión. Es cierto que en algunos casos [los

personajes] realizaban prácticas muy propias de la cultura japonesa, como comer arroz y sushi, pero también encontrabas series como “Robotech”, “Fantasmagórico” y otros animes de ciencia ficción sin esas referencias a la cultura japonesa o a alguna de sus prácticas características, era más difícil darse cuenta.

Puede sonar como autobombo, pero fue gracias a Sugoi que los peruanos fueron teniendo más noción sobre el anime. Cuando salía cada número, yo mandaba notas de prensa y la revista [en físico] de regalo a la televisión, prensa y algunas radios. Todas las notas de prensa iniciaban de la misma manera: “ya salió el último número de Sugoi, la revista pionera en el Perú en temas de *manga* —historieta japonesa— y anime —dibujo animado japonés”. A raíz de eso, y nadie lo va a negar, a finales de los noventa comienzan a aparecer palabras como ‘*manga*’ y ‘*anime*’ en los medios peruanos.

¿Cómo llegaba el anime al Perú?

El circuito de la distribución iniciaba en Japón, una gran distribuidora de los Estados Unidos adquiría los títulos y los doblaba al inglés. Incluso pedían los *openings* y los *endings* limpios para reeditarlos y poner los créditos en inglés. Esta era la versión que vendían a Latinoamérica para doblarla al castellano, dejaban los créditos en inglés. De vez en cuando, había alguna serie que mantenía los créditos en su idioma original. Esa era la única pista que dejaba notar que se trataba de productos japoneses.

Por otro lado, Locomoción era un canal de cable que compraba y vendía señal. En sus inicios, a mediados de los noventa, pertenecía al Grupo Cisneros, que también tenía el canal Finito. La franquicia fue interesante porque fue de pura animación. Y no solo pasaban japonesas —[dentro de estas,] algunas raras o de corte más adulto desde el punto de vista narrativo—, sino también *stop motion* europeos y animaciones de Estados Unidos alternativas para jóvenes, etc. En este canal, por ejemplo, se estrenó por primera vez *Evangelion*, un par de años después, la transmite Panamericana.

¿Cuáles fueron los animes más sonados de la época?

El gran éxito de *rating* fue “Marco” a finales de los setenta. Fue transmitido por mucho tiempo en el Canal 5. Extrañamente, lo empezaron a programar una vez por semana, los domingos a las siete de la noche en el horario *prime familiar*. Lo mejor que podrían darle

a un anime de ese tipo se lo dieron a “Marco”. Al tratarse de 52 capítulos, esta programación estaba pauteada para un año de emisión. Te puedo asegurar que los últimos cuatro capítulos fueron los más esperados, porque todos querían saber si es que finalmente Marco encontraba a su mamá. Esta serie resultó en un *terremoto de rating*, que [yo sé,] en esa época no se medía, pero no recuerdo haber visto *merchadising* pirata de una serie antes que Marcos. Casi a la par que “Marco”, las televisoras empiezan a traer los animes ya [para] adolescentes, como el *shojo* “Candy”, también un tremendo éxito en el Perú. Candy marcó época porque fue el anime que más veces se ha repetido en la televisión peruana.

Por estas épocas, llegan también los animes que ya no eran infantiles, pero que no gozaron de gran *rating* porque no eran comunes. Por ejemplo, *space operas* para adolescentes tales como Yamato, aunque aquí lo llaman “Nave espacial Yamato”, y “Capitán Harlock”, conocido como el “Capitan Raimar”.

Pasados los ochentas, repiten las series que fueron exitosas en los años setentas, como “Fantasmagórico”. Luego, en el 85 llegó “Robotech”, que llamó mucho la atención del público joven. Dos o tres años después, llegan los “Súper Campeones”, y unos meses después llegan los “Caballeros del Zodiaco”. A partir de esta nueva oleada, se comienza a tener otra percepción del anime. Poco a poco, el anime infantil va retrocediendo en la programación; y sin darse cuenta, se genera un problema de percepción y de identidad entre los espectadores por el estigma de que los adultos no pueden ver dibujos animados.

¿Las televisoras eran conscientes de la variedad de contenidos que trataban los animes para esas épocas?

Realmente no había un conocimiento muy grande del producto por parte de las televisoras, puesto que las series se vendían al peso y muchas cosas llegan en paquete. Cuando el mercado del anime comienza explotar en Japón, los japoneses empiezan a vender sus series solas, a diferencia de los norteamericanos.

¿Cómo se comenzó a consumir *manga* en el Perú?

En el caso del *manga*, en el Perú ocurre el fenómeno inverso [de consumo al habitual], es decir, primero se conocieron los animes y luego los mangas. Muy raramente algunos

mangas llegaban con los marineros japoneses que recalaban en el Callao, que se deshacían de ellos a cambio de algunos centavos. Al estar en japonés, la gente [solo] los entendía por los dibujos.

En Japón, el *manga* comienza con Tezuka en la posguerra, quien desde la explosión de su popularidad en los cincuenta, es reconocido como el dios del *manga*. Tal reconocimiento hizo que sus historias pasen a la animación, comenzando por el más popular: Astroboy. La siguiente generación de mangakas fueron sus asistentes, quienes se independizaron y crearon sus propios estudios.

Como podemos apreciar, mientras que en Japón encontramos antecedentes [del anime], en el Perú fue simplemente el producto televisado el que llegó primero, [a raíz de esto,] el *manga* se empieza a tratar de traer. Este fue un proceso casi paralelo para todo Occidente en general, Perú no era el único que no consumía mangas.

¿Cómo comenzó la iniciativa de Sugoi?

A inicios de 1994, mi hermano y unos amigos crean el VAF (Video Anime Fans), que luego cambió de nombre al Neo VAF o Neo V. Este grupo se reunía para realizar diversas actividades: ver cintas de anime, comprar mangas originales y algunas revistas de mangas traducidas al inglés, [y] realizar servicios de préstamos de VHS y de las revistas de *manga* que adquiría. Las reuniones eran los sábados en mi casa. Poco a poco los miembros fueron aumentando, por lo que [hubo] que abrir fecha los domingos para que [haya] otro grupo. A finales de ese año, realizan un boletín con noticias y dibujos, que finalmente salió en Julio de 1995. Este primer fanzine peruano dedicado al anime en su totalidad se llamó *Meganime*, pero no tuvo gran difusión. Un segundo intento nace a finales de 1996, nombran a su nueva revista ‘Sugoi’. Así, juntando los artículos y publicaciones del panel del club Neo V, sale el primer número de ‘Sugoi’ en abril de 1997. Al año siguiente de la publicación de la revista, ya había como diez más en el mercado —*Manga Express*, *Animarion Pluss*, *Apluss*, *Masaka*, etc.

Cuando sale el segundo número de la revista, Jorge Montoya nos llama para hacer un programa semanal. Él era un productor televisivo que trabajaba en el canal 33 y que había conseguido sacar al aire el primer programa que tocaba cosas de anime, “Más allá de tus

límites”, con el que no se encontraba satisfecho. De esta manera, surgió ‘Sugoi Teve’ en agosto de 1997. Comenzamos con presentadores *otakus*, pero no funcionó, luego de estos pilotos, hacíamos 30 minutos de mini documentales de series con locución en off y anunciábamos todo lo que teníamos. En uno de los programas, anunciamos “Club Sugoi, inscríbete”. El programa salió del aire en 1999.

En agosto de 1998, abre la librería ‘Sugoi’ en Arenales. Antes, el Centro [Arenales] no era nada concurrido, fue gracias a nosotros y al inicio de nuestras actividades que dos meses después comenzaron a abrir otras tiendas. Los jóvenes y adultos que iban a la tienda de ‘Sugoi’ se quedaban para hacer otras cosas, [como] ir a [otras] tiendas, al cine; por lo que comenzaron a abrir todo tipo de negocios, como cabinas de internet, *merchandising* y restaurantes-café. Poco después de junio del 2008, la tienda de Sugoi en Arenales cerró.

¿Qué decían las cartas a la revista Sugoi?

Después de lanzar el segundo número de la revista Sugoi, comenzamos a recibir cartas de los lectores gracias a una sugerencia. Si bien es cierto que el segundo número no se vendió [no muchos lo compraron], generó un sentimiento de identidad muy fuerte. Uno de los amigos de mi hermano —de los viejos integrantes de Neo V— ofreció la dirección de su casa para poder recibir la correspondencia. De muchas maneras, total o parcialmente, las cartas decían esto: “yo vivía avergonzado de mis gustos”, “me fastidiaban en mi casa, colegio, instituto, universidad”, “se burlaban de mí por ver dibujos animados a mi edad”, “gracias a ustedes, sé que esto tiene una razón de ser, que viene de Japón y tiene otro público, por lo que es normal que me guste”; lo que nos hizo pensar que de alguna manera estábamos en el camino correcto.

¿Cómo surge el Club Sugoi?

Una de las cartas en particular era de un chico que decía haber disfrutado el ambiente de nuestras proyecciones en la[s] [universidades] Católica y San Marcos, y el lanzamiento del primer número de la revista. En su carta propone la programación de reuniones mensuales en un local alquilado. Esta moción es apoyada por muchos otros lectores que vieron una respuesta poco alentadora en [la edición] número tres de la revista. Luego de sopesarlo por unos meses, decidimos lanzar una convocatoria en [la edición] número

cuatro de la revista: “A pedido de nuestros lectores, nos complace anunciar la formación del club oficial de la revista Sugoï”.

Estuvimos postergando la fecha hasta que encontramos el local del club Loreto, donde decidimos alquilar una salita pequeña como para 250 personas. Sin embargo, a medida que se acercaba el día de la reunión, el aforo ya se había superado y aún se seguían inscribiendo. Por eso, tuvimos que hacer una reunión doble, un grupo en la mañana y otro en la tarde. De esta manera, el 28 diciembre de 1997, tuvo lugar la primera reunión del Club Sugoï.

De enero a mayo de 1998, comenzamos a reunirnos en el coliseo San Francisco de Borja, un lugar mucho más grande —[capacidad para] 1200 [personas] aprox[imadamente]—. Luego, en junio del mismo año —la época dorada del Club—, fue en el Champagnat de Miraflores —ya para este momento existían nuevos clubs como Fukatsu y Atarashii—. Las reuniones eran todos los domingos y llegaron a tener seis horas de programación. Durante 1998 y 1999, comenzamos a vender dentro del club un folletín que luego se convirtió en una mini revista llamada Masaka, para los miembros del club.

El 31 de octubre de 1998, hicimos la primera fiesta de anime, que marcó el inicio de las fiestas de anime. Eran reuniones donde podías escuchar música de anime, las personas podían ir disfrazadas, concursar, sorteábamos cosas, etc.

ANEXO 2: ENTREVISTA A DANITZA TELLO - CROSSPLAYER

¿Un cosplayer es otaku?

No necesariamente. Un *otaku* es una persona fanática del anime y *manga* que está en un nivel totalmente distinto [de consumo y valoración de estos productos]. Hay muchas personas que ven anime, son parte de distintos *fandoms*, pero no son tan aficionadas. Eso mismo pasa en el *cosplay*, muchos *cosplayers* pueden o no ser parte de la comunidad, [así como] ser o no parte de un *fandom*.

¿Cuál fue tu primer acercamiento al mundo del anime y el cosplay?

Cuando tenía siete años, el hijo de mi nana solía ver anime. Recuerdo que el primero que vi fue Sailor Moon, pero terminé viendo otras series que él ponía en la tele. Recuerdo algunas como Saber Marionette, Evangelion, Soul Hunter, Bubblegum Crisis, más que nada, anime de los noventa, así como películas. Más adelante, me interesé en el *cosplay* gracias a una amiga que me invitó a un *Otaku Fest* [convención de *manganime* y cómic para fans], ahí vi cómo algunas personas hacían *cosplay*. La primera vez que hice en un evento grande fue en el siguiente *Otaku Fest*, [interpreté a] Rusia de Hetalia en una actuación para un evento en el teatro. En mi caso, siempre he hecho personajes masculinos, la comodidad que siento [cuando lo hago] es lo que me impulsa, además, siento que hay más personajes masculinos que se asientan a mi rostro. [Noto] que siempre hay un mayor acoso a personajes femeninos que masculinos, también es la razón por la que siempre me gustaron más.

¿Ha cambiado tu percepción sobre el cosplay y las personas que lo realizan desde que lo conociste hasta ahora?

Muchos ya no lo hacen tan seguido, tienen vidas y profesiones que fueron cambiando sus prioridades, algunos tienen familias. Y, bueno, las nuevas generaciones son interesantes, pero definitivamente menos “acogedoras” que la que yo viví. Antes, las personas eran más amables.

El proceso para elegir a un personaje definitivamente depende de la persona. Para mí, usualmente es si me gusta y si siento que me queda. Suelo hacer más *crossplay*, así que siempre veo personajes masculinos que me llamen la atención.

¿Quiénes suelen hacer *crossplay* más seguido, los chicos o las chicas?

El *crossplay* usualmente es [hecho] por chicas, pero hay muchos chicos que lo hacen también, es cuestión cultural [hacerlo o no siendo hombre]. Recuerdo que en el *Anime expo* del 2016 y la *Katsucon* de ese año había muchas personas haciendo *crossplay*, y a nadie le importaba si eran hombres o mujeres. Sin embargo, aquí en Perú hay mucho machismo y poco respeto. Si ven a un chico haciéndolo, siempre terminan molestándolo.

¿Consideras que existe una comunidad de *cosplayers*? ¿Cómo la describirías?

Sí, pero como va cambiando con el tiempo, la descripción va cambiando. La [comunidad] que yo conozco es más hogareña, mientras que las nuevas son bastante competitivas.

¿Cuáles suelen ser los lugares de congregación? ¿En qué otro contexto hacen *cosplay*?

Usualmente, eventos grandes. Pero, últimamente, no hay muchos que valgan la pena a mi opinión. Depende bastante de cuántas personas quieres que tenga [el lugar donde harás el *cosplay*], y si es o no de fácil acceso para los *cosplayers*. Usualmente, ir a eventos involucra compartir escenario y lugares con otros *cosplayers*, algunos participan en concursos como *cosplay dual* o grupal, otros solo suben a la pasarela [actividad no competitiva parecida al modelaje]. Mayormente las personas andan en *cosplay* con sus amigos y disfrutan de los eventos o [de las] tiendas.

Los eventos para *otakus* más conocidos siempre fueron el Otakufest, Masgamers Tech Festival, Comic Con, Día del Cómic; y pues, ahora supongo deben existir más. Algunas personas hacen *photoshoots* grupales e individuales, otros hacen videos, o simplemente se visten en *cosplay* para alguna ocasión especial. Sé de unas personas que lo hicieron para un matrimonio.

ANEXO 3: ENTREVISTA A SORA - CROSSPLAYER

¿Un *cosplayer* es *otaku*?

No, porque el *cosplay* no abarca únicamente lo que es anime, sino también videojuegos, películas, *cartoon*.

¿Cuál fue tu primer acercamiento al mundo del anime y el *cosplay*?

Mi afición por el anime empezó en el 2007 con Naruto. Al inicio, no sabía nada de las cosas que hacía la comunidad *otaku* en el Perú, pero me fui informando por internet. Cuando fui por primera vez al Centro Comercial Arenales, conocí todas las tiendas y vi un póster con un evento, Naruto Party. A partir de ahí, comencé a asistir a ese tipo de eventos y a conocer gente. En mi caso, me atreví a hacer *cosplay* desde el primer evento al que asistí; ya había visto en internet cómo eran esos tipos de eventos y con ese conocimiento, hice mi traje. Fue por esa razón también que me invitaron al grupo Yuudachi, porque querían hacer videos de *cosplay*.

Cuando escojo un personaje a representar, personalmente considero: primero, qué tanto me gusta el personaje. Segundo, qué tan bien podría imitar sus rasgos físicos. Y tercero, qué tan viable es que yo logre el *cosplay*, pues hay algunos trajes que son demasiado complicados y [en los que] no he incursionado. Casi siempre hago *crossplay*. Entre estos, hice a Italia, Suiza, Perú y Bélgica de *Hetalia*, Sora, de *Kingdom Hearts*, Alibaba y Sinbad de *Magic*, Black, de *Pokemon Black and White*, Tanjiro, de *Kimetsu no Yaiba*, Ren, de *Vocaloid*, etc.

¿Lo ves como una etapa?

Yo creo que eso depende de la persona. He visto que muchos lo han dejado y han seguido con sus vidas, pero no siempre es el caso. En lo personal, considero que hacer *cosplay* es una de las pocas cosas que me entretienen y me divierten. No creo que ya siendo un adulto graduado tenga que dejar de hacerlo si aún me sigue divirtiendo. Por eso aún me mantengo activa. Es más, no todos empiezan pequeños tampoco. En mi caso, fue a los trece años, pero dentro de mi círculo de amigos conozco personas que han empezado un

poco antes o un poco después. Además, conozco el caso de una señora que ya siendo mayor se hizo popular porque justamente a su edad empezó a hacer *cosplay*.

¿Consideras que hay alguna similitud con el *drag*?

El *drag* no es lo mismo, aunque sí podría tener algo en común. He percibido, sin estar muy metida en el tema, que es una forma de expresarse. Como si se tratase de una versión de ellos diferente. Hacer *cosplay* o *crossplay* no es algo que tú estés creando de ti o sobre ti, es utilizar un personaje existente, del cual disfrutas.

¿Ha cambiado tu percepción sobre el *cosplay* y las personas que lo realizan desde que lo conociste hasta ahora?

A los 13 años, me lancé a mi primer evento con traje de *cosplay* y todo. Le dije a mi madre que tenía que disfrazarme de un personaje, pero no utilicé el término *cosplay* porque no lo iban a entender. Por ese lado, sí recibí todo el apoyo de mis padres, quienes me ayudaron a armar mi primer *cosplay*, y me llevaban y recogían de los eventos.

Al inicio era muy inocente y no me daba cuenta de los conflictos que podrían existir entre grupos de *cosplayers*. Existían peleas por diversas razones, e incluso recuerdo una página en *Facebook* que se dedicaba a subir fotos de *cosplayers* que les parecían feos, o cuyos trajes no eran los mejores. Por mi parte, yo disfruto de hacer *cosplay* con mi grupo de amigos y evitando los problemas. Si alguien está empezando, al menos a una corta edad como lo hice yo en su momento, creo que debería tener cuidado con las personas con las que se relaciona dentro del entorno.

¿Quiénes suelen hacer *crossplay* más seguido, los chicos o las chicas?

Definitivamente son las mujeres quienes realizan más *crossplay* que los varones. Considero que es en parte gracias a la cultura machista que hay en el Perú. En este sentido, es mucho más difícil que la familia o los padres acepten que sus hijos hagan *crossplay* que en el caso contrario. Por esto, a los varones no les atrae la idea de disfrazarse de un personaje del género opuesto.

¿Consideras que existe una comunidad de *cosplayers*? ¿Cómo la describirías?

Sí, al menos cuando yo empecé, había menos grupos de Facebook. En su lugar, había grupos como Sugoi, que estaba en Arenales, en el último piso —aunque yo me metí a otro que recién empezaba—. Lo que yo sentía es que entras conociendo a una persona, quien luego te presenta a otras y así sucesivamente, hasta que conoces a todas las personas que están en el club.

¿Cuáles son suelen ser los lugares de congregación? ¿En qué otro contexto hacen *cosplay*?

Los eventos han ido evolucionando poco a poco. Suele haber un escenario donde se hacen los concursos de *cosplay*, las pasarelas, trivias o charlas. También podemos encontrar otra parte con estands con artistas, *merchandising* e invitados especiales a los eventos.



ANEXO 4: ENTREVISTA A ILLIAN.PARAFOX O IOSIF - CROSSPLAYER

¿Un *cosplayer* es *otaku*?

No son términos ligados. Alguien puede ser muy *otaku* y gustarle mucho el anime, pero no desarrollar el interés por el *cosplay*; así como un *cosplayer* puede ser una persona que busque un personaje de algún anime, película o serie y no sentirse identificado, o simplemente, no gustar de los animes. Por otro lado, la palabra *otaku* tiene una acepción negativa coloquialmente, puesto que se le relaciona a una persona que ve anime y no hace nada más en su vida. Incluso en la actualidad, hay gente a la que le da vergüenza decir que es *otaku*. Pero, ¿por qué tratarla como algo despectivo? Si finalmente es una palabra que designa a una persona que es aficionada a los animes y a la cultura japonesa. Yo siempre quise ser *otaku*, pero también sentía que un *otaku* era alguien que consumía muchas series y gastaba mucho dinero en *merchandising*, cosa que yo no hacía.

¿Cuál fue tu primer acercamiento al mundo del anime y el *cosplay*?

De joven me sentía más cómodo estando en casa, jugando videojuegos o viendo series. Por eso, no tenía amigos para compartir esta afición. Como antes del 2000 el internet no estaba tan asentado como en la actualidad, me acuerdo que de joven coleccionaba una revista llamada Kid's que venía con La República y con la que iba aprendiendo. También había grupos como Nakama Sempai, Transformers Perú, Perro Muerto Producciones y Sugoi. Sin embargo, yo me sentía como el único *otaku* de Lima, por lo que a mis diecisiete años, enterarme de que había una proyección en la Facultad de Arquitectura de la UNI me hizo mucha ilusión.

Finalizada la proyección, invitaron a los asistentes a participar en el *Otaku Fest*. Hasta ese momento, yo no sabía nada del tema, era algo completamente nuevo para mí. Yo sólo quería conocer a más personas que gustaran de mis *hobbies*. Después de hablar con uno de los chicos de ese grupo durante unos meses, me invitaron a reunirnos en [el Centro Comercial] Arenales. Una vez dentro de la comunidad, noté que la mayoría de chicos eran muy amables y tenía cierta sensibilidad. Eso me pareció muy interesante, puesto que

yo para ese entonces ya conocía lo que era el machismo y a los diecisiete, aún tenía temores sobre mi sexualidad.

En cuanto a competencias, casi nunca he participado, a mí me gusta modelar. Más que un *cosplayer*, me considero un *cosmodel*, porque la primera evoca alguien que se mete en el personaje. Cuando entré al mundo *otaku*, fue Susana Escalante quién me inició en el *cosplay*. La primera vez que la vi con un *cosplay* me pareció la chica más hermosa del mundo, parecía una de las caricaturas. Mi primer *cosplay* fue polémico porque mi personaje fue un hombre *bishonen* o andrógino. Hasta ese momento, la comunidad no estaba acostumbrada a ver chicos haciendo personajes muy femeninos.

Este tipo de personajes suelen ser representados por mujeres, porque ellas tienen muchos de esos rasgos femeninos. Yo siempre sentí la confianza para ser abierto, mucho más después de los 15 años, cuando decidí decirle a mi mamá que me gustaban los hombres. Pero eso es un tema independiente, puesto que pertenece a la subjetividad de cada uno. Porque la sexualidad de una persona no va ligada a mi look o a mi gusto por la androginia. Si bien es cierto que se podría decir que llevo una androginia intrínseca, no es algo con cual llenarse de orgullo ni que me desmerezca.

Me gustan ambas facetas de ser andrógino. Es decir, el poder verme como chica y, en algunos aspectos, como chico me han servido para experimentar de ambos mundos. Por un lado, la gente puede ser muy abierta e inclusiva, como en mi trabajo; mientras que por el otro, se siente el rechazo social como si fueras travesti. Desde pequeño, me gustaron mucho las cosas andróginas y femeninas, pero tampoco tenía problemas con desarrollar mi masculinidad dentro de lo que yo sentía que era. Nunca sentí el temor de expresar mis sentimientos o mi sensibilidad a las personas. Cuando yo comencé a hacer *crossplay*, la gente se sorprendía de ver a un chico hacer un personaje femenino. La gente pensaba que yo era chica, por lo que decidí que hacer personajes femeninos o andróginos sería mi etiqueta.

¿Lo ves como una etapa?

No. Llevo haciendo *cosplay* desde el 2010. Son 10 años en los que fui muy constante, sobre todo en el 2014. Después tuve un *breakdown* interno y dediqué mi tiempo a trabajar

mi relación personal, académica y laboral. Son cosas que tomaron prioridad en mi vida porque nunca lo tomé como una actividad profesional. Iba sacando *cosplays* con menos frecuencia hasta llegar a hacer uno al año. Actualmente, no realizo ningún *cosplay*, por lo que se podría decir que me he alejado. Sin embargo, este año había estado considerando retomar hacer un *cosplay*, pero la cuarentena truncó varios planes.

¿Consideras que hay alguna similitud con el *drag*?

Illian es el nombre artístico que adopté cuando comencé a hacer *cosplay*. Es un álter ego que se forma cuando caracterizamos a un personaje, pues ya no eres tu yo habitual, sino que desarrollas otro tipo de personalidad. Siento que el *crossplay* está más ligado a caracterizar a un personaje tal cual aparece en los animes o las películas. Por otro lado, si un *drag queen* [quiere] realizar eso lo hace bajo su propio concepto. Esta es una práctica que me encanta ver, porque las cosas que hace un hombre para parecerse a una chica son increíbles. Incluso puede tratarse del hombre más masculino del mundo y lograr ese cambio mediante el maquillaje, es algo digno de admirar. En mi caso, yo me maquillo y me la llevo fácil porque ya tengo estas facciones, pero ver a alguien masculino cambiar a una chica es algo que tiene todo un proceso detrás. Además, hay muchos artistas de *drag* muy diferentes, algunos más dramáticos y otros más excéntricos. Es un universo completamente distinto.

El *cosplayer* es alguien que trata de hacer a imagen y semejanza a un personaje del género opuesto. Por ejemplo, yo me identifico como un chico y represento personajes femeninos. Nosotros trabajamos en la ropa, el peinado y el maquillaje para poder ser lo más fiel posible al personaje. Yo hago *crossplay* porque yo me siento masculino —aunque el término adecuado sería de género fluido—. Mi cerebro va en armonía con mi cuerpo, no tengo conflictos con lo femenino o masculino, por eso no me considero trans. Y de hecho, el *crossplay* me ha ayudado a ganar seguridad.

¿Ha cambiado tu percepción sobre el *cosplay* y las personas que lo realizan desde que lo conociste hasta ahora?

Sí ha cambiado. Recuerdo que cada vez que había un evento, las personas se arreglaban como si se tratara de una noche de gala. Tenían que ir con un *cosplay* nuevo o uno de los

mejores de tu repertorio. Una vez dentro, reinaba una atmósfera de energía positiva donde todos eran amigos.

Sin embargo, [se comenzó] a segregar a las personas, ya sea por raza, etnia o sexualidad [y comenzaron] a formar grupos. Algunos se sentían mejor porque tenían más poder adquisitivo para comprar algunas cosas, mientras que otros no. Así, comienza a haber riñas y disputas. Por mi parte, siempre fui más intermediario. Trataba de estar siempre bien con todos porque esa era mi esencia. Si bien es cierto, siempre paraba con las mismas personas y los mismos amigos, nunca formé parte de un grupo como tal.

¿Quiénes suelen hacer *crossplay* más seguido, los chicos o las chicas?

Las mujeres son quienes suelen hacer más *crossplay*, porque suelen ser ellas quienes gustan del *yaoi*. Entonces, no resulta extraño que quieran interpretar a esos personajes. Además, muchos de los chicos dentro de los animes tienen esos rasgos finos y andróginos que facilitan el *crossplay* a una chica. Yo creo que los hombres no solían hacer *crossplay* por el machismo. No querían ser bulleados o sentir vergüenza. Las redes eran muy crueles con alguien que no se veía bien con su traje.

De hecho, yo fui uno de los primeros chicos que comenzó a hacer *crossplay* en Lima. Y eso me parece muy importante, porque creas un referente para las siguientes generaciones que quieran hacer *crossplay*. Siempre va a haber chicos [a los] que les encante las cosas femeninas, ya sea porque sean gays o pertenezcan a la población LGBTIQ+, o simplemente porque les guste, esto no tiene por qué estar relacionado con su sexualidad.

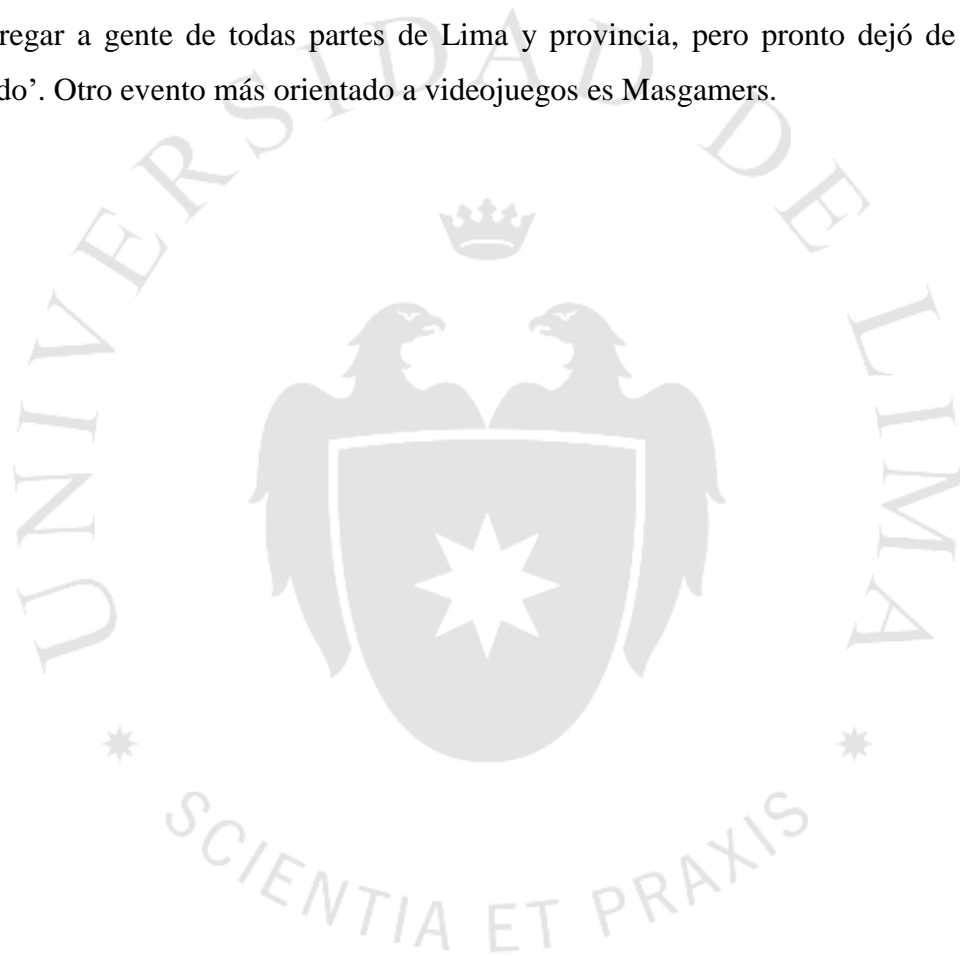
¿Consideras que existe una comunidad de *cosplayers*? ¿Cómo la describirías?

El grupo *cosplayer* en el Perú es amplio. Antes, solo conocías a los pocos que había y era fácil conocer a quienes asistían a los eventos. En la actualidad, gracias a los TLC [Tratados de Libre Comercio] es más fácil conseguir los trajes o el material para producirlos. En consecuencia, este reducido grupo comienza a crecer y hacerse masivo. Incluso, hay varias páginas de *cosplay* como Cosplay Perú.

Hay que recordar que uno hace *cosplay* porque se siente bien consigo mismo. Y cuando tienes seguidores que te dicen que les gusta lo que haces, que te felicitan y a quienes inspiras, ya lo comienzas a hacer para ellos.

¿Cuáles suelen ser los lugares de congregación? ¿En qué otro contexto hacen *cosplay*?

Dentro de los eventos más importantes en el Perú, solemos encontrar al OtakuFest. Aunque es cierto que antiguamente tenía más impacto que hoy. Este festival solía congrega a gente de todas partes de Lima y provincia, pero pronto dejó de ser 'tan sonado'. Otro evento más orientado a videojuegos es Masgamers.



ANEXO 5: ENTREVISTA A ADRIANA - CROSSPLAYER

¿Un Cosplayer es otaku?

Suele ser el caso, a menos que seas un *cosplayer* que se dedique únicamente a hacer personajes de videojuegos. Y si nos vamos al mismo significado de la palabra, *otaku* es ser fan de algo. En ese sentido, todos los que hacen *cosplay*, consumo en videojuegos o *cartoons*, comics, animes son *Otaku*.

¿Cuál fue tu primer acercamiento al mundo del anime y al *cosplay*?

Siempre he visto anime. Recuerdo Sakura Card Captor, Dragon Ball y Sailor Moon cuando tenía 10 años y no sabía qué era anime, pero me encantaba. Yo empecé a hacer *cosplay* en el 2010, aunque en esos momentos todavía no sabía lo que era. Era amiga de una chica que conocí en un foro de *cosplay* y que casualmente vivía cerca de mi casa. Solía reunirme con ella y hacíamos algunos doblajes, ediciones, entre otras cosas orientadas al mundo del anime.

Haciendo este tipo de actividades fue que me introduje más en este mundo, y así descubrí que había personas que se dedicaban a hacer *cosplay*. A primera vista uno podría confundirlos como personas que se disfrazan, pero no conocen el término correcto. Con esta amiga, un día nos preguntamos ‘por qué no intentarlo’ y así fue como fui a mi primer OtakuFest disfrazada de uno de los personajes de Rozen Maiden. Luego conocí a Susana Escalante, quien se contactó conmigo por uno de los disfraces que había hecho de uno de los personajes de Vocaloid. Creo que estaba formando al grupo y le gustó mi *cosplay*. A partir de entonces, formé parte de ese grupo y esa comunidad.

¿Lo ves como una etapa?

Yo lo veo como una etapa. Primero porque al inicio del 2000, el *cosplay* en el Perú era más participativo que ahora. Fueron como los años dorados. Segundo, porque a medida que vas creciendo, tienes más responsabilidades. Por ejemplo, cuando yo empecé, recién había salido del colegio y estaba en la transición a la universidad, tenía cierto tiempo para dedicar a mis *hobbies* y otro tiempo para estudiar.

¿Consideras que hay alguna similitud con el *drag*?

Hacer *cosplay* es hacer *performance*. Desde que te pones el traje, ya no deberías ser tú. Cuando llegas a un evento y te comienzan a pedir fotos, se supone que ya no posas como tú. Yo dejo de ser Adriana y trato de imitar la forma de hablar y de comportarse del personaje que he caracterizado. Por esto, para mí lo más importante es que me guste el personaje al momento de elegirlo.

¿Ha cambiado tu percepción sobre el *cosplay* y las personas que lo realizan desde que lo conociste hasta ahora?

Cuando uno está iniciando, siempre es difícil poder armar un traje porque nunca tienes los contactos y tampoco tienes idea de cómo comenzar a recrear la ropa. Tampoco conoces a las personas que pueden recomendarte lugares dónde comprar las pelucas o conseguir ciertas cosas. Hacer *cosplay* es hacer algo súper imaginativo, tienes que ingeniártelas para conseguir y hacer las cosas que necesitas. Es un *hobby* que toma esfuerzo, tiempo y dinero. Del grupo de personas que hacía *crossplay* conmigo, muchos ya lo han dejado. Y las nuevas generaciones que se involucran ahora en este mundo tienen otros referentes y nuevos personajes que admiran, que no son los mismos de mi generación.

¿Quiénes suelen hacer *crossplay* más seguido, los chicos o las chicas?

Sí son las chicas quienes suelen hacer más de este tipo de *cosplay*. Algunas chicas que conozco hacen *crossplay* por sus facciones y porque en su mayoría, son chicas [las que] que disfrutan del *yaoi*. En lo personal, yo comencé a hacer *crossplay* en el grupo de Susan. Dentro, había una chica llamada Gamaki, con quien realice mi primer *crossplay* de los personajes del *manga* Wish, de la misma creadora de Clamp. Disfruto mucho de la dualidad, porque es un sentimiento completamente diferente cuando haces de un personaje del sexo opuesto.

A mí personalmente me gustan mucho más los personajes masculinos, si puedo imitarlos y hacer *performance* sobre ellos no dudo en escogerlos. Aunque la cuestión no es que sea hombre o mujer, sino que me guste. En cuanto a los chicos, hay algunos que lo hacen *de joda*, pero en el Perú no he visto que hagan *crossplay* en serio realmente. Y eso a mí

parecer es por machismo Y por el miedo a ser calificados de alguna forma que no se atreven.

¿Consideras que existe una comunidad de *cosplayers*? ¿Cómo la describirías?

Sí. Todo se construye a través de las redes sociales. Como te mencioné antes, yo comencé con una chica que conocí en un foro. Después de ir a un evento con esa amiga, subieron una foto en La diaria de Daria, una página de Facebook, donde luego me etiquetaron. Al ver mi foto, otros *cosplayers* comenzaron a contactarse conmigo y a agregarme, como el caso de Susana Escalante para el grupo de Vocaloid.

¿Cuáles suelen ser los lugares de congregación? ¿En qué otro contexto hacen *cosplay*?

Antiguamente era el *otakufest*, luego aparecieron eventos como *Masgamers*. Te recuerdo que el más importante era el *otaku* Fest, porque no había este tipo de eventos. A partir de estos eventos, comenzaron a organizarse otros más pequeños como mini fiestas, y reuniones más grandes como *Masgamers*. A tal punto ganó protagonismo [*Masgamers*], que cuando tocaba elegir en qué lugar estrenar *cosplay* muchas preferían *masgamers* al *otakufest*.

**ANEXO 6: LISTADO DE PUBLICACIONES DE LA
REVISTA SUGOI Y COMPLEMENTOS**



#	Portada	Fecha	P.	Distribuidor	Nota
1	<i>Guerreras mágicas</i>	Abril 1997	24	Propia	“Logo” 1 y tinta azul
2	<i>Macross</i>	Junio 1997	24	Yachay	“Logo” 2
3	<i>Dragon ball</i>	Agosto 1997	28	Yachay	Tinta negra Póster y Mangakan
4	<i>Ranma ½</i>	Octubre 1997	28	Yachay	Logo final Se basó en las cartas Póster y Mangakan
5	<i>Sailor Moon</i>	Diciembre 1997	48	Yachay	Club Sugoi Promocionado en el programa tv
6	<i>Samurai X</i>	Febrero 1998	48	Yachay	Póster Mangakan sube a 128 págs
1.1	<i>Reedición del N° 1</i>	Marzo 1998	48	Yachay	Póster y Mangakan
7	<i>Neon genesis evangelion</i>	Mayo 1998	64	Yachay	16 Páginas a color Póster y Mangakan (sube a 160 págs)
8	<i>Meteoro</i>	Agosto 1998	64	Propia/ Yachay	Póster y Mangakan Primer Tenkaichi
9	<i>Escaflowne</i>	Diciembre 1998	64	Propia	Póster, Mangakan y Tenkaichi
10	<i>Utena Tenjou</i>	Marzo 1999	64	Propia	Póster y Mangakan Sin Tenkaichi
11	<i>Mononoke</i>	Setiembre 1999	64	Propia	Sin Mangakan ni Tenkaichi
12	<i>Pokemon</i>	Diciembre 1999	64	Casa del cómic	
13	<i>Ranma ½</i>	Marzo 2000	64	Casa del cómic	
14	<i>Raiders</i>	Junio 2000	64	Casa del cómic	
15	<i>Digimon</i>	Septiembre 2000	64	Casa del cómic	

16	<i>Neo Genesis Evangelion</i>	Abril 2001	64	Bolivariana	Todo color
17	<i>Sakura Card Captor</i>	Octubre 2001	64	Bolivariana	
18	<i>Sakura Card Captor</i>	Julio 2002	64	Bolivariana	
19	<i>Love Hina</i>	Enero 2003	64	Bolivariana	
20	<i>El viaje de Chihiro</i>	Agosto 2003	48	Bolivariana	
21	<i>Inuyasha</i>	Abril 2006	48	Propia	1 DVD
22	<i>Full Metal Alchemist</i>	Agosto 2006	48	Propia	
23	<i>Full Metal Alchemist Brotherhood</i>	Noviembre 2006	48	Propia	
24	<i>Saint Seiya</i>	Mayo 2007	48	Propia	
25	<i>Ouran High Host Club</i>	Febrero 2008	32	Propia	2 DVDs
26	<i>Bleach</i>	Junio 2008	32	Propia	
27	<i>Película de Goku (Live action)</i>	Abril 2009	32	Propia	
28	<i>Death Note</i>	Octubre 2009	32	Propia	
29	<i>Inuyasha</i>	Agosto 2010	32	Propia	
01	<i>Sugoi platinum Especial Sailor Moon</i>	Marzo 2011	56	Propia	