

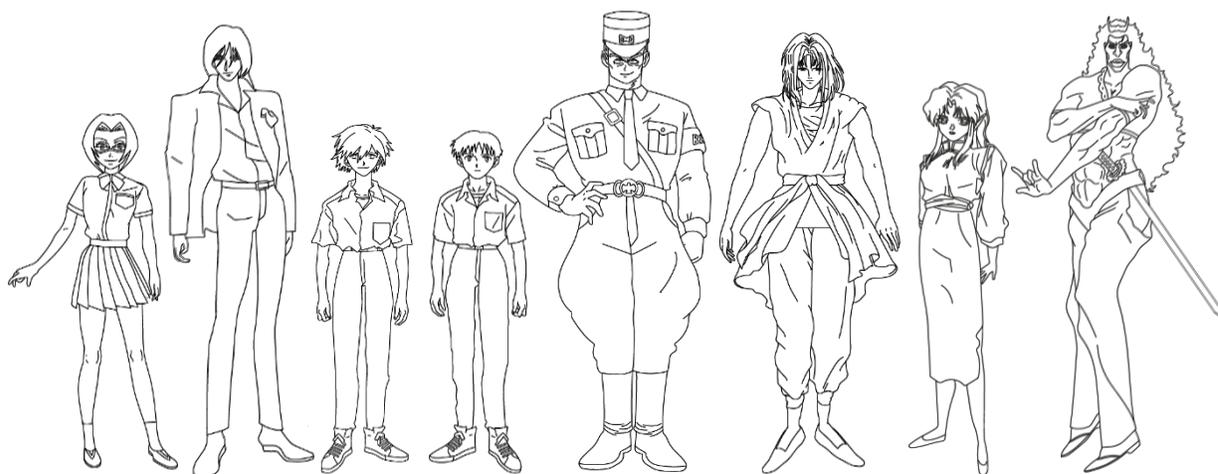


UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL

Educadora de educadores

Montajes violento-patológicos: Representación de imaginarios en personajes LGBTI y no binarios en cinco animes

Luis Prieto Cardozo



*“Si la excesiva atención al contenido provoca una arrogancia de interpretación,
la descripción más extensa y concienzuda de la forma silenciará esa arrogancia”*

Susan Sontag, Contra la interpretación

2021



LAV

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

**Montajes violento-patológicos:
Representación de imaginarios en personajes LGBTI y no
binarios en cinco animes**

Línea de Investigación en Cultura Visual

Trabajo de grado para optar el título de:

Licenciado en Artes Visuales

Luis Prieto Cardozo

Cód. 2015172036

Director:

Diego Germán Romero Bonilla

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Bellas Artes

Bogotá D.C. 2021

Resumen

A las series animadas orientales *anime* (アニメ) se les atribuye un exitoso mercado de consumo mundial que sigue en crecimiento. Al igual que el Cine emplea modos de producción de códigos que parten de comprensiones no neutrales del mundo, en consecuencia, difunde discursos e ideologías patriarcales, por medio de realidades ficticias. En el presente trabajo de grado indago los modos en que se ha representado históricamente la disidencia sexual en el arte oriental para comprender ocho representaciones de personajes de la comunidad LGBTI o no binarios presentes en cinco series de anime creadas durante las décadas de 1980 y el 2000. A partir del campo de los estudios visuales e implementando el enfoque de los estudios de género, evidencio los sistemas ideológicos de producción y significación cultural que allí operan y la capacidad que tiene la imagen virtual de provocar efectos de subjetivación de la realidad de estas personas en los espectadores.

Palabras Clave: Representación, Estudios Visuales, Estudios de Género, Anime, LGBTI, No Binaria.

Abstract

Oriental animated anime (アニメ) series are credited with a successful global consumer market that continues to grow. In the same way that the Cinema uses production modes of codes that start from non-neutral understandings of the world, consequently, it spreads patriarchal discourses and ideologies, through fictitious realities. In this degree project, I investigate the ways in which sexual dissent has been historically represented in oriental art to understand eight representations of characters from the LGBTI or non-binary community present in five anime series created during the 1980s and 2000s. Starting from the field of visual studies and implementing the gender studies approach, I show the ideological systems of production and cultural significance that operate there and the capacity of the virtual image to provoke effects of subjectivation of the reality of these people. on the viewers.

Keywords: Representation, Visual Studies, Gender Studies, Anime, LGBTI, Non-Binary.

Agradecimientos

Para mí es importante agradecer principalmente a mi abuela María Lilia Rodríguez Rodríguez quien en vida fue una mujer que veló por mi bienestar desde el día en que nací hasta el día en que ella falleció, por ser quien se preocupó no solo porque se me brindara educación, sino que rebuscó la manera en que yo terminara mi educación primaria y luego secundaria en colegios en los que ella creía que yo estaría mejor, y no se equivocó. En esos dos establecimientos logré conocer personas valiosas que aún hacen parte de mi vida y me motivaron a perseguir mis sueños, siendo ellos mismos ejemplo de superación ante la adversidad. También a las mujeres de mi familia como mi hermana y mi mamá que han sido también ejemplo de lucha y crecimiento. Estas mujeres fecundaron en mí admiración y respeto por las mujeres, por acompañarlas, apoyarlas y darles cuidado y amor.

Elegir la profesión de educador cambió mi perspectiva de vida, logré comprender el poder que puede tener la educación en las personas, como un gesto de motivación puede lograr potencializar a un niño, niña o niñx, porque fue gracias a una profesora de primaria de un colegio público quién me regaló un blog cuadriculado, y me dijo que nunca dejará de dibujar, haciendo alusión a que había un potencial en mí por explotar.

Durante toda mi educación fueron muchos los profesores, profesoras y profesorxs quienes sembraron experiencias positivas, apoyos y motivaciones para que yo no abandonara los sueños que se convertían en metas, en mi educación superior en la Universidad Pedagógica fue en la época en que sentí intensamente ese regimiento, soporte y cariño, de parte de algún profesor, quiero agradecer a la profesora Angélica Carrillo por su atención, cariño y cuidado casi maternal, a la profesora Carolina Rojas, por confiar en mí y en darme la oportunidad de conocerla no solo como educadora sino como persona, a la profesora Raquel Hernández, por su comprensión, y mensajes de cariño y buenas energías, y por supuesto al profesor Diego Romero, por ser tan incondicional, paciente, persistente, motivador, potencializador, por su cariño y confianza, que me permitieron continuar y perseverar en esta última etapa de formación que me recordada todos los esfuerzos que yo había hecho para llegar a ese punto. Además de ser una de las pocas figuras masculinas positivas que he tenido en toda mi vida.

El presente trabajo de grado es a su vez un mensaje de apoyo de aceptación y resignificación para todos aquellos niños, niñas y niñxs que sienten que no tienen un lugar en el mundo, que se sienten solxs y desprotegidx. Para empoderar sus seres y luchan por darse su propio lugar en el mundo, no permitir que la vida misma sea quien les muestre el camino, sino que sea ellos lxs pilotxs

de su propio destino. Gracias a todo el cariño y amor de familia, amigas, y profesorxs que, Luis Prieto Cardozo, pudo sobreponerse ante las adversidades y prepararse día tras día para ser merecedor de nuevas oportunidades. Como futuro educador esa será mi gran meta, empoderar personas, acompañar el crecimiento personal e intelectual de mis futurxs estudiantes.

Para finalizar regreso al punto en el que inicié este título lo dedico a honrar la memoria de mi abuela quién día a día luchó para que yo fuera un ser destacado, y estaba orgullosa de lo que había logrado hasta el día de su muerte. Tiempo después de tal hecho me enteré que cada vez que ella hablaba de mí con otras personas les recalca el hecho de que “ella sería la mujer más orgullosa, cuando yo me graduara de la universidad”. Solo espero mantenerme firme y continuar con mi proceso profesional por mí por ella y por todas las personas que ponen su fe en mí y en lo que puedo llegar a lograr.



Nota. Mi graduación de Bachillerato (2012)

Tabla de Contenido

Resumen	3
Agradecimientos	4
Índice de Figuras	8
Índice de Paneles Visuales	11
Introducción: Aclaraciones para la lectura	12
Justificación: Un relato de mi experiencia como espectador.....	13
Planteamiento del Problema Investigativo.....	15
Objetivos.....	17
Antecedentes: Estado del Arte	18
Capítulo I. Contexto Referencial: Teorías de la Visualidad y del Género	22
Estudios Visuales	23
Concepto de Cultura	23
Cultura Visual.....	23
Regímenes de la visualidad.....	24
La imagen audiovisual	25
Estudios de Género.....	26
El sistema sexo-género	26
Expresiones de género	27
Construcciones Abyectas.....	27
Herramientas de Análisis.....	28
Atlas Mnemosyne	28
Tecnología de Género.....	30
El Anime y sus conexiones con el cine, la serialidad y la construcción de subjetividad	
Representación.....	31
Personaje.....	32
Imaginario.....	33
Capítulo II. Contexto Histórico: Representación de Género en Japón	
Homosexualidad en imágenes artísticas de rituales y tradiciones del pasado en Japón	34
Nanshoku, Ritual de profesión religiosa homosexual de los mojes budistas kekkai.....	34
Shudō, entrenamiento masculinizador de los guerreros samurái.....	36
Kabuki, el teatro del placer alquilado	39
Cambio de Concepción: el crimen del homosexualismo.....	42
Homosexualidad en publicaciones impresas y audiovisuales del nuevo siglo en Japón	

Reivindicaciones constitucionales feministas y escritoras de literatura homosexual	44
Manga y kamishibai, medios de entretenimiento y adoctrinamiento social	48
Dōjinshi, el manga amateur y los colectivos femeninos 24nen-gumi y shōwa 45	52
Anime, surgimiento e internacionalización de la industria de animación japonesa	55
Algunas Reflexiones	58
Capítulo III. Metodología	
Un Orden Sociocultural: La Alteridad de la Mirada.....	58
Recolección de Datos.....	60
El Archivo Documental Audiovisual Como Fuente Investigativa	61
La personificación LGBTI y no binaria en sus universos anime	61
Producciones de anime	62
Los personajes LGBTI y No binarios	65
Categorías de análisis.....	73
Capítulo IV. Análisis Visuales: Representación LGBTI y no binaria en los animes	
Erotismos Lésbicos, la permisividad bisexual femenina, y la perversión masculina	
Bisexualidad heteronormada en personajes femeninos	77
Chizuru Honshō, La Lesbiana como artificio naturalizador	88
Imposibilidades heteronormativas, Entre el rechazo y la exclusión auto-infringidas	
Grecia Mars, Reasignación de identidad y el estilo de vida trans	98
Kaworu Naguisa, El obstaculizador de vida terrestre y el viaje heroico de Shinji Ikari	105
Diagnósticos Patológicos, la Enfermedad Gay	
General Blue, el pervertido afeminado y otras representaciones patológicas	116
Itsuki de Yaminade, El psicópata gay, ¿el verdadero villano?	126
Erradicación de Existencia, Aniquilar la Disidencia	
Miyuki, Escudriñar y exterminar. Las representaciones y estilo de vida trans.....	132
Charlotte Chuhlhourne, Figuras ridiculizadas de identidades no binarias	139
Conclusiones, algunas apreciaciones	149
Referencias	156
Anexos.....	161
Anexo 1: Explicación de la trama anime Neon Génesis Evangelion.....	161

Índice de Figuras

Figura 1. Panel 47: La ninfa como ángel custodio y como cazadora de cabezas, transporte de la cabeza. “regreso al templo”, como profesión del niño en ambiente extraño (Figuras de Tobiuzzolo como modelos). Aby Warburg	30
Figura 2. Copia fragmento de rollo ilustrado, “chigo no sōshi” (稚児之草紙) de 1321, tinta y color sobre papel. Clark et al (2013). Sex and Pleasure in Japanese Art [cat. 13, fig. 4 (p. 66)]..	36
Figura 3. Musashibo Benkei y Minamoto no Ushiwakamaru. Kuniyoshi, Grabado Xilografía díptico (1840)	38
Figura 4. Onzōshi Ushiwaka y Musashibō Benkei”. Kunisada “Toyokuni III. Grabado Xilografía díptico (1857)	39
Figura 5. Estampa Shunga, Un joven actor kabuki wakashū-gata y amante masculino mayor ' de la serie “Chinpen shinkeibai” de Utagawa Kuniyoshi (c.1838)	41
Figura 6. “La máscara”, Grabado Xilografía ukiyo-e. Autor desconocido, (1600/1603-1868)..	42
Figura 7. “Buque de guerra estadounidense”, Grabado Xilografía. Autor desconocido, (1854).	44
Figura 8. Portada libro (花物語) “Historias de floración” (1916-1919) y Portada libro (屋根裏の二處女), Yoshiya Nobuko (1924)	46
Figura 9. Portada Revista Barazoku No. 40, ilustración Sadao Hasegawa (長谷川 サダオ) y No. Desconocido, ilustración Rune Naito (内藤 ルネ). Editor Bungaku Ito.....	48
Figura 10. Espectáculo de Kamishibai, durante la ocupación aliada de la posguerra en Japón, Fotografía. Horace Bristol (ca. 1950).....	50
Figura 11. Portada Tetsuwan Aton (1952) primer manga shōnen y Portada Ribbon no Kishi (1958) primer manga shōjo Osamu Tezuka	51
Figura 12. Portada y contraportada “T You” n.3 (1981) dōjinshi pornográfico que reúne personajes de dos mangas originales Ranma ½ (らんま½) y Urusei Yatsura (うる星やつら), Kobayashi Kazumi	53
Figura 13. Captura THE CHiRAL NIGHT rhythm carnaval (ザ・キラルナイト リズムカーニバル), Videojuego (2016). Nitro+CHIRAL.....	55
Figura 14. Poster de la adaptación anime del manga Sailor Moon. (1992) y Poster adaptación anime del manga Cardcaptor Sakura (2000)	57
Figura 15. Fotograma Primer plano personaje General Blue anime Dragon Ball.....	65
Figura 16. Fotograma Primer plano personaje Itsuki	66

Figura 17. Fotograma Primer plano personaje Miyuki	67
Figura 18. fotograma primer plano personaje Shinji Ikari	68
Figura 19. fotograma primer plano personaje Shinji Ikari	69
Figura 20. Fotograma primer plano personaje Grencia Mars Elijah Guo Eckener	70
Figura 21. Fotograma primer plano personaje Chizuru Honshō	71
Figura 22. Fotograma primer plano personaje Charlotte Chuhlhourne.....	72
Figura 23. Gráfico de relaciones de género entre personajes, y Gráfico de relaciones trama entre personajes, creación propia.....	74
Figura 24. Categorías de análisis, creación propia	75
Figura 25. Esquema resumen Metodología (Creación propia).....	76
Figura 26. Rangiku siendo objeto escopofílico de dos personajes masculinos.....	81
Figura 27. Rangiku intenta manipular sugestivamente a Ichigo	82
Figura 28. Fantasía de Kon en la que imagina como pasarían la noche Rangiku y Orihime.....	84
Figura 29. La confortabilidad que recibe Orihime	85
Figura 30. Manga dōjinshi “Kiku hime facial hentai” [1] p.18 y [2] p.24, autor y año desconocido	86
Figura 31. Primeras apariciones del personaje Chizuru	88
Figura 32. Amistad de Chizuru y Orihime	89
Figura 33. Celos y la envidia de Chizuru	91
Figura 34. Contactos físicos de Chizuru a Orihine	92
Figura 35. Superpoderes de ataque de la versión superheroína de Chizuru	93
Figura 36. Dojinshi 織姫ちゃん GO “Orihime-chan Go”, U.R.C (año desconocido).....	95
Figura 37. La seducción de un joven a Faye y el rostro de Grencia.....	99
Figura 38. La exposición de la identidad de género de Grencia	100
Figura 39. La venganza de Grencia contra el ser que fue producto de su admiración.....	103
Figura 40. El viaje final de Grencia en su nave a casa y los recuerdos valiosos de casa	104
Figura 41. Las miradas románticas de Shinji y Kaworu	109
Figura 42. las expresiones y la tensión romántica de Kaworu y Shinji.....	110
Figura 43. Escena de Kaworu y la misión de SEELE eliminada del doblaje del año 1999	111
Figura 44. La sentencia no imposibilidad de existencia de Kaworu	112
Figura 45. La premonición de la muerte de Kaworu.....	114
Figura 46. EL Alma de Adán toma la forma de Kaworu para reconfortar a Shinji	115

Figura 47. El triunfo del sistema sexo-género en Evangelion.....	116
Figura 48. La risa ruidosa del General Blue.....	117
Figura 49. Los gestos repetitivos que significados como “mujer” en Blue.	118
Figura 50. Los rasgos femeninos del general Blue.....	119
Figura 51. La repulsión hacia las mujeres del general Blue.....	120
Figura 52. Las parodias estereotípicas de comportamientos asignados a la feminidad en el general Blue.....	121
Figura 53. Retiraciones de conductas perversas de Blue, presentes solo en el anime.	122
Figura 54. La muerte de Blue, mueren los valores patológicos asignados por el patriarcado. ..	125
Figura 55. Imagen mental personalidad disociativa de Sensui Según la Visión de Itsuki y de Sensui.	130
Figura 56. El trastorno patológico de Itsuki hacia Sensui.	131
Figura 57. Violencias físicas en contra de la representación trans.....	133
Figura 58. Sumisión la imposición hetero-patriarcal sobre Miyuki.....	134
Figura 59. La recriminación demoniaca trans vs el alabavo demoniaco cis-hetero.....	135
Figura 60. Las prendas de vestir de Harribel y Franceska en comparación con las prendas de los personajes femeninos fracciones de tez blanca.	140
Figura 61. La presentación de Charlotte, y la depreciación de su contrincante.	142

Índice de Paneles Visuales

Panel Visual 1. Cuerpos femeninos sexualizados en el anime Bulma (DB) Asuka (NGE) y Faye Valentine (CB).....	78
Panel Visual 2. Representaciones voyeristas. anime Bleach, vs. Shunga Dos amantes con fondo nocturno	87
Panel Visual 3. La encarnación de la lujuria, fotograma anime Bleach, la mirada de Chizuru vs. Hylas y las ninfas.....	94
Panel Visual 4. El mito de Otokosuki creado en el anime de Dragon Ball Z	97
Panel Visual 5. La búsqueda del hombre ideal de Blue, repercutida en la pedofilia.	124
Panel Visual 6. Formas ovoides y femineidad simbólica en la religión occidental y de Itsuki.	128
Panel Visual 7. Representación estilo de vida trans, anime Yuyu Hakusho y anime Cowboy Bebop.....	137
Panel Visual 8. Escudriñada y aniquilación Trans en YuYu hakusho	138
Panel Visual 9. La reforzada experiencia majo shōjo de Charlotte.....	143
Panel Visual 10. La ridiculización del anime vs la fuera del manga.....	145
Panel Visual 11. La desnudez, la humillación, la pureza y la carnicería no binaria en Bleach.	147

Introducción: Aclaraciones para la lectura

El presente Trabajo de Grado pretende hacer un análisis de los modos de representación de ocho personajes que pertenecen a cinco series de *anime*. En primera medida, me gustaría dejar claro que este estudio no pretende atacar o cancelar el consumo de estos títulos, por el contrario, motiva a que sean analizados a profundidad, porque dentro de la representación “hay algo en lo que no vemos que no sabemos que vemos”¹ (Brea 2010). A través del anime busco identificar los regímenes de la imagen presentes en la sociedad y develan la implementación de un modelo de percepción heteropatriarcal de estas personas en la vida real.

En el primer apartado, *Justificación* se encontrará una anécdota de mi vida que explica las razones que motivaron la realización de esta investigación, además argumento la pertinencia e importancia de realizar un proyecto de esta naturaleza. Luego en el *planteamiento del problema investigativo*, desarrollo la necesidad del estudio para la línea de investigación de Cultura Visual de la Licenciatura en Artes Visuales (LAV). Después, redacto los *Antecedentes: estado del arte* para referenciar otros proyectos de investigación que han abordado temáticas relacionadas con mi objeto de estudio.

El primer capítulo, denominado *Contexto Referencial: Teorías de la Visualidad y del Género*, pretendo definir el campo y el enfoque de estudio de la investigación. Se caracterizan dentro de ese campo a los *estudios visuales* y al enfoque a los *estudios de género*, también se definen los conceptos de *Representación* y *Personaje e imaginario*, términos principales abordados a lo largo de toda la investigación. además de agregan dos herramientas de análisis que permiten aplicar el campo y el enfoque de estudio, el atlas mnemosyne y la tecnología de género en los análisis. Este capítulo únicamente pretende situar al lector en el campo y enfoque de estudio según teorías correspondientes, no busca ser considerado como un marco teórico formal en el que se abordan todos los referentes trabajados en la etapa de sistematización de datos.

En el segundo capítulo, denominado *Contexto Histórico: Representaciones de Género en Japón*, hago una retrospectiva de la historia de Japón para rastrear las diferentes prácticas y expresiones culturales realizadas antigüedad en representaciones artísticas, en el siglo pasado en la literatura, y la contemporaneidad en los medios audiovisuales e interactivos las cuales abarcan tradiciones religiosas, artísticas, sociales y ficcionales, con el fin de comprender de forma amplia

¹ Citado de (Brea, 2010), Las tres eras de la imagen.

las construcciones de género, la postura que Japón tiene acerca de estas y cómo estas pueden estar ligadas entre sí.

En el tercer capítulo, *Metodología*, describo el desarrollo metodológico del proyecto y sitúo el enfoque investigativo Humanístico Hermenéutica-interpretativo desde la línea de investigación de Cultura Visual de la Licenciatura en Artes Visuales, defino el concepto de archivo documental audiovisual y realizo la presentación de los cinco *animés* producto de mi estudio, sus respectivos personajes objeto de análisis y la descripción de las cuatro categorías que establecí para agregar dentro ellos ocho análisis individuales.

Finalmente, en el cuarto capítulo titulado *Análisis Visuales: Representación LGBTI y no binaria en los animés*, presento los análisis resultantes de la categorización de la recolección de datos, el rastreo los episodios y escenas en las que aparecen los personajes analizados. En cada apartado se abordarán los conceptos teóricos relacionados con cada estudio, no todos comparten los mismos referentes, porque la naturaleza de los fenómenos presentados es diferente en cada caso. El proyecto se culmina con la descripción de las conclusiones que definen las formas en que se representan los imaginarios en las series de *anime*.

Justificación: Un relato de mi experiencia como espectador

Desde la época de mi infancia yo disfrutaba sentarme frente al televisor y ver series animadas en algunos canales de televisión. Para mí estos programas animados eran una de las principales fuentes de inspiración para practicar el dibujo. Por otra parte, era muy común escuchar a infantes, durante mi educación primaria, sentirse identificados con algún personaje de alguna serie animada reconocida, esto por múltiples razones que podrían definirse desde la apariencia física, hasta aspectos de personalidad, el género o la raza.

En esa época yo no percibí gran variedad en la construcción de los personajes en las series animadas comunes que consumía, no sentía mayor afinidad con algún personaje en particular, debido a que, siendo un niño reservado, con conductas afeminadas que ocultaba ser gay por miedo al rechazo social, no hallaba una representación de un personaje con el que realmente me sintiera identificado.

Durante mi adolescencia, mi interés por conocer y ver más series animadas creció al punto de conseguir series animadas pirata en formato DVD, de esta manera me fue posible por primera vez no ajustarme a la programación de un canal de televisión para poder ver a cualquier hora y las horas que quisiera las series animadas a las que solo tendría acceso costeadando televisión por cable

o acceso a internet. En DVD era muy común encontrar series de anime, las cuales empecé a comprar y consumir continuamente debido a que cada vez eran más famosas y numerosas.

En el proceso descubrí la existencia de múltiples títulos muy diversos entre sí, algunos animes tenían temáticas atrapadoras en universos ficticios que jamás llegué a imaginar, en los que destacaba la prolongación y serialidad con la que contaban a diferencia de las series estadounidenses. Además, muchas de estas series ya estaban disponibles en idioma latino y al castellano, a causa de los doblajes y adaptaciones en diversos idiomas para ser emitidas en televisión internacional.

Al hallar tantos géneros y subgéneros destinados a diferentes públicos descubrí que algunos incluían personajes que sugerían o afirmaban sexualidades y expresiones de género diversas, lo cual me causó mayor atracción y la curiosidad por conocer todos los animes que los incluían. Pero luego de verlas tenía una sensación similar en cuanto a la intermitencia y temporalidad de participación y, en algunos casos, al desaparecer nunca afectaba el rumbo de las historias principales. Años después, luego de ver varios animes por segunda o tercera vez, empecé a detectar ciertas conductas repetitivas en los roles que eran asignados a este tipo de personajes notoriamente asociados a la comunidad *LGBTI*² o personas *no binarias*². Pasé varios años viendo y coleccionando series y películas de todo tipo (no solo de anime) hasta que poco a poco fui abandonando esta actividad debido a la exigencia laboral y académica que debía mantener para poder continuar mis estudios.

En el año 2020 luego que se declarara un Aislamiento Preventivo Obligatorio en Colombia por la coyuntura sanitaria de la emergente pandemia mundial del Coronavirus y toda la ciudadanía fue obligada a confinarse en sus hogares para controlar el contagio del virus Covid-19, retomé el hábito de ver series animadas en DVD para lidiar con el encierro. En esa época me encontraba definiendo mi anteproyecto de trabajo de grado y dentro de mis planes originales quería realizar un proyecto relacionado con educación artística visual enfocada en la tercera edad, inspirado en mi abuela María que había fallecido en el 2019, pero en ese momento fue poco viable por el hecho de estar aislado, y que en general todo tipo de lugar no comercial se encontraba cerrado, así que no lograba definir qué tipo de proyecto realizar.

Pero al ver de nuevo estas series recordé las percepciones que tenía acerca de las maneras en las que los personajes *LGBTI*³ y no binarios eran mostrados en los animes, además tuve nuevos hallazgos. Teniendo en cuenta que muchos de estos títulos siguen vigentes y que actualmente los

² Personas con identidades de género que no buscan ser etiquetadas dentro del género masculino ni femenino.

³ Sigla Lesbianas, Gais, Bisexuales, Transgénero e Intersexuales

más famosos están disponibles en internet en los portales online gratuitos piratas, redes sociales y por las emergentes plataformas de pago por suscripción como Netflix, que han masificado el consumo de estos *animés*, en tanto pueden ser vistos con mayor intensidad de forma pasiva sin notar las problemáticas de representación que contienen, pudiendo afectar a personas con las mismas expresiones de género en la vida real por la manera en que son tratadas en las tramas. En resumen, estas fueron las razones que me motivaron a postular el presente trabajo de grado basándome en los Estudios Visuales y los Estudios de Género.

Planteamiento del Problema Investigativo

Desde sus inicios las imágenes han acompañado a la humanidad cumpliendo múltiples y diversas funciones en el desarrollo cultural de las sociedades. Con el paso de los siglos han mutado y se han masificado cada vez más hasta el punto de saturar nuestras visiones. Las nuevas tecnologías han sido las principales cómplices de posibilitar la creación masiva de las mismas y de mantenerse presentes en cada aspecto de la vida de las personas estando expuestas a las intencionalidades de sus promotores, las cuales pretenden desde vendernos un producto hasta de construir identidad, formas de pensar, de ser, de verse y de ver. Una de las más poderosas y controversiales: la televisión.

Desde el campo de estudio de la Educación Artística Visual, en la Licenciatura en Artes Visuales, se concibe el quehacer docente a partir de una perspectiva pedagógica crítica que permita una comprensión social del conocimiento, explorar los diferentes lenguajes artísticos y de la imagen, con el fin de problematizar todo lo que implica la educación de la mirada. A partir de la necesidad de abarcar diferentes campos de producción de conocimiento nace la línea de investigación en Cultura Visual en el grupo de investigación Praxis Visual integrado por docentes de la LAV⁴ como: “un espacio de articulación entre múltiples tendencias, e incluso, entre tradiciones de pensamiento e investigación que toman como propio el estudio de lo visual” (Barco *et al*, 2018, p.27).

En esta investigación, el objeto de estudio son las series animadas japonesas *anime*, una industria que crea, produce y reproduce imaginarios a partir de las nociones del mundo particulares que poseen los grandes estudios de animación y sus creadores que elaboran productos de consumo de masas, entre los que se encuentran cortos, películas y series. A pesar de que los *anime* no se

⁴ Licenciatura en Artes Visuales

pueden considerar una copia mimética de la realidad como el cine, debido a que parten del dibujo ficcional, cabe decir que estas producciones no se crean de la nada, y que dentro de tales mundos imaginarios al igual que en el cine se crea “una representación imaginaria de condiciones reales de existencia” (Althusser en Colaizzi, 2001, p. 6).

En función de que mi interés investigativo en el *anime* es estudiar a los personajes que integran sus historias, los modos en que se representa la sexualidad y las expresiones de género diversas de la comunidad LGBTI y personas no binarias, pertenecientes a cinco series de anime según el juicio basado en el desconocimiento de sus creadores, los cuales más allá de ser lejanos a la realidad, figuran formas de tratar y relacionarse con estas personas que pueden influir en la manera en que estas personas LGBTI y no binarias son vistas y tratadas en la vida real. Para dar mayor claridad y comprender cual es la relación que tiene la representación en la vida de las personas me acojo a las palabras de Eduardo Pellejero (2015) en el artículo *Ver para creer: El arte de mirar y la filosofía de las imágenes*, basándose en la crítica platónica de las artes miméticas⁵:

el preconcepto platónico en relación a las imágenes del arte tiene como correlato un preconcepto en relación a los que miran para ellas, los espectadores, en la medida en que las imágenes apelan en los hombres a su parte irracional (sin fines sanos ni verdaderos). El arte es especialmente peligroso ahí donde el pensamiento es menos poderoso, al nivel de la sensibilidad y de las pasiones. El arte es capaz de tocarnos, de conmovernos. [...] Ni siempre ni la mayoría de las veces somos capaces de discernir ciencia e ignorancia, realidad y ficción, verdad y apariencia, pero somos sensibles a las formas y los colores, a las fábulas y las modulaciones de la luz, las imágenes tienen el poder de reducirnos a una posición de total pasividad. (p.11)

Para la línea de investigación de Cultura Visual, es importante revisar “el modo en que se ha problematizado el lugar de la imagen en la cultura” (Barco et al. 2020, p.33). Para analizar las series de *anime* destaco dos principios fundamentales para hacer su estudio, el primero el *dibujo* como una expresión plástica que puede ser observada a partir de estudios relacionados con la imagen en el arte desde la Cultura Visual, de la mano de José Luis Brea, Georges Didi-Huberman, y Aby Warburg y, por otro lado, el cine, debido a que comparte estructuras similares en las tramas y en el desarrollo de personajes con la animación oriental. Por esta razón me baso en postulados de la teoría fílmica feminista de Giulia Colaizzi, Teresa de Lauretis y Laura Mulvey, Ann Kaplan

⁵ Concepto de la estética que denomina según Aristóteles a imitar de forma exacta la naturaleza en leguaes como la pintura.

entre otras. Por último, me cimento en los Estudios de Género, para comprender como se ha construido la disidencia de personas LGTBI y no binarias con la ayuda de Judith Butler, Paul B. Preciado, Oscar Guasch y Gayle Rubín.

Gracias a la variedad de posturas teóricas e ideológicas críticas que logré codificar y sistematizar, las vagas observaciones que identifiqué en mi adolescencia para crear un estudio integral que dé cuenta de las implicaciones que están a merced de la *representación* analizando a ocho personajes pertenecientes a cinco series de anime que fueron emitidas en Latinoamérica durante la época de mi infancia en la década de los años 2000.

Pregunta de investigación

¿Cuáles son los imaginarios representados en personajes LGTBI y no binarios en una muestra de cinco series de Anime reconocidas internacionalmente entre las décadas de 1980 y el 2000?

Objetivos

Objetivo General

Identificar, mediante ejemplos gráficos y discursivos, los modos como se generan imaginarios en la representación de personajes de la comunidad LGTBI y Queer en series de anime reconocidas internacionalmente durante las décadas de 1980 y el 2000.

Objetivos Específicos

- Rastrear personajes LGTBI y no binarios, en una selección de cinco series de anime, que sean representados con reiterativos patrones de personalidad, roles de subordinación o complementarios temporales en las series.
- Analizar los personajes elegidos tomando como base los estudios visuales y los estudios de género, para consolidar un estudio de los discursos, corporeidad, apariencia y rol en la serie.
- Interpretar y conceptualizar los modos como se pueden crear imaginarios que afectan a personas LGTBI y no binarias.

Antecedentes: Estado del Arte

Al iniciar la búsqueda de otros estudios documentales en los que se examinará la representación de género en series de anime, hallé estudios que se desarrollan en dos trabajos de grado de la Universidad de Sevilla en el pregrado en Comunicación Audiovisual. Los títulos y autores son: *Representación del colectivo LGTB+ en el anime japonés* de Jorge Rodríguez Moyano (2017) y *Representación del colectivo LGTB+ en series de animación infantiles y adultas de distribución estadounidense* de Clara Páez Béjar (2019).

Por un lado, la investigación de Rodríguez posee una gran similitud temática con mi proyecto al abordar series de anime como objeto de estudio. El autor se referencia de Judith Butler para sistematizar su análisis, pero tales postulados son su único punto de partida para argumentar sus hallazgos. La selección de series de Anime analizadas busca identificar la censura y la polémica causada por los contenidos que abarcan a personajes de la comunidad LGBTQ+. Las historias originales en todos los casos fueron creadas por mujeres, lo cual es un factor importante a tener en cuenta a la hora de analizar las expresiones de sexo y género de los personajes representados.

En el análisis de las representaciones se destacan hallazgos de construcciones mayormente positivas a comparación de las negativas, lo cual variaba según la serie. Dentro del grupo de cinco animes, estos fueron emitidos entre los años 80 y la década de 2010, cuatro fueron licenciados en Hispanoamérica y uno no licenciado en España siendo otro factor que determina el alcance a los diferentes públicos y el reconocimiento de la serie internacionalmente.

La primera serie de anime analizada es: *Ranma ½* de Tomomi Mochizuki, Koji Sawai y Junji Nishimura, Tsutomu Shibiya (1989). Un *anime* que tuvo gran fama internacional en su época debido que cuenta con una adaptación a idiomas hispanohablantes para ser transmitida en estos países. La trama se centra en Ranma, un joven practicante de artes marciales que cae en un pozo encantado que hace que se transforme en una chica cada vez que tiene contacto con agua fría y debía tener contacto agua caliente para regresar a su forma masculina biológica.

El autor afirma que en el transcurso de la serie las implicaciones que tenía en su vida Ranma cada vez que se convertía en mujer y como se sentía incomodo en su cuerpo femenino, debido a que se sentía presionado a cambiar sus comportamientos rudos por facetas más delicadas para adaptarse; como Ranma descubre que el personaje puede obtener beneficios por parte de personajes hombres, al usar sus atributos para seducirlos. Por otro también se llegó a presentar en la serie una posible atracción de Ranma por otro personaje masculino debido a que tenía sueños eróticos con él mientras se encontraba transformado en mujer, siendo una problemática en cuanto

a las expresiones de género que encasillan binarismos entre lo masculino y lo femenino aportando a heteronormatividad y a la “maldición” que implica quebrantarla. Por último, el autor habla sobre la censura que tiene la serie debido a que mucho de su contenido era inapropiado para público infantil, por pensarse que la serie podía difundir la homosexualidad a los niños.

En mi opinión personal puedo decir que en este anime existen problemáticas extensas de gran importancia que no se abordaron. Mi primer aporte es el hecho de utilizar y mezclar la comedia con las expresiones de sexo y género dado que en algunos episodios se presentan personajes complementarios que aparentan ser de un género, pero realmente son de otro, lo que puede tener implicaciones negativas que refuerzan la idea de que las personas transgénero son codificadas como una persona con un disfraz y que aparenta ser algo en contra de su “genitalidad” lo que el autor solo denomina “transverstirse”. Por ejemplo, el personaje *Tsubasa Kurenai* (紅 つばさ) personaje masculino que se disfraza de mujer para conquistar a *Ukyo Kuonji* (久遠寺 右京) personaje femenino que se disfraza de hombre para enamorar a Ranma, estas acciones se pueden comprobar en el episodio 45 *Vaya confusión*. Mi segundo aporte sería el acto de sexualización de los cuerpos femeninos que son vestidas con prendas ajustadas o grandes escotes, cómo durante toda la serie son objeto de deseo y de acoso personajes masculinos de diferentes edades.

La segunda serie de anime analizada es: *Sailor Moon* de Junichi Sato, Kunihiko Ikuhara y Takuya Igarashi (1992) y la tercera serie analizada es: *Card Captor Sakura* de Morio Asaka de (1997). Estas dos producciones poseen mayor fama y reconocimiento internacional debido a que también han sido adaptadas y transmitidas en Latinoamérica. Las historias originales de estas series fueron creadas por mujeres que en la época de los años 80 y 90 revolucionaron las temáticas presentadas en el *manga* y en el *anime*, a lo que haré mención en el título: *Anime, surgimiento e internacionalización de la industria de animación japonesa* del Capítulo I.

El aspecto más importante que comparten los dos animes es que dentro de sus tramas se agregan personajes LGBTI y no binarios que poseen expresiones de sexualidad y de género diversas. En el caso de *Card Captor Sakura* es importante agregar que tales personajes son principales y protagónicos, algo jamás visto siendo una acción muy positiva. En *Sailor Moon* se encuentran tales representaciones en personajes secundarios principalmente. La crítica de estas producciones según Rodríguez está centrada principalmente en la censura de estos contenidos en las representaciones de los personajes, llegando a distorsionar las historias originales para ocultar tales expresiones de género diversas desarrolladas por las creadoras tanto en Japón como en Latinoamérica. Siendo un hallazgo importante para tener en cuenta durante mi propio análisis.

La tercera serie de anime abordada es: *Paradise Kiss* de Osamu Kobayashi (2005). Este anime al igual que los dos títulos anteriores revoluciona la representación del género *shōjo* agregando un personaje principal con una expresión de sexualidad bisexual en una relación romántica heterosexual y a un personaje transgénero femenino que posee un rol principal y positivo en la serie. Lastimosamente no cuenta con una licencia Latinoamericana, pero sí de español de España, por esta razón es poco conocida, de hecho, yo no sabía de su existencia.

Por último, se analiza *Yuri!!! on ice* de Sayo Yamamoto (2016), la cual no cuenta con ninguna adaptación a idiomas hispanos. Su trama gira en torno a la práctica profesional del patinaje artístico y explora la relación entre Yuri y Víctor dos jóvenes protagonistas de manera mutua en la que continuamente se manifiesta tensión entre el sentimiento de admiración y de amistad, sugiriendo, pero no afirmando ni descartando una posible atracción romántica entre ellos. El autor destaca la importancia que tiene el hecho de que este anime esté catalogado dentro del género de deportes y no dentro de los géneros de temática homosexual, porque esto permite que su difusión sea mayor y no sectorizada además elimina las etiquetas que señalan la expresión sexual y hasta las maneras de ser. Dentro de las observaciones del autor se destacan el hecho de que dentro del anime hay una “autocensura” presente debido que no se define explícitamente la relación entre los jóvenes, dejando la respuesta a interpretación libre.

Siguiendo con la investigación de Clara Páez quien aborda la representación en series de *cartoons*⁶ estadounidenses en la década de 2010, en las que también busca identificar y analizar la visibilidad de la comunidad LGBTQ+, en relatar las diferentes posturas y lugares de estos personajes desde su representación y su impacto social. La autora igualmente tiene como referente los postulados teóricos del trabajo de Judith Butler, pero desde una postura propia como mujer no binaria. Páez (2019) hace un estudio del desarrollo de personajes de ocho *cartoons* dirigidos a público infantil y adulto en televisión y de *cartoons* de plataformas de streaming para público adulto. Entre las series infantiles se encuentran *Hora de Aventura* de Pendleton Ward (2010), en la que es expuesta una relación amorosa lesbiana entre dos personajes principales y es confirmada en el último episodio. *Gravity Falls* de Alex Hirsch (2012), que hace un estudio de la censura que sufrió la animación, comparando los storyboards originales del creador con la serie transmitida por el canal infantil Disney Channel, además de confirmar como en el caso anterior en el último episodio una relación gay entre dos personajes secundarios de la serie. Por otra parte, *Steven Universe* de Rebecca Sugar (2013), evidencia una serie de dinámicas que rompen estereotipos

⁶ Dibujo humorístico utilizado principalmente en occidente para la creación de comics, series animadas y películas animadas.

binarios de género, introduciendo un universo completo constituido por seres no binarios que les llama gemas, además, se relacionan entre si mostrando cómo puede ser cuestionada la diferencia, pero al mismo tiempo destacando el amor como punto de unión de dichos seres. Siendo una propuesta revolucionaria y positiva nunca vista en televisión.

Entre los *cartoons* dirigidos para público adulto televisadas se analiza: *Los Simpson* de Matt Groening (1999), en la que se muestran personajes homosexuales que relacionan el homosexualismo gay con feminidad y el homosexualismo lésbico con la rudeza como por ejemplo personajes secundarios como Waylon Smithers y Patty Bouvier o personajes complementarios como el estilista Julio. Además, la serie en repetidas ocasiones se personifica representaciones LGBT que hacen alusión a los aspectos ya mencionados. Luego analiza *Bob's Burguer* de Loren Bouchard (2011), allí se presentan personajes transgénero femeninos como Marshmallow a la cual particularmente le hacen énfasis en los guiones que es un hombre y se le denomina por otros personajes como alguien que practica el travestismo, confundiendo los términos que no tienen una relación directa.

Después, Paéz aborda los *cartoons* de la plataforma streaming Netflix, por un lado *BoJack Horseman* de Raphael Bob-Waksberg (2014) y *Big Mouth* de Nick Kroll, Andrew Goldberg, Jennifer Flackett y Mark Levin (2017), en las que se presentan un nuevo fenómeno muy interesante y positivo el cual es la búsqueda de identidad sexual y de género de sus personajes LGBT+, los cuales aportan a la trama principal de la serie sin ser un punto de señalamiento por sus condiciones de sexualidad y de género. En *BoJack* se presenta al personaje Todd Chavez un joven amigo del protagonista que constantemente busca su lugar en el mundo hasta lograr identificarse como una persona *asexual*⁷ lo que fue una representación novedosa y muy bien recibida por el público. En *Big Mouth* todos sus personajes principales son adolescentes que exploran su sexualidad de una forma sana y muy abierta que incluye diversas expresiones de sexualidad y de género que pueden ser tomadas como tabú social, pero al ser abordadas de una forma natural y no burlesca rompe las barreras heterosexuales y LGBT+ fóbicas

Finalmente en *Super Drags* de Fernando Mendonça, Anderson Mahanski y Paulo Lescaut (2018), elaboran el primer *cartoon* de temática superhéroe protagonizada por personajes *Drag Queens*⁸, una práctica realizada principalmente por hombres que se visten extravagantemente como mujeres y desarrollan labores de espectáculos de entretenimiento principalmente en bares y discotecas en la comunidad LGBTI. En la trama se muestran a estos personajes como una mayoría

⁷ persona que no experimenta atracción sexual por otras personas o no desea contacto sexual con otros.

⁸ El termino drag proviene de del término en inglés “dress as a girl” y queen traducido Reina.

en comparación con personajes con identidades heterosexuales, pero Páez halla una problemática en la forma en que el *cartoon* se autosabotea al reproducir nuevos estereotipos que giran en torno a la comunidad LGBT+, como en idealizar a la homosexualidad viril como fuente de deseo en sus protagonistas y estigmatizando a la homosexualidad hacia un solo sentido.

En conclusión, puedo manifestar que las investigaciones abordadas por Rodríguez y Páez aportan varios datos inductivos y críticos de importancia para el desarrollo de mi proyecto y me parece valioso que aborden la recepción, difusión y censura internacional de estos contenidos, pero en un punto siento que los análisis se encuentran estancados al desarrollarse observaciones generales, además de no haber agregado representaciones gráficas de los personajes analizados para los lectores que no conocían las producciones, también me hubiera gustado que se analizara a los personajes desde categorías que surgieran a partir las expresiones de sexualidad y de género de los personajes y no desde las series, además como lector me hubiera gustado ver citados episodios que ejemplaran las observaciones de las representaciones en las series ya que debido a la extensión de algunas de ellas es difícil rastrear las observaciones de los dos autores.

Capítulo I. Contexto Referencial: Teorías de la Visualidad y del Género

La animación encierra todo un mundo creativo que busca generar la ilusión visual de movimiento que posibilita “dar vida” a actores dibujados, en los que figuran personas, animales y de objetos inanimados Cámara (2006). De ese principio proviene su denominación que se remonta desde el latín *Anima*, que traduce alma. Al ser un proceso Audiovisual que se compone de diferentes lenguajes provenientes del cine y las series, así mismo se fundamenta la necesidad metodológica de alimentarme interdisciplinariamente, para estudiar los fenómenos que allí se presentan como plantea Francisco Zurian y Beatriz Herrero en *Área Abierta. Revista de comunicación audiovisual y publicitaria*:

En un momento en el que los paradigmas y las teorías “tradicionales” de la imagen nos interpelan ante la complejidad de la imagen audiovisual contemporánea, nos decantamos hacia nuevas articulaciones teóricas, más flexibles y relacionales, por lo tanto, hacia un terreno más dinámico, que pasa por abrirse a nuevas disciplinas y diferentes áreas de estudios. Una apertura de carácter epistemológico, que contribuya a cuestionar las bases del proceso de investigación sobre la imagen. (2014, p.10)

Estudios Visuales

Concepto de Cultura

Para lograr constituir una epistemología que responda a las necesidades que implica analizar objetos de la cultura visual presentes en escena en las cinco producciones de *anime*, debo aclarar los conceptos principales que el campo de los estudios visuales contempla en sus postulados. Para iniciar es importante comprender las diferentes vertientes que definen el concepto de cultura, el cual John Walter y Sarah Chaplin (2002) desarrollan desde cuatro áreas. Por un lado, la cultura como una acción de intervención de la naturaleza mediante la inventiva y el trabajo, pero contemplando el hecho de que tal cultura se cimenta adaptándose a las leyes de la naturaleza. En segundo lugar, la cultura como sinónimo de civilización (iluminación y sofisticación); en tercer lugar, la cultura como objeto de conocimiento, en la búsqueda de la perfección espiritual y de la cual la gran mayoría de sujetos de una sociedad están exentos a su acceso.

Lo anterior define la siguiente decisión que está ligada directamente a la división de clases, refiriendo una clase alta, media y baja, que se discrimen dependiendo del tipo de contenidos que se consuman. La alta cultura se distinguirá por su predilección de consumo del arte producido por artistas de renombre. La cultura media propia de consumir productos de carácter comercial y la baja por consumir productos de carácter kitsch, vulgares de consumo pasivo. Entendiendo los postulados de los autores yo podría ubicar al anime dentro de una cultura media-baja, conocida como la cultura de masas, entre la que se puede encontrar los sistemas de industrialización y los sistemas de comunicación emergentes como la televisión, o desde otro punto la cultura popular, creada del pueblo para el pueblo.

Cultura Visual

Esta disciplina táctica nace como un objeto o campo utilizado para buscar información y significado ligados a las manifestaciones visuales que son consumidas por las personas (Mirzoeff 2003). Tales manifestaciones visuales están compuestas por todas las imágenes artificiales producidas por medio de prácticas artísticas y cualquier tipo dispositivo tecnológico capaz de ser usado como aparato para ver, “maquina capaz de reproducir imágenes mecánicas” (Brea 2010, p.37). La Cultura Visual como objeto de estudio abarca las relaciones manifiestas entre las imágenes visuales que están en constante producción y las diferentes apreciaciones que son atribuidas ideológicamente a estas, desde diversos intereses y crean formas determinadas de comprensión el mundo.

Regímenes de la visualidad

El nuevo siglo trae consigo la producción masiva de capital de consumo para todos los públicos lo que Mirzoeff, (2003) define cómo: “la crisis de información y la sobrecarga visual en lo cotidiano” (p.27). Es por esta razón que emerge una necesidad por interpretar tales fenómenos. Los estudios visuales se fecundan cómo un campo que académicamente se pregunta por los modos en que las personas codifican las imágenes estáticas y en movimiento para construir la Visualidad definida como la acción que permite adquirir un conocimiento del mundo a partir de reconocer, comprender, informar y modular por medio del sentido de la visión a través de procesos sociales y artefactos visuales (Walter y Chaplin, 2002).

José Luis Brea (2005) plantea la necesidad de desarrollar los estudios visuales con el fin abarcar un campo de comprensión crítica para identificar lo implícito que se difunde en los mencionados artefactos por medio de una acción que Brea describe como los “actos de ver”, entendiendo tales acciones como la recepción de una serie de operadores “textuales, mentales, imaginarios, sensoriales, mnemónicos, mediáticos, técnicos, burocráticos, institucionales ...” (p.6), provenientes de fuentes no neutrales más la articulación de relaciones de poder y sometimiento que consolidan una connotación simbólica cultural y políticamente construida. De esta manera se involucran las implicaciones que están relacionadas con ver. Brea (2010) en *Las Tres Eras de la Imagen* trae a colación el fenómeno de construcción social abordado por Martín Jay (2003), denominado régimen esópico, descrito como un sistema de visualidad que ha sido implementado por medio del aparato cultural del arte en objetos “singularísimos” en la modernidad de Occidente produciendo una teoría de la verdad en la que “lo visible es verdadero y lo verdadero visible” (p.24), con el fin de perdurar en la eternidad.

Esta lógica de visión Brea alude al *ocular-centrismo* de Jay (2000) como constatación de que *la visión produce verdad* siendo fuente válida de conocimiento que instauraron su poder de producir realidad en una cultura. En palabras del autor se puede resumir que “el sujeto se construye como efecto de verdad de otra sucesión de actos de ver en los que la imagen tiene básicamente un efecto reflexivo” (p.27-28). La masificación de los nuevos aparatos tecnológicos de cultura de masas como la fotografía, el cine y la televisión engloba una serie de nuevos retos que involucran un análisis que se desborda del purismo de la imagen artística, a pasar a ser una producción de imágenes mecánicas, que se prefijan un nuevo orden de visión.

La imagen audiovisual

La imagen se convierte en efímera y volátil, ya no está fijada y pierde su estabilidad de ser mnemónica. La potencia de esta imagen radica en el tiempo, ya que introduce su propio tiempo y su propio espacio de representación. El orden emergente supone nuevos regímenes de reproducción y circulación de economías del conocimiento que se desplazan al campo de las formaciones industrializadas, que supeditan la forma devenir del sujeto en cuanto a la contemplación-consumo en forma de la ahora predominante imagen fílmica (audiovisual) presentadas en pantallas y fijar una comprensión del mundo de forma colectiva” (ibidem). Según Brea, la máquina cine desarrolla su trabajo mnemónico,⁹ se basa en tiempos cortados basados en el tiempo real, presentado bajo una misma continuidad de flujo, orientada fundamentalmente a anular la percepción de los ensambles o cortes que crean las producciones. “invocar una experiencia sinestésica¹⁰. [...] lo suficientemente humana para que nadie se inquiete en su condición de *representación*” (Brea 2010, p.46). Al espectador se le proyecta la producción en un espacio obscurizado que borra cualquier presencia de realidad, cautivando la atención directamente a la fuente de luz (la pantalla) dejándose seducir por la maquina metafórica/alegórica facultando experiencias estéticas.

En el caso de la televisión, la imagen se comporta de una manera diferente que la imagen en el cine. Rodríguez de Fonseca y Serrano (2016) describen al televisor como una máquina que posee una pantalla mucho más pequeña y por tanto eliminaba la profundidad de campo en relación con la que se puede llegar a manejar en el filme, aunque por otro lado actualmente las producciones que se emiten en televisión como las teleseries y la ficción están adoptando las mismas características de cine, en mi opinión comparables con las que plantea Brea. En el entorno doméstico, se presenta un fenómeno de discontinuidad y falta de concentración, es por eso que la repetición tiene lugar en tales producciones.

El estudio de los personajes de las cinco series de anime precisa un abordaje que plantea Brea (2005) como “transdisciplinar” para hacer frente a las dinámicas simbólicas y efectos performativos que de las prácticas del ver se siguen en términos de producción de imaginario, teniendo en cuenta la articulación de relaciones de poder, dominación, privilegio, sometimiento, control con el abordaje de la raza, el género, diferencia cultural, la clase entre otros, que intervienen en la producción de imaginarios con impacto ideológico. Se instauran en forma de construcción cultural concreta de formas determinadas de subjetivación y socialidad lejanos a la identificación.

⁹ Hace alusión a la memoria Término trabajado por Aby Warburg en Atlas Mnemosyne (2010)

¹⁰ RAE: aístḗsis 'sensación'. Imagen o sensación subjetiva, propia de un sentido, determinada por otra sensación que afecta a un sentido diferente

Por su parte, como enfoque ideológico, me posiciono desde los estudios de género que han explorado las disidencias y han roto los límites entre el binarismo, la heterosexualidad asignada impuestas por la tradición hetero-patriarcal en la que se basa el imaginario audiovisual occidental (Casetti, en Zurian y Herrero, 2014, p.9).

Estudios de Género

El sistema sexo-género

Este campo académico, alimentado por teorías filosóficas, psicoanalíticas y sociales reflexiona el cuerpo y las construcciones de identidad de los sujetos¹¹ atravesado por poderes que han impuesto formas normadas y binarias de ser que se limitan a lo femenino y lo masculino dejando todo un espectro de construcciones al margen como una forma de rechazo y posibilidad de exterminios basados en violencias fóbicas que han estado presente en la historia de la humanidad en todo el mundo. Para comprender cómo se construyen tales sistemas, me parece pertinente explorar contexto histórico para identificar la proveniencia de las desigualdades que históricamente han subordinado a las mujeres y a un rango de privilegio a los hombres.

La Antropología de Gayle Rubín en *El tráfico de mujeres: notas sobre la "economía política del sexo"* (1975) ahonda la jerarquización de roles imputados desde el dominio innato de los hombres, en el que basándose en el pensamiento marxista explora como se distribuyen las fuerzas de trabajo en la que las mujeres históricamente han sido oprimidas y dominadas. Tal orden impuesto es denotado como *sistema sexo-género*, la autora lo define como: “el conjunto de disposiciones por el que una sociedad transforma la sexualidad biológica en productos de actividad humana, y en el cual se satisfacen esas necesidades humanas transformadas” (p.97).

Judith Butler (1999) indaga en *El Género en Disputa* sobre las imposiciones políticas normativas que han marcado históricamente no solo un orden misógino sino también uno heterosexual y binario. Como punto de partida, la autora define el *sexo*, entendido como la morfología y genitalidad de cuerpos diferenciados que han sido instaurados desde una perspectiva privilegiada masculina poseedora de pene y a la mujer como un ser incompleto castrado por la presencia de la vulva basado en las teorías lacanianas¹². El concepto de *género* es abarcado como

¹¹ la noción que deriva del discurso moderno, que lo erigió como un ser universal, racional y evidentemente androcéntrico, pensado en relación excluyente con la otredad (Giaccaglia et al, 2009 en Romero 2014 p.46)

¹² Lacan señala de manera rotunda que el poder se pone en práctica por esta posición femenina de «00 tener», que el sujeto masculino que «tiene» el Falo exige a este Otro para que ratifique y, por tanto, sea el Falo en su sentido «extenso». Esta caracterización ontológica admite que la apariencia o efecto del ser siempre se origina mediante las

el mecanismo histórico compuesto por una serie de leyes inevitables que han predeterminado al sexo un aparato cultural, es decir que se le ha asignado una serie de condiciones y categorías que se han distribuido de tal manera que “uno es su propio género en la medida en que uno no es el otro género, afirmación que presupone y fortalece la restricción de género” (p.80) en los cuerpos sexualmente diferenciados de hombre y mujer en las sociedades. A estas dos naturalezas culturalmente construidas de forma opuestas es lo que se denomina como binarismo. A este sistema de reglas será bautizado cómo los *Géneros Inteligibles* descritos en palabras de Butler como: “los que de alguna manera instauran y mantienen relaciones de coherencia y continuidad (causa-efecto) entre sexo, género, práctica sexual y deseo”. (deseo entendido como la motivación de producción de libido).

Expresiones de género

Los *géneros inteligentes* asumen una identidad¹³ que instauran un sistema de género binario y opuesto basado en la producción de oposiciones asimétricas entre lo femenino y lo masculino como atributos obligatorios designados a los cuerpos sexualmente diferenciados que reflejan el deseo y viceversa. Estas son las nociones que otorgan la condición de “persona”. El no cumplimiento de estos ordenes describe la aparición cultural de seres con género *incoherente* o *discontinuo* se consideran que pierden su calidad de persona (Butler,1999).

Los géneros “incoherentes o discontinuos” son producto de la heterosexualización del deseo, tales identidades únicamente se valoran como “defectos de desarrollo o imposibilidades lógicas” (p.73). Allí Butler puntualiza los límites del heterosexismo, plantea como algunos tipos de identidades no se amoldan a las normas de inteligibilidad cultural en las que el género está directamente relacionado al sexo y, por otro lado, discute que las prácticas de deseo tampoco son resultados ni del sexo ni del género, debido a su insistencia ha visibilizado el aumento suscitando unas matrices posibles subversivas del género.

Construcciones Abyectas

Desde la voz Paul B. Preciado en *Manifiesto Contrasexual*, hace alusión a las distinciones de la genitalidad conocida como “Natural” producto de una tecnología de relaciones heterosexuales

estructuras de significación. El orden Simbólico elabora la inteligibilidad cultural por medio de las posiciones recíprocamente excluyentes de «tener» el Falo (la posición de los hombres) y «ser» el Falo (la posición paradójica de las mujeres) (Butler, 1999, p.116)

¹³ Butler entiende la identidad como un efecto de las prácticas discursivas.

(p.26). y crea una propuesta alternativa emancipatoria que nombra el “contrato contra-sexual” el cual define que:

los cuerpos no se reconocen como hombres o como mujeres, sino como cuerpos parlantes que reconocen a sí mismos y pueden acceder a todas las prácticas significantes. [...] Por consiguiente renuncian no solo a una identidad sexual cerrada y determinada naturalmente sino también a los beneficios que podrían obtener de una naturalización de los efectos sociales, económicos y jurídicos de sus prácticas santificantes.

Aludiendo al ano como órgano en común en las personas y como un centro de trabajo contrasexual al presentar tres características fundamentales que son deconstrucciones en contra del sistema productor de sexos, primero es un órgano erógeno que no está adscrito fuera de los límites sexo-género, es un centro de excitación y placer que tampoco figura en puntos orgásmicos sexuales definidos y tercero el ano no establece funciones de reproducción, un eje de acción-pasión (Preciado 2002). En la siguiente tabla reúno las concepciones sexo, género y deseo que propone Judith Butler y los conceptos de la Abyección (Butler) o Contra-sexo (Preciado):

Tabla 1. *Tabla de relaciones de continuidad y efecto: Sexo, Género, deseo basada en los planteamientos de Butler y Preciado*

Categoría	Sexo	Género	Deseo	Práctica sexual
Combinación Legible	Falo	Masculino	Femenino	Activo
Naturalezas Impuestas	Vulva	Femenino	Masculino	Pasiva
Combinación Ilegible Crítica a la opresión	Seres Abyectos			
Combinación Ilegible Alternativa	Cuerpos Contra-Sexuales			
	Ano			Exploración

Herramientas de Análisis

Para lograr hacer el análisis de los resultados teniendo en cuenta el campo de los estudios visuales y el campo de enfoque de los estudios de género, elegí un método de sistematización por cada campo para sistematizar mis hallazgos de forma estructurada, basada en la imagen y el género.

Atlas Mnemosyne

Aby Warburg desarrolló, desde 1924 hasta su muerte un instrumento, historiográfico capaz de hacer visibles características particulares presentes, por medio de la recopilación de materiales

artísticos de la época moderna, para rastrear el fundamento antiguo de la figura artística, la psicología de creación, los procesos de producción de imágenes e ideas. Warburg estimaba que “en el Renacimiento todo ello oscilaba entre una concepción del mundo tipo religioso-mítica, de carácter tradicional y otra, novedosa de carácter matemático” (Warburg, 2010 p.138).

Juan Felipe Urueña (2020), describe que la finalidad investigativa del historiador estaba centrada en dar cuenta de procesos históricos discontinuos de memoria (*mnemosyne*). Por medio del Atlas buscaba hacer visible el proceso relaciones de expresión y posible significación entre materiales icónicos (*Bildmaterialen*), utilizados como vehículos de transmisión de fuerzas nostálgicas sentimentales (*pathos*) “formula”, de interpretación que interpelan al creador y al espectador fundamentado en dos polos que todo creador sitúa en la producción artística el “intelecto” y el “placer” (apolíneo y dionisiaco, Nietzsche) para evidenciar que el arte (la imagen visual), “esta animada por unas fuertes cargas de emotividad” (Urueña, 2020 p.20).

El montaje se ejecutaba por medio de pantallas de tela negra de gran formato, que establece un espacio negro, en el que se fijan fotografías que comparten una iconicidad latente de tema, gesto, expresión corporal, entre otros, que pervive del pasado en el presente (*Nachladen*). Las fotografías se fijan con pinzas para ser fácilmente manipulables y así establecer las diferentes relaciones entre lo general y lo particular (*pathosformel*), “energía-formula” y así posibilitar distancias en las que están presentes un espacio de reflexión (*Denkraum*) y un espacio intervalo (*Zwischenraum*). Todo lo anterior con la finalidad de crear tensiones icónicas, nuevas relaciones insospechadas, no abordadas por otros teóricos del Arte. “Es una exposición de la memoria viva y en movimiento” (p.57).

Figura 1. Panel 47: La ninfa como ángel custodio y como cazadora de cabezas, transporte de la cabeza. “regreso al templo”, como profesión del niño en ambiente extraño (Figuras de Tobiuzzolo como modelos). Aby Warburg



Nota. Panel registrado de Atlas Mnemosyne, Aby Warburg (2010)

Tecnología de Género

Teresa de Lauretis (1996) crea una herramienta conceptual basada en las teorías de la sexualidad (1976) descritas por Michel Foucault como “tecnologías del sexo” y la tecnología de los Aparatos de Ideología de Estado de Luise Althusser (1970), dispositivos capaces de afectar la construcción de los sujetos, enmarcados bajo relaciones de clase y raza, con el fin de determinar cuáles son las relaciones culturales dominantes que rigen en las sociedades capitalistas. Es así que de Lauretis potencializa estas teorías para estudiar las relaciones de dominación que giran al torno

al género dentro de la cultura que también están presentes, pero no fueron abarcados por Althusser que también denotan valores sociales y jerarquías dentro de estas tecnologías.

La autora estudia cuáles son las tecnologías de represión social, cultural, económica y política atribuidas al sistema de dominación sexo-género, descrito como una construcción sociocultural de significación de códigos regidos por ideales patriarcales. El sistema planteado por de Lauretis pone en pie de discusión las maneras ideológicas en que hombres han cosificado a las mujeres en las pantallas. Abarca el género como una representación o una auto-representación que es producto de la emisión de tecnologías sociales en variados dispositivos de producción cultural como el cine y la televisión, que pueden tener implicaciones negativas en la vida de las mujeres, aunque igualmente puedo relacionar y aplicar tales acciones en la vida de personas con identidades de género LGBTI y no binarias debido a que en ambos casos comparten los misma implementación mecanismos de interpretación y creación de subjetividad. Todo lo anterior con el fin de buscar eliminar la diferencia de sexo y de género.

El Anime y sus conexiones con el cine, la serialidad y la construcción de subjetividad

En la actualidad no es sencillo rastrear estudios teóricos que aborden la producción y construcción del *anime*, pero haciendo comparaciones con los ya mencionados aparatos tecnológicos, como el cine y la televisión, el *anime* comparte con estos aparatos características muy similares en cuanto a los procesos, lenguajes y desarrollo temporal que permiten abordar a la animación oriental a partir de los estudios relacionado con la teoría fílmica feminista. Dentro de la que Giulia Colaizzi (2001) aborda el *acto cinematográfico* que: “Visión y creencia, representación y verdad son términos claves para comprender la importancia del cine en lo que se refiere a su capacidad para interpelar, movilizar y articular el imaginario individual y social” (p.6). Por esta razón es importante definir y puntualizar los conceptos de representación, personaje e imaginario para comprender los factores que me sugiere la realización de este estudio.

Representación

Ann Kaplan es una de las teóricas que ha contribuido a expandir el campo de la crítica y la teoría cinematográfica, en especial el lugar que han ocupado las mujeres en el cine. En el libro *Las mujeres y el cine: A ambos lados de la cámara* (1983), puntualiza los conceptos fundamentales para abordar este tipo de estudios, entre ellos el concepto de representación expuesto como el carácter construido de la imagen entendiendo la imagen desde dos perspectivas: la primera como la asignación de atribuciones que se le otorgan a los personajes en el cine basándose en la forma

en que cierto tipo de personas son percibidas por la persona que construye. La segunda, a partir del vínculo que posee en relación con el espectador respecto a los ángulos, montajes en función de un personaje en una narración. Kaplan afirma que la representación intenta ocultar los mecanismos que utiliza el cine de Hollywood para ocultar el carácter construido del film y sea percibido por el espectador como una “muestra natural” del mundo social, implicando fecundar mecanismos que son puestos en escena para ser vistos de cierta manera. Colaizzi aporta a esta afirmación postulando que

una representación; en tanto que discurso, aparato ideológico, no es un espejo, un reflejo de la realidad, un instrumento pasivo o neutral de reproducción: nos remite a un entramado complejo de relaciones históricas, económicas y sociales que producen, autorizan y regulan tanto el sujeto como las representaciones. (2007, p.7)

Así, la representación vista desde la producción de visualidad subjetividad postula “abordar una visión crítica sobre el consumo de imágenes, entendiéndolas como dispositivos que inciden en la producción de subjetividades” (Barco et al, 2020, p.34).

Personaje

Crear una historia de ficción (fílmica) requiere la construcción de la narrativa es la que logra atraer públicos, para esto, según Brea (2010), es necesario elaborar todo un espectro coherente que permita de fotograma a fotograma crear dramaturgias que se presentan ante nuestros ojos en forma de lectura que apele a nuestro lugar lector-espectador, “las prácticas simbólicas desarrolladas con imagen movimiento se mueven en el entorno de las industrias del entretenimiento procuran en efecto, distracción, entretenimiento, diversión” (p.54), de modo que tenga lugar lo que el autor denomina “sistema de sentido”, de la narrativa del relato.

Para que ese sistema de sentido cobre mayor fuerza de atracción es necesaria la inclusión de personajes que habiten ese mundo, para definir estas figuraciones es necesario remitirme a Rodríguez de Fonseca y Serrano (2016), quienes desarrollan todo un abordaje que permite entender la proveniencia y la complejidad del concepto, aunque solo voy a aproximarme a las cualidades que sean más pertinentes para el desarrollo de este estudio. Para estos dos guionistas los personajes son construcciones que imitan comportamientos humanos, y su proveniencia recae en el género de la tragedia, a la que Aristóteles le atribuye la imitación más prominente por su capacidad de transmitir grandes valores morales. Los autores afirman que toda ficción está dotada de intenciones morales, encarnados en formas humanas (en el caso del cine y las series) y viven en base de un

objetivo concreto al que están exclusivamente condicionados. Los personajes son inmersos en mundos para que se desarrollen vivan o mueran, siendo “construcciones mentales, visiones del mundo y no seres reales” (p.128).

En función de aclarar que los “mundos imaginarios” no son fecundados de la nada, Colaizzi (2001) afirma: “el AIE cine, podemos decir, crea ‘una representación imaginaria de condiciones reales de existencia’ (Althusser) que crea *reconnaissance* para el sujeto y contribuye a la naturalización del statu quo como estructura jerarquizada y jerarquizante”. (p.6). Apartado que también puede aplicar a las series. Luego de abordar este concepto, la pregunta es cómo traer a colación el *anime* como una producción animada, la respuesta es fácil de argumentar debido a que la animación oriental, posee un desarrollo narrativo similar al manejado en el cine y en las series, por esta razón es posible figurar sus personajes con los anteriores postulados.

Imaginario

Marta Selva y Anna Solà (2004) dedican un estudio amplio del concepto para definirlo en relación al imaginario individual o colectivo, hacen alusión al término como un adjetivo que describe el “conjunto de imágenes que representan los aspectos figurativos o el valor simbólico de las cosas [...] con frecuencia asociados peyorativamente a las fantasías o ficciones como sinónimos de irrealidad. (p.219-130).

A partir de esta puntualización, las ciencias humanas han desarrollado una serie de estudios relacionado con la imaginación que juegan con la realidad y la percepción como dos ejes que al definirse construyen una verdad individual, pero cabe aclarar que el imaginario según las autoras toma múltiples trayectorias que propician dominar, afrontar, soportar y modificar la realidad apelando a la construcción de sujetos y cultura. Para la teoría psicoanalítica de Lacan el imaginario es el registro que está en medio del real y el simbólico, permite entender la constitución de la subjetividad y la dinámica del deseo, fenómenos que construyen el Yo a través del encadenamiento de ilusiones y decepciones determinando nuestra identidad como sujetos de deseo.

Brea (2010) introduce el término de *industrias de la subjetividad* para definir la acción cada vez más accesible y colectiva de producir imaginarios mediado por la cultura de masas en los receptores la cual asienta nuevas economías de distribución y nuevas formaciones de conciencia Advirtiendo que puede haber alcance político, el cual representa otro peligro. La teoría fílmica feminista ha luchado por visibilizar cómo se construye la subjetividad a partir de mecanismos psicoanalíticos y de representación que logra construir desde la mirada y la subjetividad.

tecnologías sociales y consumo que nos modelan en función de ciertos intereses que implican “movilizar interpretar y articular el imaginario individual y social (Colaizzi 2001).

Capítulo II. Contexto Histórico: Representación de Género en Japón

Para poder interpretar de forma más amplia las representaciones de sexo-género, es necesario hacer una retrospectiva histórica por las manifestaciones artísticas en las que se han representado prácticas de sexualidad y de género diferentes a las heterosexuales desde la antigüedad, las diferentes posturas ideológicas, apreciaciones rituales y culturales que le eran atribuidas y como estas tienen conexiones que me permitirán entender las formas de representación contemporáneas presentes en los objetos de producción de masas en las series de *anime*. Los hallazgos serán agrupados dentro de dos apartados, el primero abarca los periodos antiguos y el segundo los periodos modernos y contemporáneos demarcados por Japón como eras.

Homosexualidad en imágenes artísticas de rituales y tradiciones del pasado en Japón

Nanshoku, Ritual de profesión religiosa homosexual de los mojes budistas kekai

Era Heian (794-1185)

El primer antecedente que alude a la homosexual es abordado por López de la Llave (2011), quien afirma que en el Japón premoderno y antiguo las prácticas homosexuales estaban respaldadas por una larga tradición social debido a la actitud desinhibida hacia el sexo, pero solo fue documentada desde una perspectiva masculina, “era común la descripción de actividades y símbolos sexuales en juegos y bailes celebrados en festividades locales en el curso de las cuales los hombres y mujeres podían abandonarse a prácticas promiscuas” (p.12), en comunidades dedicadas a la agricultura y a la pesca.

Por otro lado, Ojeda (2016) aborda en su artículo el surgimiento y prácticas homosexuales en el ámbito religioso, en el que aclara que Japón contaba con un gobierno constituido por miembros de la corte aristócrata¹⁴. Durante ese periodo Japón tuvo la mayor influencia de China, debido a la aceptación del budismo como una religión, pero también como una institución con gran influencia social con poder político y económico. Tales facultades las menciona Quartucchi (1989) con la imposición una serie de normas a manos de sacerdotes budistas que reglamentaban el sexo

¹⁴ Corte imperial instalada en Japón en la era Heian hasta el surgimiento del Shogunato militar.

y la concupiscencia¹⁵, el sexo estaba prohibido y no podían tener contacto con alguna mujer¹⁶, considerada “ser impuro por naturaleza” (p.417).

La rebelión del sacerdote budista Dokyo que intentó apoderarse del trono causó una ruptura que promovió eliminar la influencia del budismo sobre la clase gobernante. Es así que a manos del emperador Kammu, se crearon nuevos órganos de gobierno dejando al margen a los cleros budistas de tales decisiones. El budismo se continuó profesando debido a que las creencias del pueblo japonés se mantenían activas, por esta razón el emperador Kammu contribuyó con la creación de dos nuevas sectas budistas: la secta *Tendai* fundada por Saicho y la secta *Shingon* fundada por el monje Kukai, un ermitaño que se dedicó al estudio de textos budistas, taoístas y confucianistas. Él se cuestionó cómo lograría reconciliar la espiritualidad con los apetitos naturales del hombre, gracias al *sutra*¹⁷ del buda solar *mahavairochana*, en donde “los deseos humanos reciben un tratamiento positivo, lejos de ser intrínsecamente malos, se les contempla bajo la luz de la iluminación y se les considera puros” (Yusa, 2006 como se citó en Ojeda, 2016).

Esta secta se estableció en el monte Koya (高野山), pero Kukai murió antes de que se terminaran de construir los templos, otorgándole el título póstumo de Kōbō Daishi (弘法大師,) “Gran maestro que expande el budismo por doquier”. A él se le atribuye ser el responsable de inducir las prácticas homosexuales entre monjes, a través la práctica del *nashoku* (男色) “los colores del hombre”, que describe el ejercicio de actos sexuales entre los monjes maduros llamados *bonzos* y los jóvenes acólitos *chigos*¹⁸ (que usualmente eran hijos de los aristócratas enviados a los templos a recibir educación)¹⁹. Los rituales eran inducidos mediante *sutras* de forma oral a los adeptos. Por otra parte, se asegura que el origen del *nanshoku* proviene de la práctica del *Kekkai* la cual consistía en la creación de un espacio sagrado que permitía excluir las influencias políticas y sociales del mundo exterior como posible causa de deteriorar el conocimiento del budismo esotérico. Entre ellas a las mujeres, que tampoco tenía acceso, en cambio era obligadas a mantenerse en salas designadas fuera del *kekai*, como una perseverancia del rechazo misógino ya existente.

¹⁵ Deseo de bienes materiales o terrenos, en especial deseo sexual exacerbado o desordenado.

¹⁶ Onaha (2007, p.3) “En la descripción que hace Mikiso Hane, la mujer en la sociedad pre-moderna (1580 – 1868) era considerada como un ser inferior y de acuerdo a las leyes, las esposas eran tratadas como menores. Las hijas no tenían voz sobre su futuro cónyuge ni tenían ningún derecho sobre la propiedad familiar. Los intereses de la mujer estaban enteramente subordinados al del hombre”.

¹⁷ Discursos desarrollados por Buda o por algún discípulo cercano.

¹⁸ “*chigo* es una palabra que hoy en día también como sinónimo de homosexual” (Quartucchi, 1989, p.418).

¹⁹ “esta relación podía justificarse por la intimidad que se creaba entre maestro y discípulo” (Ídem, p.418).

Dentro de las representaciones en las que se ilustran estas prácticas se encuentran en las múltiples manifestaciones gráficas surgidas a mediados del siglo XVI que pueden ser conglomeradas dentro del término *shunga* (春画) “imágenes de primavera”, El significado de la palabra, a partir de los estudios realizados por Amaury A. García Rodríguez (2009) describe “dibujos o pinturas de posiciones reclinadas, posturas evidentemente vinculadas con el sexo” (p.113), consumidos por la corte gobernantes y centros religiosos japoneses.²⁰ Dentro de las representaciones perteneciente a esta temática, se conoce el *emakimono* 絵巻物 “rollo de pintura, abreviado como *emaki* (絵巻), uno de los rollos ilustrados que representan las prácticas sexuales de *nanshoku* es *Chigo no sōshi* (稚児之草紙) “Cuentos de efebos”. Este posee dieciocho escenas de chigos con sirvientes o bonzos del templo, breves narraciones obscenas y diálogos en torno a las escenas.

Figura 2. Copia fragmento de rollo ilustrado, “chigo no sōshi” (稚児之草紙) de 1321, tinta y color sobre papel. Clark et al (2013). Sex and Pleasure in Japanese Art [cat. 13, fig. 4 (p. 66)].



Nota. Colección Museo Británico

Shudō, entrenamiento masculinizador de los guerreros samurái

Era Edo (1600 – 1808)

Las prácticas homosexuales entre hombres no solo se realizaban entre miembros de las sectas religiosas, también se extendía en el campo militar. Calimach (2000) destaca la práctica del

²⁰ Según (Quartucchi, 1989), las personas que no pertenecían a la nobleza, en vez de tener prácticas de carácter *nanshoku*, rendían una serie de rituales mágico-religiosos que giraban en torno al falo masculino, y se les conocía como cultos fálicos. Los cuales mantenían desde otra perspectiva el machismo latente de la sociedad japonesa.

wakashudō (若衆), “*senda de la juventud*”, abreviado *shudō* (衆道). La práctica tenía fines igualmente pedagógicos como en el *nanshoku* y también se cimenta en fundamentos misóginos. El diario online *El Español* (3 de julio de 2020) expone las razones por las que los miembros de la casta *samurai* (侍), “sirviente”, guerreros del antiguo Japón de edad madura, que también mantenían relaciones homosexuales carnales y románticas con sus jóvenes pupilos *wakashū* (若衆) “efebo” de edades entre los 10 y 13 años. que debían demostrar su lealtad y su entrega por aprender sirviendo como amante a su instructor *nenja* (念者) “el que desea” o “el que piensa”. quien también cumplía un papel protector (Calimach, 2000).

Según el artículo *El gran secreto del código samurái: los niños que tenían sexo con hombres para no 'feminizarse'* del diario digital *El Español*, durante el proceso de enseñanza, “el chico no sólo aprendía las técnicas de combate o el empleo de la *katana*²¹ sino que “emprendía todo un camino sentimental y espiritual que le llevaría a la gracia, al poder, al forjamiento como caballero imparable” (El Español 2020, julio 3). Puesto que se tenía la creencia en la que si el joven pasaba sus primeros años eróticos con una mujer, el futuro guerrero sería “dócil, sensible, suave y encantador”, cualidades consideradas femeninas. Este código *samurai* creaba guerreros valerosos y rudos. Estos actos gozaban de veneración y grandeza, estando regidos por el código del honor samurái en sus respectivas jerarquías. La relación sentimental y sexual se mantenía durante el aprendizaje, pero cuando esta concluía, la amistad y la lealtad entre el aprendiz y el maestro podía durar toda la vida. Lo que supone que estos hombres contraían matrimonio en edades maduras y así lograban fecundar descendencia.

El teatro y la literatura de la época acogieron historias de relacionadas prácticas de homosexuales entre hombres basados en los principios difundido por Kōbō Daishi (Ojeda, 2016) en manifestaciones de grabados en madera (xilografías) *ukiyo-e* (浮世絵) “pinturas del mundo flotante”. Además, se hallan varias representaciones en Grabado que refieren ilustrar historias de prácticas de homosexuales entre hombres, entre las más famosas del folklore japonés es: “Onzōshi Ushiwakamaru Musashibō Benkei”, también conocida como *La Leyenda de Benkei y Yoshitsune*²². Existen muchas versiones de la historia y múltiples representaciones, los múltiples relatos tienen en común que Saitō Musashibō Benkei (西塔武蔵坊弁慶) guerrero perteneciente a la casta *samurai* descrito como un hombre muy rudo que media dos metros, se ubica en el puente *Gojō*

²¹ (日本刀) “espada japonesa”

²² Gregor, La leyenda de Benkei y Yoshitsune (2020, abril 29). DOI.

<http://readthetrieb.com/es/index.php/2015/10/30/die-legende-von-benkei-und-yoshitsune/>

Ohashi (五條大橋) en la ciudad de *Kyoto* para enfrentarse con otros guerreros, al derrotar a 999 hombres, se atraviesa en su camino un joven llamado Minamoto no Yoshitsune (源 義経) conocido por el seudónimo de Ushiwakamaru (牛若丸), descrito por poseer facciones andróginas²³ tocando una flauta, el joven se enfrenta a Benkei hasta derrotarlo, usando únicamente un abanico. Benkei luego de su derrota jura servirlo lealmente como su fiel compañero. Haciendo referencia a las relaciones de lealtad del *shudō*.

Figura 3. Musashibo Benkei y Minamoto no Ushiwakamaru. Kuniyoshi, Grabado Xilografía díplico (1840)



²³ “los preadolescentes de apariencia andrógina eran los más codiciados eróticamente, ya que eran deseados tanto por hombres como por mujeres” (El Español 2020, julio 3).

Figura 4. Onzōshi Ushiwaka y Musashibō Benkei”. Kunisada “Toyokuni III. Grabado Xilografía díptico (1857)



Kabuki, el teatro del placer alquilado

Era Edo (1600 – 1808)

Inicia una nueva era y con ella cambios sociales de estricto control que cambiarían el rumbo de los actos sexuales homosexuales. Daniel Rodríguez (2016) en su tesis explora las prácticas y representaciones artísticas en Japón, quien afirma que el *shōgun*²⁴ (将軍), "comandante del ejército" Tokugawa estableció en 1635 la Ley de *Sankin Kōtai* (参勤交代/参勤交替) "la Asistencia Alternada", para mantener relaciones de paz en el país. Como consecuencia a la imposición de esa estricta ley que limitaba cualquier práctica fuera del trabajo y el hogar. Además, se añaden las invasiones que tuvieron lugar en Japón. Paco Nadal (8 de noviembre 2018) en un artículo del periódico El País, relata cómo el 15 de agosto de 1549. San Francisco Javier, el Apóstol de las Indias, llegó a Japón de la mano de Portugal con la intención de implementar el cristianismo en la población nipona. Únicamente en Yamaguchi, tuvo apoyo del señor feudal del clan de los Ouchi, le permitió ejercer su ministerio, obteniendo 500 conversiones en solo seis meses. Logrando

²⁴ Era un rango militar y título histórico en Japón concedido directamente por el emperador. DOI. <https://japon-secreto.com/tag/shogun/>

implementar un primer cambio de pensamiento que actualmente se sigue profesando tal religión y cultos relacionados con la misma.

En consecuencia, a tantas opresiones, nacen una serie urbes clandestinas denominadas “barrios del placer” o “distritos rojos” creados por artesanos, productores, comerciantes y *chōnin* (町人) “habitantes de la ciudad”. Zonas creadas para el ocio, para escapar de las estrictas normas del *shōgun*. Dentro de estos barrios se ejercía principalmente la prostitución, pero “también se llevaban a cabo otras actividades como las actuaciones de teatro, las ceremonias de té, la producción de libros con miniaturas y de estampas, y, sobre todo, la venta de artículos de lujo” (Rodríguez Fernández, 2018, p.14).

En el Teatro *Kabuki* (歌舞伎), “el arte de cantar y bailar”, era llevado a cabo en estos barrios. Nacido gracias a Izumo no Okuni, propuso obras dramatizada únicamente por mujeres que quienes personificaban los papeles femeninos y masculinos “Éste destacaba por ser un vehículo para la prostitución, las mujeres que se presentaban sobre el escenario estaban disponibles a cualquiera de los espectadores que tuviera los recursos necesarios para comprar los servicios de las actrices, lo cual causaba furor entre los asistentes” (Ojeda 2016, p.72), hasta ser censurado en 1629 por su carácter inmoral.

Debido al debilitamiento de la clase samurái y al enriquecimiento de los comerciantes de las ciudades se destruyeron las prácticas de naturaleza *nanshoku* y fueron ofrecidas en el mercado donde los niños y adolescentes eran el producto de prostitución comercializado mediante codiciosos vendedores.²⁵ Entre ellos se encontraban el *wakashu kabuki* o el *kabuki* de los hombres jóvenes conocidos como *hōkan* (幫間) o *taikomochi* (太鼓持), que empezaron a cumplir las mismas funciones de las actrices *kabuki*. Exigiéndoles un carácter femenino real a quienes caracterizaban papeles de mujeres, bautizados como *onnagata* (女方) “forma de mujer”. Es curioso cómo hubo mayor aceptación de estos actores a pesar de realizar las mismas actividades “inmorales” que las actrices y como en producciones literarias como *ukiyo-zōshi* (浮世草子) “libros del mundo flotante”, se narre acerca de la existencia de hombres *onna-girai* (彼は女嫌いだ) “odiadores de mujeres” que rechazaban relacionarse sexualmente con mujeres (Ojeda 2016), siendo el único aspecto que se mantiene intacto en los diferentes grupos sociales en medio de estas prácticas emergentes.

²⁵ Postulado de la investigación de Rodríguez Fernández (2018)

El hecho de que no exista una amplia documentación sobre prácticas sexuales entre mujeres Rodríguez (2016), sugiere la posibilidad de que las actrices *kabuki* y las guerreras *Onna bugeisha* (女武者) “mujeres samurái” se relacionaron sexualmente con otras mujeres según las prácticas que giraban en torno a sus roles sociales respectivamente. Solo existen pocos registros *shunga* o *ukiyo-e* en las que no aparecen hombres como participantes o espectadores de estas prácticas. Amaury García Rodríguez (2001) refiere el término *kaiawase* (貝合わせ) “surtido de conchas” para nombrar a las relaciones homosexuales entre mujeres. Aunque en Japón existen otros términos más literales como *Joshoku* (女色) “los colores de la mujer”²⁶, como el término en femenino de *nanshoku*. Sin suponer que las mujeres realizaban las mismas prácticas de aprendizaje que los guerreros *samurai*. La siguiente representación fue muy difícil de rastrear, pero ilustra a una mujer que penetra a otra utilizando una máscara tradicional que representa al *yōkai* (妖怪) “demonio” mitológico *tengu* (天狗) “perro celestial”.

Figura 5. Estampa Shunga, Un joven actor kabuki *wakashū-gata* y amante masculino mayor ' de la serie “Chinpen shinkeibai” de Utagawa Kuniyoshi (c.1838)



²⁶DOI.https://jlearnnet.translate.goog/dictionary/%E5%A5%B3%E8%89%B2?_x_tr_sl=auto&_x_tr_tl=en&_x_tr_hl=es

La estampa erótica estilo *shunga* [*makura-e* (枕絵), *Ehon* (絵本), *higa* (秘画), *emaki* (絵巻)...etc.] tuvo mayor alcance y se popularizó y distribuyó con mayor fuerza y en mayores sectores poblacionales, (García, 2009) al punto que en los años 1722 y 1842 fue censurada y posteriormente prohibida por el gobierno que intervino porque la consideraban el consumo de la estampa como “transgresor” para el régimen (Rodríguez, 2016). En relación a este mercado de producción y consumo masivo de gráfica e historias ilustradas que diversificaron sus temáticas y el enfoque de sus públicos es que puedo identificar el primer referente que se puede relacionar con la emergencia de las revistas e historietas manga, de las cuales profundizaré más adelante.²⁷

Figura 6. “La máscara”, Grabado Xilografía ukiyo-e. Autor desconocido, (1600/1603-1868).



Cambio de Concepción: el crimen del homosexualismo

Era Meiji (1868 - 1912)

Japón sufrió una segunda invasión de países occidentales que implicó que se empezaran a desestimar todos los cultos homosexuales rituales y no rituales que se practicaban en Japón

²⁷ Para más información de la proveniencia y consumo de manga, dirigirse a la p.47.

Laborde Carranco (2011) en su artículo de revista data como por la causa de influencias ideológicas religiosas jesuitas de occidente. En el año de 1853 tuvo lugar la invasión en la que arribaron los *kurofune* (黒船), “barcos negros” estadounidenses dirigidos por Matthew C. Perry, con el fin de reabrir las fronteras comerciales al mundo después de 251 años. Este suceso obligó al *shōgun* (将軍) por amenazas a firmar en 1858 el *Kanagawa Jōyaku* (神奈川条約) “Tratado de paz y amistad” para crear relaciones diplomáticas entre los dos países. Es en la era *Meiji*, llamada la "Era de culto a las reglas", la época en que se consolida por completo el desprestigiar definitivamente y criminalizar temporalmente las prácticas relacionadas con la homosexualidad, Rodríguez Fernández (2016) plantea que:

Las relaciones entre personas del mismo sexo fueran prohibidas y penalizadas desde 1873 hasta 1880 debido a los informes médicos, a la idea de la perversión sexual y, sobre todo, por el puritanismo de la religión cristiana [...] Y aunque a partir de 1880 se dejaron de prohibir tales relaciones, se veían como algo erróneo y equivocado, lo que provocó que empezasen a desaparecer. (p.17)

En consecuencia, la irrupción de Portugal y Estados Unidos logró implantar en Japón los mismos principios y sistemas de pensamiento que han regido el curso de la historia universal, pero ahora en oriente, siendo efectiva su intención de adoctrinar la cultura y las creencias niponas. debido a la vigencia que gozan aun en la actualidad socialmente.

Por otra parte, las manifestaciones artísticas, como la pintura, las estampas y la literatura de este género también empezaron a ser marginadas de las academias, para reforzar los valores de la moralidad (Rodríguez Fernández 2016).

Dentro de las representaciones que se pueden rescatar para identificar la percepción que tenían los japoneses de los cambios inesperados que estaba sufriendo la población, pueden ser interpretados a través de la representación de los *kurofune*, como una especie de monstruo acuático que llega a atacar al país del sol naciente.

Figura 7. “Buque de guerra estadounidense”, Grabado Xilografía. Autor desconocido, (1854)



Homosexualidad en publicaciones impresas y audiovisuales del nuevo siglo en Japón

Reivindicaciones constitucionales feministas y escritoras de literatura homosexual

Era Taishō (1912 - 1926)

Era también conocida como la Democracia *Taishō*, era de reinención para Japón se debilitan los regímenes militares de la era pasada Meiji, y debido a que muere el emperador de la era *Taisho* Mutsuhito cede el poder a su hijo Hirohito en 1921. En este periodo Japón deja de ser un estado feudal y se expandió su imperio, “hubo cierta libertad pacífica interior que garantizó el sufragio universal (1925), la libertad de expresión, la formación de partidos políticos *Seiyukai*, *Minseito*, y *Kenseikai*, el surgimiento de las asociaciones de obreros y campesinos y cierta igualdad con las mujeres”²⁸ (Laborde 2010, p.123).

La igualdad femenina se posibilitó gracias a una serie de movimientos de carácter feminista que permite cambiar el rol de la mujer y “denuncia la situación de represión que ha sufrido hasta la fecha, a la sombra de la figura masculina que predominaba en las sociedades patriarcales de los países más avanzados” (Flórez, 2014 p.174). Tales acciones dieron cabida al surgimiento de concepto de *atarashii onna* (新しい女) “Nueva Mujer japonesa”, surge una generación de mujeres escritoras que utilizaron la literatura, forma de expresión artística y reivindicativa para contribuir

²⁸ *Seiyukai* (立憲政友会), *Rikken Minseito* (立憲民政党), y *Kenseikai* (憲政会)

los ideales feministas planteados por pioneras de la era *Meiji* como Higuchi Ichiyō (樋口一葉) (Flórez, 2014).

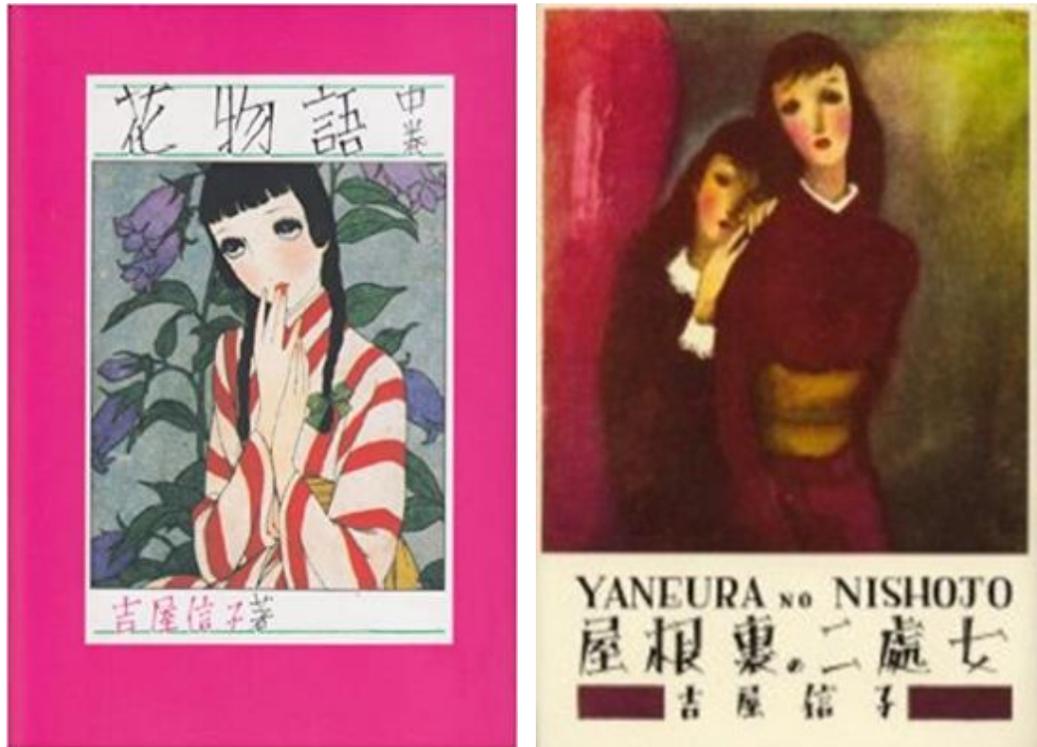
Gracias a los eventos culturales que continuamente organiza el Centro del Japón de la Universidad de los Andes, tuve la oportunidad de asistir a dos charlas virtuales denominadas *El Género en Japón (anime y manga)*, realizadas por el Profesional en lenguajes y estudios socioculturales Roberto Durán (2020, agosto 15) y la Historiadora Maria Orjuela (2020, agosto 18), mediante las cuales pude obtener información valiosa relacionada con las producciones y representaciones relacionadas con sexualidad y género durante la era *Shōwa*, *Taishō* y *Hesei* debido a que difícilmente se encuentran en producciones teóricas escritas. Por esta razón me recojo en las premisas de los dos conferencistas.

Durán (2020, agosto 15), hace referencia de Yoshiya Nobuko (吉屋 信子) (1896 – 1973), como una escritora con una larga trayectoria de producción literaria. Conocida como un icono lésbico por desarrollar obras de ficción en las que se representaban variedad de tipos de relaciones eróticas lésbicas entre jovencitas, algo bastante controversial para la época, y además por mantener una relación romántica pública con Monma Chiyo (門馬 千代), relación que fue muy cuestionada socialmente (Frederick, 2002).

Durán destaca dos novelas muy reconocidas que se clasifican dentro de un género bautizado como “*ESU*” (エス) “clase S” en las que hay presentes un rol experimentado *senpai* (先輩) “compañera de antes” y uno novato *kohāi* (後輩) “compañera de después”²⁹. Dentro de estas obras se encuentran: *Hana Monogatari* (花物語), *Historia de floración (1916-1924)*, una serie de 52 publicaciones de cuentos y relatos que abordaban los diferentes tipos de relaciones lésbicas y *Yaneura no nishojo* (屋根裏の二處女), *Dos vírgenes del ático (1919)*: historia de dos mujeres que se esconden en el ático de una escuela cristiana para planear su escape y continuar con su relación. Narraciones que, en mi opinión, se contraponían a la educación sectorizada por género y su sistema escolar *ryōsai kenbo* (良妻賢母教育) “educación para formar a buenas esposas y madres inteligentes”. Referido por Yoshiko Yamaguchi (2011) en su artículo: *Educación moderna de las mujeres japonesas: Una mirada retrospectiva y prospectiva*.

²⁹ Los términos *senpai* y *kohāi* son utilizados en los diferentes ámbitos sociales y afectivos de Japón.

Figura 8. Portada libro (花物語) “Historias de floración” (1916-1919) y Portada libro (屋根裏の二處女), Yoshiya Nobuko (1924)



En 1936 nacen amenazas y conflictos extranjeros que luego estallarían y así tendría lugar la segunda guerra mundial, durante la persecución Japón realiza expansionismo militar guiado por emperador Hirohito, luego empezó a tomar acciones violentas que promulgaron el ultranacionalismo, exteriorizando su sentir antioccidental y antiliberal (Laborde, 2011).

El sentimiento de nacionalismo motivado por seguir los regímenes nacionalistas alemanes y se intensifica al punto de notarse cambios en la producción de medios. La obra de ese periodo realizada por Yoshiya cambia de perspectiva, mantiene las temáticas lésbicas de sus obras, pero con la particularidad de moderar y al mismo tiempo reprender estas relaciones afectivas lésbicas presentes en sus historias. Un ejemplo claro es la publicación de las revistas con temática de “Clase S” llamada *Kurobara* (黒薔薇), *Rosa negra* (1927): tragedias amorosas con repercusiones como sufrimiento, suicidio o aislamiento social en conventos (Durán 2020, agosto 15).

Desde una perspectiva gay, Orjuela (2020, agosto 18), habla de obra de la escritora Mari Mori (1903-1987), hija del reconocido médico militar y novelista japonés de la era Meiji, Mori Ōgai. Ella se dedicó a realizar novelas homoeróticas entre hombres siendo publicaciones consideradas como inmorales, teniendo en cuenta la nueva concepción condenatoria del

homosexualismo en Japón, retomando algunos valores de las prácticas del *nanshoku* de la antigüedad. Sus historias tienden a finalizar con hechos trágicos relacionados con la muerte y los amores imposibles. Su novela más famosa es “Koibito tachi no mori” (恋人たちの森), *El bosque de los enamorados*, “trata de una relación homosexual que culmina en un asesinato, una obra alabada por el aclamado escritor gay Yukio Mishima (三島 由紀夫) (1923-1970), por su tratamiento del mundo homosexual en el Japón de los años cincuenta” (López de la Llave 2010).

Uno de los medios más populares y controversiales difundido pensando en el consumo personas mayoritariamente gay fue la revista *Barazoku* (薔薇族), *Tribu de las rosas*, creada en 1971, fue la primera revista gay de publicación bimensual que tuvo alto impacto comercial en Japón y Asia, su creador fue Bungaku Ito (伊藤文學), un editor que no era homosexual. La revista contaba con diferentes tipos de publicaciones literarias, informativas e ilustraciones homoeróticas masculinas realistas muy elaboradas en sus portadas y entre sus páginas. Dentro de la revista también se encontraba una sección dedicada a público lésbico llamada *Yurizoku no heya* (百合族の部屋)³⁰. “la habitación de la Tribu Lirio”. Después de 33 años de actividad continua la revista quiebra en el año de 2004 *Red Circle* (2020, febrero 28), lo que comprueba la popularidad y la cantidad de consumidores que la adquirían para disfrutar de sus contenidos, siendo las primeras representaciones homosexual impresas masivamente.

³⁰ Diccionario Lésbico japos DOI. <https://www.moscasdecolores.com/es/diccionario-lesbico/japos/yurizoku/>

Figura 9. Portada Revista Barazoku No. 40, ilustración Sadao Hasegawa (長谷川 サダオ) y No. Desconocido, ilustración Rune Naito (内藤 ルネ). Editor Bungaku Ito



***Manga y kamishibai, medios de entretenimiento y adoctrinamiento social
Era Shōwa (1926 - 1989)***

A mediados del siglo XIX, en occidente específicamente en Estados Unidos y Europa se populariza en las publicaciones de prensa el cómic, una narrativa gráfica compuesta por escenas ilustradas en recuadros casi siempre acompañadas de diálogos. Tal fama causa que Japón se apropie de este lenguaje, publicando estas tiras para acompañar sus propias publicaciones. El *manga* (漫画), *garabato*, “surge de un cóctel entre esos primeros intentos gráficos y la particular idiosincrasia japonesa, en la que siempre está presente la capacidad de ‘innovar’, pero sin olvidar las aportaciones de su tradición” (Santiago, 2013, p.58). Con el paso de los años el *manga* se destacó por crear categorías particulares enfocadas en complacer a toda clase de públicos (Idem).

Ya en el siglo XX Japón vive otra ola de desgracia con la explosión de las bombas atómicas en Hiroshima y Nagasaki lanzadas por el ejército estadounidense al terminar la Segunda Guerra Mundial en 1945, considerado una de las masacres más violentas de toda la historia, no solo por desaparecer dos ciudades enteras y a sus habitantes sino por el dolor, miseria y sufrimiento que tuvieron que vivir los sobrevivientes. El documental *Japón bajo la ocupación americana* del año 2002 de Team Production LLC, recopila archivos audiovisuales y entrevistas que relatan, en voz de algunas personas que presenciaron la masacre como Japón el país que nunca había perdido una guerra declaró su rendición, y así inició la ocupación del territorio por parte del GHQ (General

Headquarters of the Allied Forces), Cuartel General de las Fuerzas Aliadas, liderado por el general estadounidense Douglas MacArthur enviado por el país norteamericano para recobrar el orden y transformar el orden político que venía llevando el país hasta el momento de su derrota.

MacArthur acordó con el emperador de Japón Hirohito, que él mantendría su trono y no sería condenado por los crímenes de estado llevados a cabo en contra de EU, con la condición de apoyarlo activamente para lograr los cambios que estaba desarrollando para la sociedad japonesa, después de este acuerdo se inicia la campaña política que defendía los valores democráticos y estaba en contra de la dictadura imperial firmada en 1951. Como resultado MacArthur firma el borrador redactado por los legisladores del gobierno de ocupación en el que por primera vez en la historia de Japón se reconoce los derechos de las mujeres. Lo cual causó gran controversia y rechazo por parte de los gobernantes japoneses, pero tuvieron que ceder y para el año de 1952 se declara la nueva constitución de Japón vigente hasta la actualidad.

Adicionalmente, José Santiago (2013) relata cómo Japón empieza a recuperarse en la época de posguerra en la que era muy común encontrar entre las calles de las villas y ciudades a los *Gaito Kamishibaiya* (街頭紙芝居) o también llamados “cuentistas” de teatro *Kamishibai* (紙芝居), "drama de papel", se refiere a una narración compuesta por una serie de gruesas láminas de papel individuales pintadas a mano, contenidas en un marco generalmente de madera, las cuales apoyaban la narración contada por el *Aito Kamishibaiya* (街頭紙芝居) y se cambiaban secuencialmente a medida que avanzaba el relato del presentador. Una antigua tradición de narración visual proveniente de los templos budistas en la era Edo, pero su mayor auge se ubica alrededor de los años 40 y 50.

El espectáculo portátil reunía a los niños y jóvenes dándoles entretenimiento y consuelo en medio de la dificultad, debido a su gran acogimiento el *Kamishibai* se empezó a utilizar como dispositivo de propaganda pro gubernamental del país ocupante, siendo víctima de múltiples censuras y adaptaciones a sus historias para seguir los lineamientos propuesto por Estados Unidos. Dicho en palabras de Santiago (2013, p.74),

la Sociedad Japonesa de Kamishibai cambia de Nombre por el de Sociedad de Kamishibai Educativo de Japón (JEKS), y propugnan abiertamente una política ultranacionalista y un ideario imperialista a favor de la guerra. Asimismo, bajo régimen militar, los artistas callejeros de kamishibai son asimilados dentro de la estructura educativa gubernamental. En marzo de 1938 la policía metropolitana de Tokyo promulga un nuevo reglamento para los actores, que les obliga a

leer exactamente el contenido escrito en el reverso de las hojas de ilustraciones, y les prohíbe improvisar o contestar libremente a las preguntas del público asistente.

Figura 10. Espectáculo de Kamishibai, durante la ocupación aliada de la posguerra en Japón, Fotografía. Horace Bristol (ca. 1950)



Asimismo, la economía de Japón crecía rápidamente, el país empezó a superar su crisis gracias al esfuerzo de sus trabajadores y por ayudas entregadas por el país ocupante, generando como consecuencia crecimiento en la producción de arte y cultura popular. Gracias a los avances tecnológicos la actividad industrial mejoraba considerablemente y, particularmente, la industria de la imprenta decide hacer cambios en su producción para aumentar su mercado de consumo.

Así mismo los costos y materiales para producir las primeras historietas conocidas hasta la actualidad como *manga* eran muy altos por esta razón las editoriales empiezan a economizar sus costos de producción utilizando materiales más económicos en sus publicaciones, aumentando su capacidad de adquisición entre sus consumidores en esta época se producen revistas serializadas de bolsillo a las que se les llamó popularmente *akahon*, proveniente de su nombre oficial *manga akahon* (赤本漫画), “libro rojo”, nombrados de esta manera por haber sido impresos en tinta económica roja (Santiago, 2013).

Los autores de estas publicaciones son conocidos hasta la actualidad como *mangaka* (漫画家), “creador de *manga*”. Durante la época de postguerra al igual que sucedió con el teatro *Kamishibai* “el poder político echó mano del *manga* y transformó un pasatiempo cotidiano en un medio de propaganda bélica, centrado en la mofa y demonización de los países enemigos” (Santiago 2013, 57).

El creador legendariamente más reconocido en la historia de este movimiento literario es Osamu Tezuka (手塚 治虫), quien se inspiró en las producciones de Disney, tal premisa es fácil de comprobar al comprobar el parecido del personaje Astro Boy con Mickey mouse y el teatro *tokarasuka* (宝塚歌劇団), una compañía de teatro en la que actúan solo mujeres, que caracterizan papeles femeninos y masculinos de una forma andrógina. Tezuka consolida algunos de los aspectos más característicos del *manga*, como la forma particular de ilustrar los ojos de los personajes y la manera de ilustrar escenas de acción en sus páginas. También es el precursor de afianzar los géneros temáticos de *manga* denominados *shōjo* (少女) dirigido a chicas jóvenes y *shōnen* (少年) dirigidos a chicos jóvenes (Santiago, 2013).

Figura 11. Portada *Tetsuwan Aton* (1952) primer *manga shōnen* y Portada *Ribbon no Kishi* (1958) primer *manga shōjo* Osamu Tezuka



Nota. *Tetsuwan Aton* es conocido en Latinoamérica como Astro Boy.

Dōjinshi, el manga amateur y los colectivos femeninos 24nen-gumi y shōwa 45 *Era Shōwa (1926 - 1989)*

En la época de los años 50, la gran mayoría de *mangakas* eran hechos por hombres con géneros temáticos dirigidos a públicos masculinos y femeninos por edades. El colectivo La Nave Invisible³¹ (2019), en su reseña “*Moto Hagio y el Grupo del 24*”, narra el surgimiento de un grupo de mujeres llamado *24nen-gumi* (24年組) “Grupo del 24³²” en la de cada de los años 60. El colectivo amplió barreras en la representación femenina, creando tramas más complejas con temas de ciencia ficción y fantasía con protagonistas mujeres en el *shōjo*.

En vista que algunas de las integrantes tenían relación con asociaciones LGBT de la época, decidieron concebir historias centradas en romances homosexuales masculinos y femeninos en mangas. Algunas de sus integrantes más conocidas son Ikeda Riyoko (池田理代子) y Yamagishi Riouko (山岸 涼子). El éxito y acogida que tuvieron las publicaciones de historias de relaciones homosexuales femeninas logró que se consolidaran como género independiente que se conocería como *yuri* (百合) que traduce “Lirio”.

Santiago (2013) afirma que paralelamente de manera amateur³³ nacen creadores y creadoras independientes fanáticos del manga que apropiaban las historias originales de algunos *mangakas*, ellos producían e ilustraban historias paródicas o con una “carga sexual” (p.109), siendo situaciones alternas a la historia original a veces exploraban la posibilidad de relacionar a personajes de manera heterosexual u Homosexual a manera de fanzine³⁴. A pesar de que esto se puede considerar un plagio, no había ninguna repercusión por producir estas piezas autogestionadas. *Dōjinshi* (同人誌) “trabajo auto publicado” fue el término con el que se les nombró. Estas prácticas autogestionadas llegaron a tener tanto reconocimiento que se creó una convención llamada Comiket en 1975, para que los autores conocidos como *dōujinkas* (同人力) “creadores de auto publicaciones” empezaran a distribuir sus obras por medio de la venta e intercambio³⁵. Orjuela (2020, agosto 18) por su parte refiere que una década después a mediados de los años 70 nace un nuevo grupo de creadoras

³¹ La Nave Invisible es un proyecto web español concebido con una perspectiva feminista y divulgativa, que pretende luchar por dar visibilidad y reconocimiento a las autoras de género.

³² nombre que se le atribuyó debido al rango del año de nacimiento de las autoras según calendario japonés, (Año era Shōwa 24 corresponde al año 1945).

³³ Actividad realizada por placer o satisfacción.

³⁴ Publicación editorial independiente.

³⁵ la convención se sigue llevando a cabo anualmente

conocidas como el Grupo *Shōwa 45*³⁶ (45昭和). Esta agrupación desarrolla en gran medida el *dōjinshi* algunas de las integrantes eran Hagio Moto (萩尾望都), y Tekemiya Keiko (竹宮恵子), ellas se dedicaron a la elaboración de publicaciones cortas e independientes con temáticas de romance homosexual gay de *mangas* famosos. En 1980 las integrantes Sakaka Yasuko (坂田靖子) y Hatsu Akiko (波津彬子) acuñan estas historias como *yaoi* (やおい), que hace alusión a la abreviación de la frase: *Yama nashi, ochi nashi, imi nashi* (ヤマなし、オチなし、意味なし) “sin clímax, sin desenlace o sin sentido” siendo un subgénero temático del *shōjo*.

Figura 12. Portada y contraportada “T You” n.3 (1981) *dōjinshi* pornográfico que reúne personajes de dos mangas originales Ranma ½ (らんま½) y Urusei Yatsura (うる星やつら), Kobayashi Kazumi



Por otro lado, otras integrantes empezaron a crear *dōjinshi* con historias originales de romance entre hombres jóvenes, en las que se combinaron ilustraciones elaboradas e historias idealizadoras de amor intenso trágico, que puedo interpretar que reproducen tramas similares como las de novelas escritas por Mari Mori. Así nace como género independiente dirigido a juventudes femeninas llamado “BL” *bīeru* (ビーエル) abreviación del término inglés *boys love*, porque se consideraba despectivo generalizar estas historias como *yaoi* (Orjuela, 2020 agosto 18). Estas

³⁶ Nombre también atribuido al calendario japonés (Año *shōwa* 45) correspondiente al año 1970) año de su fundación.

piezas lograron gran éxito, entre algunas mujeres japonesas heterosexuales y secuencialmente algunos seguidores. A pesar de la fama de la que gozaban las obras de libre expresión sexual, ha sido mal vista socialmente debido a las concepciones machistas tradicionales aún vigentes. por esta razón algunos de sus seguidores poco a poco desarrollaron comunidades semi-anónimas web como *2chan* para conectar personas que compartían gustos similares. Los fans de estos géneros se autodenominaron *fujoshi* (腐女子) y *fundanishi* (腐男子), para referirse a una “chica podrida” y “chico podrido”, respectivamente³⁷.

Un aspecto del género temático *yaoi* y BL es que las historias se desarrollan principalmente dentro de grupos de tipo deportivo, pandillas, guetos, mafias...etc. en donde afloran situaciones románticas o sexuales entre sus personajes masculinos, quienes generalmente conforman casi todo el elenco de las historias, en las que se al igual que en el *yuri* evidencian dinámicas similares que en el “clase S” y el *yuri* por la presencia de roles marcados, pero en este caso los roles definirán la dominancia entre un personaje experimentado *seme* (攻め) “activo” y un personaje *uke* (受け). Dentro de las historias de este género se puede encontrar por un lado situaciones muy románticas y amorosas entre sus personajes de una forma incondicional y por otro lado casos en los que se puede identificar manipulación, acoso, violencia, humillación y hasta violación.

María Orjuela (2020, agosto 18) postula en su conferencia una hipótesis, con la que estoy de acuerdo, en la que una gran posibilidad de atracción por este género en mujeres japonesas recae en que algunas historias de BL representan variedad de experiencias de violencia y acoso a las que están expuestas las mujeres en su vida diaria, logrando crear un sentimiento de empatía con las situaciones similares que se narran en el BL entre hombres. De esta manera se logra contraponer a la figura masculina a estos mismos acosos por parte de otros hombres que son los victimarios.

Igualmente se podría comprender las motivaciones que pueden implicar la emergencia de videojuegos de género *yaoi* y BL en los que se evidencian las mismas tendencias, pero claro teniendo en cuenta que la persona que respecta se convierte en jugadora agregando la facultad de interacción virtual con los personajes lo cual plantea una inmensidad de teorías, las cuales por ejemplo son abordadas por López (2017). en el que a grandes rasgos concluye que “Los cuerpos virtuales existen y tienen implicaciones directas, no solo en cuestiones de representación, sino también en la propia organización social y en la política general, en especial entre las personas LGBTI+ y sus resistencias culturales” (p.136). Una de la productora más famosa de videojuegos con las temáticas homosexuales es Nitro+CHIRAL fundada en el año de 2004. En la que

³⁷ Los nombres son atribuidos por hacer alusión a un juego de sonidos de kanjis (caracteres japoneses) similares

regularmente se pueden apreciar marcados los roles de *Seme* y *Uke* en sus personajes que al mismo tiempo poseen cuerpos esbeltos y atléticos. Generalmente dispuestos en poses sugestivos y sensuales.

Figura 13. Captura THE CHiRAL NIGHT rhythm carnival (ザ・キラルナイトリズムカーニバル), Videojuego (2016). Nitro+CHIRAL.



Nota. El juego reúne protagonistas de otros videojuegos BL la franquicia Nitro+CHIRAL. De izquierda a derecha: *Sweet Pool* (2008), *Lamento* (2006), *Dramatical Murder* (2012) y *Togainu no chi* (咎狗の血) (2005)

Anime, surgimiento e internacionalización de la industria de animación japonesa ***Era Heisei (1989-2019)***

Retomando a Santiago (2013) llega la televisión en el año 1953, las expresiones de cultura popular se reinventaron. El teatro *Kamishibai* y las historietas *manga* empezaron a ser adaptadas para ser emitidas en estos dispositivos, dando surgimiento al después fenómeno mundial naciente de animación japonesa llamada *anime* (アニメ), abreviatura del término *animēshon* (アニメーション), *Animación*. Su principal precursor de esta producción puede ser en mi opinión el teatro de papel debido a que comparte con el *anime* naturalezas similares como la narrativa, el sonido y el movimiento dentro de un plano.

El *anime* obtuvo gran acogida y éxito debido a “la creatividad de los responsables de los proyectos y la economía de medios, para ofrecer resultados de idéntica pericia técnica a la de sus

rivales ‘Hollywood’” (Ibidem. p.292). Algunas series infantiles se empezaron a emitir en algunas cadenas televisivas privadas a nivel mundial como Cartoon Network, Fox, Sci-fi Channel, etc. Para esto fue necesario hacer retoques y cortes en el metraje original, para regular todo aquello que no se consideraba adecuado para presentar en pantalla un público infantil, obteniendo un notable éxito en las programaciones televisivas.

Una de las obras que tuvo mayor fama y logró potenciar la producción e internacionalización de más *animés*, fue la adaptación del manga *Bishōjo Senshi Sērā Mūn* (美少女戦士セーラームーン), *La bellas guerreras Sailor Moon* de Naoko Takeuchi perteneciente al subgénero temático *shōjo*, conocido como *mahō shōjo* (魔法少女), *Chica mágica*, este se centra en narrar historias de chicas poseedoras de poderes o un objeto mágico, que usan para proteger o salvar al mundo, mientras paralelamente lidian con situaciones propias de la vida cotidiana de la adolescencia como la escuela, amistad y amor, manteniendo una postura delicada y tierna. Como ya lo había mencionado en Rodríguez (2017) se expone la gran controversia que causó el *anime Sailor Moon* por contener contenido lésbico y gay en su trama original y sufrió censuras por parte de las industrias televisoras de Japón. y después por parte de diferentes países que la licenciaron por considerar que mostrar relaciones lésbicas y gay a públicos infantiles y juveniles no era apropiadas. A pesar de que por medio del doblaje se intentó ocultar al máximo tales representaciones que llegué a descubrir hasta hace poco. Actualmente puedo decir que dentro de las representaciones mostradas en pantalla entre villanos y heroínas lograba obtener en mi opinión un equilibrio interesante.

Varios creadores y creadoras que producían *dojinshi* originales continuamente eran reclutados por las compañías editoriales de *manga* para que se desempeñaran como *mangakas* y publicaran sus obras bajo las firmas de sus editoriales y así generar mayores ingresos. Y posteriormente muchos de esos *mangas* eran de nuevo adaptados a *anime*. Seguramente las editoriales no tomaban acciones en contra de *dōjinkas*, porque se puede suponer que estas personas mantienen la industria de sus productos vigentes. Así no se lucrarán directamente con tales obras aficionadas que provenían de producciones propiedad de las editoriales (Durán 2020 agosto 15).

Un claro ejemplo de este fenómeno es el estudio CLAMP que proviene de cuatro integrantes del grupo Shōwa 45, iniciaron como *dōjinkas* en su época de instituto y luego se consolidaron como *mangakas* creando la obra *Kādokyaputā Sakura* (カードキャプターさくら) *Sakura Card Captor* (1996 – 2000). Perteneciente al *mahō shōjo*. Al igual que en *Sailor Moon*, se presentan manifestaciones lésbicas y gay entre algunos de sus personajes, lo cual también causó

polémica a la hora de licenciar y emitir el Anime internacionalmente llegando a obtener demandas legales que luego fueron ganadas por las creadoras, logando mantener la obra en el mercado. (Ibidem).

Figura 14. Poster de la adaptación anime del manga *Sailor Moon*. (1992) y Poster adaptación anime del manga *Cardcaptor Sakura* (2000)



Los *mangas* de este género temático al ser tan afamados y conocidos, tuvieron innumerables adaptaciones fanáticas de *dōjinshi* con temáticas sexualizadas heterosexuales y homosexuales a diferentes para todo público en muchos casos su contenido era explícito y pornográfico, mutando los públicos de consumo, interés masculino por estas producciones eróticas creció, dando cabida a un nuevo mercado de consumo que desarrolló otros subgéneros como el ya reconocido internacionalmente *hentai* (変態) “pervertido” de contenido sexual explícito y posteriormente surge al género *ecchi* (エッチ) “lascivo”, de contenido erótico, sugerente y provocador, obteniendo gran éxito en la actualidad, por su alto contenido sexualizado. Tanto en el *manga* como en el *Anime*. Orjuela (2020, agosto 18).

La mercantilización de estos productos visuales deformó la concepción conceptual original en la que se inspiraron las *mangakas* o *doujinkas*, para incluir nuevas perspectivas temáticas desde una voz propia como el *shōjo*, el *yuri* y el *BL*. Como consecuencia el desborde sexualizado en el *anime* y en el *manga* ya es un elemento común en muchas obras de casi todos los géneros. con el fin de hacerlas más “atractivas” o “seductoras” para los diferentes consumidores, aunque también cabe destacar que hay productos que no implementan estos lenguajes visuales y verbales, porque

destacan como puntos centrales los guiones, las ilustraciones, las tramas y por supuesto los personajes, que se desarrollan de los universos ficticios, fantásticos y contemporáneamente en escenarios de lugares reales.

Algunas Reflexiones

Partiendo de los antecedentes presentados en el Capítulo I, el contexto histórico me permitió tener nuevas percepciones de la cultura oriental japonesa y su particular forma de representar las diversas expresiones de sexualidad y de género, en el arte como los rollos ilustrados o grabados de estilo *shunga* y en los medios de consumo masivo entre los que se encuentra la literatura, el *manga* y el *anime*. Lo que me proporciona insumos gráficos que puedo contrarrestar con las representaciones manifestadas en los episodios de las series de anime en la que figuran personajes LGBTI y no binarios, para evitar suponer que tales representaciones provienen de la postura de pensamiento particular de los creadores, como un juicio aislado, sino que en cambio se puede denotar una cadena de antecedentes que poseen una línea similar de concepción de y representación. Para lograrlo ahora es necesario abordar los estudios visuales y los estudios de género como episteme de argumentación.

Capítulo III. Metodología

Un Orden Sociocultural: La Alteridad de la Mirada

Para delimitar el enfoque metodológico, es importante situarme en la línea de investigación de Cultura Visual propuesta por la LAV y desplegar las características que me permiten ubicar el desarrollo del análisis de personajes en series de *anime* dentro de la misma. En *La Praxis Visual como campo de investigación* (2018) la línea de Cultura Visual entiende, en primera medida, el concepto de Cultura Visual como “un conjunto o sistema de representaciones visuales que se manifiestan a través del lenguaje visual, poblando la cotidianidad, dotando de significado el mundo en que viven las personas y ayudando a configurar su identidad”. (Barco et al., 2018, p. 29). La Cultura Visual puede ser abordada como campo de estudio o como objeto de estudio.

La línea indaga los fenómenos visuales de la sociedad, relacionados con la educación de la mirada en la que intervienen diversas problemáticas relacionadas con clase, raza, género entre otras. donde se persigue identificar el lugar de la mirada y las comprensiones de la visualidad en la cultura, bajo las nociones de la producción, circulación y recepción, precisando la necesidad de abarcar un campo de estudio en el que se determina a las imágenes son generadoras de sentido. Es

en este punto que el *anime* en tanto producción de cultura de masas se acoge a la línea.

Según Romero et al. (2021) en *Entre el qué y el cómo: tendencias epistemológicas y metodológicas de la investigación en educación artística visual*, en la línea de Cultura Visual de la LAV, no es posible definir un paradigma concreto debido a la naturaleza inter y transdisciplinar que implica la conceptualización de los Trabajos de grado de la LAV, es así que los profesores atribuyen al termino intereses de conocimiento los cuales “despliegan sus propios modos de hacer y pensarse una realidad” (p.61). Bajo mis necesidades investigativas me planteo un interés interpretativo, que se adscribe al orden retomado del modelo o enfoque Gloria Pérez Serrano como: *Orden Humanístico Interpretativo-Hermenéutico*, debido a su naturaleza analítica que busca comprender los modelos socioculturales de la conducta humana. En cuanto al tipo de investigación fácilmente es ubicada dentro de la *Investigación documental*, al utilizar el archivo documental como medio de datos para resolver las problemáticas en la que puede intervenir la Educación Artística Visual en ligados con temáticas propias de la Cultura Visual.

Por otra parte, yo comprendo la hermenéutica desde una perspectiva relacional que me permite ligar mi objeto de estudio de la Cultura Visual que es el *anime* con el contexto histórico que lo rodea en su lugar geográfico de producción y así tener en cuenta las comprensiones de mundo que pueden o no heredar las maneras tradicionales con las que se representa el género y las prácticas sexuales diferentes a las hetero-binarias³⁸, en la sociedad y me motivo a realizar una retrospectiva histórica de Japón. Lo anterior lo puedo argumentar a través de la afirmación de Londoño y Castañeda (2010, p.251) “lo social comprende y se rige a través de la contextualización de sus matices en un ámbito determinado por variaciones como la tradición, la historia, la formación, el sentido común, la capacidad de juicio y el gusto”.

Siguiendo la trayectoria metodológica de ejecución de la investigación. En este sentido luego de hacer una aproximación teórica en la que sitúo a los Estudios Visuales como campo de estudio, a la Cultura Visual como todos los elementos visuales producidos por la cultura de masas y a los Estudios de Género como enfoque transversal, que está igualmente inmerso en la cultura. Prosigo a describir, los datos y los modos de recolección de los mismos. Para poder llevar a cabo los análisis, me apoyo en estudios interdisciplinarios como los estudios fílmicos feministas, la iconografía y otros estudios de sexualidad y género.

Dentro de los análisis trabajo los conceptos de signo, icono, significación y simbolismo, que aluden a la semiótica, la cual se podría considerar una herramienta más “eficaz” para interpretar

³⁸ Término introducido por Butler (2007) en *El género en disputa*, para referirse a las preferencias sexuales cis heterosexuales binarias diferenciadas hombre/mujer.

la iconicidad (articulación de significados en imágenes) en hallazgos obtenidos. Teresa de Lauretis (1984) en *Alicia ya no, Feminismo, Semiótica, cine*, agrega que:

No debemos someternos mansamente a la corriente actual de la semiótica, que busca una gramaticalización creciente de los mecanismos discursivos y textuales, es decir, que busca la formalización lógico-matemática. Por otra parte, sigue siendo necesario salvar la iconicidad, el componente visual del significado (incluidos el placer visual y las cuestiones relacionadas de la identificación y la subjetividad) no tanto *del* dominio de lo natural o *de* una inmediatez con respecto a la realidad referencial, como salvarla *para* lo ideológico; arrancarlo visual de la visión, o como si dijéramos con Metz, salvar lo imaginario de la imagen para simbología del cine. (p76)

Para llevar a cabo el apartado de Sistematización de datos me apoyaré principalmente en la estructura que trabaja teoría fílmica feminista, esta abarca métodos interdisciplinarios y comprensivos desde mecanismo semiológicos, psicoanalíticos, visuales y cinematográficos. Son estudios abiertos a ser debatidos y re contruidos, gracias a esta flexibilidad pude acoplar estudios icónicos y teorías de género libremente. Obteniendo resultados que develen los regímenes escópicos que han instaurados como formas de verdad naturalizada en la sociedad de consumo.

Recolección de Datos

Para llevar a cabo este proceso, en primer lugar, tuve que examinar los anime que conocía, en los que había detectado la presencia de personajes LGBTI y no binarios en sus historias. En segundo lugar, me puse en la tarea de ver cada título desde el primer episodio hasta el último, con el fin de ubicar las apariciones de estos personajes de principio a fin, llevando seguimiento de las acciones, los diálogos y los objetivos que persiguen en la historia del anime, prestando especial atención en cómo se representan sus expresiones de sexualidad y de género. Los hallazgos fueron tabulados independientemente por título de anime, dentro de cada título ubiqué al o a los personajes que pertenecen a cada una de estas producciones; por último, registré el nombre y el número del episodio, agregando los tiempos en que donde tienen lugar las acciones presentadas, y así poder ubicar fácilmente los momentos clave para ser analizados y proseguir con ejecutar la sistematización de datos. A continuación, presento el formato que desarrollé para tal fin:

Tabla 2. Formato Tabla recolección datos personajes Anime

N.º	Título episodio

Minuto		Escena
Inicio / fin		

Nota. En el título Anexos se encuentra los formatos realizados para cada personaje

El Archivo Documental Audiovisual Como Fuente Investigativa

Martha Barriga en *La investigación en educación artística* (2012) plantea la investigación documental como una metodología que se basa “clasificar y evaluar documentos” como fuentes de información a partir de establecer criterios específicos. En esta oportunidad me valgo del postulado para acogerme en el documento para establecer criterios no en su definición formal sino como un archivo (p. 140). En palabras de Brea (2010), como imagen-movimiento que, en este caso, aplica para las imágenes en capturas de fotogramas de los episodios, los lapsos de escenas en los que aparece el personaje LGBTI y no binarios, los discursos, y en algunos casos, tomo como recurso los efectos de sonido que acompañan las escenas en los animes.

Mi interés principal recae en analizar las formas en que los personajes son representados, en relación a la construcción social de sexualidad y género en primera medida en Japón, como y lo había mencionado en el Capítulo I, con la intención de no valorar la imagen de manera arbitraria únicamente desde el pensamiento occidentalizado, por eso necesito comprender las razones ideológicas que figuraron a los personajes de ciertas formas específicas en Japón, y en segundo lugar como tales representaciones han sido retransmitidas en Latinoamérica, y la implicaciones de recepción mutan y generan nuevas significaciones debido a la relación de interculturalidad que se reúnen entre las concepciones de sexualidad y género en Japón, el anime y las concepciones de sexo y género en Latinoamérica, y como toda esta cadena de mediación reinterpretadas crea teorías de verdad e imaginarios sociales de las personas LGBTI y no binarias en las personas consumidoras.

La personificación LGBTI y no binaria en sus universos anime

Los *animes* elegidos son resultado de una elección rigurosa que provenía de una lista de ocho de los cuales solo cinco producciones cumplieron una serie de requisitos que me permitieron agruparlas dentro de los siguientes aspectos que comparten todas. A continuación, presentaré los criterios de selección, las producciones de anime y los personajes analizados.

Criterios de selección:

- Haber sido creadas dentro de la década de 1980 y la década de los 2000.
- Haber sido licenciadas en Latinoamérica, es decir que un estudio de televisión haya adquirido los derechos de distribución de un *anime* para hacer una adaptación del idioma japonés al idioma español latinoamericano.
- Tener personajes que se identifiquen o se compruebe que poseen una expresión de preferencia sexual y de expresión de género fuera del sistema sexo-género hetero-binario dentro de las historias de los *animes*. Debido a que es muy común que en algunos *animes* este tipo de preferencias no se aclaran del todo y es el espectador quien da postura ante este fenómeno.

Producciones de anime

1. *Dragon Ball* “ドラゴンボール” (1984) DB y *Dragon Ball Z* “ドラゴンボールZ” (1989) DBZ

Mangaka: Akira Toriyama (鳥山 明)

Director DB: Minoru Okazaki (岡崎 稔) y Daisuke Nishio (西尾 大介)

Director DBZ: Daisuke Nishio (西尾 大介)

Adaptaciones de Manga que describe a Gokú es un niño sobrehumano adoptado y entrenado por un maestro de Artes Marciales. Antes de morir le deja una esfera como recuerdo. Un día conoce a una joven llamada Bulma quien le explica acerca de las Esferas del Dragon y se aventuran en su búsqueda. La segunda saga conocida como Z, pertenece a la misma obra. En esta con ayuda de sus amigos Gokú y su hijo Gohan se encargan de defender la tierra de los seres extraterrestres que la invaden para acabar con la humanidad. Personaje *LGBTI: General Blue*.

2. *YuYu Hakusho* “幽☆遊☆白書” (1993)

Mangaka: Yoshihiro Togashi (富樫義博)

Director: Noriyuki Abe (阿部 記之)

Adaptación de manga que se centra en Yusuke es un estudiante rebelde que repentinamente muere por evitar que un niño fuera atropellado por un auto, pero al no ser su momento de morir, una diosa de la muerte aparece frente a su alma y le sugiere la posibilidad de regresar al mundo de los vivos, sin saber que luego de lograrlo, el "mundo espiritual" lo nombraría como un "Detective Espiritual" y batallará contra demonios y otras amenazas para proteger el mundo humano. Personajes LGBTI: *Miyuki* y *Itsuki*.

3. *Neon Genesis Evangelion* “世紀エヴァンゲリオン” (1995)

Director: Hideaki Anno (庵野 秀明)

Anime ambientado en el año 2015 donde la tierra es atacada por tercera vez por unos seres extraterrestres gigantes conocidos como "Ángeles"³⁹. Para contrarrestar la destrucción de la humanidad, una organización llamada NERV utiliza unos robots, llamados EVA, que únicamente pueden ser piloteados por adolescentes, sin saber que esos seres descendientes de un ser sobrehumano llamado Adán, están reclamando su lugar en la tierra y buscan acabar con los invasores humanos descendientes del ser sobrehumano Lilith. Personajes LGBTI: *Shinji* y *Kawaru*.

4. *Cowboy Bebop* “カウボーイビバップ” (1998)

Director: Shin'ichirō Watanabe (渡辺 信一郎)

Anime ambientado en el año 2071 en el que un grupo de caza-recompensas viaja a bordo del *Bebop*, su nave espacial por diferentes “colonias” establecidas por pobladores de la tierra en otros planetas como Marte y Venus persiguiendo criminales buscados por la ISSP (Policía del sistema inter-solar). Simultáneamente, se explora el existencialismo y su vacío, la soledad y las influencias del pasado principalmente en la vida de sus protagonistas Spike, Jet, Faye y Edward. Personaje no binario: *Grenicia*.

5. *Bleach* “ブリーチ” (2004)

Mangaka: Tite Kubo (久保 帯人)

³⁹ En el documento Anexos se encuentra una sinopsis más desarrollada del universo de Evangelion según su creador.

Director: Noriyuki Abe (阿部 紀之)

Adaptación de Manga que narra la vivencias de Ichigo, un estudiante de quince años que tiene la habilidad de interactuar con espíritus. Una noche tiene contacto un ser sobrehumano “Segadora de almas”, quien se ve obligada a prestarle sus poderes para evitar que la familia del joven sea atacada. Sin saberlo Ichigo se convierte en un "Segador de Almas Sustituto". Su función es juzgar las almas de la muerte y defenderlas de los espíritus malignos Personaje LGBTI: Chizuru Honshō y personaje o binario: Charlotte Chuhlhourne



1.1. General Blue (ブルー将軍)

El personaje representa a un hombre de 28 años, rubio de ojos azules con cortas pestañas, de complexión musculosa, usa un uniforme militar que consta una camisa de color beige, gorra beige, pantalón azul oscuro y botas militares café, acompañado de una corbata roja, y un listón azul en el brazo derecho que dice Blue. Es general líder del cuartel azul, perteneciente a La Patrulla Roja, un ejército criminal que tiene varios cuarteles que se dedican a buscar las Esferas del Dragón.

Figura 15. Fotograma Primer plano personaje General Blue anime Dragon Ball

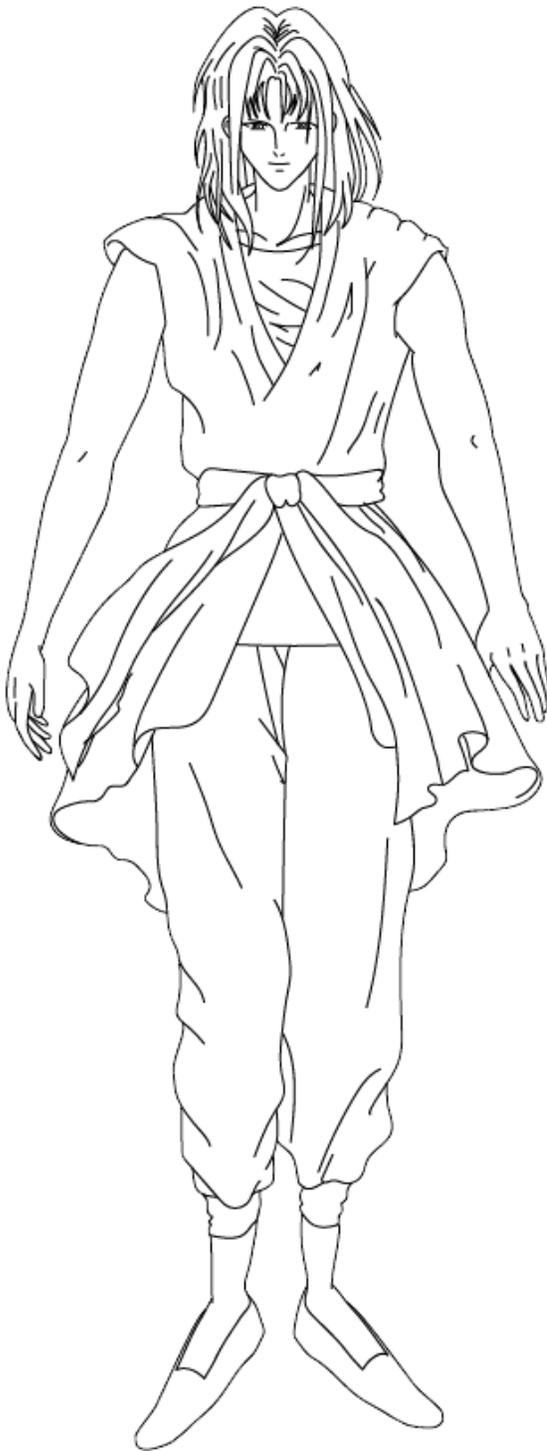


Nota. Anime ep.46, Daisuke Nishio (1986)

2.1. Itsuki de Yaminade (闇撫の樹)

Personaje subordinado que figura a un hombre aparentemente joven. Es un espíritu de cabellera verde azulada hasta los hombros, usa un flequillo a los lados de su rostro. Usa una bata de color azul claro, amarrada con un cinturón estilo artes marciales amarillo, un pantalón del mismo tono de la bata y unos zapatos estilo baleta color gris.

Figura 16. Fotograma Primer plano personaje Itsuki



Nota. Anime, ep.75, Noriyuki Abe

2.2. Miyuki (魅由鬼)

Es un personaje subordinado que representa a un demonio de género femenino, de complexión delgada, cabello largo color lila, piel muy pálida y ojos rojos, posee un cuerno en su frente, labios color lila, su vestimenta consta de un vestido chino estilo “qipao”⁴⁰ largo de color rojo con mangas blancas, tiene una abertura lateral que deja ver una de sus piernas y zapatos bajos abiertos de color lila.

Figura 17. Fotograma Primer plano personaje Miyuki



Nota. Anime ep.46, Daisuke

⁴⁰ vestido femenino chino ajustado al cuerpo, suele tener una abertura alta en uno de los laterales de las piernas.

3.1. Shinji Ikari (碇シンジ)

Es el personaje masculino protagonista principal del *anime*, es un adolescente de 14 años que fue abandonado por su padre cuando tenía 4 años. Luego de 11 años es llamado por su padre a la organización en la que trabaja para asignarle una misión que solo él puede llevar a cabo. Su cabello es de color castaño, tez blanca, ojos de color café y su contextura es delgada. Utiliza el mismo uniforme que todos los adolescentes que asisten a la escuela de Tokio-3, camisa blanca, pantalón negro y teñís deportivos café.

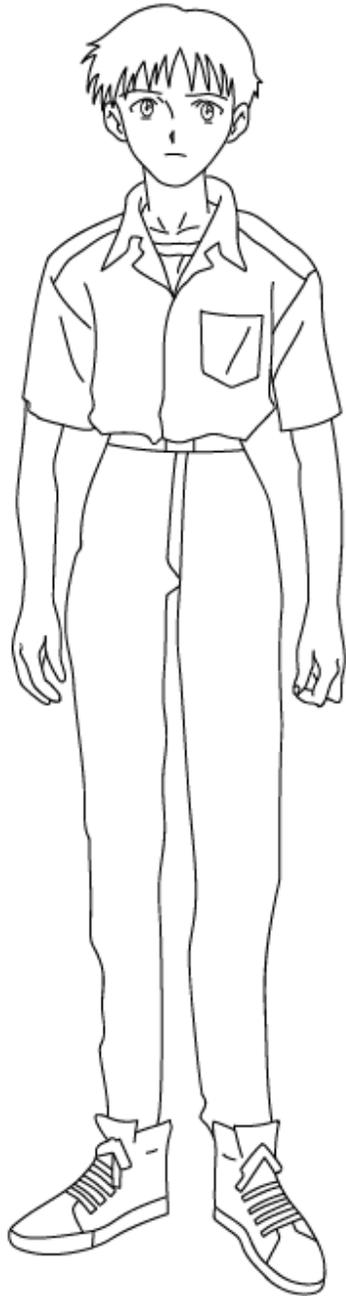
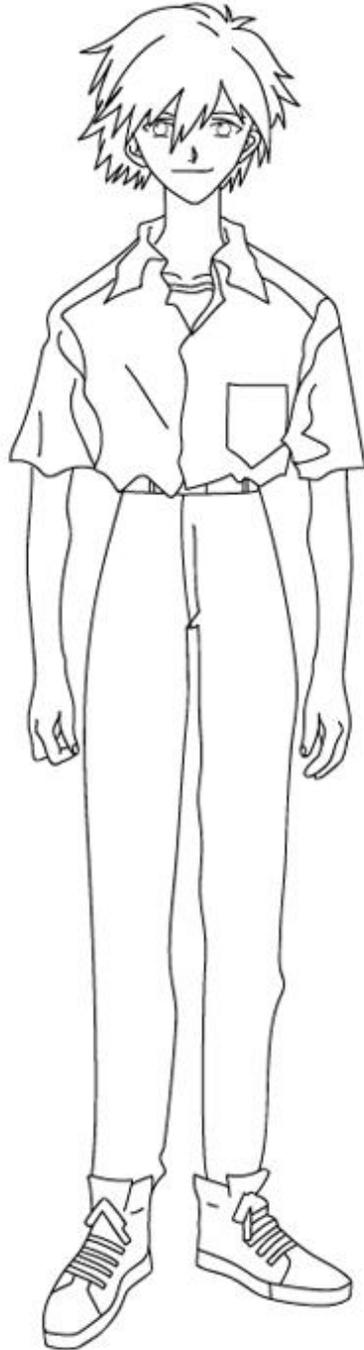


Figura 18. fotograma primer plano personaje Shinji Ikari



Nota. Anime ep.25, Hideaki Anno (1995).



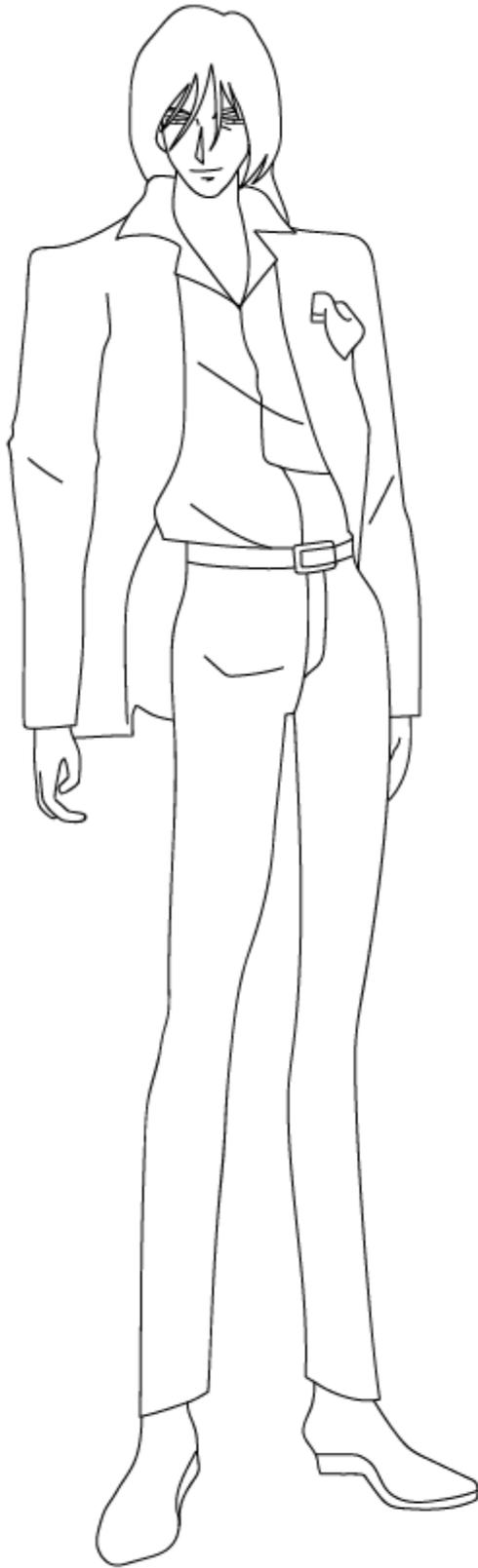
3.2. Kaworu Naguisa (渚 カヲル)

Es un ser de forma humana, el personaje aparentemente es un adolescente. Su cabello es de color gris, piel pálida y mirada desafiante, ojos de color rojo y su contextura es delgada. Utiliza también el mismo uniforme que todos los adolescentes que asisten a la escuela de Tokio-3, camisa blanca, pantalón negro y tennís deportivos café.

Figura 19. fotograma primer plano personaje Shinji Ikari



Nota. Anime ep.24, Ibid.



4.1. Gricia Mars Elijah Guo Eckener (グレン)

Es la representación de un músico de jazz, delgado y alto. El personaje tiene una cabellera larga y oscura a la altura de la cintura, ojos color azul. Su vestimenta consta de una camisa de color rojo manga larga y un pantalón negro formal, prendas que se infiere utiliza para hacer sus conciertos de piano, ya que es músico y generalmente es el tipo de ropa que se utiliza por protocolo. Después sus genitalidad y signos de género son exhibidos en función de la trama y su ropa es cambiada por prendas femeninas para ejecutar una venganza.

Figura 20. Fotograma primer plano personaje Gricia Mars Elijah Guo Eckener



Nota. Anime ep.12, Shinichiro Watanabe (1998).

5.1. Chizuru Honshō (本匠 千鶴)

El personaje representa a una adolescente que pertenece a la misma escuela y al mismo curso que el protagonista del Anime Ichigo. Físicamente su complexión corporal es delgada, es de estatura promedio en comparación a las otras adolescentes del curso, su cabello es de color rojo y usa lentes de marco grueso del mismo color, La mayoría de veces en las que aparece en la serie viste el uniforme de la escuela secundaria

Figura 21. Fotograma primer plano personaje Chizuru Honshō



Nota. Anime ep.124 Tite Kubo (2001)

5.2. Charlotte Chuhlhourne (シャルロツテ・クールホーン)

Representa un guerrero subordinado a uno de los antagonistas secundarios. Es una “fracción” de un soldado del antagonista de la saga del anime. Representada como un ser de forma humana de sexo masculino, de complexión grande y musculosa, de piel trigueña, con rasgos faciales rudos, cabello largo, rizado y de color violeta. Posee algunos rasgos femeninos como curvadas pestañas y labios con brillo.



Figura 22. Fotograma primer plano personaje Charlotte Chuhlhourne



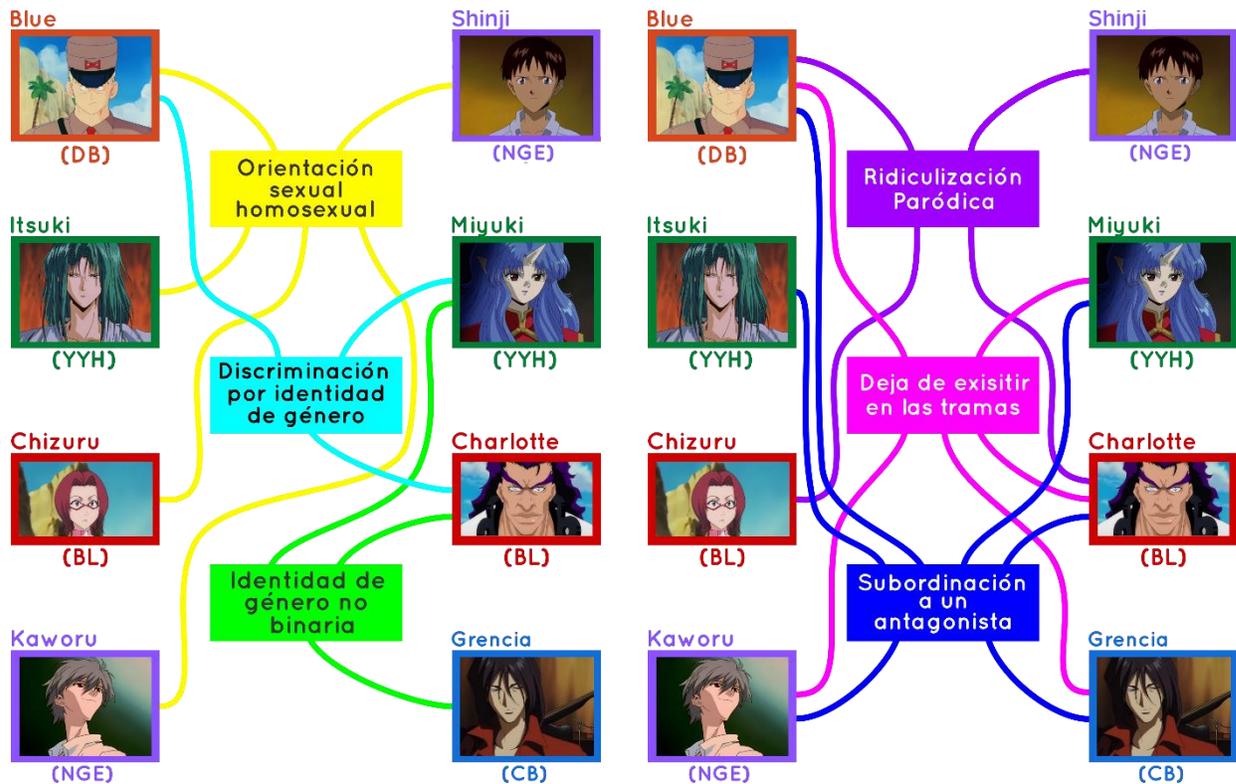
Nota. Anime ep.216, Ibidem

Categorías de análisis

Luego de la recolección de datos procedí a realizar una primera compilación textual individualmente, exponiendo el estudio de caso para cada personaje y así poder establecer relaciones entre las ocho representaciones, basándome en sus expresiones de sexualidad y de género, corporalidades, rol en la serie, y tiempo del personaje en pantalla, para llegar a definir las cuatro categorías de análisis las cuales harán una nueva compilación ya no individual, sino comparativa atemporal de los personajes, y así poder dedicar un capítulo individual a desarrollar cada uno de los cuatro capítulos categóricos de las series de anime. Dentro de las primeras características relacionales que comparten los protagonistas pude identificar son las siguientes:

- Orientación sexual homosexual: Total 5 personajes
[Blue (DB), Itsuski (YYH), Chizuru (YYH), Kaworu (NGE), Shinji (NGE)]
- Discriminación por identidad de género: Total 3 personajes
[Blue (DB), Miyuki (YYH), Chizuru (YYH)]
- Identidad de género no binaria: Total 3 personajes
[Miyuki (YYH), Charlotte (BL), Gremia (CB)]
- Ridiculización paródica: Total 3 personajes
[Blue (DB), Chizuru (YYH), Charlotte (BL)]
- Dejar de existir en las tramas: Total 5 personajes
[Blue (DB), Miyuki (YYH), Kaworu (NGE), Charlotte (BL), Gremia (CB)]
- Subordinación a un antagonista: Total 6 personajes
[Blue (DB), Itsuski (YYH), Miyuki (YYH), Charlotte (BL), Kaworu (NGE), Gremia (CB)]

Figura 23. Gráfico de relaciones de género entre personajes, y Gráfico de relaciones trama entre personajes, creación propia



Luego de obtener los anteriores resultados, realicé una nueva agrupación de personajes teniendo en cuenta las relaciones problemáticas, que implican: La implementación del sistema sexo-género, hetero-patriarcalismo, la negación de existir/vivir. Las categorías que definí basándome en las anteriores reiteraciones en pantalla son:

Placer Visual:

Analiza a los personajes que son representados de manera sexualizada; pretende, a partir de su gestualidad y acciones, provocar deseos en el espectador masculino, se basa en las observaciones provenientes de los Estudios Fílmicos Feministas desarrollados por Giulia Colaizzi, Laura Mulvey y Teresa de Lauretis.

Auto Eliminación:

Desarrolla las relaciones sociales que se desarrollan en las tramas de los animes y crean cuestionamientos sobre la existencia en los personajes LGBTI o no binarios, los cuales por diversas razones que pueden afectar el curso de las tramas, hacen peticiones de ser asesinados o son

asesinados por la trama para que la historia principal continúe su curso regular. Para argumentar ello, me valgo de los teóricos Juan Grandinetti, Oscar Guash y Joseph Campbell.

Patologización:

Define la presencia de trastornos mentales en los personajes LGBTI o Queer, a partir de un accionar que sale de los límites de comportamiento social, y son relacionados con expresiones de género diversas en personajes LGBTI y Queer, abordando los estudios que discuten acerca de la homosexualidad Óscar Guash y Juan Grandinetti

Erradicación:

Describe las diferentes formas en que los personajes LGBTI y Queer desaparecen de las tramas de los animes, debido a que se pone fin a su existencia o simplemente se esfuman en la deriva y no afectan el seguimiento del curso lineal de las historias de los Anime, abordando a Didi-Huberman, Laura Zambrini y Juan Grandinetti.

Figura 24. Categorías de análisis, creación propia

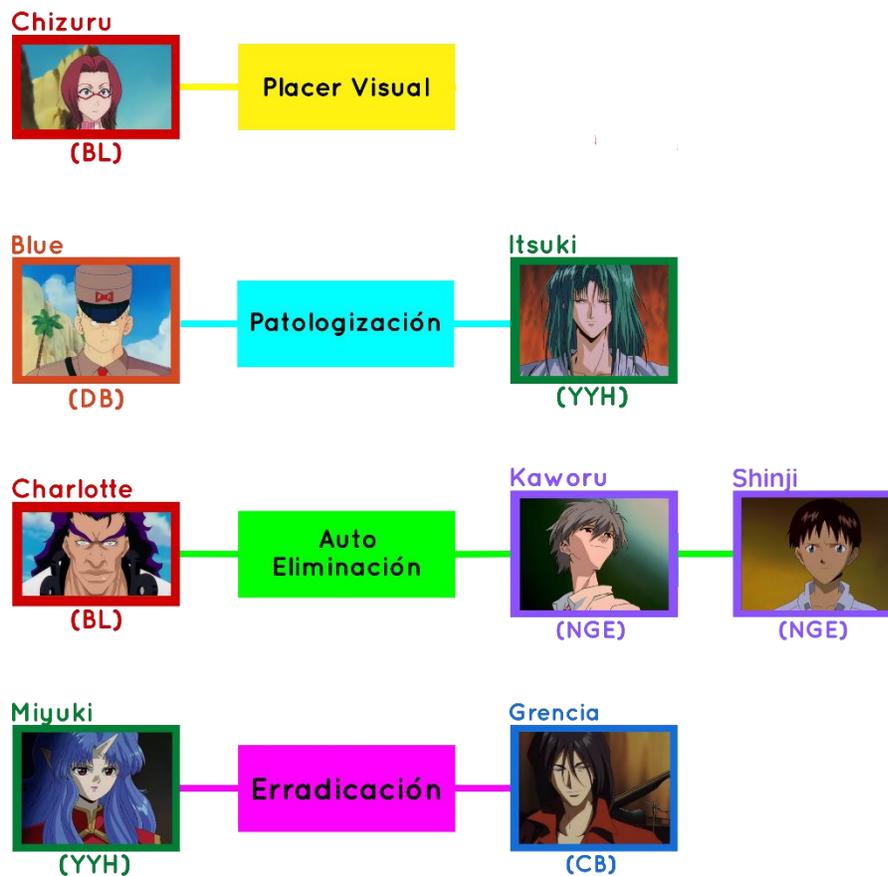
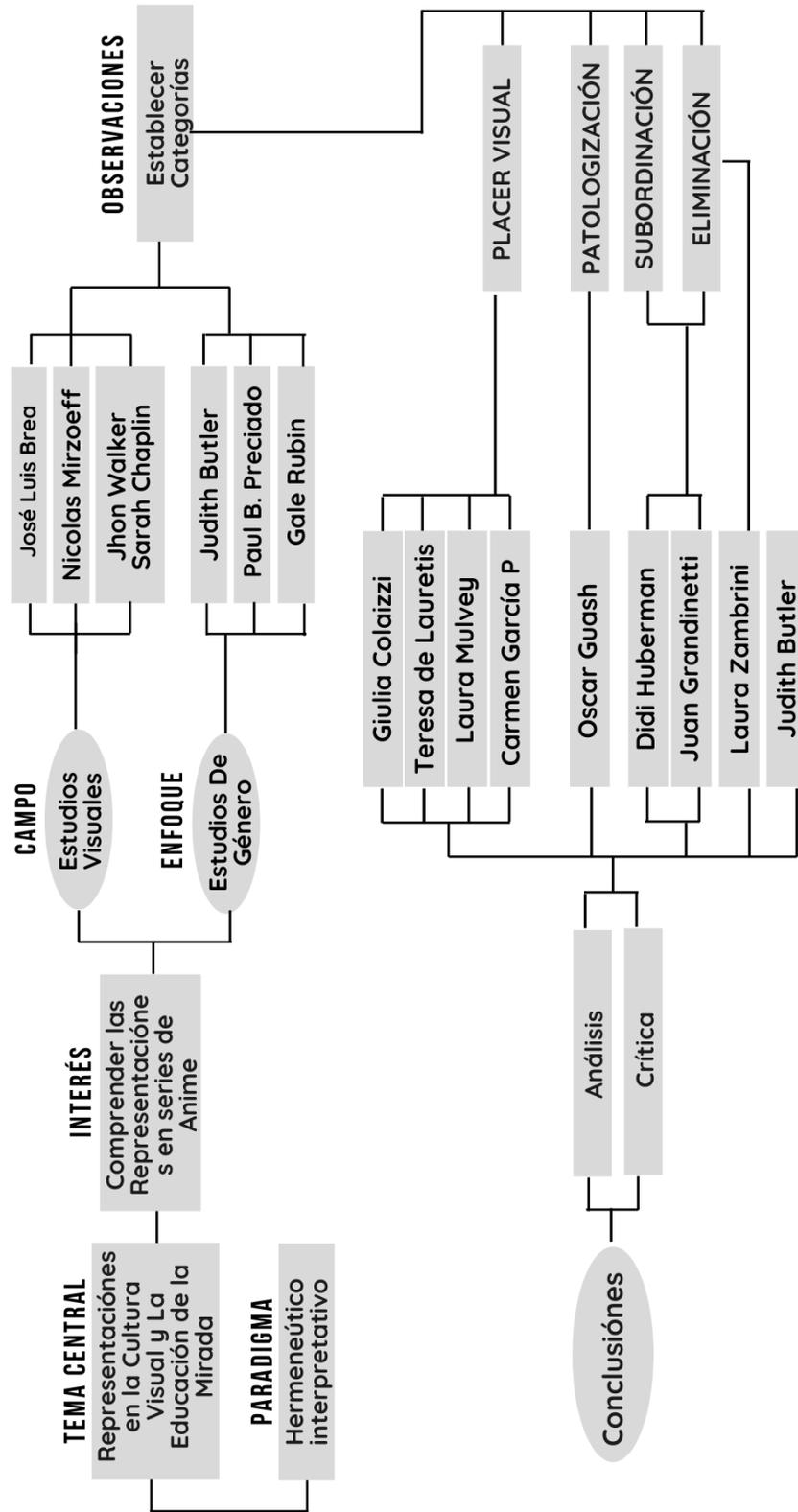


Figura 25. Esquema resumen Metodología (Creación propia)



Capítulo IV. Análisis Visuales: Representación LGBTI y no binaria en los animes

A continuación, me dedicaré a hacer el análisis de los ocho personajes que hacen parte de las cinco producciones de *anime* presentadas anteriormente. Análisis en los que paralelamente iré relacionando con tesis teóricas desarrolladas por pensadores y pensadoras postestructuralistas que se han basado en los estudios de género, los regímenes de la mirada y la significación de la representación, para ser aplicados desde una perspectiva crítica desarrollada por mí.

Nota para quien lee: en los análisis agrego tiempos para ubicar el momento de la escena que quiero analizar, cuando se quiera ubicar la escena en los episodios de la serie, estos tiempos contemplan los *opening* o canción introductoria de las series, así es la única manera en que coincidirán los registros tiempos recolectados con los de cada *anime*.

Erotismos Lésbicos, la permisividad bisexual femenina, y la perversión masculina

Bisexualidad heteronormada en personajes femeninos

La representación femenina en medios audiovisuales ha sido abarcada por la Teoría fílmica feminista, la cual marca una ruptura que evidencia los modos de producción de cine occidental especialmente en los años cuarenta. Gulia Colaizzi (2007) en *La pasión del significante*, hace un pequeño recorrido para rastrear las primeras nociones que interpelaban a la desnaturalización de la imagen haciendo mayor énfasis en la representación de la feminidad que reiteradamente se veía sometida al patriarcado. Esos modos de representación han configurado un modelo de mujer y de feminidad que sugieren que ser el único camino para que ellas sean bien vistas en sociedad. Colaizzi describe ese modelo basado en postulados de Burch para afirma que:

La representación clásica hace del cuerpo femenino el objeto erótico por excelencia: expuesto a la mirada, aislado, embellecido, a la espera del desenlace, el cierre final. De hecho, el *happy ending* no es otra cosa, en el esquema básico de orden desorden–vuelta al orden del texto clásico, que la constitución de la pareja heterosexual, la reproducción del núcleo familiar y del orden social en una nueva generación. (p.42-43)

Tal fenómeno se podría ejemplificar en todos los *animes* objeto de este análisis debido a que muchas de las representaciones de mujeres cumplen con los estándares repetitivos femeninos que hacen alusión a mujeres jóvenes de rasgos delicados, de figuras esbeltas vestidas con diminutas prendas que se ajustan a sus cuerpos, que en la mayoría de los casos están subordinadas a figuras

masculinas. Pero ya que la naturaleza de esta investigación es abarcar la representación de la disidencia sexual solo abordaré el *anime* de Bleach para ejemplificar un fenómeno de representación que es reiterativo en cuanto a la representación de actividades homosociales femeninas, antecedente clave para poder analizar el personaje de la subcultura Lesbiana.

Panel Visual 1. Cuerpos femeninos sexualizados en el anime Bulma (DB) Asuka (NGE) y Faye Valentine (CB)



Nota. Fot. [1] anime (DB) epi.52 (19:25–19:54) versión japonesa, fot. [2] anime (NGE) epi.10 (5:16–5:21) y fot. [3] anime (CB) ep.12 (17:54–18:00)

Ahora, cabe la pregunta, ¿cuál es la relación presente dentro de las representaciones femeninas heterosexuales con la representación femenina lésbica? Esta respuesta la puedo sustentar a partir de Teresa de Lauretis (1995), quien en su texto *La práctica del amor: deseo perverso y sexualidad lesbiana* resalta el termino de sexualidad perversa⁴¹, para diferenciar a las prácticas sexuales heterosexuales en donde se subjetiva las relaciones lesbianas como una mascarada de retorno psicológico hacia la madre, en palabras de la autora:

Lo que todos estos trabajos tienen en común es el postulado preedípico, o sea, una relación particular y específica de la niña con la madre, de la que se hace derivar una característica de la sexualidad femenina -su llamado aspecto o vertiente "homosexual". Esto daría lugar, en el curso del desarrollo psicosexual de la mujer, a una tendencia a la bisexualidad, a una configuración lábil u oscilatoria de las identificaciones y de las elecciones de objeto, y a una siempre inacabada identidad sexual. (p.287)

Luego de ahondar en las anteriores aproximaciones, puedo situar las problemáticas de representación lésbica en el *anime* de Bleach, pero antes me gustaría aclarar una característica

⁴¹ Término proveniente de Freud, S. (1905d), Tres ensayos de la teoría sexual.

propia de los *mangas* de Tite Kubo⁴², creador de la historia original, en cuanto a la construcción de la mayoría de sus personajes: muchos de los personajes protagónicos y secundarios suelen tener rasgos físicos definidos por los ideales de cuerpos. Los hombres suelen ser altos, fuertes, y esbeltos, con musculaturas marcadas y generalmente suelen competir entre ellos para ser el mejor de los mejores. En el caso las mujeres sus cuerpos y rostros son diseñados de manera sugerente, son atrevidas, usan atuendos ajustados y/o cortos. En algunas ocasiones a ese tipo de cuerpos femeninos se le sexualiza atributos al máximo como los senos, las piernas o las nalgas para llamar la atención de los jóvenes y a veces no tan jóvenes espectadores. En el caso de la forma en que el *mangaka* construye los personajes LGBTI y no binarios serán abordados por medio de Chizuru en este título y de Charlotte en el último.

Primero exploraré otras formas en que se representan los comportamientos femeninos de algunos personajes femeninos. Rangiku Matsumoto (松本乱菊) personaje femenino secundario, es una caracterización sobrehumana de *shinigami*⁴³ (死神) “diosa de la muerte”, según traducción latinoamericana “segador/a de almas” con forma humana. Ella hace parte de un mundo alterno que tiene acceso el protagonista por también tener “poderes de segador de almas”. Rangiku es representada con una cintura pequeña, cuenta con una voluptuosidad exagerada por tener unos senos enormes, acompañados de un escote muy pronunciado, los cuales son contrarrestados con una figura con curvas pronunciadas, además para complementar posee un frondoso y ondulado cabello rubio y ojos azules,

En el episodio 115, en el momento que un grupo sobrehumano de seis segadores de almas que vive fuera de la tierra, se infiltra en la escuela del protagonista Ichigo Kurosaki (黒崎一護)⁴⁴, para realizar una misión. Estos personajes se hacen pasar por estudiantes de intercambio y llegan disfrazados con uniformes escolares para no ser descubiertos por nadie. Lo importante a destacar del episodio es las reacciones exageradas y miradas hipnotizantes que recibe el personaje femenino, de parte de algunos personajes masculino del *anime*.

Para introducir el concepto de la mirada, en el artículo *El placer visual y cine narrativo* (1988), Laura Mulvey indaga los mecanismos de fascinación que parten de las miradas masculinas que erotizan y cosifican a las imágenes de mujer. Estas la iré explicando paralelamente con el

⁴² En el manga y anime *Bān za Witchi* (バーンザウィッチ) “Burn the Witch” (2020) también se presenta la misma situación de sexualización de las protagonistas que son dos jóvenes chicas.

⁴³ Dentro de la trama del anime la función de estos seres es ayudar a las almas en pena a traspasar del mundo humano, a el mundo de las almas

⁴⁴ Representación Masculina que es el centro de la trama, el héroe principal

transcurso de la narrativa de dos episodios del *anime*. Volviendo a la trama del episodio, en dos escenas diferentes dos personajes masculinos secundarios sienten una fascinación al ver el busto de Rangiku y se quedan contemplándolos prolongadamente, Mulvey basada en Freud atribuye esta acción al *voyerismo*, proveniente del instinto infantil de identificar o descubrir lo privado, lo prohibido y entender sus funcionamientos, reflejado en la genitalidad propia y de otros. Esta puede llegar a mutar de manera activa en la medida que se genera un placer por ver o ser visto de una forma escudriñadora, cosificadora a ese acto de ver se le denomina *escopofilia*. Tanto en el *anime* y el *manga* ⁴⁵ se reproduce una forma peculiar de representar la escopofilia, porque muestra al espectador las dos perspectivas de la mirada, ya que, en los dos casos, se muestra en pantalla la perspectiva de visión de los dos personajes.

Es interesante como la producción del *manga* y adaptación del *anime* representan las miradas de forma similar, las dos enfocadas en un primer plano del busto, rodeado por destellos a su alrededor, cosificándolo como si fuera un objeto de valor. En los dos casos se rodea la imagen mental por un aura de tonos análogos entre rojo, rosa y blanco, tonos atribuidos al erotismo y sexualidad o para seguramente simbolizar la pulsión que les causa a los personajes ver esos senos (Fig. 25, fot. [2], [4]) promoviendo un acto de ver que no varía entre uno u otro ojo entre sí, moldeando simultáneamente el mecanismo de ver del espectador, quien tiene la posibilidad de encarnar la mirada de los dos personajes significando pasivamente un *acto escopofilico*. Además de promover mirar de forma escudriñadora tomando a los personajes como ejemplo.

Después de admirar sus atributos los dos personajes se lanzan hacia ella con el fin de palpar esos senos que les causó fascinación, aunque Rangiku les da un golpe para evitarlo en las dos escenas. Se podría creer que esta acción correctiva será implementada en cada ocasión que suceda lo mismo con el fin de poner límites a todo acosador, pero esta idea se desdibuja luego del siguiente episodio.

⁴⁵En este sitio web es posible leer la versión *manga* de bleach en la que toma lugar esta parte de la trama, en el cap.197 p.3-4 y p.10-11 <https://inmanga.com/ver/manga/Bleach/196/b5be7d37-6c45-4511-aa5d-8812a8985037>

Figura 26. Rangiku siendo objeto escopofílico de dos personajes masculinos



Nota. fot. [1], [2] anime epi.115 (12:01–13:13) y fot. [3], [4] epi.115 (16:04–16:26), Noriyuki Abe (2004).

En el episodio 116 de repente entran los seis segadores de almas irrumpen en la casa del protagonista para poderse refugiar temporalmente durante su misión, pero él se niega porque no hay el suficiente espacio para todos, así que les pide que se vayan del lugar. En ese momento Rangiku decide persuadir su negación para dejarla quedar solo a ella, seducirlo con su cuerpo, después de lanzar su mirada abre su blusa (Fig. 26, fot. [2]) y levanta su falda logrando cautivar al protagonista por un momento (Fig. 26, fot. [3]). Debido a que el protagonista es el centro de la trama, una de las características que recurrentemente poseen estos personajes con roles heroicos⁴⁶ es que tienen tras de ellos muchas mujeres, y es él quien puede escoger a la mujer de su gusto y en esa medida todas están dispuestas a hacer todo lo que el personaje deseé. Aquí emergen dos aspectos importantes a tener en cuenta, para referenciar la construcción anatómica diferenciada entre personajes femeninos y masculinos, esta es la apariencia y tamaño de los ojos. Los ojos de

⁴⁶ En el análisis del personaje Shinji Ikari del anime NGE, desarrolla el concepto del viaje del héroe, para comprender mejor el lugar y rol de los personajes masculinos en las tramas

Rangiku son más grandes y redondeados a comparación que los ojos de los otros personajes hombres. Según García Población (2006), basándose en la construcción del personaje de Disney, Mickey Mouse y como este fenómeno aplica para los personajes de *manga* y *anime* afirma que:

La respuesta de los biólogos, estudiada ya en algunos trabajos de Konrad Lorenz, es que estos rasgos despiertan nuestros instintos de protección y cuidados, incitando a una ternura imprescindible para que los bebés o los cachorros sean alimentados y acariciados. Es la más importante de sus armas de supervivencia. (p.3)

Figura 27. Rangiku intenta manipular sugestivamente a Ichigo



Nota. Anime epi.116 (7:12–8:04), Ibidem.

Hay un personaje que continuamente encarna la mirada del espectador es un personaje masculino secundario llamado Kon, él es un oso de peluche que posee un alma “artificial”. Este personaje se caracteriza captar su mirada en las jóvenes chicas e intentar acercarse a ellas a toda costa para escudriñar en sus cuerpos, aplicando una acción de escopofilia. Es posible notar ese disfrute del personaje por ver lo “prohibido” (Fig. 26, fot [3]).

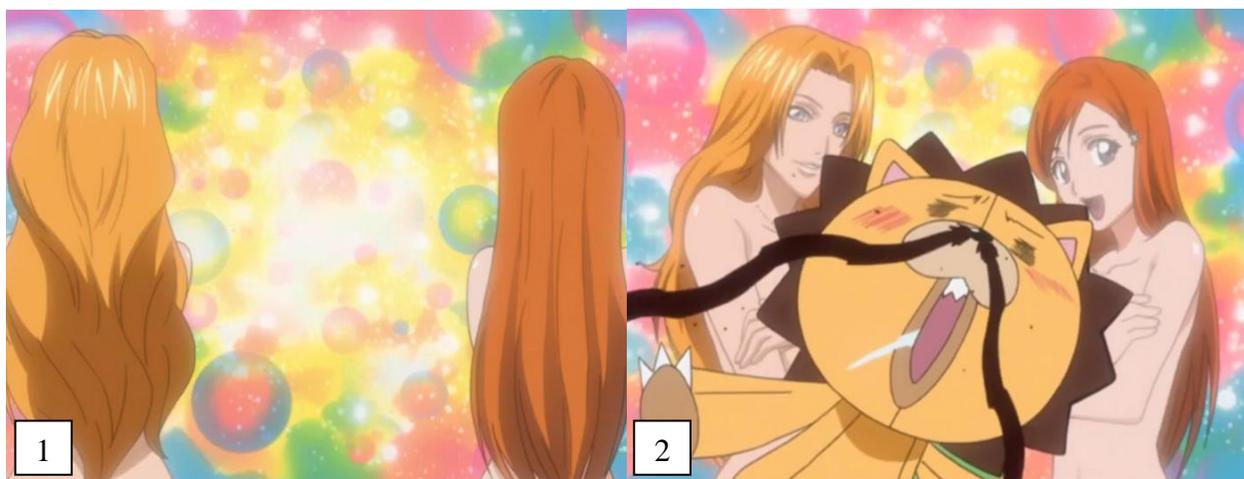
Luego de tal confrontación todos los segadores de almas deciden en qué lugar pasar la noche y Rangiku le comenta al protagonista que se quedará en Casa de Orihime Inoue (井上 織姫), un personaje femenino principal, que al igual que Rangiku posee voluptuosos senos, una figura esbelta, una mirada tierna, vestida con ropas ajustadas, pero de apariencia más adolescente. Ella acompaña al personaje protagonista en la mayoría de sus aventuras evidenciando que su vida gira en torno de lograr obtener su amor. Este comportamiento dependiente lo relaciona Giulia Colaizzi (2001) en *El acto cinematográfico* en el que se hace una exploración de la implementación de las naturalezas construidas, en la que el imaginario se subjetiva como realidad en el espectador. Referenciando la acción de desear el deseo el héroe. Colaizzi apunta que:

el héroe [...] desea, es el sujeto de la acción, está llamado a superar obstáculos y pruebas. por el contrario, su contraparte femenina está condenada a la inmovilidad, a la impotencia, a la espera, siendo a menudo ella misma uno de los obstáculos a vencer por el héroe: podríamos decir que “ella” no puede hacer otra cosa que desear el deseo, y es parte de la recompensa que espera al héroe al final de sus tribulaciones. (p.9)

Orihime, esa joven que caracteriza el deseo, es víctima de las acciones que otros personajes infringen contra ella entre la lista Chizuru, el personaje lésbico. Es por esta razón que Rangiku, decide pasar la noche en la casa de Orihime, sin siquiera pedir permiso porque ella misma afirma en un diálogo que: “no hay ninguna prisa, es la clase de chica que no sabe decir no” (Anime epi.116, 8:17 – 8:21).

En la misma escena, Kon el peluche, “proyecta su fantasía sobre la figura femenina” (Mulvey, 2001, p.370) una *fantasía* en la que imagina la posibilidad de como pasaría la noche con dos bellas mujeres, mientras el *anime* representa la imagen mental del personaje en la se encuentran las dos mujeres desnudas de espaldas en la misma aura color rosa, en la que se le hace mayor relevancia a el cabello de los personajes femeninos (Fig. 27, fot [1]), García Población (2006) hace una comparación de los cabellos frondosos, brillantes y largos como elemento de atracción sexual, presente en muchas culturas y representado en las pinturas del renacimiento como símbolo de virtuosismo. Luego en la imagen mental los dos personajes femeninos voltean a ver al portador de la mirada que aparentemente es Kon, pero en realidad es de nuevo el espectador quien es invitado a habitar la situación erótica que sugiere un trio sexual (Fig.27, fot [2]). Kon finalmente agrega una última representación visual de la *pulsión* que siente el personaje y es ilustrar la excitación por medio de una hemorragia nasal.

Figura 28. Fantasía de Kon en la que imagina como pasarían la noche Rangiku y Orihime



Nota. Anime epi.116 (8:09 – 8:36). Ibidem.

La *fantasía* de Kon trasciende de la imaginación del personaje para ser añadida en la trama real del *anime* (Fig. 28) en el momento en que Rangiku llega a casa de Orihime, para quedarse en su casa y casi sin su permiso y entra para bañarse, ya que la adolescente vive sola. Luego de estar en la tina, Rangiku nota que Orihime está deprimida y la convence para que le cuente la razón. La adolescente le confiesa sentirse mal por tener celos de otra chica que tiene mejor química con Ichigo y empieza a llorar reforzando la idea de que la misión principal por lograr de este personaje femenino es ser el objeto de deseo del protagonista.

Repentinamente Rangiku sale desnuda de la ducha mientras mira a Orihime fijamente, la abraza y luego le hace cosquillas en el abdomen mientras se enfocan las paredes del apartamento, para dejar volar la imaginación al descontextualizar el discurso con la imagen, se funda una nueva *fantasía* en el espectador representando una posible tensión sexual, por medio de la integración características propias de la pornografía que son sugeridas al mostrar repentinamente el cuerpo desnudo de Rangiku sobre el cuerpo sollozante de Orihime. Se presentan roles marcados de dominancia (activa), experimentada en Rangiku por la confianza que demuestra y de sumisión (pasiva) en Orihime, por lo apenada y sometida que se muestra ante su compañera, además se le agrega otro elemento de vulnerabilidad y es el hecho que Orihime tiene un brazo inmovilizado por una lesión que tuvo en una batalla. Todo lo anterior bajo un plano en picado que simula una mirada que vigila desde la altura, se pueden interpretar como una escena privada a la que el espectador tiene acceso, una perversión *voyerista*, mirar sin ser visto. Recurso compositivo utilizado en las estampas orientales *shunga*.

Visualmente es atrayente como el gesto del brazo caído que Orihime es sugestiva por el

conforte que siente ella al recibir los consejos de Ragiku, pero también es un símbolo de “ceder”, de dejarse “seducir” ante los actos físicos que se están llevando a cabo simultáneamente al relajar su cuerpo al estar debajo de Rangiku. La escena juega con la imagen y con la interpretación.

Figura 29. La confortabilidad que recibe Orihime



Nota. Anime epi.1116 (16:39–16:44). Ibidem.

Para comprobar mi hipótesis acerca de la connotación sexual que estas escenas transmiten en los espectadores, lo puedo argumentar en primera medida, por algunas producciones de *dōjinshis* se han dedicado a desarrollar y explicitar las ideas que sugiere la trama planteada por el *manga* y el *anime*. En el siguiente ejemplo un *dojinka* recrea una escena similar a la que acabo de presentar en este título, en la que efectivamente Kon el peluche encarna el cuerpo del protagonista y así poder tener relaciones sexuales con los dos personajes femeninos (Fig. 29).

Figura 30. Manga dōjinshi “Kiku hime facial hentai” [1] p.18 y [2] p.24, autor y año desconocido



Nota. La historia, replica la otorgación de la mirada al espectador, ya que mayoría de las ilustraciones estas dispuestas frontalmente para que el lector las pueda habitar como protagonista

En segunda medida, puedo interpretar que esa forma de representar las relaciones sexuales orgiásticas voyeristas centradas en complacer al hombre provienen de la tradición de la producción de láminas eróticas *shunga*, en las que generalmente se ilustraban lugares domésticos que se ilustran desde cierta perspectiva para simular una mirada que vigila los actos sexuales. En algunas ocasiones es ilustrado en tercera persona una persona externa a los practicantes sexuales vigila la escena, también eran ilustradas en primera persona es decir que quien vigila la relación sexual es el espectador de la lámina, como en el caso de la lámina erótica (Panel.2 fot [4]), que ilustra un trio sexual de dos mujeres y un hombre, que utiliza un plano contrapicado que pasa sobre un biombo de deja ver el acto, siendo el espectador como un boyero. a partir de las relaciones de forma y representación en el (Panel V. 2) comparo con la escena de los dos personajes femeninos de Bleach y

Panel Visual 2. Representaciones voyeristas. anime Bleach, vs. Shunga Dos amantes con fondo nocturno



Nota: Fot. [1] anime epi.116 (16:10–16:21), fot. [2] anime epi.116 (15:51–16:01) y fot. [3] anime epi.116 (17:01–17:11). Ibidem. Img. [4] Grabado Shunga, 两个恋人与夜背景 “Dos amantes con fondo nocturno” de Suzuki Harunobu, (año desconocido)

Haciendo una recapitulación general es posible rastrear como se implanta la *fantasía* en el espectador a partir de las decisiones de los creadores del *manga* y posterior adaptación al *anime*, en la medida en que en escenas pasadas ya se había sugerido por medio de las *fantasías* de Kon. En todas las escenas los cuerpos femeninos asumen una bisexualidad que crea un imaginario del lesbianismo como una vertiente del heterosexualismo, en el que las prácticas sexuales lésbicas son dispuestas en función de complacer a un hombre. Este proceder lo identifico como un régimen de mirada lésbica patriarcal, es una manera de vender al espectador hombre la posibilidad de habitar los personajes masculinos e imaginar tales posibilidades que repercuten en su concepción del lesbianismo en la vida real.

Chizuru Honshō, La Lesbiana como artificio naturalizador

Luego de tener claro cómo funciona la mirada masculina, paso a observar las situaciones que se dan entorno al personaje LGBTI. Chizuru es un personaje femenino secundario que desde la primera aparición en una toma rápida en el episodio 2, siempre se encuentra acompañada por otras mujeres. A primera vista aparentemente no es un indicio particular (Fig.30, fot. [1]). Pero con el paso de los episodios el personaje femenino “exterioriza” sus deseos lésbicos enfocándolos en su compañera Orihime, siendo atraída por sus atributos físicos y su ingenuidad. Esta situación aumenta progresivamente el tipo de contacto que tiene Chizuru con Orihime, ya que continuamente busca la manera de coquetearle y acercarse a ella de manera insistente aprovechando hecho de no recibir ninguna respuesta ni positiva, ni negativa de parte de su compañera. Tales acercamientos inician en el episodio 6 en el que Chizuru tiene su primer dialogo en el *anime*, ella se acerca a abrazar a Orihime porque se siente conmovida por ella por tener migajas de pan en la boca.

Figura 31. Primeras apariciones del personaje Chizuru



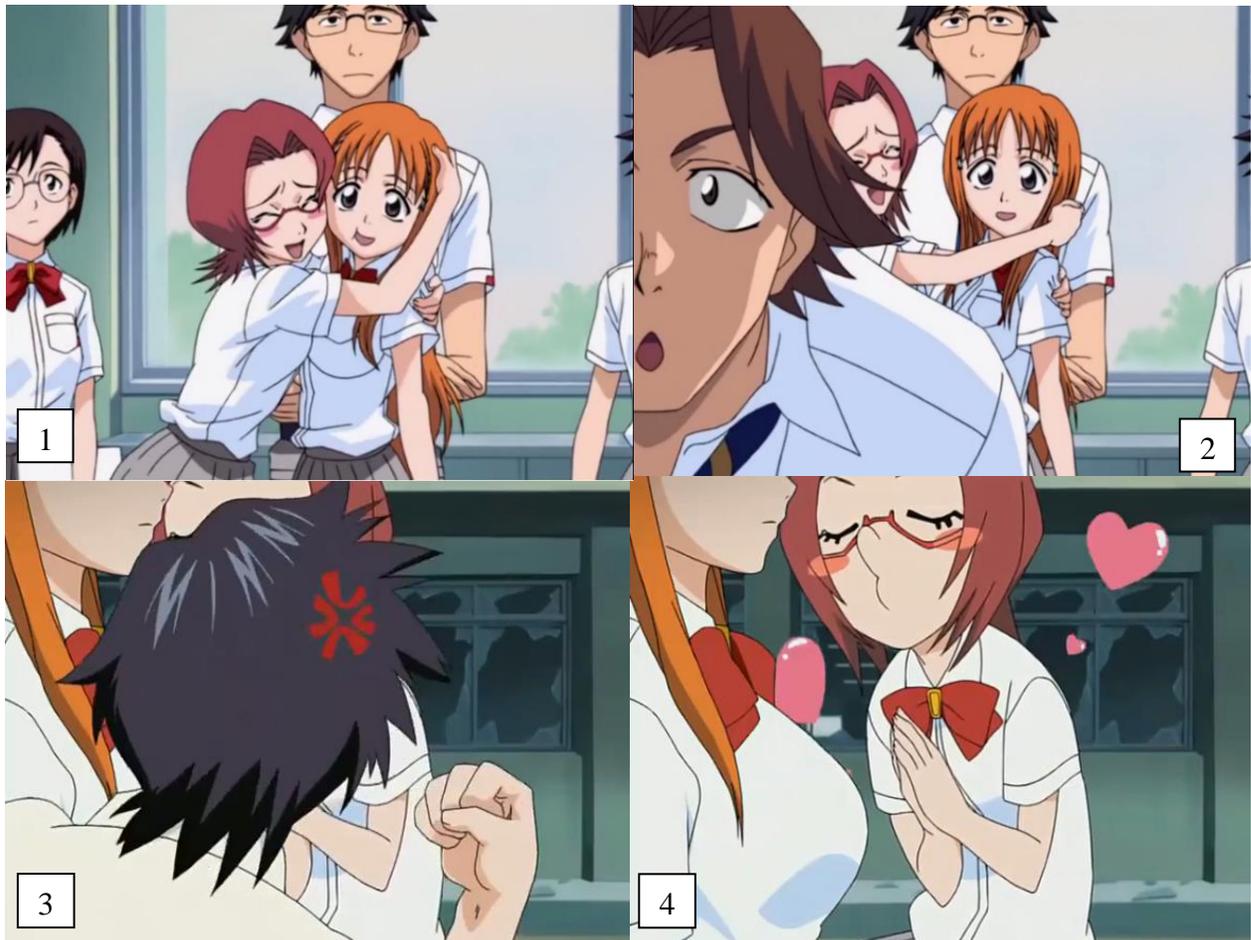
Nota: Fot. [1] anime epi.2 (3:50) y fot. [2] anime epi.6 (10:50 – 11:15). Ibidem

A partir de la anterior escena lo que aparenta ser una amistad común entre chicas de escuela se convierte en una serie de acciones que están relacionadas con el acoso, pero son parodiadas y no tomadas como una acción indebida porque se sobreponen otras situaciones que interpelan más la atención del espectador. Un recurso visual recurrente distractor que al que se recurre en la para opacar las situaciones en las que Chizuru se acercamientos cada vez más íntimos con Orihime mayoría de los episodios, es interponer otro personaje sobre tal situación y así cortar la escena dejándola por completo en el olvido, y posiblemente evitar que el espectador analice lo suficiente lo que sucede en pantalla y luego solo retorne a la historia principal. (Fig. 31).

En el caso particular de la escena que se presenta en la el plano de cámara que se utiliza

hace referencia a enfocar la mirada en los senos de Orihime (Fig.31, fot. [3]), se corta su rostro como un símbolo de despersonalización del cuerpo. Mientras se mantiene estático y pasivo a recibir cualquier muestra afectiva o física de parte de Chizuru.

Figura 32. Amistad de Chizuru y Orihime



Nota: Fot. [1], [2] anime epi.11 (6:20 – 6:23) y fot. [1], [2] anime epi.13 (10:50 – 11:15), Ibidem.

En el episodio 18 en la primera escena, sucede el mismo fenómeno secundarizado de la situación de seducción de Chizuru a Orihime, aunque en esta ocasión la seducción es más explícita y prácticamente ignorada desde el inicio debido a que en la escena Ichigo hace un monólogo interno por una preocupación relacionada con la trama principal de la historia del *anime*. En medio de tal monólogo, tienen lugar dos diálogos de otros compañeros de clase, el primero entre dos personajes secundarios masculinos y después uno entre las chicas. Luego de revisar la escena en el idioma original y el doblaje latinoamericano, los diálogos concuerdan hasta el momento el que Orihime es invitada por Chizuru a pasar el verano en su casa porque sus padres están de vacaciones. El doblaje latinoamericano agrega un comentario más. Esta propuesta reitera la intención de generar una

fantasía sexual implícita que de nuevo gira en torno a imaginar a dos mujeres que se encuentran solas en casa y pueden tener una experiencia sexual. Luego el protagonista retoma sus pensamientos y progresivamente es silenciada la voz de Chizuru siendo difícil entender del todo lo que dice, pero se alcanza a comprender lo siguiente: “No la estoy invitando a bañarse conmigo ni nada, aunque sería muy divertido, Orihime solas tú y yo [...] enjabonadas, ji, ji, ji” (Anime epi.18 (2:18 – 2:32)).

Además de las propuestas íntimas, se manifiesta en Chizuru una faceta posesiva hacia su compañera Orihime. En el episodio 112, ella es abrazada por un aparente adolescente llamado Shinji Hirako (平子 真子), alguien que ella no conoce. Uno de sus compañeros la intenta defender, pero al no tener respuesta negativa por parte de Orihime, solo se queda pasiva prestando atención a lo que Hirako le dice mientras ella sigue entre sus brazos. Un ejemplo más de la objetualización femenina que plantea Laura Mulvey (2001), es que la mujer estará dispuesta y aprovechable para los hombres, en este caso particular Orihime es disputada en boca de dos personajes masculinos y luego es Chizuru quien interviene para imponerse y “castigar” al personaje masculino que pretende aprovecharse de los límites que nunca pone Orihime en ninguna situación y ella toma partido, mientras en su cara se manifiesta una expresión endemoniada (Fig. 32, fot [2]), que puede ser percibida desde como una práctica posesiva hasta una obsesión crónica, al punto de que el adolescente que intentó defender a Orihime le dice: “Sé que ahora no quieres escuchar esto Chizuru, pero siguiendo tu lógica tu deberías ser la primera en recibir un castigo”(Anime epi.112 (12:26 – 12:34)).

El protagonista de nuevo interviene antes de que Chizuru ataque a Hirako y el protagonista se lo lleva a otro lugar, para exigirle que le pida disculpas a Orihime por lo que le hizo, pero Hirako solo se burla de él diciendo que una chica linda como ella no le prestaría atención a alguien como él, ignorando y naturalizando el acoso presente, que luego se descarta debido a que Hirako es un infiltrado que posee poderes similares a los de Ichigo y solo busca que se una a su grupo.

Figura 33. Celos y la envidia de Chizuru



Nota. Anime epi.112 (11:58- 1310). Ibidem.

Relacionado el análisis anterior del deseo voyerista, ahora se encarna en Chizuru, con la diferencia de que, siendo otra mujer, existe una normalización social patriarcal de ver prácticas sugestivas entre mujeres. Los contactos “amistosos” se convierten en invasiones al espacio personal, en contactos recurrentes que a diferencia de la pareja Rangiku/Orihime en la que las dos mujeres son heterosexuales, solo son bisexualizadas para ser objeto de deseo viril. En este caso el personaje femenino LGBTI, es un conducto que le permite a Chizuru acosar sin ser reprendida socialmente como sucedería con los hombres. Se mantiene latente la idea de que las mujeres son bisexuales por naturaleza y que no existen las mujeres lesbianas Butler (2001) apunta ideas de Monique Witting que constata que: “una lesbiana no es una mujer. Una mujer, afirma, sólo existe como un término que fija y afianza una relación binaria y de oposición con un hombre” (p.227), es decir también se cree que toda mujer que deseen sentir placer recurrirá en algún momento a un hombre para lograr la satisfacción total.

Únicamente hay un personaje que reacciona negativamente ante esta situación continuamente parodiada y opacada, es Tatsuki (竜貴), la mejor amiga de Orihime, generalmente interrumpe los acechos de Chizuru por ello y la golpea cada vez que la encuentra en el acto (episodio 15 y episodio 169). Posiblemente con el fin de crear una especie de equilibrio moralista que evita que el espectador se incomode porque Chizuru luce excesivamente los atributos de su compañera Orihime por medio de sus invasiones. En el episodio 227 se narra cómo Chizuru conoce a Orihime y cómo se le abalanza la primera vez, sin conocerla, “la declara su Venus y cómo contrarrestaría lo que fuera por su amor”.

Figura 34. Contactos físicos de Chizuru a Orihime

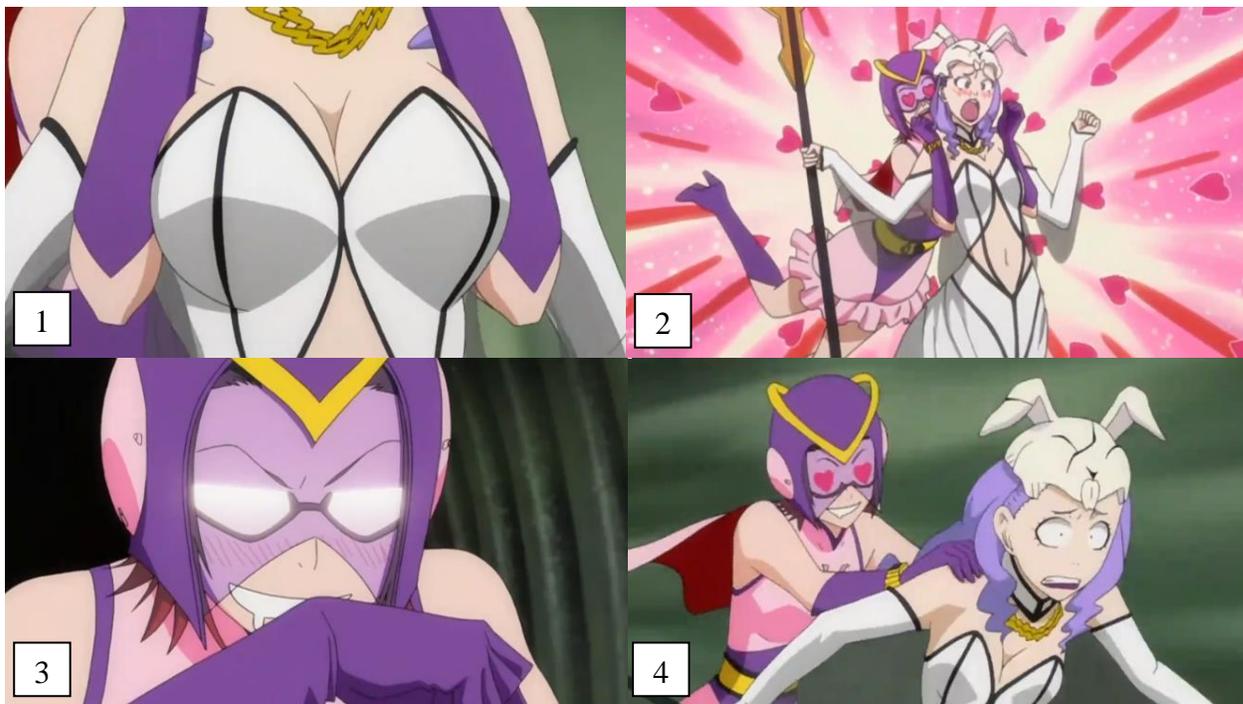


Nota. Fot.[1] Anime epi.110 (3:53 – 03:59) y fot.[2] anime epi.227 (04:52 – 06:06). Ibidem.

Una nueva forma en la que la producción *Bleach*, reitera el mismo rol de representación lésbica, como único camino es el añadir a Chizuru en los capítulos especiales del *manga* y algunos episodios de relleno de *anime*. En los *mangas* es muy encontrar episodios extra que se conocen como *Omake* (御負け) “extra”, “regalo”, etc. en los que se abordan historias que no afectan el curso de las tramas principales de la historia original. Entre este tipo de capítulos de *manga* se adaptó al *anime* el “*Omake* de Karakuraizer” en los episodios 213 y 214 (Fig. 34), en los cuales el personaje masculino Kon (el peluche), se convierte en un superhéroe de estilo estadounidense, que tendrá como misión proteger la ciudad en la que vive el protagonista de los peligros de los “Arrancar⁴⁷”. En estos dos episodios son los únicos en que Chizuru tiene otro tipo de rol que no esté relacionado con Orihime, al ser convertida en otra superheroína de apoyo que mantiene su carácter fetichista y voyerista, encaminado a ser explotado como un “poder” para enfrentar a los enemigos. Chizuru se enfrentan a un personaje femenino Arrancar, por la que Chizuru se siente atraída y la “ataca” en forma de acoso de la misma manera que lo hace con Orihime. Desdibujando la situación reiterada y violenta que se presenta en pantalla.

⁴⁷ Seres sobrehumanos que están al servicio del antagonista de la saga del anime.

Figura 35. Superpoderes de ataque de la versión superheroína de Chizuru



Nota. Anime epi.214 (14:49 – 16:13). Ibidem.

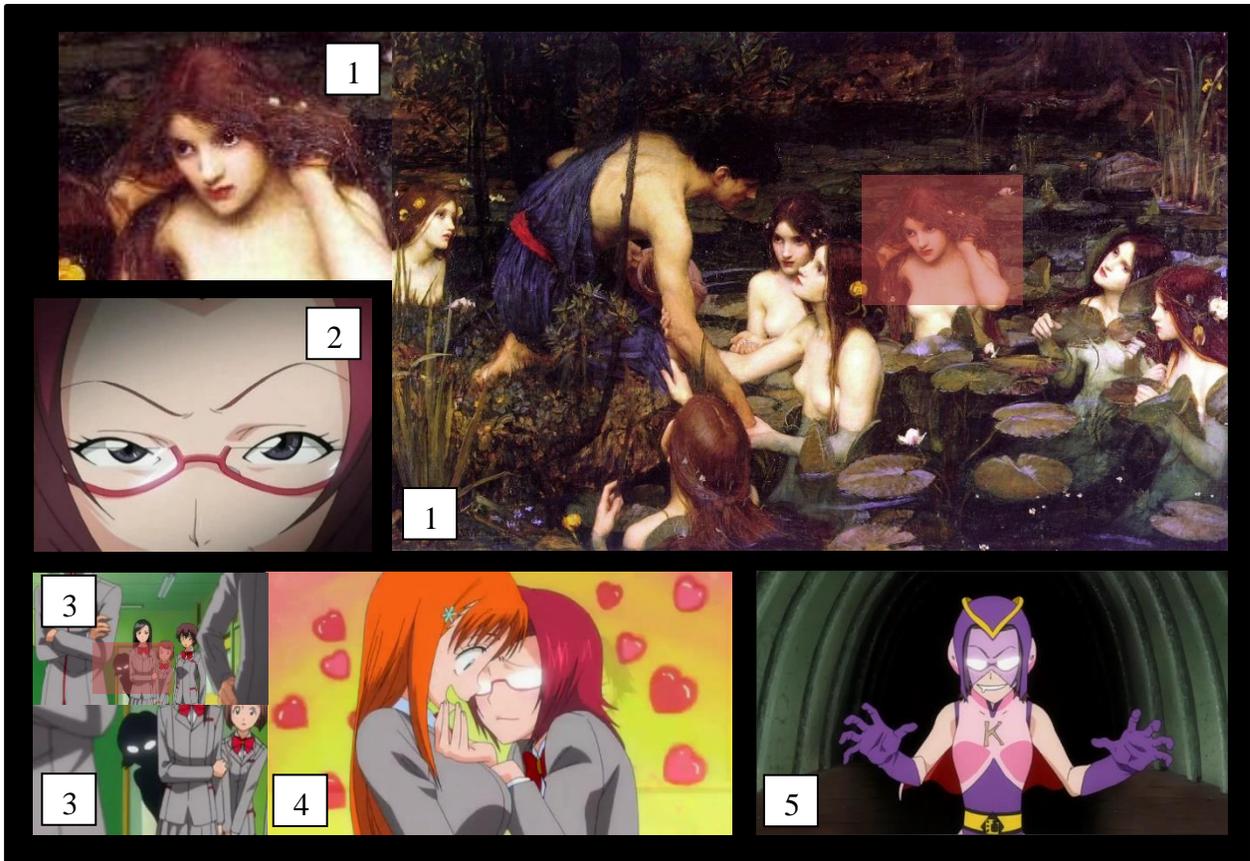
Después de este breve rastreo puedo afirmar que el personaje femenino Chizuru únicamente cumple un rol repetitivo en la trama y es el de acosar y seducir a Orihime, para agregar “parodia” a las escenas de algunos episodios en la que los personajes principales se encuentran en la escuela. Todo atravesado por la representación de la mirada lésbica y los comportamientos que se asocian a las lesbianas, los imaginarios que se representan del deseo de mujeres proveniente de otras mujeres, se ven coartados y limitando a lo corporal únicamente (Guash 2007)⁴⁸. Para ser fetichizado por los hombres, un objeto que produce pulsiones libidinales dando como resultado la deslegitimación la lesbianidad.

Desde este punto, se pueden relacionar una serie de características físicas que asocian a al personaje femenino ya no con el deseo como sucede con la mayoría de mujeres en la serie, sino que encarna la lujuria, esta afirmación es válida en la medida de que es el único personaje “humano” en el anime que tiene un color de cabello de un tono no natural, es decir el color rojo encendido. Las gafas que utiliza también son de color rojo, y se podría asociar el color rojo con la

⁴⁸ Guash hace referencia a la subcultura gay, pero dadas las condiciones de “características” homosexuales también es posible para mí relacionarlo al lesbianismo.

mirada lujuriosa. En el Panel.3 hago una recolección de representaciones del anime Bleach y de la pintura de “Ninfas”, en el que la mirada y el color rojo representan el pecado, la lujuria, Lilith.

Panel Visual 3. La encarnación de la lujuria, fotograma anime *Bleach*, la mirada de Chizuru vs. Hylas y las ninfas.



Nota. Img. [1] Pintura al Óleo “Hylas y las ninfas”, John William Waterhouse (1849) [2] anime epi.15 (15:01 – 16:06), [3], [4] anime epi.227 (10:30 – 11:13) y [5] anime epi.214 (15:33 – 15:38), Ibidem

Para concluir este recorrido me permite revelar los mecanismos que difunden formas reiteradas en que se objetivan las mujeres en forma de espectáculo (de Lauretis), y son designadas bajo un orden patriarcal de control y posesión masculino (Mulvey, 2001). El deseo masculino se posibilita y se materializa en la encarnación de Chizuru, al cual se le dotó de esa forma femenina para lograr invadir el espacio de otras mujeres sin ser considerada una acosadora. Chizuru puede no ser considerada una mujer de “verdad” por qué no es objeto de deseo sino es quien fecunda el deseo (Butler, 2001). A partir del *dojinshi* también se han realizado algunas representaciones de parte de los creadores aficionados y en algunas ocasiones de páginas fandom⁴⁹ (Fig 35, capt. [1],

⁴⁹ Servicio de páginas web que funcionan a partir de tecnología wiki, desarrolladas de forma colectiva para crear una biblioteca enciclopédica que reúne información específica de todos los conceptos, lugares, personajes, tramas y reseñas de diferentes producciones de cultura de masas.

[2]), en el que recrean estas situaciones de acoso convirtiendo a Chizuru una persona dotada de un falo y así posibilitar las *fantasías* en las que los hombres pueden acceder carnalmente a las mujeres que ellos deseen.

Figura 36. Dojinshi 織姫ちゃんてGO “Orihime-chan Go”, U.R.C (año desconocido)



Nota. En la historia se narra un sueño de Chizuru en el que le enseña el “miembro viril” que ocultaba y que le puede permitir hacer sentir placer a Orihime.

Para ejemplificar la percepción dada en la misma situación, pero sustituida en la masculinidad, es posible identificarlo en la secuela del *anime Dragon Ball*, conocida como *Dragon Ball Z* (1983), la cual pertenece a la misma franquicia del *manga*. En los dos últimos episodios, aparece un personaje gay, en el *manga* aparece en una única viñeta (Panel.4 fot. [1]). En el *anime* se le otorga mayor participación con el fin de ocupar el mismo rol que Chizuru en el *anime Bleach*, ser un mirón voyerista que seduce a otros personajes masculinos principales de la franquicia de *Dragón Ball*, Trunks (トランクス, *Torankusu*) y el hijo de Gokú, llamado Goten (孫 こん 悟 ごとん, *Son Goten*) durante el último torneo de artes se llevará a cabo como final del *manga* y el *anime*.

El personaje llamado Otokosuki (オトコスキー, *Otokosukī*) “amor de hombre” en el *manga* y llamado El Mañoso en el *anime*, es un hombre grande y musculoso, que usa una gorra negra estilo policía, una correa atravesada de forma diagonal por su pecho, sin camisa, su pecho es semi velludo, usa un pantalón ajustado, guantes negros sin dedos y botas negras, sus rasgos faciales son rudos tiene ojos azules, su cabello es corto, con patillas largas y tiene un bigote pronunciado acompañado de poco vello facial en la barbilla. En el *anime* le agregan cortas pestañas y una voz suave y delicada como signo de femineidad⁵⁰ El nombre asignado en la versión latinoamericana ya supone un tipo de “mala” conducta relacionada con tener preferencias homosexuales. La estética del personaje está basada en las ilustraciones sadomasoquistas gay del ilustrador estadounidense Tom of Finland. El Artista representaba hombres grandes y musculosos para representar la fortaleza y virilidad que también poseían los hombres gais, dejando atrás el estereotipo del gay afeminado.

En el episodio 289 de *Dragón Ball Z*, durante la presentación de los participantes del torneo de artes marciales, un joven participante presiente que alguien lo está mirando y al voltear hacia atrás se encuentra con este hombre que lo observa de manera particular, con la boca abierta y generando un sonido extraño. Luego, en el episodio 290, manifiesta su deseo con miradas, guiños a Goten y comentarios sugestivos a Trunks, en un momento le posa su mano en el hombro y le dice: “¡Ay! qué bueno, me tocó tal y como me gustan, mmm mmm, te voy a tratar bien no te arrepentirás” (*Anime Dragon Ball Z*, epi.290 (13:09 – 13:19)).

Otokosuki, al ser un hombre que desea hombres, lo manifiesta abiertamente y además se acerca a otros hombres para halagarlos, cambia la percepción masculina, en este caso particular no se recrimina, pero se le huye, es producto de burla y desagrado. Solo su representación física desfigura ese concepto de virilidad y fortaleza de Tom of Finland para ser reemplazado por el concepto del hombre de mediana edad que sexualiza los cuerpos de hombres jóvenes, incomodándolos y acosándolos. El imaginario es implantado y la permisividad ya no existe porque no es un cuerpo femenino el que la efectúa.

⁵⁰ En el análisis titulado “General Blue, el perverso afeminado y otras representaciones patológicas”, se desarrollan las razones que motivan a agregar tales signos en personajes de la subcultura gay.

Panel Visual 4. El mito de Otokosuki creado en el anime de *Dragon Ball Z*



Nota. Capt. [1] manga cap.517 p207, Akira Toriyama, Fot. [2], [3], [4] anime epi.289 (21:18–21:25), fot. [5], [6] anime epi.290 (5:39–5:47), fot. [7] anime epi.290 (13:09 – 13:15), Daisuke Nishio

Imposibilidades heteronormativas, Entre el rechazo y la exclusión auto-infringidas

Grecia Mars, Reasignación de identidad y el estilo de vida trans

El anime de *Cowboy Bebop* utiliza un modelo de tramas episódica auto conclusiva, es decir que los personajes protagonistas de la historia se mantienen presentes total o parcialmente en cada episodio, y la trama central nace y muere en el mismo episodio (Rodríguez de Fonseca y Serrano, 2016). En el episodio 12 titulado *Jupiter Jazz (parte 1)*, es la primera ocasión en la que un episodio no cumple el modelo auto conclusivo debido a que, en la trama de la historia se llevará a cabo un enfrentamiento crucial entre el protagonista del anime Spike Spiegel (スパイク スピーゲル, *Supaiku Supīgeru*) y el antagonista principal Vicious (ビシヤス, *Bishasu*) para poder ajustar cuentas relacionadas con la traición de su antigua amistad y camaradería cuando los dos pertenecían a la organización del “Dragón Rojo”⁵¹ y el triángulo amoroso que giró entre los dos y Julia. Para este apartado también me remito a analizar las diferencias entre el idioma original y el Doblaje latino del año 2001, debido a que Netflix readaptó el anime con un nuevo doblaje de forma más similar que en la versión japonesa en el año 2021.

Retomando la trama, primeramente, Vicious se dirigirá a la Órbita de Calisto para tener un encuentro con un “contacto”. El Dragon Rojo, le asigna a él y al agente Lin, mantenerse en ese lugar y es advertido para que evite que su vida pasada interfiera en su misión haciendo alusión a Julia y Spike. Mientras tanto en la nave *Bebop*, Faye Valentine (フェイ ヴァレンタイン, *Fei Varentain*), personaje femenino principal sale sin especificar su rumbo llevándose el dinero de la caja fuerte de la nave. Edward otro personaje femenino principal, intenta hallar la ubicación de Faye pero por error da con la ubicación del encuentro entre Vicious y su “contacto” sin saber las identidades de quienes llevarían el encuentro en la órbita de Calisto, específicamente en la ciudad de Blue Crow, los cuales tienen como nombre de clave “Julia”. El doblaje latino de 2001, se lleva a cabo un artificio que permitirá cambiar la percepción parcial del episodio y del personaje Grecia que participa en este episodio de dos partes

En el idioma latino, el artificio inicia en el momento en que Edward busca a Faye en su computadora y le dice a Spike que un chico busca una chica y que el nombre clave es Julia (relacionando a Vicious y Julia). Ese nombre código motiva a Spike a averiguar si esa mujer puede ser Julia, este hallazgo hace que Spike corra en busca de esa mujer. Edward le advierte a Spike que en Calisto no hay muchas “mujeres de verdad”, indicando despectivamente que la ciudad está

⁵¹ Sindicato criminal inspirada en la Tríada de Asia Oriental y Yakuza, la información completa se encuentra en: el web fandom Wiki Vaquero *Bebop*: https://cowboybebop.fandom.com/wiki/Red_Dragon_Crime_Syndicate

mayoritariamente habitada por mujeres transgénero que se dedican a la prostitución. Spike llega al destino, e inicia la búsqueda de esa misteriosa mujer que puede ser Julia, alguien por error le da información para contactar a Julius (Panel V. 7, fot [7]), un personaje femenino trans quien aparentemente se dedica a la prostitución. Julius nota que Spike no busca un servicio, solo le advierte que no le recomienda buscar a Grenchia (グレン), (nombrado “Gren” en la versión japonesa), porque el lograría enredarlo con sus palabras. Las reacciones que tiene Spike hacia la mujer son repetitivamente de asombro, nervios e incomodidad.

En la siguiente escena (Fig. 36, fot. [1]) se muestra a Faye bebiendo alcohol en un bar en el que se impartía un toque en dueto de jazz llamado Rester House, allí un hombre joven de cabello largo se acerca para coquetear con la protagonista y la invita a “cenar”⁵². Ella lo rechaza y deja el lugar. Entretanto Jet Black (ジェット・ブラック, *Jetto Burakku*) personaje masculino principal decide viajar a Calisto, para seguirle los pasos a Spike, entra a un bar y pide un coctel, mientras en un televisor emiten el programa “Western” en el que los cazarrecompensas, entre ellos los protagonistas tripulantes de la Nave Bebop, se enteran de los prófugos que están siendo buscados por sus delitos. Es allí el momento en el que se asocia el nombre de Grenchia con un rostro (Fig. 36, fot. [2]) poniendo en evidencia que el hombre que tocaba el saxofón en Rester House y estuvo con Faye era el fugitivo buscado.

Figura 37. La seducción de un joven a Faye y el rostro de Grenchia



Nota. Fot. [1] anime epi.12 (11:48 – 11:56) y fot. [2] anime epi.12 (15:21 – 15:24), Shin'ichirō Watanabe

⁵² En la versión japonesa el hombre le advierte que tenga cuidado porque en la Órbita de Calisto no era común ver mujeres

En otro momento, Spike logra averiguar que Gencia es contacto de Vicious. Mientras en otra escena (Fig.37), Faye es atacada por un grupo de hombres y es ayudada por Gencia y la lleva a su casa. En el lugar Faye encuentra indicios de que Gencia está relacionado con Vicious, y lo confirma al escuchar un mensaje de voz en la contestadora grabada por el antagonista. En ese instante Gencia se encontraba en la ducha así que Faye decide acorralarlo para intimidarlo y lograr obtener información de Vicious, al abrir el baño se encuentra con la silueta del cuerpo del joven reflejado en la cortina de la ducha, pero al abrirla para apuntarle con una pistola descubre que el joven tenía senos, impresionada baja la mirada y nota que también tiene pene, después de preguntar de forma despectiva:

Figura 38. La exposición de la identidad de género de Gencia



Nota. Fot. [1] anime epi.12 (2:12) y fot. [2], [3], [4] anime epi. 12 (21:40 – 22:05), Ibidem.

F —¿Eres mujer? [...], ¿Qué cosa eres? [...]

G — Soy lo que quieres que sea soy lo que soy

Anime epi.12 (21:49 – 22:02)

A partir de esa respuesta es que se logra asociar a Grendia con una identidad de género no binaria, una representación en mi opinión bastante controversial, para la época en que fue incluida en una serie animada. En la misma escena se puede ver la expresión de placer que le genera Grendia el desagrado Faye. Aquí la desnudez no binaria, abyecta es tramitada como monstruosa, al no saber cómo nombrarlo como catalogarlo es, producto de rechazo (Grandinetti 2011).

En el episodio 13, *Jupiter Jazz (parte 2)*, Grendia le cuenta cual es la relación que tiene con Visious, un relato que es crucial para comprender la forma en que esta escena domina la forma en la que Grendia es percibido por el espectador y como a partir del tal relato que varía en la versión japonesa y latinoamericana cambia todo el rumbo de la trama de estos dos episodios.

En el doblaje latino de 2001, Grendia le cuenta a Faye que conoció Visious mientras participaban como soldados en la guerra de Titan (tener en cuenta este suceso), en la que se volvió muy amigo del antagonista, Vicious salva la vida de Grendia al evitar que lo picara un escorpión y por ello se siente obligado a tener una deuda de honor con Visious, porque si no era así podría ser peligroso y así se convierte en “su espía”. Y luego se dirige a la puerta. Faye le pregunta la razón del por qué la trajo a su casa, y el solo le dice que quería “tener un seguro”⁵³. Faye se enoja y le reclama por creer que ella no se puede defender de Grendia y le dispara, pero este la somete y la amarra en una cama, mientras Grendia sale para encontrarse con Visious.

En el idioma original el cambio del relato recae en que, al terminar la guerra, Grendia fue encarcelado y se enteró que Visious había testificado contra él. Lo que causó que Grendia sufriera de insomnio y que cayera en las drogas. La práctica de ese vicio causó que las hormonas de Grendia se desordenaran y esto causó el crecimiento de senos en su cuerpo. Factor primordial que se ignora del todo en el doblaje, y confunde al espectador para que especule acerca de la relación que pueda haber con el género de Grendia. Esta historia reduce la abyección, ya no es producto de una construcción de género no binaria, sino es la consecuencia de una vida relacionada con los vicios, además cabe la pregunta de saber si el crecimiento de esos senos causó que el personaje se autoexcluyera de la masculinidad por ya no cumplir con los signos de corporeidad masculinos, o si antes de que surgiera un “signo” abyecto exterior, ya había en Grendia una identidad no binaria psicológica. Es una situación que no se define y que inculca el sistema sexo género en el que un hombre cis-heterosexual, no puede tener senos, o en el aparente caso de que Grendia tuviera preferencias homosexuales, ¿hay que agregar siempre signos que aludan a la feminidad?

Este hecho narrativo del pasado de Grendia introduce el gran encuentro que tendrá con

⁵³ Frase ambigua que no da a entender una razón clara.

Visious (Fig. 38) para entregarle una bolsa de viales de “Red Eye” una droga alucinógena que ya se conocía en otros episodios del *anime*. Antes del encuentro los dos se comunican por medio de una llamada. En el idioma japonés, Gencia le dice que enviará una mujer para hacer la entrega haciendo alusión a el mismo debido a que usará un vestido gris ajustado acompañado de una capa con capucha del mismo color que permite evidenciar sus senos engañar a Vicious, dando por entendido que el no se enteró de la condición que sufrió Gencia en la cárcel, que o se han visto hace mucho y así su plan de ser percibido como una mujer funcione (Fig. 33, fot [1]). En el doblaje latino Gencia solo le dice que tardó un poco debido a que se tenía que deshacer de Faye, como si Visious mantuviera contacto constante con Gencia.

En el esperado encuentro se hace el intercambio de la droga y un maletín con el pago, pero Gencia lanza de vuelta el maletín hacia Visious y le propina varios tiros al mismo para activar una bomba interna con la que planeaban acabar con “el contacto” de la persona que entregara la encomienda⁵⁴, Gencia decide disparar para asesinar a Vicious en forma de venganza sin tener éxito. En la versión japonesa, cuando Gencia le habla al antagonista su velo se cae con el viento y le revela su identidad al villano quien se sorprende, a partir de este punto la historia se intenta mantener el mismo dialogo en las dos versiones, Gencia confiesa sentir admiración por Visious y se siente mal por haberlo traicionado, pero, pequeños apuntes ayudan a que se cambie la perspectiva de la situación. En el doblaje latino Gencia expresa y Visious le responde:

G — Esa caja de música sirvió para que te recordara, un hombre necesita cosas así para mantener la memoria.

V — No sé lo que estás viendo en mí.

[...]

G — ¿En verdad no sabes de qué estoy hablando?, tú siempre fuiste admirado por mí, ¿no lo sabías?, eras el primero en quién confiaba, eras el que seguía al final mi error fue confiar en ti.

V — Nunca he sido digno de confianza. No debiste confiar en mí.

Anime epi.13 (14:08 – 11:57)

La primera respuesta de Vicious hacia el dialogo de Gencia personalmente me sugirió que el sentimiento de admiración que sentía Gencia, también podría estar relacionado con un sentimiento amoroso, y tal conversación transfiguró la historia. Además, teniendo en cuenta cómo

⁵⁴ la mujer o Gencia dependiendo del idioma en que se vea el episodio

funciona el sistema sexo-género, es necesario recurrir al proceso de legibilidad planteado por Judith Butler en que uno o más aspectos de la tabla de inteligibilidad no se cumplen y por ende el personaje puede ser considerado como transexual, homosexual o solo como una “cosa rara” como lo menciona Faye en su dialogo⁵⁵. A partir de la tabla basada en Butler de creación propia, se puede identificar lo siguiente:

Tabla 3. Tabla de relaciones de continuidad y efecto: Sexo, Género, Deseo del personaje Gencia

Categoría	Sexo	Género	Deseo	Práctica sexual
Combinación Legible Naturalezas Impuestas	Falo / *Senos	Ninguno	Heterosexual	Activo

Nota. Signos identificadores de corporeidad femenina.

Figura 39. La venganza de Gencia contra el ser que fue producto de su admiración



Nota. Fot. [1] anime epi.12 (11:48 – 11:56) y fot. [2] anime epi.12 (15:21 – 15:24), Ibidem

El hecho de que este personaje leído como hombre en la sociedad, tenga una corporeidad mitad masculina y mitad femenina, además de no identificarse con ninguno de los dos géneros binarios, origina una interferencia en la visión heterosexual, sumando los aspectos físicos como su cabello largo, y el uso de prendas masculinas y femeninas, se contraponen a las imposiciones hetero-binaristas que tampoco no permite que se cumplan las relaciones de continuidad y efecto, a este fenómeno Butler lo denomina como cuerpos abyectos. Lo abyecto se refiere la autora (2002) al terreno de acción en el que se configuran límites visibles en los sujetos en zonas "invivibles" e "inhabitables" de la vida social una forma que no sea fácilmente categorizada, ambigua presente

⁵⁵ Anime CB epi.12 (21:49 – 22:02)

en los cuerpos no binarios como sucede Gencia, sin importar el hecho de que sea un producto de un desorden hormonal, tal abyección se inscribe como las “identificaciones temidas contra las cuales y en virtud de las cuales el terreno del sujeto circunscribirá su propia pretensión a la autonomía y a la vida” (p.20). En su identidad no binaria excluida de la vida pública debido al carácter exterior e interior abyecto sujeto a una fundacional. Este tipo de cuerpo al no encajar debe ser reconducido, recortado y, así, ser inscrito al sexo (Grandinetti 2011).

En la trama del *anime* es posible identificar esa imposibilidad de concebir el cuerpo de Gencia como una probabilidad de existencia, por esta razón el personaje debe ser eliminado. Gencia padece una enfermedad terminal que empieza a manifestarse cuando escupe sangre en varias ocasiones en medio del enfrentamiento entre Gencia y Visious, en el momento en el que el antagonista intenta escapar en su nave y Gencia lo persigue en la suya y se derriban uno al otro.

Spike, al ver la escena, corre para intentar auxiliar a Gencia, pero el personaje no binario, en una actitud derrotista en la que se enfrenta a muerte con la persona que admiraba y su enfermedad le pide a Spike que ayude a poner su cuerpo en su nave y que sea lanzada con destino a Titan, a su casa para descansar ahí por toda la eternidad en soledad. Spike cumple su voluntad y arrastra la nave hasta el espacio, mientras se aleja y desaparece poco a poco, muriendo. Es así que Gencia se imposibilita a sí mismo para continuar con vida, de vivir en sociedad, prefirió dirigirse a el lugar que considera su hogar, el lugar en donde atesora sus más significativos recuerdos, los cuales están presentes en las fotografías de Gencia y Visious en la Guerra de Titan.

Figura 40. El viaje final de Gencia en su nave a casa y los recuerdos valiosos de casa



Nota. Fot. [1] anime epi.13 (19:58– 20:24) y fot. [2] anime epi. 12 (19:57 – 20:07), *Ibidem*.

Kaworu Naguisa, El obstaculizador de vida terrestre y el viaje heroico de Shinji Ikari

El anime *Neon Genesis Evangelion*, es una de las producciones consideradas como clásicos del anime, una obra que es muy apreciada por las personas seguidoras del anime. Representante del género *mecha* o *meka* (メカ) abreviación de mecánico. Centra sus historias en vehículos que poseen formas humanoides y están ambientados en mundos futuristas retro. La historia central del anime *Evangelion* es compleja de entender a primera vista, las respuestas de la proveniencia de los seres que invaden la tierra conocidos como Ángeles (使徒, *Shito*), su contraparte defensora las unidades *Evangelion* (エヴァンゲリオン, *Evangerion*) y la relación que tienen estos seres extraterrestres con los personajes principales del anime, deben ser recopilado entre líneas de manera asincrónica con el paso de los episodios sin discriminar la película que finaliza la historia original⁵⁶.

El personaje protagonista es Shinji Ikari (碇シンジ), un adolescente de 14 años quien fue dejado bajo la custodia de un profesor desde su infancia. Luego de 11 años es solicitado por la organización NERV⁵⁷ (ネルフ, *Nerufu*), la cual es dirigida por su padre Gendo Ikari (碇 ゲンドウ) en la ciudad de Tokio-3, porque será el dilecto “el segundo elegido” para que se le asigne una misión, a la que al principio se niega, pero que luego acepta después de ser manipulado por Gendo y se convierta en piloto del Eva unidad 01 para proteger a la tierra de los continuos ataques de los Ángeles.

El fenómeno narrativo centrado en un personaje que es dotado de poder y una gran responsabilidad, es lo que Joseph Campbell denomina la aventura del héroe. Un modelo que se ha implementado en diversos medios de consumo de cultura de masas como la literatura, el cine y por supuesto la animación. Campbell (1949) en *El héroe de las mil caras*, describe todas las etapas por las que debe pasar el “héroe” para cumplir su objetivo o meta en la vida, lo que se conoce como “el viaje del héroe”. El autor recopila una serie de conceptos que se relacionan con el heroísmo desde la mitología de todos los tiempos. En los mitos antiguos y clásicos, es común que los héroes sean únicamente figuras masculinas en las que se representa valores como la fuerza, la valentía, la rudeza, la masculinidad, la egolatría y en la mayoría de los casos la belleza. Estos héroes emprenden un camino que inicia en el momento en que su cotidianidad e interrumpida, y una misión que nadie

⁵⁶ En el Anexo 1 hago una retrospectiva contextual que permitirá comprender mejor la historia que desarrolla el anime en caso de no conocer, o conocer muy poco acerca de esta producción audiovisual.

⁵⁷ (Nervio en alemán) Organización especial que se desarrolló para combatir a los Ángeles y es la responsable de la creación de las unidades Evangelion.

más puede lograr se les otorga, es un llamado es la primera etapa del primer ciclo del viaje. En palabras de Campbell es:

Una ligereza —aparentemente accidental— revela un mundo insospechado y el individuo queda expuesto a una relación con poderes que no se entienden correctamente. Como Freud ha demostrado, los errores no son meramente accidentales. Son el resultado de deseos y conflictos reprimidos. Son ondulaciones en la superficie de la vida producidas por fuentes insospechadas. Y éstas pueden ser muy profundas, tan profundas como el alma misma. error puede significar un destino que se abre. Así sucede en este cuento de hadas, donde la desaparición de la pelota es el primer signo de que algo le va a suceder a la princesa, la rana es el segundo, y la promesa no cumplida es el tercero. Como una manifestación preliminar de las fuerzas que empiezan a estar en juego, la rana que aparece como por milagro puede ser denominada el “mensajero”; la crisis de su aparición es la “llamada de la aventura”. (p.36-37).

En el caso particular de Shinji, se presenta un héroe con una personalidad insegura, introvertida, compasiva y además solitaria. Estos aspectos harán que el personaje se pregunte continuamente acerca de su lugar en el mundo y si vale la pena luchar por mantener la vida en la tierra. A partir de la definición de héroe de Guash (2007) en *La crisis de la heterosexualidad* se puede suponer que este héroe, no cumple el carácter heterosexual debido a que:

La identidad masculina heterosexual se articula en torno al arquetipo del héroe. Y el héroe no puede ser frágil débil compasivo o cobarde a veces ni siquiera puede ser solitario. El héroe debe triunfar a cualquier precio y vencer las dificultades porque están juegos honor de varón (p.123-124).

Con el paso de los episodios Shinji logra sincronizarse altamente con el Eva, debido a que el alma de su madre está presente en las unidades, recibe una “Ayuda sobrenatural”, su tercera etapa en su viaje heroico, pero paralelamente siente que se le ha impuesto una carga con la que no puede lidiar en ocasiones hace que Shinji, intente evadir su responsabilidad asignada y en varias ocasiones intente abandonar NERV y escapar de su misión, (epi.4, epi.19, pel. *The end of Evangelion*). Asimismo, mantiene un miedo latente a ser rechazado, a ser odiado, busca la aprobación de las personas, principalmente de su padre, quién solo lo ve como una herramienta. Esta faceta de personalidad del protagonista se contrapone es lo que Campbell denota “La negativa al llamado” asumiendo un rol de sacrificio por el bien común así represente su propia muerte.

Luego de varias misiones Shinji ya se encuentra en el segundo ciclo de su viaje “el cruce del primer umbral” vuelve a su viaje porque se encuentra cada vez más inmerso en su misión y

asimila la posibilidad de haber nacido para tal fin. Campbell apela que el héroe llega a una etapa en la que el deseo se apodera del protagonista, el autor bautiza a esta etapa “La mujer como Tentación”, Shinji persigue el ideal de sentirse amado, debido a que siente el vacío por perder a su madre y por el abandono de su padre. Mantiene un miedo latente a amar y que sus sentimientos sean traicionados, se cuestiona las relaciones emocionales que lleva con sus compañeras pilotos del Eva 00 y Eva 02, Asuka Langley Shikinami (式波・アスカ・ラングレー) y Rei Ayanami (綾波 レ) respectivamente, a veces le pasa algo similar con su jefa de operaciones y quien se hace cargo de él, Misato Katsuragi (葛城 ミサト).

Dentro del último ciclo del héroe, Campbell apela dentro de los logros del camino heroico al “héroe como amante”, en el que el triunfo de superar los umbrales y las dificultades son premiados en forma de mujer.

Ella es la doncella de los innumerables asesinatos del dragón, la novia robada al padre celoso, la virgen rescatada del amante profano. Ella es la “otra porción” del héroe mismo, pues “cada uno es ambos”: si la estatura de él es la de monarca del mundo, ella es el mundo, y si él es un guerrero, ella es la fama. Ella es la imagen del destino que él debe sacar de la prisión de la circunstancia que lo envuelve. Pero cuando él ignora su destino, o está engañado por consideraciones falsas, ningún esfuerzo de su parte vencerá los obstáculos (p.190).

Estas reiteraciones mitológicas son las que han trascendido épocas y siguen inmersas en muchas producciones de cultura de masas, son los actos que críticas teóricas feministas como Teresa de Lauretis, Giulia Colaiizi, Laura Mulvey, entre otras. En *Evangelión* la situación parece mutar de una forma revolucionaria, ya que ese triunfo casi logrado por Shinji al derrotar a la mayoría de Ángeles es “premiado” en forma masculina, es decir con la llegada de un amado. Lo que deconstruye el concepto hetero-patriarcal del héroe que está adornado con una musa. En el episodio 24, Shinji tiene choques emocionales ligados con la naturaleza no humana de Rei, y la desaparición de Asuka, sintiéndose impotente.

Una luz en el camino se enciende cuando llega a NERV, Kaworu Nagisa (渚 カヲル) el nuevo piloto que reemplazaría a Asuka en el Eva 2. El primer encuentro de los dos personajes ocurre en el instante en que el protagonista se encuentra frente al mar confundido debido a que se enteró que Rei no era humana, sino un vehículo para activar las capsulas de prueba de los Eva y conoció el lugar donde fueron creadas, lo que lo hace sospechar acerca de la relación que puede existir entre Rei y su madre Yui Ikari (碇 ユ). Repentinamente, mientras miraba al cielo

implorando respuesta, se escucha el tarareo del cuarto movimiento de la Novena Sinfonía de L. van Beethoven, al voltear ve a Kaworu le dice:

K — *tarareo*

K — Es bueno cantar

S — ¿Qué?

K — Cantar alegra el alma, la música es la mayor creación de los Lilim, pero ¿qué piensas tú?, Shinji Ikari.

S — ¿Sabes mi nombre?

K — Todos saben tu nombre, no lo tomes a mal, pero realmente ignoras tu propia importancia.

S — ¿En serio?

Anime epi.24 (4:57–5:32)

Se presenta ante Shinji como el “quinto elegido”. Se muestra tranquilo y seguro de sí mismo. A pesar de todos los problemas afectivos por lo que estaba atravesando inmediatamente Shinji se siente alagado y al mismo tiempo avergonzado, ya que era la primera persona que le hablaba de esa manera. La relación entre estos dos adolescentes con el paso del episodio se torna más cercana, ya que Kaworu busca la manera de compartir tiempo con Shinji, y es directo al preguntar si quiere ser acompañado por él para tomar un baño o ir dormir juntos. Es importante resaltar la conexión que tienen los personajes a partir de las miradas (Fig. 35), en las que se percibe atracción, complemento, curiosidad, acompañadas de una recepción positiva mutua, sin llegar a convertirse en una visión fetichista.

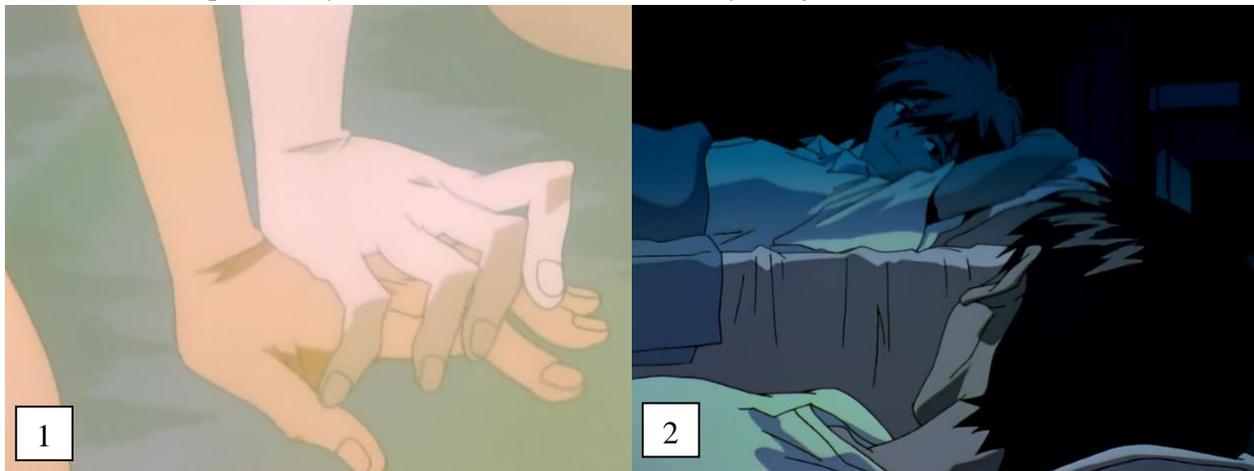
Figura 41. Las miradas románticas de Shinji y Kaworu



Nota. Fot. [1], [2] anime epi.24 (5:48– 5:50) y fot. [3], [4] anime epi. 24 (7:52 – 20:07), Hideaki Anno

El compartir conversaciones profundas en habitaciones tales lugares íntimos, como la ducha en un baño o en una cama en una habitación, transmite la confianza que Shinji le brinda a Kaworu quien le indaga sus inseguridades, lo reconforta al hacerlo sentir apoyado genuinamente al punto de decirle que es digno de ser amado y le dice “Te amo, Shinji”. Tal vez en ese momento Shinji no expresa literalmente su amor, pero esto se puede inferir por medio de pequeños detalles como el presentado en la escena en la que Kaworu le pide que tomen un baño juntos en ese momento Shinji escuchaba en su estéreo la misma sinfonía que tataba Kaworu cuando lo conoció, esto permite inferir que Shinji lo tenía presente continuamente en sus pensamientos.

Figura 42. las expresiones y la tensión romántica de Kaworu y Shinji



Nota. Fot. [1] anime epi.24 (8:58 – 19:00) y fot. [2] anime epi. 24 (12:05 – 12:09), Ibidem.

En mi opinión la manera en que se desarrolla esta relación es positiva y diferente a las relaciones que se han presentado en otras producciones de *anime*, Oscar Guash (2007) se basa en Ricardo Llamas para describir “el proceso histórico mediante el cual el homosexual reducido a cuerpo, se trata de un cuerpo puramente sexual sobre el que se construye una identidad social a partir de actividades meramente físicas”, siendo esto un producto de la homofobia. En el caso de *anime* se desarrolla principalmente el aspecto afectivo.

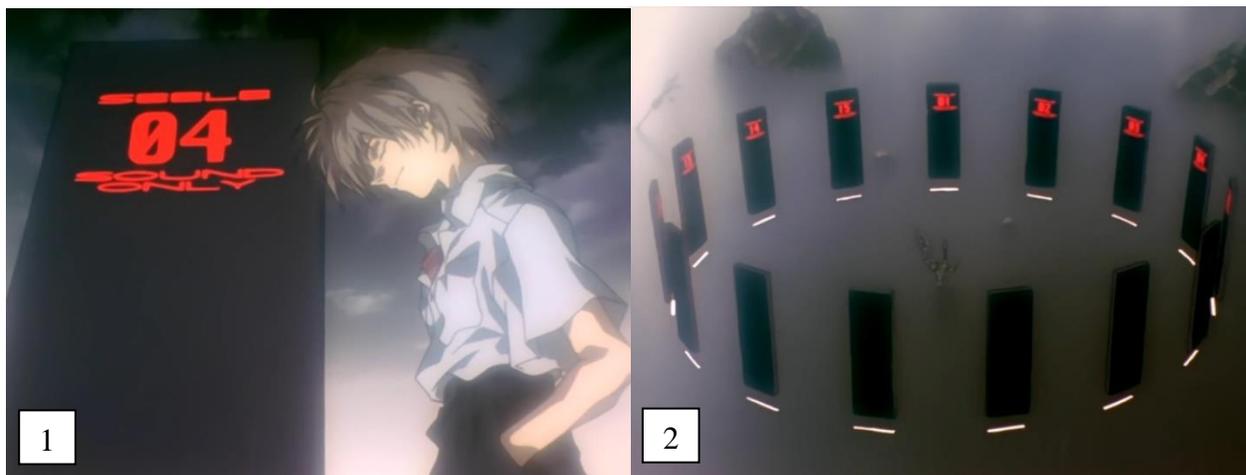
Dicho lo anterior, el camino hetero hegemónico se corta y por esta razón debe ser interrumpido la cual recae en la naturaleza que le fue asignada al personaje Kaworu quien es un espía de SEELE⁵⁸ (ゼーレ), y además es el décimo séptimo ángel, “Trabis” quién tiene la misión de fusionar su alma (proveniente de Adán), con el cuerpo de Adán que se encuentra custodiado en el “Dogma Central” por NERV. Además de convertir a Kaworu en un obstáculo también el estudio de doblaje eliminó escenas que dejan huecos de comprensión de la trama que obstaculizan la significación del espectador.

Evangelion ha sido tan famoso y reconocido internacionalmente que ha contado con tres adaptaciones Latinoamericanas y licencias provenientes de diferentes estudios de doblaje, con el fin de lograr adquirir los derechos de propiedad de la pieza. El primer doblaje se realizó en Art Sound Mexico, en el año de 1999, para ser emitida por el canal *Locomotion*. Este fue doblaje censuró una de las escenas más importantes de este episodio, con la cual es posible determinar que Kaworu posee el alma de Adán y de donde provienen respectivamente las formas de vida humanas y ángeles como descendientes de Adán y Lilith respectivamente. Tal vez por evitar controversias

⁵⁸ Organización poderosa que planea implementar el Proyecto de Complementación Humana, por medio de Gendo Ikari y en Kaworu. Es el soporte de NERV.

provenientes de creyentes religiosos, por contener en su discurso analogías a personajes de la teoría creacionista del Génesis. A partir de una conversación llevada por dos personajes principales del *anime* confirma que Kaworu es el “último enviado” y es quien acabaría con la vida humana. Gracias a la versión en japonés del *anime* es que logro obtener el hallazgo.

Figura 43. Escena de Kaworu y la misión de SEELE eliminada del doblaje del año 1999



Nota. Anime epi.24 (12:36 – 13:56) versión japonesa. Ibidem.

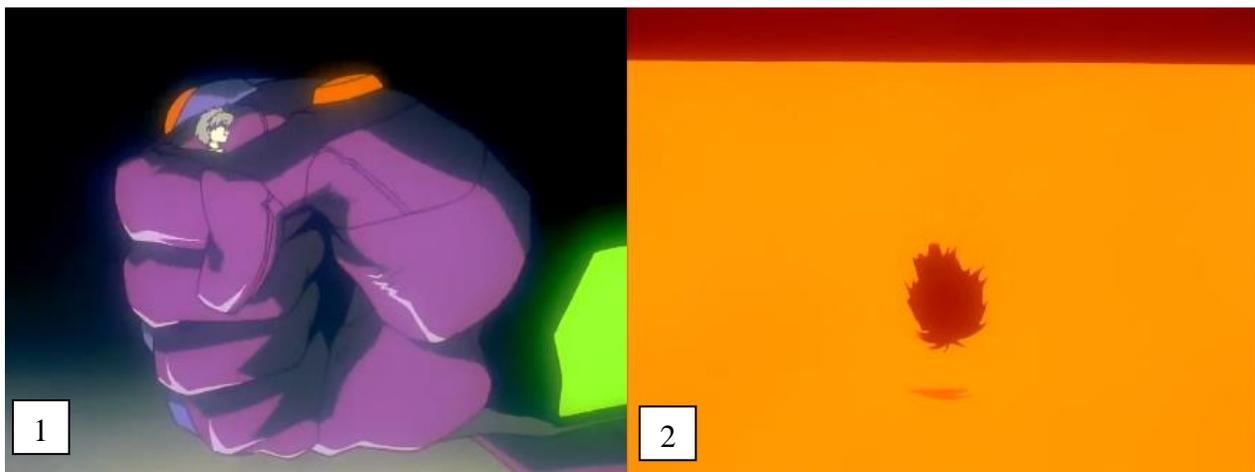
Luego de la escena eliminada en la que se evidencia la subordinación de Kaworu con SEELE, varias escenas más tarde Kaworu aparece frente a unidad Eva 02 y se refiere a él como su otro yo, para efectuar la misión otorgada por SEELE, que consistía en llegar a la luna negra donde se encontraba supuesta mente el cuerpo de Adán y así poder revivirlo. En el momento en que a Shinji se le ordena acabar con el Ángel y descubre que se trata de Kaworu es el momento crucial en el que el viaje del héroe entra a una etapa crucial “el fin del microcosmos”.

La batalla preliminar tiene lugar en el episodio el momento en el que se confrontará al enemigo más grande, en el caso de *Evangelion*, el enemigo es SEELE, pero el villano preliminar es representado a partir de Kaworu quien fue utilizado como una herramienta para lograr el fin de la organización, El enamorado se convierte en verdugo y los sentimientos de Shinji, quedan destrozados, su temor se repite, alguien muy cercano a él le miente, la única información que posee Shinji sobre los Ángeles es que son invasores y aniquiladores. Por eso esta relación ya no es posible, una relación se debe extinguir. No puede tener lugar, es casi como una relación abyecta que ya no se representa a partir de la inteligibilidad de género sino que se agrega una naturaleza nueva, el Humano Lilith vs el Ángel Adán, dos contrarios como el cielo y el infierno, en la que difícilmente se puede decir cuál es la acción correcta los dos personajes se encuentran subordinados a las

organizaciones que los representan así que sus criterios también están subordinados, porque ninguno conoce el contexto completo y las razones que los juntaron y luego los enfrentaron entre sí. La lucha comienza, y la tonada de Beethoven que simbolizaba un romance acompaña la banda sonora de la lucha y se re simboliza como la destrucción.

En medio del enfrentamiento entre Shinji piloteando su unidad Eva 01 y el Eva 02 controlado psíquicamente por Kaworu, logra llegar junto a Shinji al sitio en donde se encuentra la luna negra y el supuesto cuerpo dormido de Adán, pero al llegar frente al ser semilla, Kaworu descubre que el cuerpo que está sellado es el de Lilith la progenitora de la vida humana y descubre que es engañado por SEELE, comprendiendo que la intención era unir a las dos semillas que según el mito de creación del *anime* estas no pueden ser activas juntas en un solo planeta, porque acabaría con la vida en la tierra para ejecutar su plan conocido como “El proyecto de la complementación humana”. Después Kaworu actúa autónomamente. Así que le hace la petición a Shinji de acabar con su vida para ultrajar el plan, y salvar a los humanos de la extinción entre ellos a Shinji, porque concluye que merecen vivir más que los Ángeles y porque su sentimiento se mantiene vigente. Así que Shinji después de tomar fuerzas en una larga escena estática cierra su puño para decapitarlo y cumplir de la última voluntad de Kaworu,

Figura 44. La sentencia no imposibilidad de existencia de Kaworu



Nota. Anime epi.24 (19:45 – 12:52). Ibidem.

Al final del episodio, Shinji se encuentra acurrucado frente al lugar en el que conoció a Kaworu acompañado de su comandante, y Shinji le confiesa a Misato que amaba a Kaworu. Este sentimiento también fue censurado para evitar mostrar una *bisexualidad* confirmada en Shinji y solo se llegará a creer que estaba confundido y desolado, por vagar libremente entre las prácticas

heterosexuales a las homosexuales, Shinji queda con un vacío, este vacío puede ser denominado un no ser, alguien sin identidad (Guash, 2007). Por quedar en la deriva de a ver elegido entre su deber heroico y lo que representa en términos de honor y su posible felicidad al encontrar un reconforte en Kaworu que, luego de saberse que era un Ángel que destruiría la tierra, se le toma como un farsante. A pesar de este hecho murió agradeciéndole por conocerlo. Pero finalmente le afirmó a Misato que era la primera vez que alguien le decía que lo amaba, destacó que la “naturaleza” de este Ángel era igual a la suya, a la de Rey y por esa razón no merecía morir, Misato solo le responde fríamente a Shinji sin tener en cuenta eso que no pudo ser, esa imposibilidad tanto de romance como de vida:

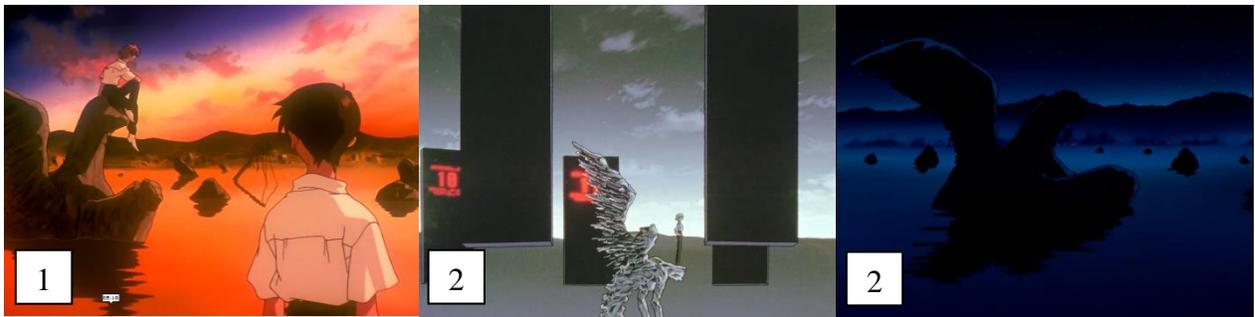
M — No, solo merece sobrevivir quien en verdad lo desee, el deseaba morir, ignoró su voluntad de vivir y eligió morir por una falsa esperanza, Shinji no es un error que vivas.

S — ¿Cómo puedes ser tan cruel Misato?

Anime epi.24 (4:57–5:32)

Mientras se lleva a cabo este último dialogo se presenta una forma rocosa con forma semihumana, en realidad era un cadáver aparentemente de un Ángel decapitado, el mar en el que estuvo Shinji con Kaworu la primera vez, fue el punto en el que tuvo lugar el segundo impacto, Kaworu se encontraba sobre ese cadáver, para transmitir ese destino que ya estaba dispuesto. Ese cuerpo cercenado se presenta tres veces durante el episodio, durante el primer encuentro de los dos adolescentes, en la reunión de Kaworu con SEELE, y durante la conversación de Misato con Shinji. En las dos primeras Kaworu se encuentra sobre el cuerpo, en la tercera solo el cuerpo representando la ausencia con la toma de ese cuerpo acaba el episodio.

Figura 45. La premonición de la muerte de Kaworu



Nota. Fot. [1] anime epi.24 (4:59 – 5:18), [2] anime epi.24 (13:06 – 13:46) versión japonesa y [3] anime epi.24 (21:48 – 21:59) Ibidem.

En el episodio 25, Shinji hace una retrospectiva que invade su mente psicológicamente al debatirse a sí mismo si fue correcto matar a su amado, mientras se encuentra sentado en una silla, convenciéndose de que Kaworu era su enemigo por ser un Ángel, y que esa acción salvó a la humanidad, evidenciando que el personaje se encuentra estancado, porque no sabe que debe hacer con su vida, al aparecer en un bosque nublado en la deriva. Al final del episodio el personaje se cuestiona su realidad, mientras las voces de otros dan perspectivas diversas, hasta llegar a la conclusión de Misato, Kaworu eligió la muerte como el final y con ella posibilitó la supervivencia de la vida en la tierra. A pesar de la complejidad y vivacidad relacional que tuvieron los personajes esta fue una nueva forma de eliminar la disidencia sexual, Kaworu no era humano, pero como el mismo Shinji lo dijo, una naturaleza igual, siguiendo el curso del viaje del héroe, el mundo está aparentemente a salvo y el héroe no sacrifica su vida, pero se ve obligado a sacrificar al ser con el que tenía la relación afectiva más cercana de su vida.

El anime finaliza con un episodio que se puede interpretar de muchas maneras en la que cada personaje se cuestiona acerca de la vida misma, de los deseos y que dejó la historia cronológica sin un final concreto para poder dar un final más desarrollado al *anime*. Por esta razón se produjeron dos películas la primera llamada *Evangelion: Death (true)*² (1997) la cual hace un resumen de todo el anime añadiendo algunas escenas complementarias y la segunda película producida es conocida como *The End of Evangelion*, es esta obra se retoma el *anime* en el episodio 24 en el momento en que el cuerpo físico de Kaworu muere y Shinji se encuentra adentrado en sus pensamientos, (episodio 25), evidenciando un posible trauma psicológico porque lo que acaba de vivir. En ese momento SEELE invade NERV para ejecutar la unión de las dos semillas (almas),

El viaje del héroe entra en la etapa final del ciclo, el ultimátum, su enfrentamiento con el enemigo principal se lleva a cabo, Shinji es llamado para luchar, pero hace caso omiso debido a su dolor, a pesar de la invasión y muerte masiva de los miembros de NERV, Misato logra convencerlo

al darle un beso “de adultos” y le promete ofrecerle el “resto” si evita el tercer impacto. Renace la etapa de “la mujer como tentación” en la trama se corrige el camino del héroe, a pesar de que Shinji no borra de sus recuerdos a Kaworu.

En la película el encargado para efectuar el plan de SEELE es Gendo (el padre de Shinji), pero es Rei, quien posee el alma de Lilith que toma por primera vez el control de la situación y se une al cuerpo de Lilith y el alma de Adán que Rei le arrebató a Gendo, luego de muchas dudas Shinji decide pilotear su unidad Eva y evitar el fin. En el proceso de inicio del tercer impacto, el cuerpo conformado por las tres partes necesita del cuerpo de Adán, ese cuerpo lo poseen todas las unidades Eva, por esta razón necesitan fusionarse con el Eva, esto es logrado gracias al alma de Adán que toma la forma de Kaworu, lo reconforta y permite que se lleve a cabo la fusión y el fin del mundo.

Figura 46. EL Alma de Adán toma la forma de Kaworu para reconfortar a Shinji

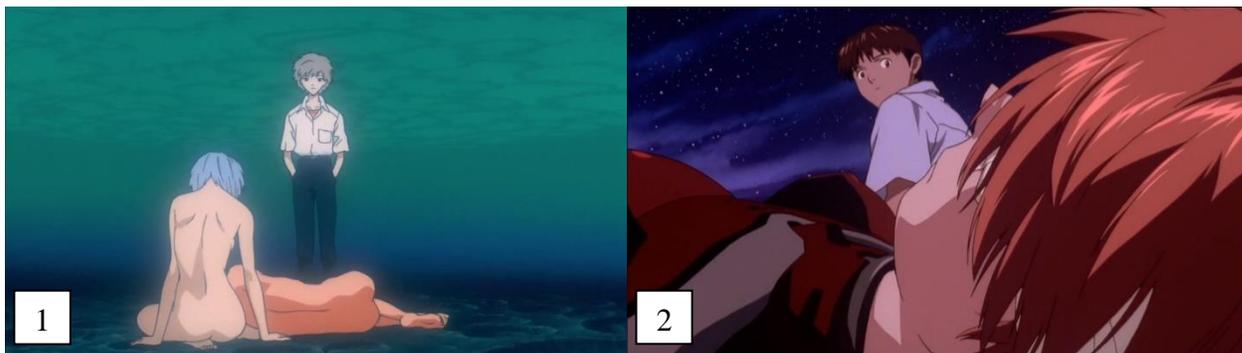


Nota. Película (56:03 – 56:26), Hideaki Anno.

Las almas humanas se encontraban fusionando en un solo ser, y Shinji tiene la posibilidad de elegir si el tercer impacto se completará o será interrumpido para posibilitar de nuevo la vida en la tierra, las representaciones figurativas de Rei y Kaworu seguramente representadas en su mente, le ayudan a concluir a Shinji que debe mantener la esperanza para unir a las personas con la fuerza del amor, así se arriesgará a que las personas lo hieran y lo abandonen de nuevo, pero sin importar interrumpir el tercer impacto y con ello el proyecto de instrumentalización humana de SEELE. Esa interrupción igual que la muerte de Kaworu se representa con la decapitación del cuerpo fusionado con las partes de Adán y Lilith. Todas las almas se encontraban unificadas y en la tierra solo quedan desunificados Shinji y a Asuka. Lo que puede sugerir variadas conclusiones que pueden tenerse en cuenta desde la Psicología, la Filosofía, la Antropología o la Sociología, pero ya que la naturaleza de mi estudio está basada en el enfoque de la representación y el enfoque de género, el fin del ciclo del héroe en palabras de Campbell “El fin del macrocosmos”. Únicamente sobrevive el sistema de valores heterosexuales binarios una mujer y un hombre, la implementación del sistema sexo-género

y al sistema reproductivo, a pesar de que el hombre tiene una atracción bisexual, no existe otro hombre en ese mundo (aparentemente), es así que se impone una única compañera un único ser con el que se puede llegar a relacionar.

Figura 47. El triunfo del sistema sexo-género en *Evangelion*



Nota. Película (1:17:37 – 1:24:26). Ibidem.

Diagnósticos Patológicos, la Enfermedad Gay

General Blue, el pervertido afeminado y otras representaciones patológicas

Para iniciar me situaré en el *anime* de *Dragon Ball*, para poder presentar a un personaje antagonista que está subordinado a uno de los villanos principales de la historia igual que en *Evangelion*, conocido como el General Blue (ブルー将軍, *Burū Shōgun*). Es un hombre joven que se muestra como un ser radical que aprovecha su rango para abusar del poder, es perfeccionista, está obsesionado con su apariencia física y, ante todo, su personalidad es fría y poco expresiva. Rasgos muy genéricos con los que hasta el momento no se puede inferir alguna expresión de género o de sexualidad particular, pero aspectos que en su mayoría son característicos de muchos militares.

Al ver los episodios en idioma latino me generaba curiosidad que algunas de las expresiones faciales que él hacía no coincidían del todo con la manera en que visualmente el personaje expresaba sus emociones. Por esta razón me remití al ver los episodios con el audio original, para chocarme con la sorpresa de que tanto la voz como las expresiones del general Blue tenían un carácter bulloso y femenino bastante marcado especialmente en su risa (Fig. 47). Este hecho me motivó a ver y comparar las dos versiones para lograr agrupar los hallazgos y hacer un análisis bajo la perspectiva del idioma original paralelamente con el doblaje latino y con el *manga*. Para identificar si se agregaron aspectos nuevos representativos visual y de personalidad al personaje en

la producción audiovisual, para alargar el *anime* o si se adaptó fielmente a la producción literaria *manga*.

Oscar Guash (2007) se explica las definiciones que limitan a los géneros, en la sociedad en del *manga* de Akira Toriyama son asignadas al personaje por medio de la representación visual una serie de características asignadas a la feminidad y por ende solo reproducibles en las mujeres, pero al ser preformadas por el personaje masculino se hace para dar por entendido que Blue no es un hombre “como el resto” antes de que dentro de la historia sea catalogado como gay. En el *anime* en su versión japonesa se adicionan performatividades como la bullosa voz de forma paródica que permite no tomar en serio al personaje, para contribuir a lo ya mencionado. Pero el hecho de que en el doblaje latinoamericano se regulen tales performatividades de la voz y las expresiones, atribuye un nuevo paradigma; la hetero-regulación del personaje, al representar un rol militar el cual debe cumplir con ciertas características en las que se producen un arquetipo “de lo masculino”.

Por ende, ocultar su feminidad e ignorar ser denominado como gay, agregando una voz más grave y suavizando sus ruidosas reacciones y risa característica del idioma japonés permitirá evitar controversias que puede tener alguna implicación social negativa, pero en este caso en que la militancia es representada, si hay una acción de intervención. Guash opina al respecto que “hay que entender la heterosexualidad como un proyecto político que las clases dominantes del siglo XIX ponen en marcha con el objetivo de uniformizar a la población y facilitar de este modo su control” (p.77).

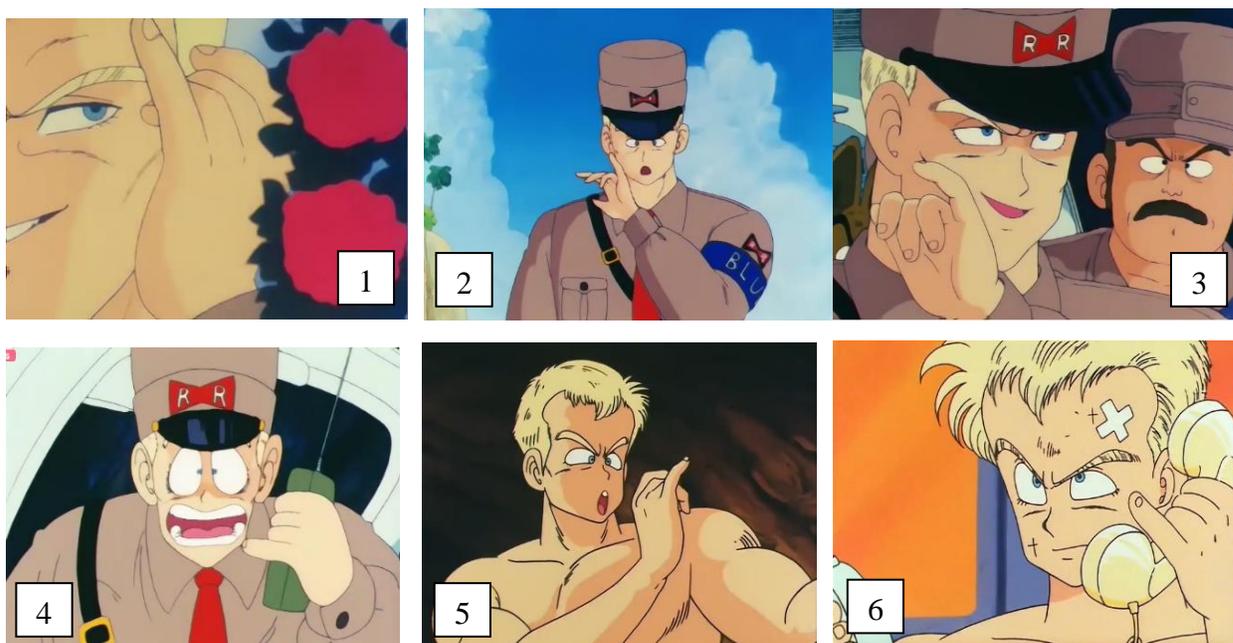
Figura 48. La risa ruidosa del General Blue



Nota. Fot. [1] anime epi.50 (10:13 – 10:18) y fot. [2] anime epi.49 (21:50 – 21:52). Minoru Okazaki y Daisuke Nishio

Dentro de la representación visual del personaje se evidencia la primera problemática. Se presentan una serie de gestos corporales afeminados tanto en el *manga* y el *anime* como, por ejemplo, la seña que hace repetidamente al pasar su mano por su rostro con el dedo meñique hacia arriba (Fig. 48), En el país japonés, el dedo meñique significa "mujer" según un artículo del Eco diario, *El Economista* (octubre 2018), este gesto está presente desde el episodio 46, a la que se suma la pose excéntrica que realiza al reírse. Estas puntualidades pueden o no pasar por alto, dependiendo de la atención al detalle que posea el espectador tanto el japonés como el latino.

Figura 49. Los gestos repetitivos que significados como “mujer” en Blue.

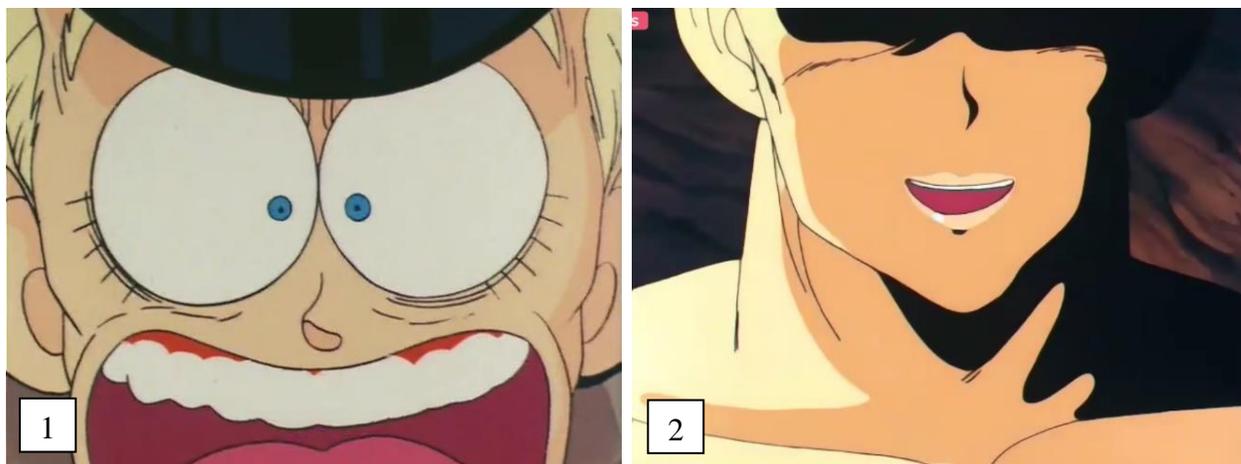


Nota. Fot. [1] epi.46 (5:09 – 5:15), fot. [2] epi.48 (7:05 – 7:09). fot. [3] epi.48 (22:02 – 22:09), fot. [4] epi.49 (17:39 – 17:41), fot. [5] epi.53 (5:13 – 5:18) y fot. [6] epi.57 (21:40 – 21:55) Ibidem.

Otros aspectos que se hace visibles, son algunos rasgos físicos que a primera vista no parecen ser importantes, pero que también son signos que contribuyen a caracterizar al personaje como disidente sexual, ya que a diferencia de otros personajes masculinos en Blue se hacen visible pequeñas pestañas que solo poseen los personajes femeninos en las producciones animadas de todo tipo y también feminizan más al personaje, este rasgo está presente tanto en el *manga*, como en el *anime* (Fig. 49, fot. 1). Solo en el *anime* se agregan en una escena del episodio 53 unos labios marcados de color rosa, mientras habla de su hermosa y blanca piel (Fig. 49, fot [2]). Lo anterior con el fin de utilizar arquetipos de mujer, como un ser débil y que será sometido, en este caso por los personajes protagonistas, que son hombres. A pesar de que Blue es un personaje masculino, al

ser “feminizado” se aplica una de diferentes personificaciones de alguna arquetípica esencia de mujer, representaciones más o menos sofisticadas de una femineidad metafísico-discursiva.” (de Lauretis, 1994, p.8).

Figura 50. Los rasgos femeninos del general Blue.



Nota. Fot. [1] anime epi.50 (12:37 – 12:38) y fot. [2] anime epi.53 (5:46 – 5:49) Ibidem.

La serie *anime* más allá de representar al personaje como gay se “confirma” en el episodio 52 porque los personajes principales Krilin (クリリン, *Kuririn*) y Bulma (ブルマ, *Buruma*) ponen a prueba la virilidad del personaje, La sospecha se manifiesta cuando el General Blue, enfrenta Krilin para robarle una de las esferas del Dragón mientras Bulma es ignorada. Por esto, en la misma escena, Bulma intenta acercarse para seducir al soldado (Fig.50, fot 1), pero él reacciona de una manera repulsiva hacia ella (Fig. 50, fot. [2]) Representando un imaginario acerca de la percepción de rechazo total a la mujer en la subcultura gay en el que Guash (2007) describe que en la subcultura gay en las mujeres no son acosadas o despreciadas, como en el *anime*, al contrario, existe una gran posibilidad de complicidad entre estos, pero es misógina en la medida en que “en el universo gay masculino la mujer no existe, es invisible, no cuenta. La subcultura gay masculina puede funcionar sin mujer de hecho así se ha previsto desde el punto de vista teórico” (p.132). Esta situación que se replica comúnmente en la sociedad cada vez que un hombre no demuestra o confirma alguna acción que se asigna a la virilidad, y su masculinidad es subestimada es considerado de ser “menos hombre”, por ende, gay, loca, homosexual términos despectivos utilizados como significación de debilidad.

Figura 51. La repulsión hacia las mujeres del general Blue

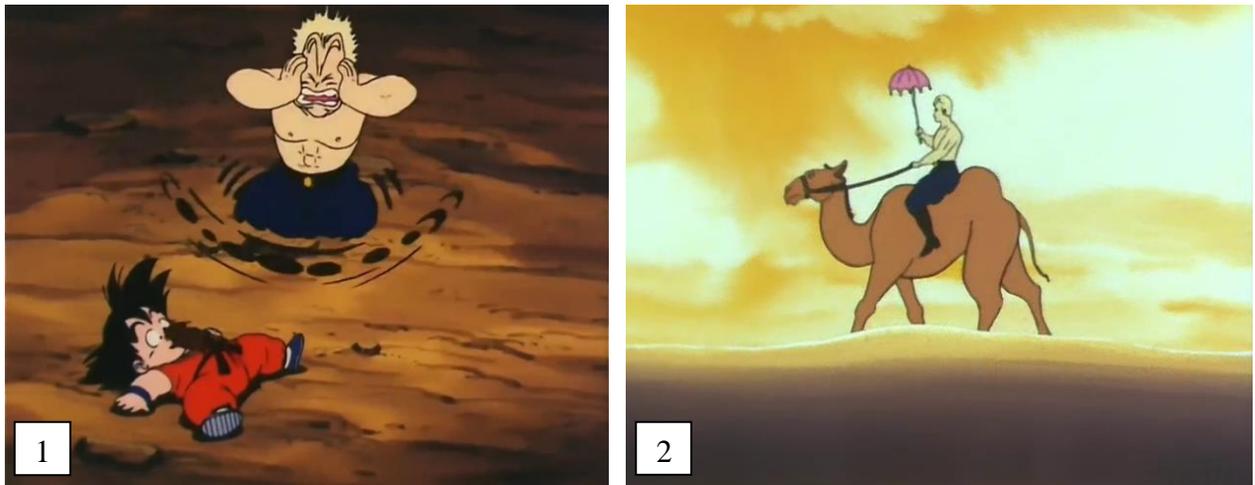


Nota. Anime epi.52 (14:34 – 14:51), *Ibíd.*

Al igual que sucede con el personaje femenino del *anime* Bleach, Orihine, la misión de Bulma, según la historia de *Dragon Ball* es también desear el deseo (Colaizzi, 2001), su meta es reunir las esferas del Dragón para conseguir un esposo guapo. En la escena se puede rastrear tal afirmación debido a la reacción de enojo que ella tiene al notar que el soldado no se sintió atraído por ella, por tener el ideal de mantenerse latente y sexualizada en la mirada masculina.

Es importante resaltar que el personaje es contantemente ridiculizado y el *anime* particularmente alarga las escenas enfatizando en parodiar el personaje, y no sea tomado en serio, que sea la burla al exagerar sus posturas, expresiones, y reacciones al punto de que en el episodio 52 se acabara un enfrentamiento entre Blue y Gokú (孫悟空, *Son Gokū*), personaje masculino protagonista únicamente por el hecho de aparecer un ratón entre los dos, lo que hace que el General reaccionara de manera escandalosa y se distrajera por completo de la lucha y perdiera el enfrentamiento (*manga* y *anime*), pero solo en el *anime* el ratón camina por sobre el protagonista sin que él se asuste, para “demostrar” los valores del héroe, el de no tener miedo por nada dotándolo de un carácter varonil (Fig. 51, fot. [1]) En otro momento en el episodio 57, solo en el *anime* Blue intenta volver al cuartel de La Patrulla Roja desde un desierto y para ello viaja sobre un camello con una pequeña sombrilla color rosa, con la que irónicamente no se cubre su cabeza, a pesar de la luz extrema del sol (Fig. 51, fot. [2])

Figura 52. Las parodias estereotípicas de comportamientos asignados a la femineidad en el general Blue.



Nota. Fot. [1] anime epi.53 (12:05 – 12:18) y fot. [2] anime epi.57 (2: 49 – 3:13) *Ibíd.*

La segunda problemática que giran en torno al reiterar y exagerar aspectos en el personaje para reforzar un modelo de personalidad, además de estar centrado en su femineidad también se presenta en su carácter perverso debido a que el personaje claramente fue inspirado en un militar nazi alemán, debido a su apariencia física y vestimenta característica de los militantes nazi. En el episodio 48. Durante la presentación de Blue, da la orden de fusilar a un soldado solo por “picarse la nariz” durante sus labores. A partir de aquella acción contundente, se presentan algunas conductas similares agregadas solo en el *anime*, en el episodio 49, uno de sus soldados llega por atrás de Blue y lo llama informarle sobre un reporte del cuartel, y Blue lo golpea tan fuerte que lo lanza hasta un muro, suceso que no es dibujado en el *manga* en el capítulo 72 donde tiene lugar el mismo momento de la trama. En una segunda ocasión en el episodio Blue sale del mar luego de escapar de una cueva submarina en la que se encuentra una de las esferas del Dragón, en el *anime* entra a uno de los centros de control de sus soldados y se encuentra con la sorpresa de que su soldado está tirado en el suelo, ya que estaba escondido para no ser visto por Gokú y sus amigos, Blue lo mira desafiadamente y lo asesina, afirmando que es un cobarde. Acto que tampoco es visionado en el capítulo 79 del *manga* de *Dragon Ball*.

Figura 53. Retiraciones de conductas perversas de Blue, presentes solo en el anime.



Nota. Fot. [1], [2] anime epi.49 (7:02 – 7:15) y [3], [4] anime epi.57 (15:26 – 16:34) Ibidem.

Únicamente en el *anime* además de periodizar la homosexualidad del soldado, se presenta la tercera problemática y las grave de todas. Está relacionada con definir el “tipo de hombre” que le atrae al General Blue, que en primer lugar refuerza ideas narcisistas, un conflicto bastante común dentro la comunidad LGBTI y me refiero a la idealización de los cuerpos. Por ejemplo, en el epi.48 Blue le menciona a uno de sus soldados que “debe bajar de peso”, porque ese no es su tipo de hombre, en la versión del idioma japonés, esa expresión se dirige directamente ese no es su tipo de hombre. En el episodio 56 solo en el *anime*, hay una única ocasión en la que el personaje se siente atraído por otra persona, la cual es un pequeño infante.⁵⁹ El General se encuentra atorado en la avenida porque el auto en el que manejaba se averió, de repente llega un personaje que según la trama del episodio es un robot, pero tiene la forma de un niño de entre 4-7 años en promedio para

⁵⁹ La motivación hacer el rastreo y recolección de datos de este personaje surgió de una escena del epi.56 del anime, la cual es controversial y poco esperada.

auxiliarlo, luego (en el doblaje latino) el militar se emociona al ver al niño reparando el auto y se ofrece a llevarlo a comer o llevarlo a comprar ropa, el niño no acepta y se va. La respuesta (de Blue es gritarle al infante que:

GB — N... no me dejes solo

n — *jadeo*

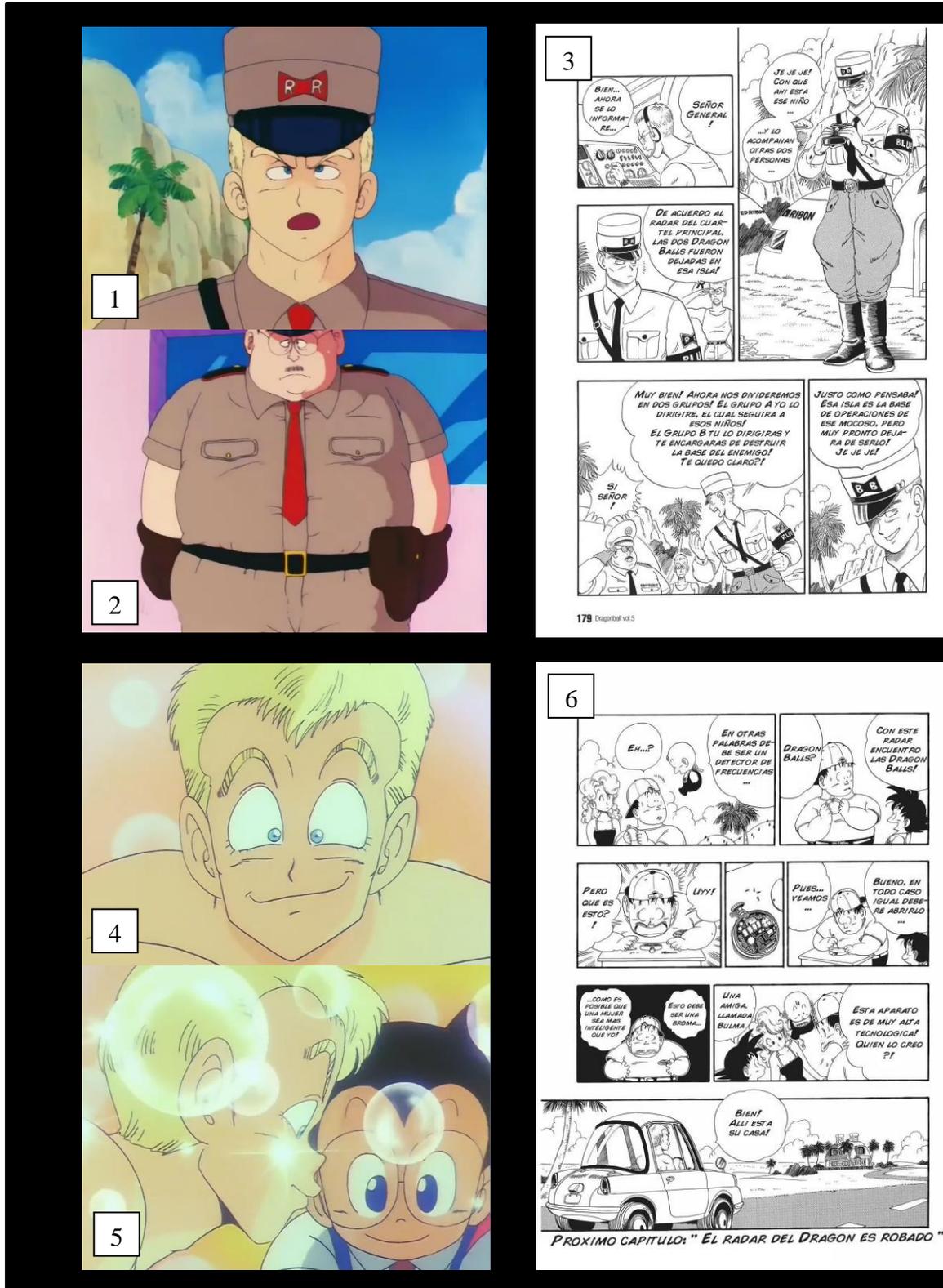
GB — De todas formas, no me gustan las niñas vestidas de niño.

Anime epi.56 (14:47 – 14:59). Ibídem.

Esta frase intenta ser despectivo con el niño, en la versión japonesa, se aclara que el niño es de su tipo y por esta razón es que la escena controversial de un hombre haciéndole invitaciones a salir y acercándose al niño para intentarlo besar se convierte en explícita relacionando la homosexualidad con lo que se conoce como un parafilia, La sexología es la ciencia encargada de delimitar lo correcto y lo incorrecto, y todas las practicas que no garanticen el *coitocentrismo* y la *protosexología* la reproducción y serán consideradas perversiones sexuales. Es decir que la persona sufre un trastorno patológico que debe ser corregido. Dentro de ellas se incluye la homosexualidad (Guash, 2007)⁶⁰, de allí tal relacionamiento en implementación equivoco e imaginario de la subcultura gay.

⁶⁰ Guash (2007) plantea la pedofilia como una práctica sexual, pero en mi opinión está practica muy diferente a la homosexual entre no infantes, tiene la particularidad de contar con un desarrollo de intelectual que permita decidir conscientemente realizar algún tipo de práctica sexual con un consentimiento mutuo.

Panel Visual 5. La búsqueda del hombre ideal de Blue, repercutida en la pedofilia.



Nota. Fot. [1], [2] anime epi.49 (7:50 – 8:01), Ibidem. Capt, [3] manga cap.72, p.179 Akira Toriyama, fot. [3], [4] anime epi.57 (14:05 – 14:20) Ibidem. y Capt. [4] manga cap.82, p.121, Ibidem.

Después de la polémica escena Blue se enfrenta de nuevo a Gokú y sus amigos, pero en una segunda oportunidad es derrotado, siendo lanzado por una niña robot por el cielo hasta caer en Egipto⁶¹. En el episodio 59 Blue logra llegar vivo al Cuartel de la armada roja para presentarse con su superior, el coronel Red. En la oficina del superior, Red le dice a Blue que será castigado (asesinado) por no cumplir su misión de no conseguir las esferas del Dragón, pero le propone aceptar una oportunidad en la que Blue debe enfrentarse al asesino más famoso del mundo, Tao Pai Pai (桃白白), Blue acepta y en el enfrentamiento Tao le asegura que utilizará únicamente su lengua para derrotarlo y de un solo golpe que le propina en la cabeza Blue es asesinado. A pesar de que esta eliminación no es llevada a cabo por los protagonistas en pro de la justicia, de nuevo la disidencia sexual es la que no sobrevive, el personaje en el *manga* había sido dotado de algunos aspectos de femineidad paródica y perversidad en referencia al nazismo alemán, pero el *anime*, enfatizó tal femineidad a máximo para entorpecer al personaje, lo dotó de más perversidad, para hacerlo más malvado y finalmente se dotó de una perversión sexual, que lo convirtió en un ser digno de eliminar de desaparecer. En este caso no pretendo defender el personaje por su expresión de identidad, pero si por los valores que se le atribuyeron equívocamente basados en el machismo y la homofobia. En palabras de Oscar Guash (2007) “la psiquiatría convierte las sexualidades no ortodoxas en enfermedades (en perversiones sexuales) y así da argumentos a los juristas y a la sociedad para controlarlas y perseguirlas” (p.74), así se es catalogado al gay como degenerado, como trastornado que necesita un diagnóstico y un tratamiento para una naturaleza que está al margen de la homosexualidad.

Figura 54. La muerte de Blue, mueren los valores patológicos asignados por el patriarcado.



Nota. Anime epi.59 (12:00 – 12:23), Ibidem.

⁶¹ En esta parte de la trama es que se muestra a Blue sobre un camello cubriéndose con una pequeña sombrilla. (Epi.58)

Itsuki de Yaminade, El psicópata gay, ¿el verdadero villano?

Los modos de representación homosexual que aluden trastornos mentales que se asocian la homosexualidad también son representadas desde la psiquiatría, la locura de allí la proveniencia del término despectivo “loca” y para ello abordaré la trama de la tercera temporada del *anime* de Yuyu Hakusho en la que un villano poderoso por vencer aparece, el cual se llama Shinobu Sensui (仙水 忍), este personaje es un hombre joven que cumplía en el pasado el trabajo de “detective espiritual” en el que ahora estaba asignado Yusuke Urameshi (浦飯 幽助), el personaje masculino protagonista, después de ser revivido. Sensui sufre un trauma en una de sus misiones, porque descubre que una secta conformada por seres humanos, masacraba demonios para bañarse con su sangre, la escena hace que Sensui sufra un trastorno de identidad disociativo, en el que siete identidades diferentes entre sí controlan su comportamiento. Idea un plan en el que buscará redimirse con los demonios que el asesinó por proteger a los humanos y destruir el mundo y a sus habitantes humanos.

Para ejecutar su plan cuenta con el apoyo siete “psíquicos”⁶² entre los que se encuentran seis humanos que fueron reclutados por Sensui porque sienten un gran odio por la humanidad y quisieran acabarla, el único ser que es un “espíritu”⁶³ es el personaje masculino, más cercano a el llamado Itsuki de Yaminade (闇撫の樹, *Yaminade no Itsuki*) que aparece por primera vez al igual que Sensui. Desde el episodio 71 hasta el episodio 85. Itsuki se encuentra meditando sentando en una canoa (de forma ovoide) sobre una laguna subterránea rodeada por una circunferencia amarilla (Panel V 6, fot [1]), para abrir un portal que liberaría a los demonios más poderosos del mundo demoníaco (魔界, *Makai*). El personaje hace con sus manos un gesto de meditación conocido en el budismo e hinduismo como “mudra” que a mi parecer simulaba una vagina y asociar al personaje con signos de femineidad como en personajes de la subcultura gay de anteriores análisis, pero en realidad la posición y ubicación de las manos aparentemente pertenece al mudra *Uttarabodhi*, asociado a la iluminación (Panel V. 6, fot. [3]). También existe un mudra que si está asociado a la energía femenina y es el mudra *Yoni* es muy similar al anterior, solo que la diferencia recae en que las falanges medias de los dedos meñique, anular y medio se encuentran paralelamente unidos, en el *Uttarabodhi* esos mismos dedos se encuentran entrecruzados. Aunque cabe decir que, para la mirada occidental, que no conoce de mudras podría llegar a la misma conclusión de asociación de

⁶² En el mundo de Yuyu Hakusho, son seres humanos capaces de dominar, “la energía espiritual” la cual les otorga poderes sobrenaturales.

⁶³ Seres sobrenaturales con gran poder que pertenecen al mundo de los espíritus, aquellos que buscan hacer daño al mundo de los humanos son los que deben cazar Yusuke y sus colegas.

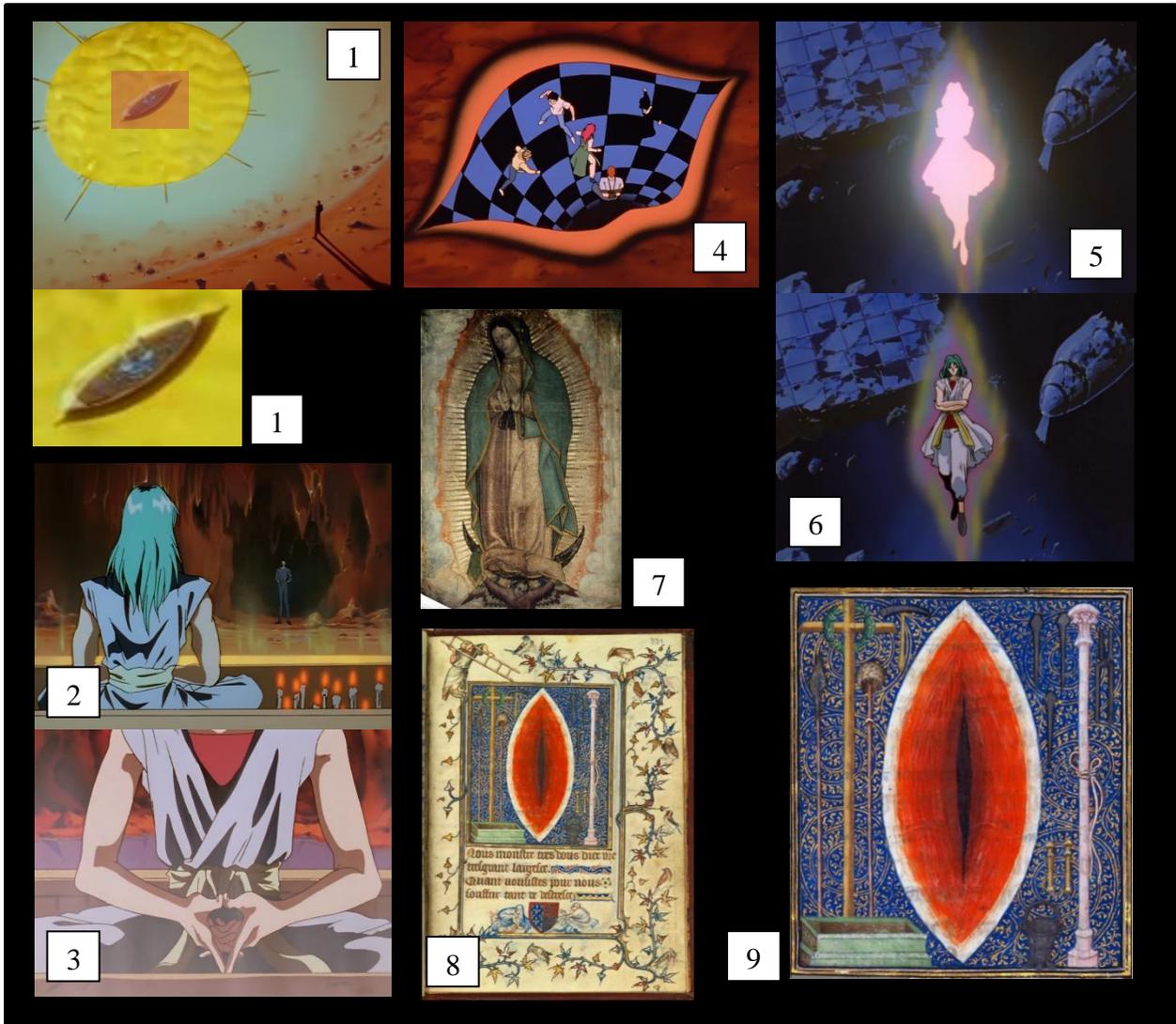
formas, se activa la energía del símbolo femenino en el personaje. Además, en una segunda toma se nota que el personaje está rodeado por velas, las cuales pueden tener diferentes significaciones relacionadas con la meditación, pero siguiendo el hilo de las formas ovoides, en la llama también se puede reiterar tal asimilación (Panel V. 6, fot. [2]).

Para lograr su plan, requieren de un poder especial que solo posee uno de los amigos de Yusuke y por esto es secuestrado y consiguientemente los demás personajes protagonistas acuden a su rescate. En el momento que logran salvarlo son comidos un demonio llamado Ura Otoko (裏・男)⁶⁴, por acción de Itsuki, se muestra primer plano de la boca del demonio en forma diagonal y al revés, lo que permite de nuevo asociar ese rasgo como una forma ovoide. Luego los personajes que son atrapados aparecen sin saberlo en una dimensión que está dentro del demonio (Panel V. 6, fot. [4]).

Mientras se preguntan dónde se encuentran Itsuki, el aparece frente a ellos rodeado de un aura color amarillo (Panel V. 6, fot. [5], [6]), el aura también posee una forma que se puede asimilar de nuevo a una vagina. Reuniendo tales formas se pueden llegar a asociar las siguientes capturas basándose en el color y su forma ovoide, que pueden ser asociados a su vez con representaciones en el arte occidental en la historia en la que la forma ovoide que acompaña las representaciones religiosas es asociada por los mismos aspectos que yo tomo en cuenta en estos episodios del *anime* con la feminidad.

⁶⁴ Según el Wiki de Yuyu Hakusho este monstruo guarda similitud con Umibōzu (海坊主) “Monje Budista del Mar” una criatura mitológica del bubismo. <https://yuyuhakusho.fandom.com/wiki/Itsuki>

Panel Visual 6. Formas ovoides y femineidad simbólica en la religión occidental y de Itsuki.



Nota. Fot. [1], anime epi.71 (19:09 – 19:14), fot. [2], anime epi.71 (19:26 – (19:32), [3], anime epi.75 (7:14 – 7:20), fot. [4], anime epi.85 (4:26 – 4:30), fot. [5], [6], anime epi.85 (6:47 – 6:57). Ibidem. [7] Virgen de Guadalupe, Insigne y Nacional Basílica de Santa María de Guadalupe, [8], [9], Herida del costado de Cristo, Salterio de Bonne de Luxembourg. (1939).

En esa dimensión Itsuki logra evitar que los amigos del protagonista interfieran con el enfrentamiento que va a tener con el antagonista. Mientras el enfrentamiento se lleva a cabo en el episodio 86 uno de los personajes encerrados le pregunta a Itsuki cuál era la razón que lo motivó a seguirlo y en ese momento Itsuki destaca la atracción, que sentía por su fuerza, su debilidad, su pureza y su pena, todos los aspectos humanos que lo constituían, que siente por Sensui. Pero tal admiración se basa en el gusto que le surge al ver que Sensui se trastorna cada vez más mientras el únicamente lo apoya para que logre cumplir sus crueles metas. La atracción puede ser significada desde dos puntos la admiración y el enamoramiento, no me fue posible ver la versión en idioma

japones porque no fue subtitulada debido a la antigüedad del *anime*, pero la teoría de enamoramiento toma mayor fuerza en el episodio 87, Itsuki revela las siete personalidades que posee Sensui y especifica cuál es su preferida mientras se representa su rostro en la mente de Itsuki, Naru (ナル) es una personalidad, ingenua, frágil, fácil de lastimar y que Itsuki consuela. El la designa como una “personalidad femenina”, en el episodio 90 Sensui tiene un recuerdo en el que le cuenta a Itsuki que viajará al mundo del mal, mientras cada una de sus personalidades reacciona a tal confesión, aparentemente el recuerdo pareciera proveniente de Sensui, pero realmente es un flash back⁶⁵, y está centrado en cómo perciben la personalidad disociativa individualmente Itsuki y luego Sensui, al ser nombrado en tal fragmento, para identificar a Nara se asignan signos femeninos a cualidades específicas (llanto), y en la representación del rostro del antagonista adornado con pestañas largas y unos ojos sudorosos que piden protección (Población 2006) únicamente en el *anime*.

Cuando es Sensui el que describe su condición es consciente de que algo está podrido en su cuerpo, y la imagen mental representa una mitad de su rostro de forma monstruosa, mientras afirma que a pesar todo eso podrido hace parte de su personalidad. (Fig. 54, fot [1], [2]), Sensui es consciente de su trastorno, pero eso no evita que continúe actuando de la misma manera, Itsuki su apoyo, sería la persona que podría apoyarlo, pero en repetidas ocasiones asegura ser un peón, un espectador que siente placer al verlo ser perverso, estas acción pasiva definiría a Itsuki como otro enfermo mental, que perdió su sentido común y se enamora de una persona que sufrió un trauma, la cual no muestra ningún tipo de afecto romántico hacia el, excepto la personalidad Naru, esa es seguramente la personalidad que responde ante su sentimiento romántico, pero este no es real porque el trastorno de identidad disociativo, es no característico porque el perezoso sea consciente de cuantas personalidades posee. Al comparar las representaciones del episodio 90, ignorando las formas simbólicas de ingenuidad y monstruosidad en los dos casos se mantiene una representación similar y una misma paleta de color un aspecto que también puede aportar a afirmar que Itsuki también tiene un trastorno mental al igual que Sensui.

⁶⁵ Técnica de narración utilizada en cine y literatura que consiste en incluir dentro del desarrollo lineal de la acción secuencias referidas a un tiempo pasado de manera general o centrada en la visión de un personaje.

Figura 55. Imagen mental personalidad disociativa de Sensui Según la Visión de Itsuki y de Sensui.



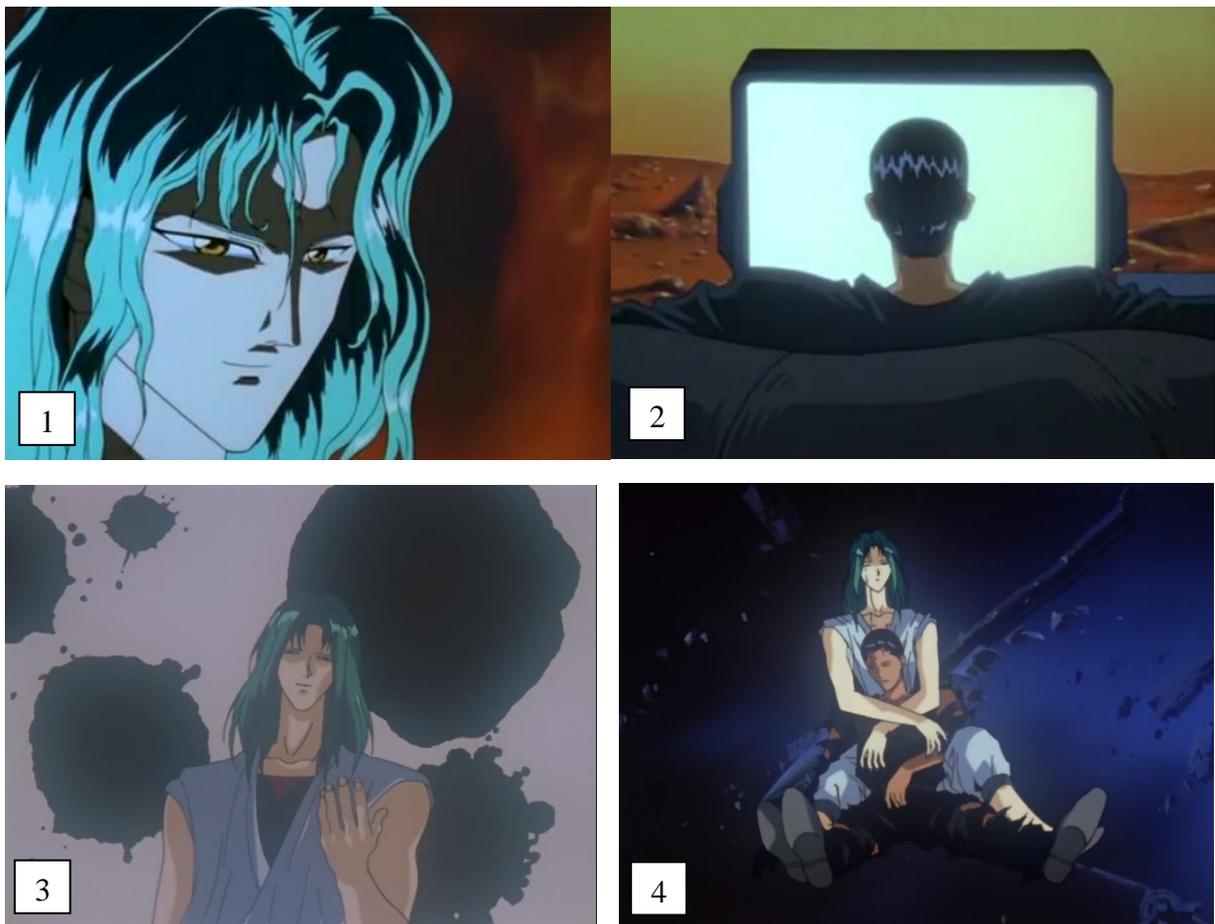
Nota. Fot. [1] anime epi.90 (13:46 – 13:56) y [2] anime epi.90 (15:00 – 15:11), fot [3] (7:08 – 7:12), fot [4] anime epi. 90 (14:40 – 14:43). *Ibíd.*

Es así que en este *anime* se representa la patología gay de una nueva forma, aquí el personaje con preferencias homosexuales es un demente no solo por su trastorno mental que en el *anime* no se define, sino que ese trastorno no mencionado fácilmente puede ser relacionado con la homosexualidad, se presenta como una prevención que es relacionada con una anomalía psiquiátrica que se debe tratar y el espectador es el que puede mezclar indistintamente por desconocimiento las dos conductas. Oscar Guash (2007) hace énfasis en la Teoría de la degeneración de Morel para argumentar como a mediados de los años 50, la sexología “como nueva disciplina encargada de organizar el control social de la sexualidad” (p.74), no ortodoxa (diferente a las heterosexuales) para ser coartadas por medio de la Psiquiatría.

Es por las anteriores razones Itsuki en su aparente lucidez es el causante del mal en la trama y por ende el villano principal que posee un arma destructiva incontrolable ni siquiera por el mismo, porque no desea coartar sus acciones (Sensui). El trastorno de Itsuki es representado al punto que

en el episodio 93, cuando Sensui es derrotado por Yusuke y debilitado por un padecimiento terminal que poseía, Itsuki reaparece después de no estar presente durante en punto central del enfrentamiento, para ver a su enamorado morir, tomar su cuerpo muerto para adentrarse en la dimensión alterna de Ura Otoko, para poder estar juntos sin que nadie más interfiera. En una escena del final de la temporada del *anime* Itsuki le habla al cuerpo de Sensui como si estuviera vivo mientras lo abraza. Mientras la voz en off asegura que nadie supo más de los dos.

Figura 56. El trastorno patológico de Itsuki hacia Sensui.



Nota. Fot. [1], [2] anime epi.83 (-), [3] anime epi.85 (-) y [4] anime epi.94 (-) Ibídem.

Erradicación de Existencia, Aniquilar la Disidencia

Miyuki, Escudriñar y exterminar. Las representaciones y estilo de vida trans

En este apartado retomaré el concepto de cuerpos abyectos. Porque este se asocia en este caso a un espíritu demoníaco. En la primera temporada del *anijme* Yuyu Hakusho, un empresario secuestra a una joven capaz de “llorar lágrimas de perlas”, con el fin de sacar provecho de estas joyas. El grupo de protagonistas tiene como misión rescatar a la chica. En el episodio 23, cuando los personajes protagonistas logran entrar a la mansión para hacer el rescate, Gonzo llama al “grupo de apariciones” conformado por tres demonios, y del cual el personaje Miyuki hace parte. La misión que se les encarga a los tres es derrotar a los protagonistas porque hay una apuesta monetaria en juego por sus cabezas.

El primer encuentro tiene lugar y Miyuki se presenta como la primera adversaria, pero Kazuma Kuwabara (桑原和真) se siente intimidado, no sería capaz de enfrentarse a una mujer, pero Yusuke misteriosamente decide “comprobar” algo, así que reta a Miyuki y en el primer ataque, aprovecha la oportunidad para tocar sus senos y notar que no son naturales, además también toca su entrepierna y nota que tiene pene, violentando la integridad de la mujer que es puesta en evidencia como una mujer transgénero. El documental *Disclosure* (2020), este artefacto es históricamente una forma de escudriñar y señalar la abyección de los cuerpos trans. Al enterarse de la genitalidad abyecta de estos cuerpos son apartados de la sociedad normalizadora, “frente a la imposibilidad de normalizar a ese cuerpo, de reducirlo a la norma del sexo y ante la perspectiva amenazante de la vigilancia y el examen permanente” (Zambrini, 2011, p.5).

Kuwabara, al presenciar la escena recrimina a Yusuke por su acción misógina, le grita que no es correcto atacar una mujer de esa manera, así ella no sea humana, pero Yusuke, afirma:

Y — Iba a tomar eso en cuenta, pero antes quise asegurarme de algo muy importante, no es una mujer es un hombre.

[...]

Y — Primero que nada, me cercioré.

[...]

Y — No sé cómo le hizo, pero sus senos eran falsos... es hombre, le revisé todo.

Anime epi. 24 (5:28 – 6:01)

Figura 57. Violencias físicas en contra de la representación trans.



Nota. Anime epi.24 (5:47 – 6:01). *Ibídem*.

A pesar de que Miyuki reacciona furiosa y pone en juicio que él está siendo discriminatorio, el protagonista la ataca con mayor fuerza, casi como una acción simbólica que la relega al juicio hetero-patriarcal, no se somete el personaje femenino trans por su rol de subordinación a un antagonista sino por la expresión de su identidad autoconstruida. Yusuke en vez de disculparse por su ofensivo acto le dice que “no puede ser un hombre a medias”, manteniendo su postura transfóbica en la que para las personas hetero binarias les es imposible considerar a personas trans a partir de sus construcciones de género, sino únicamente por su genitalidad Juan Grandinetti (2011) afirma al respecto que el cuerpo no binario “Sin poder ser nombrado, reducido a condiciones de visibilidad y exclusión, el cuerpo abyecto es, al mismo tiempo que negado, repudiado y reprimido, permanentemente citado, mirado y controlado” (p.6). Acto que se cumple fielmente a la letra, y que ya está implementado en las generaciones pasadas, estas representaciones en pantalla lo único que logran es difundir discursos de odio y de violencia, incentiva ultrajar la disidencia trans, le niega su existencia no solo apartándolas de la sociedad sino acabando con sus vidas

literalmente. s muy desalentador para mí haber tenido este hallazgo es difícil de digerir, y me planteo cuantas personas acuñaron las prácticas discriminatorias a partir de escenas de representación trans como estas. En las que, para empeorar la situación, el mismo personaje Miyuki, después de escuchar que debería transformar su cuerpo por completo al de una mujer, le da la razón mientras cae derrotada. dando a entender al espectador que Yusuke hace caer en cuenta del “error” cometido por el personaje femenino al concebirse como una mujer trans y que posiblemente esa transexualidad será aceptada solo en el momento en que su genitalidad este acorde con su condición de género femenino y se cumplan las relaciones de continuidad y efecto Sexo, Género, Deseo y así su género sea inteligible (Butler, 2007).

Y para finalizar en un acto morboso Kuwabara el amigo del protagonista, intenta ver con sus propios ojos esa genitalidad abyecta bajo la ropa del cuerpo inconsciente de Miyuki, aunque por esta única vez, el personaje femenino que acompañaba a los dos adolescentes los reprende con un golpe.

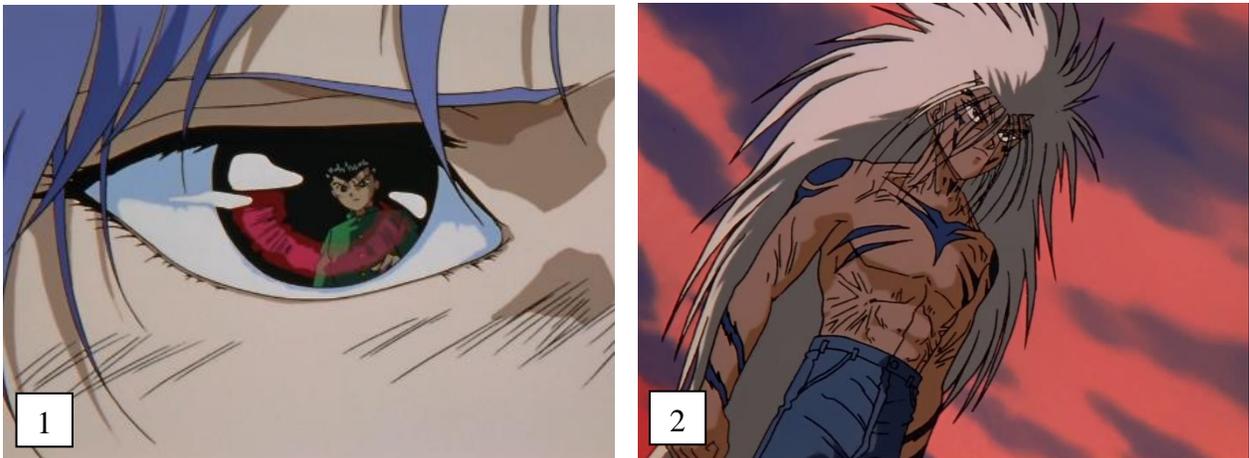
Figura 58. Sumisión la imposición hetero-patriarcal sobre Miyuki



Nota. Anime epi.24 (6:41– 6:55). Ibidem.

Después de la Tercera temporada del *anime* transcurre la historia principal y entre tanto sale a la luz que Yusuke es un descendiente de unos de los tres reyes demonios del infierno, lo que crea otra relación de poder, ya que antes de saber esto Yusuke era un humano por ende bueno y Miyuki un demonio como un factor malo, pero al ser los dos Demonios, comparten las mismas características de naturaleza del ser, pero es aniquilada en el cuerpo trans y celebrada en el cuerpo cis masculino.

Figura 59. La recriminación demoniaca trans vs el alabavo demoniaco cis-hetero.



Nota. [1] Anime epi.24 () y [2] anime epi.93 () Ibidem.

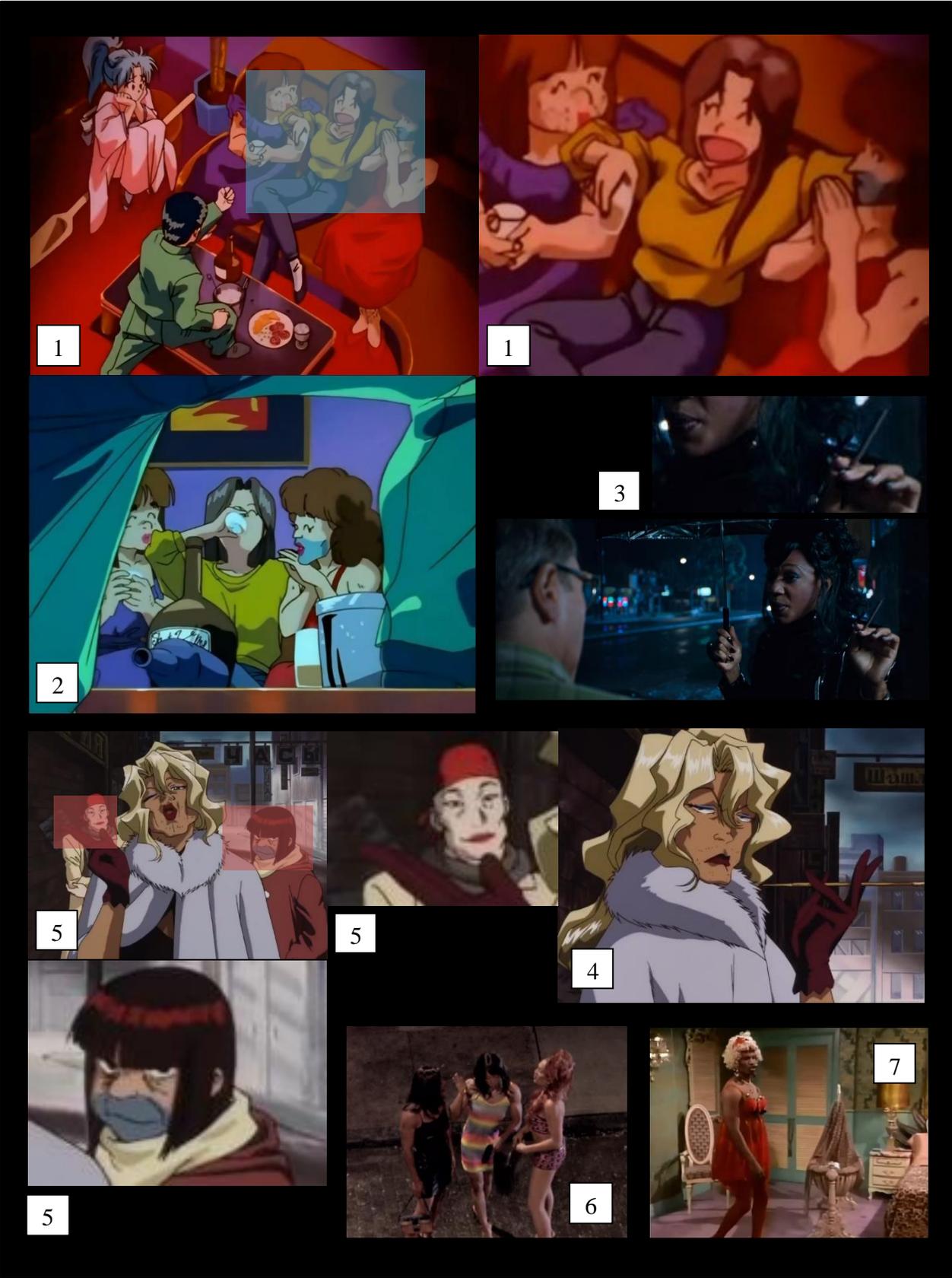
Dentro del *anime* de YuYu Hakusho, Miyuki no es la única representación trans incluida en la trama. Cuando Yusuke pierde la vida al inicio del *anime* por intentar salvar a un niño de ser atropellado, Yusuke no estaba destinado a morir, así que el príncipe del “mundo espiritual” le permite devolverlo a la vida si puede superar varias pruebas que se le asignaran. Debido a que su alma debe volver a su cuerpo lo más pronto posible, En el episodio 5, la misión de Yusuke consiste en comunicarse por medio de los sueños con las tres personas cercanas que quisieran que estuviera vivo para que besen su cuerpo muerto, le transfieran energía y así pueda revivir. Una de estas personas es su madre, Atsuko Urameshi (浦飯温子), quien se encuentra deprimida y se embriaga continuamente para lidiar con el dolor que siente por la muerte de su hijo

Al mantenerse despierta, Yusuke intenta hacer lo posible para comunicarse con ella por otro medio diferente a los sueños así que la busca hasta encontrarla en lo que aparentemente es un bar en donde se encuentra bebiendo alcohol acompañado de dos mujeres trans, las cuales al igual que Julius, se pueden reconocer debido a su apariencia física, al agregarle a una de ellas un mentón grisáceo para representar que tienen barba más unos brazos musculosos, y a la segunda rasgos de barba y una voz gruesa. Lo que relaciona a estas mujeres con el ambiente de los vicios (el consumo de alcohol), de habitar áreas en la que se encuentran bares y discotecas y, por supuesto, prostíbulos. Cabe recordar que en Japón este tipo de lugares se encontraban en los barrios rojos, donde sus habitantes eran principalmente las mafias, los comerciantes y las personas que ofrecen servicios sexuales. Pero esta escena solo fue transmitida en Japón porque en Latinoamérica no fue doblada es decir que fue censurada, por alguna razón relacionada con el seceso de la escena.

El relacionar a las mujeres transgénero con la vida de los vicios, la prostitución y las ciudades peligrosas es un aspecto que abarca el documental de Netflix *Disclosure: Ser trans más allá de la pantalla* (2020) del director Sam Feder. En el que personas transgénero que trabajan en la industria audiovisual, entre los que se encuentran personas con cargos de dirección, producción, guionistas, actores y actrices, hacen una valiosa recopilación y narración de experiencias personales en el medio sobre la representación trans en cine y televisión y como históricamente estos medios se han burlado, humillado, patologizado y aniquilado los cuerpos trans en las pantallas. Dentro de algunas, los testimonios de actrices trans como Jazzmun, Trace Lysette, Alexandra Billings, y Candis Cayne. Representaron papeles de prostitutas en películas y series, de manera reiterada todas concuerdan en que se sintieron limitadas al ser vistas desde una única profesión y que no exista nada más que ellas podrían ofrecer fuera de la prostitución en la sociedad. Alexandra Billings afirma que fue trabajadora sexual y que ese tipo de representaciones no permiten que las mujeres trans sean vistas como personas.

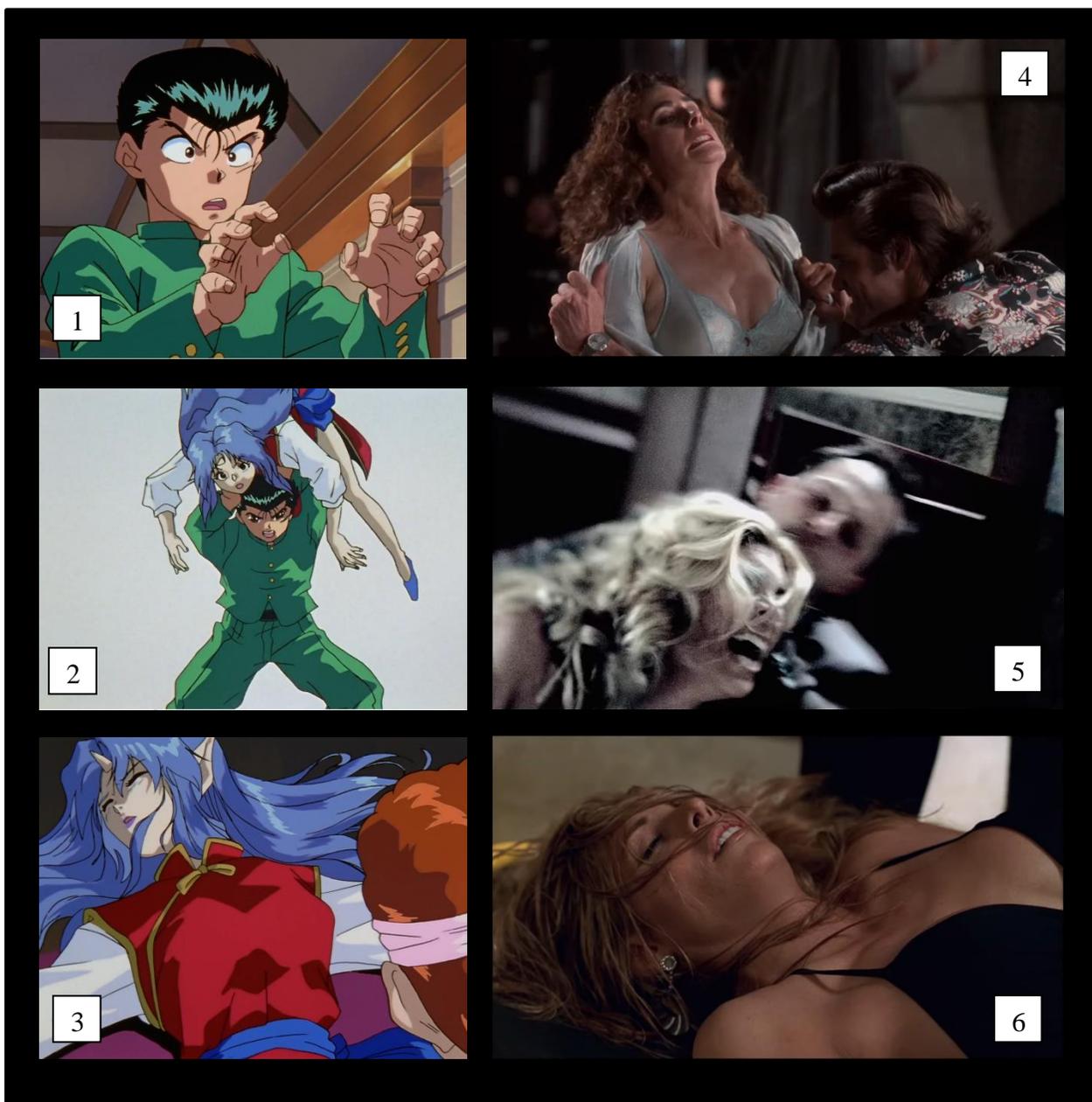
En *Cowboy Bebop* se repite el mismo patrón de representación de personajes trans. En el episodio 12, para representar a Julius el personaje femenino trans aparece la mujer de espaldas fot. [1], luego inicia su diálogo y voltea en un primer plano en su rostro fot. [2], para que el espectador pueda identificar sus facciones rudas, los vellos faciales y sus cejas delgadas y pintadas, mientras fuma con una delgada “pipa” [3]. En esta escena se espectaculariza la condición de género y el estilo de vida de las mujeres trans hasta en un mundo de ciencia ficción futurista, donde la sociales mantienen los mismos valores de percepción heteronormativa y ayudan a reforzar los valores impuestos que se mantienen vigentes en la contemporaneidad.

Panel Visual 7. Representación estilo de vida trans, anime Yuyu Hakusho y anime Cowboy Bebop



Nota. Fot. [1], [2] anime (YYH) epi.5 (7:50 – 8:11) versión japonesa, fot. [3] Blast from the past (1999) en Disclosure (2020), fot. [4], [5] anime (CB) epi.12 (10:22 – 11:03) Ibidem. Fot. [6] Sex and the city (200) en Ibidem y fot. [7] In living color (1990) en Ibidem.

Panel Visual 8. Escudriñada y aniquilación Trans en YuYu hakusho



Nota. Fot. [1] anime epi.24 (5:45 – 5:46), fot. [2] anime epi.24 (06:20 – 06:27) Ibidem, fot [3] anime epi.24 (06:42 – 06:51) Ibidem, fot [4] Ace Ventura en Ibidem y fot [5], [6] CSI:NY (2007) en Ibidem.

Charlotte Chuhlhourne, Figuraciones ridiculizadas de identidades no binarias

El *anime* de *Bleach* fue doblado al idioma latino hasta el año 2012, y llegó a adaptar 229 episodios de los 366 existentes. Para realizar este análisis me ubicaré en el episodio 216, en la trama de la historia, un segador de almas renegado llamado Sōsuke Aizen (藍染惣右介), tiene como plan apoderarse de la Sociedad de almas, el lugar en el que terminan las almas de los muertos y es custodiada por Segadores de almas para mantener el orden y equilibrio en el universo. Aizen busca activar un dispositivo que lo dotará de gran poder el Hōgyoku (崩玉) y para esto quiere destruir la ciudad de Karakura “la zona espiritual enriquecida” en la que vive el personaje protagonista, su familia y amigos. Para apoyar la batalla todos los segadores de almas se organizan para proteger Karakura de la destrucción y de una inevitable guerra en su mundo.

Para resguardar la ciudad fueron dispuestos en los límites del área cuatro pilares, que a su vez están resguardados por cuatro Segadores de almas poderosos. Aizen contaba con diez guerreros de elite conocidos como Espada (十刃[エスパーダ]), de los cuales solo quedan vivos cuatro. Barragán, la Espada dos, asigna a sus cuatro suboficiales subordinados llamados fracciones (従属官), para combatirlos. Mientras presenta a cada uno de ellos aparece un fotograma mostrando su rostro, pero uno de los cuatro denominado Chuhlhourne se muestra de espaldas, generando cierta curiosidad en el espectador del aspecto de la fracción. Las cuatro fracciones. Este fenómeno se manifiesta tanto en el Manga original, como en el Anime.

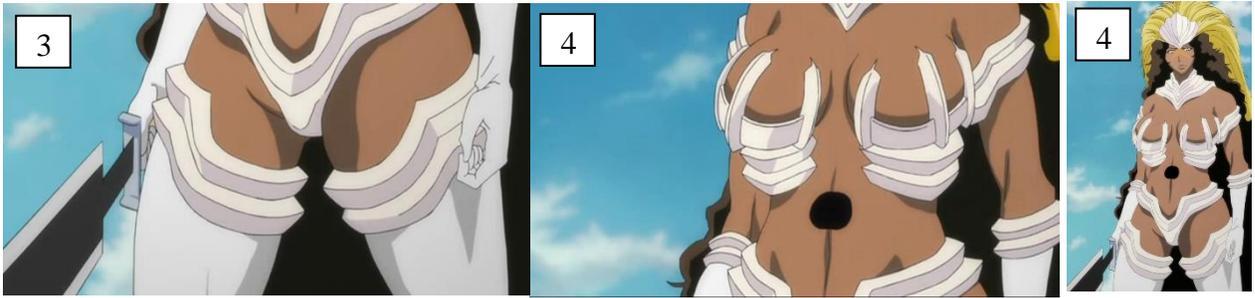
En el Anime y el Manga antes de Charlotte se presentan dos fracciones ante sus respectivos oponentes creando un ambiente de suspenso, luego Yumichika Ayasegawa (綾瀨川弓親), el personaje masculino secundario, guardián del tercer pilar espacia a su contrincante y se prepara para la batalla, pero repentinamente el ambiente de la escena se transforma de suspenso a comedia en el momento en que la fracción aterriza ante su oponente, a sus espaldas, la fracción da palmadas mientras canta “Oki, Oki, Oki”. Solamente en el *anime* el personaje disidente aterriza dando múltiples giros, mientras la música de fondo pretende generar un ambiente cómico a diferencia de los otros dos combates. Todo lo anterior para presentar un personaje no binario, de aspecto musculoso con rasgos faciales rudos, pero delicado, con signos físicos muy claros que aluden a la femineidad como sucedió con otros personajes analizados, tener pestañas delgadas y curvadas, labios brillantes, cabello largo ondulado y ojos sudorosos (Población, 2007). Es posible asegurar que Charlotte posee ese tipo de identidad disidente porque se refiere a sí mismo como una princesa, además, como hermosa. Sus prendas de vestir están conformadas por una blusa o camisa con escote y “boleros” que también deja ver su ombligo, pantalón con un corte de V con escotes en los laterales

y una pequeña corona en su cabeza, sumando los aspectos han sido agregados, pestañas largas y curvadas y labios brillantes.

Las prendas de vestir que utiliza, son más escotadas y cortas a comparación de la gran mayoría de los suboficiales y subordinados que están al mando de Aizen. Solo hay dos personajes que poseen el mismo tipo de prendas y estos personajes son la espada tres, Tier Harribel (ティア・ハリベル) y una de sus fracciones Franceska Mila Rose (フランчесカ・ミラ・ローズ). Estas prendas diminutas no están relacionadas con los rangos de los personajes guerreros sino porque comparten los mismos códigos de género y raza. Harribel y Franceska poseen una tez morena, cuerpos mayormente voluptuosos y sus prendas son más reveladoras a diferencia de la gran mayoría de personajes femeninos de tez blanca teniendo en cuenta que el *mangaka* Tite Kubo regularmente sexualiza a ciertos personajes femeninos. En el caso de Charlotte le son asignadas esas prendas para reforzar y sexualizar de forma caricaturesca su raza y personalidad afeminada. Este tipo de representaciones aluden a la percepción de las razas dominantes sobre las históricamente esclavizadas, Mara Viveros Vigoya (2008), hace una recopilación de estudios sobre sexualización racial dentro de los que se encuentra la tesis de Verena Stolcke que afirma que en la época colonial cubana “los hombres de la elite (de piel clara) buscaban afirmar su posición dominante mediante el estricto control de la sexualidad de las mujeres blancas y el fácil acceso a las mujeres de tez más oscura y estatus social más bajo”(p.176). Siendo un posible indicio de como se ha sexualizado la raza negra no solo en cuba o Latinoamérica, aplica para el mundo entero.

Figura 60. Las prendas de vestir de Harribel y Franceska en comparación con las prendas de los personajes femeninos fracciones de tez blanca.





Nota. Fot [1] anime epi.166 (7:33 – 7:46), fot.[2] anime epi.226 (14:08 – 14:27) y fot [3], [4] anime epi.225 (5:53 – 5:58) y Img. [5] unión fotogramas epi.226 (5:53 – 5:58) Ibidem.

Retomando el enfrentamiento del segador de almas y la fracción Charlotte, toda su coreografía y presentación es ignorada por Yumichica, porque según él personaje Yumichica “no ve cosas feas”, la reacción de Charlotte es darle una cachetada y afirmar que feo es “aquel que juzga a alguien por su apariencia”. Pero el tono delicado y excesivamente teatral con el que Charlotte habla, difícilmente se puede identificar si fue ofendida no por su adversario, hasta se crea duda en los momentos en que el personaje no binario manifiesta el orgullo que siente por su belleza. A partir de ese momento se declara una lucha que estará centrada en definir al ganador como hermoso y al perdedor cómo el “feo”. El enfrentamiento de los dos estará rodeado por críticas despectivas por sus apariencias físicas, mientras poco a poco van aplicando mayor fuerza y velocidad en sus ataques, manteniendo la comedia presente, la música paródica, las expresiones caricaturescas, los fondos de colores.

Figura 61. La presentación de Charlotte, y la depreciación de su contrincante.



Nota. Anime epi.216 (14:31 – 14:57), Ibidem.

A pesar de que el cuarto enfrentamiento entre el segador Iduru Kira (吉良 イヅル) y la fracción Abirama Redder (アビラマ・レッド) posee un tono cómico, un detonante dota de suspenso de nuevo la lucha. En cambio, Charlotte, especialmente en el *anime* se agregan cada vez más performatividades exageradas y afeminadas a la fracción, acompañadas de diálogos sin sentido que solo motivan la burla, el señalamiento y la estigmatización por parte del espectador que no posea una identidad disidente. En el *anime* Bleach los personajes de especie Arrancar (espadas y fracciones) pueden transformarse para aumentar sus poderes y energía espiritual, haciendo una fusión con su espada. En el caso de Charlotte en el episodio 217, al momento de su transformación hace una referencia híper saturada del subgénero del *anime* llamado *majo shōjo* (魔法少女) “Chica mágica”, por hacer uso de expresiones y posturas muy femeninas dentro fondos de color, brillos, corazones y tonos rosas y celestes, elementos propios de niñas o adolescentes lindas y tiernas que sus protagonistas y poseen algún objeto mágico que les otorga poderes dando explicación a la fuente performativa exagerada del personaje no binario. Es irónico el hecho que motivó a Charlotte a tomarse el duelo más enserio y fue debido a que Yumichica cortó su cabello de un espadazo.

Panel Visual 9. La reforzada experiencia majo shōjo de Charlotte.



Nota. Fot.[1] anime epi.216 (17:59 – 18:15), fot. [2], [3], anime epi.217 (9:22 – 9:45), Ibidem, fot [4] anime Card captor Sakura, opening 1, Morio Asaka (2000), fot [5] anime Magical Do, Re, Mi, Junichi Sato y Takuya Igarashi, (1999) y fot [6] anime Sailor Moon, Junichi Sato, Kunihiko Ikuhara, Takuya Igarashi (1992)

Luego de la reforzada transformación de Charlotte, surgen nuevos aspectos que generan incertidumbre, el espectador se encuentra a la espera de encontrar a un ser antropomorfo, monstruoso, un nuevo personaje desarrollado creativamente, como el caso de Grimmjow (グリムジョー) o Nelliel (ネリエル). Charlotte, sin embargo, solo transforma su ropa en una pequeña armadura en forma de bikini, adornado con volados de color rosas, un par de tacones y una corona más grande que la que tenía antes. La transformación puede ser interpretada desde dos enfoques.

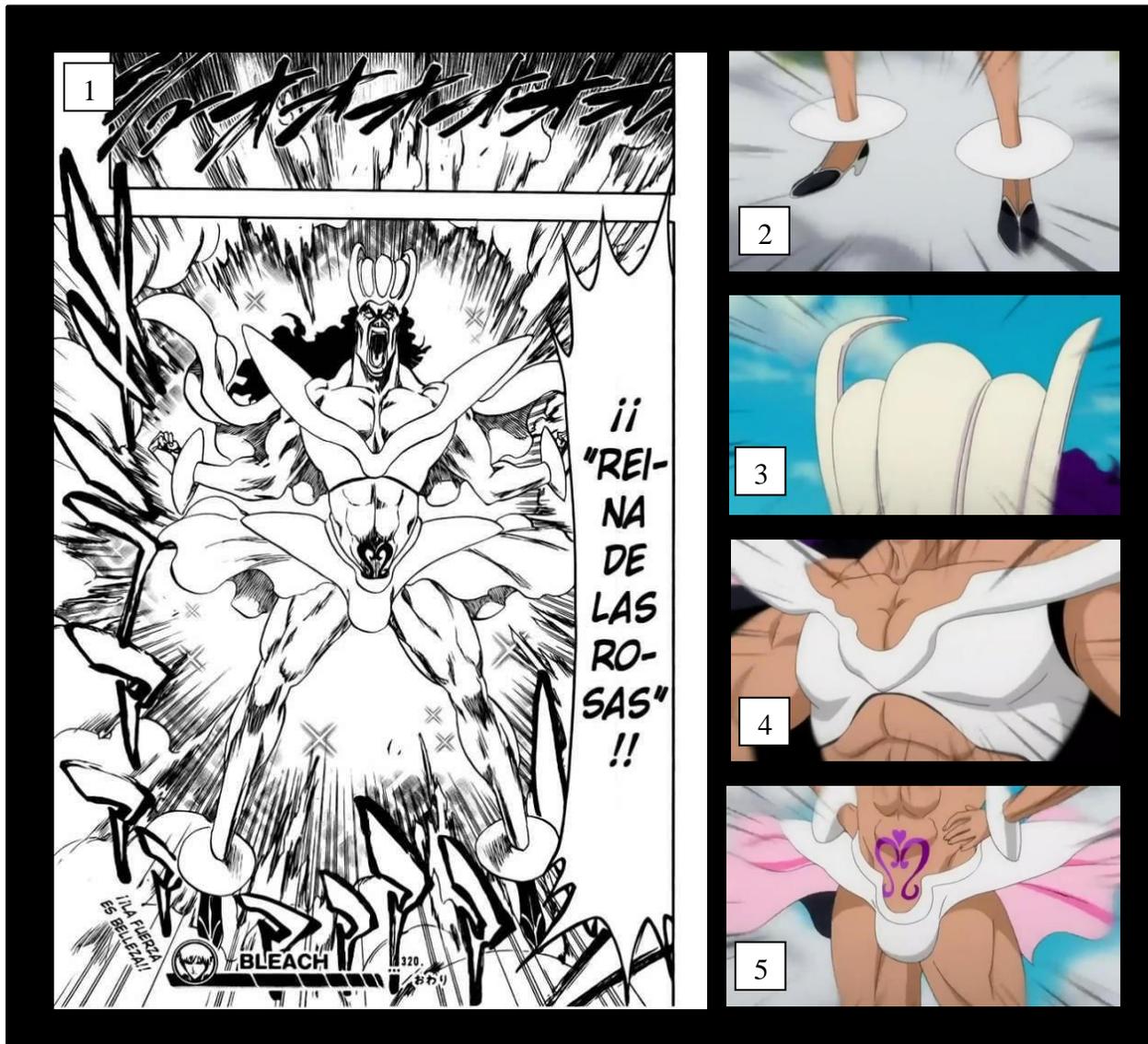
El primero está asociado con relacionar la feminidad en una corporeidad masculina como una representación de la monstruosidad. Grandinetti (2011) apoyado en las posturas de Bourdieu

describe al cuerpo como un depositario de principios definidos desde la división sexual, el cuerpo que no cumpla con tales principios sufre una violencia simbólica que desnaturaliza el cuerpo construido y lo condena a que sea medido bajo las condiciones de producción de cuerpos.

Es segundo alude a los códigos que han sido atribuidos a las prendas de vestir y al contexto en el que son utilizados. Laura Zambrini en *“Modos de vestir e identidades de género: reflexiones sobre las marcas culturales en el cuerpo”* aborda el concepto de moda, de binarismo de género implementado en las prendas de vestir, y como a ciertas prendas se le fueron asignadas a los hombres y a las mujeres respectivamente.

Desde la época victoriana la ropa que poseía acabado distinguido, se confeccionada con los más finos insumos reflejaba su poder y su la capacidad de adquisición económica. El siglo XIX trajo consigo una simplificación de los decorados en las vestimentas pudientes. Las prendas masculinas se fueron simplificando para adaptarse a la vida del trabajo del desplazamiento constante y las prendas femeninas se complejizaron al dotarse de elementos decorativos (Dotra é Melo 2007). Zambrini llama la gran renuncia del siglo XIX a la era en que se marcará el modelo de vestimenta que sigue vigente hasta nuestros días, el estilo masculino está basado en el modelo del “dandy inglés” para representar rectitud, elegancia, formalismo, limpieza y distinción social, mientras la vestimenta femenina está influenciada por las modas francesas, una moda no creada para la productibilidad, está pensada para un ambiente privado y/o doméstico, Siendo el punto detonador que me lleva a pensar el tipo de prendas que fueron seleccionadas para “adornar a Charlotte, mientras algunas transformaciones de Arrancar, protegen y resguardan y potencializa los cuerpos, el cuerpo de Charlotte está más expuesto, el estar en tacones podría entorpecer sus movimientos, los volados, la corona y aureolas en sus tobillos y muñecas, son aditivos meramente estéticos y decorativos, no fueron diseñados para la lucha, esas prendas son simbolizadas como un posible presagio de derrota, en la que la femineidad y lo que simboliza es equiparada, destrozada, erradicada.

Panel Visual 10. La ridiculización del anime vs la fuera del manga.



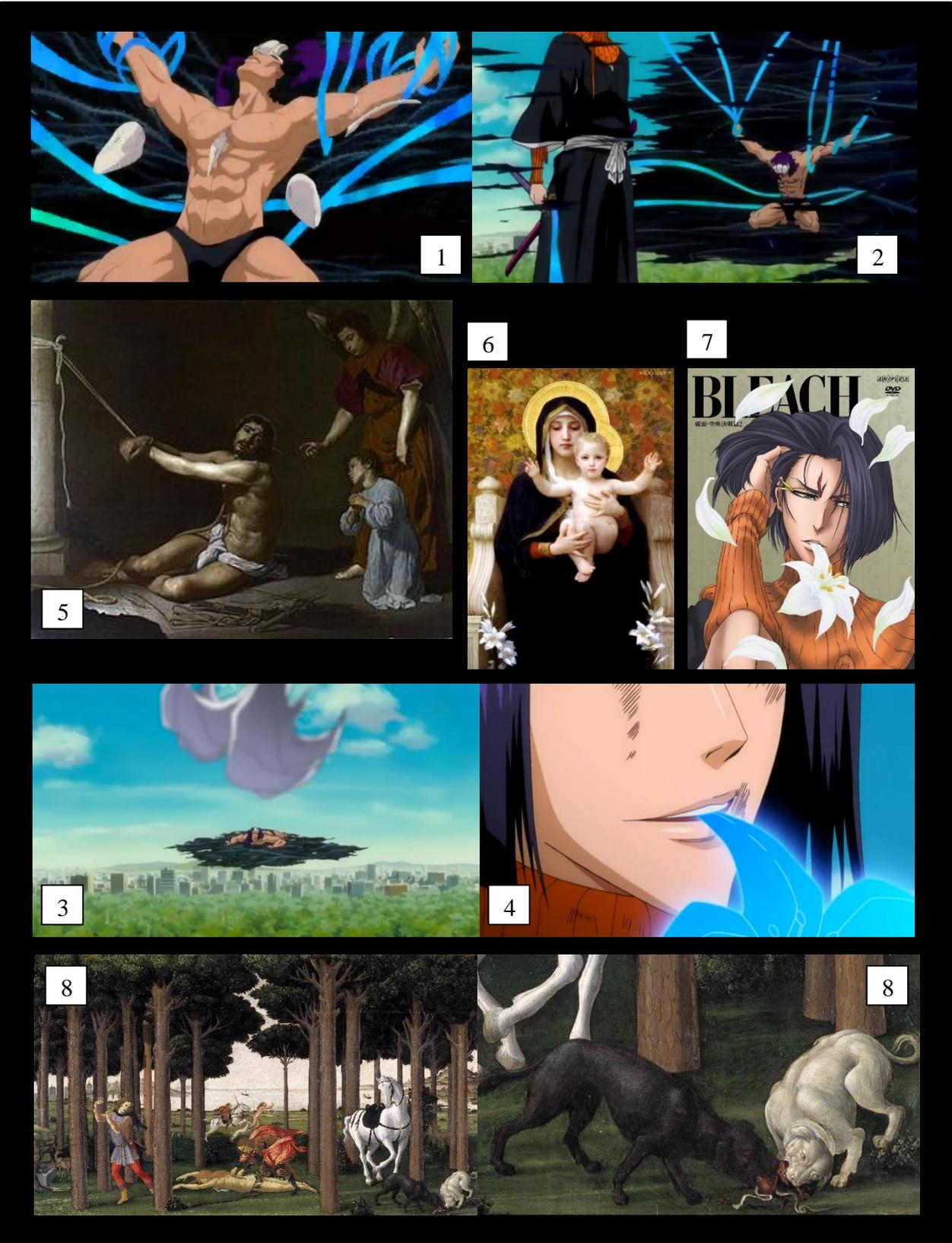
Nota. Capt. [1] manga cap.320 y fot. [2-5] anime epi.217 (10:23 – 10:32) Noriyuki Abe

Además, cabe recordad que el *anime* intensifica la crítica a esa transformación, enfatiza cada parte del cuerpo de Charlotte (Fig. 56, Fot [2-5]), para que el espectador identifique a inútil metamorfosis, que aparentemente si puede contrarrestar a su enemigo, pero en el episodio 218 Yumichica encuentra la forma de usar un “poder secreto”, una herramienta de la que ya estaba dotado, pero no quería utilizar porque todos sus compañeros de escuadrón asesinan a mano fría, pero al haber sido atrapado dentro de una capsula oscura puede aprovechar para tomar ventaja, que consiste en someter al personaje no binario, de eliminar la subjetividad que las prendas femeninas

caracterizaban su cuerpo, como cumplir el sueño regulador del sistema reproductor de cuerpos binarios.

El cuerpo de Charlotte ahora se encuentra semidesnudo y sometido, es lo que Georges Didi-Huberman (2006) en *La venus rajada: desnudez, sueño y crueldad* describe como la representación de la humillación que se sufre por medio de la carne, la desnudez cristiana ritual utilizada para purificar y para castigar. Didi-Huberman alude a requerir la frialdad, para recurrir a la “venustidad” a eliminar las envolturas del cuerpo como un acto tajante, Charlotte no derrama sangre ni sus vísceras están expuestas siquiera, pero por medio de tallos (Panel V.10 fot. [1–2]) que la atan es succionada su energía espiritual (su ser), que brota en forma de botones de flor al extenso de todas las ramas, cuando se abren los capullos y nacen los lirios blancos, simbólicamente ellas contienen lo que puede ser asociado con su interior “sus vísceras” (Panel V. 10, fot [4]), las cuales son absorbidas por su enemigo quien come su energía asesinándola. Pero antes de la fatal acción, Charlotte se “redime” lo alaba por su poder “increíble” y que si no hubiera sido por su copula oscura, su ego de varón habría quedado intacto así esto representara la muerte. Una vez más triunfa el sistema heterosexual, la representación disidente es suprimida del mundo, se imposibilita su existencia, su cuerpo y performatividad abyecta es invivible, insoportable, liquidable. Y la final de la lucha no solo se protegía un pilar, la belleza que triunfa es viril, heterosexual, blanca y discriminativa.

Panel Visual 11. La desnudez, la humillación, la pureza y la carnicería no binaria en Bleach.



Nota. Fot [1], [2] anime epi 218 (4:17 – 4:39), fot. [3], [4] anime epi.218 (4:51 – 5:39). Ibidem, Img. [5] Pintura al Óleo” Cristo contemplado por el alma cristiana”, Diego Velázquez (1628), Img. [6] Pintura al Óleo Virgen de los Lirios, William-Adolphe Bouguereau, (1899), Capt. [7] Portada anime Bleach Aniplex, Img [8] Pintural al Óleo “La Historia de Nastagio degli Onesti (segundo episodio), Sandro Botticelli (1483).

Conclusiones, algunas apreciaciones

Después de hacer un recorrido extenso por los cultos rituales y sociales como el *nanshoku* (男色) y el *shudō* (衆道) evidencian la permisividad que gozaban los hombres japoneses de las castas más privilegiadas para relacionarse sexual y románticamente entre sí, aunque notablemente estas prácticas no se fecundaron por el gusto innato por los hombres sino por un rechazo cultural impartido latente de la figura femenina. Siendo vista como un ser pecaminoso y débil, al punto de convertirse en un mercado de consumo que dio cabida a la prostitución masculina como un escape a la prohibición que sufrió la prostitución femenina en el teatro *kabuki* (歌舞伎). El factor que comparten este tipo de prácticas es que los hombres más apetecidos por budistas, *samurái* y clientes del *kabuki* eran los que tenía las facciones y apariencias más femeninas, por esta razón se puede suponer que estos hombres no se consideraban a sí mismos personas que tenían únicamente preferencias sentimentales y sexuales por hombres, sino que tales prácticas les permitía dar rienda suelta a sus deseos sexuales sin pensar en el género de la persona con la que se relacionaban. Deseos que podrían corresponder o no a sus preferencias sentimentales y sexuales innatas indistintamente.

Dando por sentado en inminente rechazo que las mujeres históricamente han sido excluidas en el contexto de Oriente, desde relaciones de poder similares que en occidente. A partir de esas concepciones las mujeres y sus representaciones estarán sujetas a ser un objeto de deseo provenientes de ideologías que parten del régimen misógino y falo centrista. La llegada de Portugal, España y Estados Unidos como territorios jesuitas, a Japón sodomizaron las concepciones religiosas existentes, reemplazándolas por las suyas, las prácticas homosexuales entre hombres ya no contaban con los privilegios de honor y pureza tradicionales, el sistema hetero binarista fue implementado por la institución de la religión occidental. Aunque cabe destacar unas mínimas ventajas que obtuvo el país luego de la ocupación de Estados Unidos, como la reorganización política y económica que beneficiaron a las relegadas mujeres, pero sin despreciar las guerras y masacres que tuvieron que sufrir los nipones a manos estadounidenses, haciendo énfasis en el impacto de las bombas nucleares en Hiroshima y Nagasaki.

Las nuevas constituciones políticas permitieron que las mujeres accedieran a educación y empleos externos a las labores domésticas, este logro favoreció que las mujeres manifestaran su voz desde diferentes campos intelectuales, en manifestaciones artísticas y publicaciones como la literatura y el *manga*. Colectivos femeninos aficionados (*doujinkas*) como el Grupo del 24 y *Showa* 45, fueron las agrupaciones que se atrevieron reinterpretar la linealidad hetero-patriarcal de representación en que la gran mayoría de *mangakas* hombres que reproducían los mismos roles y

temáticas en los *mangas*. Debido a que los hombres eran quienes dominaban el campo de mercado de consumo popular. Los colectivos se atrevieron a otorgarle roles heroicos y protagónicos a personajes femeninos, a representar relaciones homosexuales lésbicas y gais, además de incluirlos en tramas que desarrollaban de relaciones afectivas y románticas, obteniendo gran éxito. Fomentó la diversificación y transformación de los géneros existentes, aunque también la reproducción de creaciones aficionadas basadas en historias originales de *manga*, que tuvieron repercusiones negativas, la principal fue la sexualización de muchas de estas historias, convirtiéndolas en producciones pornográficas y a la creación de historias independientes, de las cuales emergieron otros géneros temáticos basados en el sexo, como el Hentai (変態) y el Ecchi (エッチ).

Según un artículo del periódico *El Tiempo* publicado el 18 de febrero 2022⁶⁶, el sitio web pornográfico *Pornhub* publicó un balance de fin de año en el que revela las tendencias y los términos más buscados por parte de las personas que consumieron porno en su plataforma en este 2021. En el que Colombia entra dentro del top 20 de países de mayor tráfico de este tipo de contenido siendo el lugar 17, representando el 79% del consumo total. Dentro de los diez términos más buscados en el mundo y en Colombia el número uno corresponde a la búsqueda *hentai*, género temático pornográfico proveniente del *anime*. El *hentai* no solo ha estado presente en los sitios web, o en algunas versiones en DVD, también han ido permeando otros géneros de *manga* y *anime* siendo representado en sus personajes mayoritariamente femeninos.

El *anime* como forma audiovisual que comparte estándares de producción con el cine me permitió basarme en los estudios fílmicos feministas para develar como las representaciones visuales contribuyen a que el ser social se construya día a día a partir de puntos de articulación de las formaciones ideológicas (Lauretis, 1992). Los estudios visuales por su parte constatan las relaciones históricas que los espectadores han tenido con las imágenes y como su promesa “singular” de producción le otorga el poder de dar forma al imaginario colectivo, Los actos de ver como actividad cultural permite formar el sujeto a partir del principio del ocular-centrismo en el que lo visible es lo verdadero y lo verdadero visible (Jay, 2003). El enfoque que posibilitan los estudios de género abarca al mismo como un sistema regido desde un margen heterosexual binarista, de la misma forma una producción ideológica de sujetos inteligibles marcados por una serie de características, sexuales asignadas al nacer. Gracias a la identificación de tales tecnologías pude rastrear, analizar, criticar e interpretar, los imaginarios que son reiteradamente representados en personajes LGBTI y no binarios, desde la percepción y juicio de creadores de carácter patriarcal

⁶⁶ DOI: <https://www.eltiempo.com/cultura/gente/pornhub-cosas-de-sexo-en-que-mas-se-buscan-la-pagina-639519>

teniendo en cuenta que en dos producciones de anime: Yuyu Hakusho y Bleach comparten el mismo director. Lo que devela que si existe un patron de representación y que no son casos aislados

En la actualidad la industria del *anime* goza de éxito y popularidad internacional, para poder ser internacionalizado, hace un proceso doblaje que se dedica a hacer una codificación cultural que permita adaptarse a los territorios en los que va a ser consumido, es aquí donde mi investigación toma sentido. Entran en juego una serie de interpretaciones que parten de sistemas de regímenes, que parten de las comprensiones del mundo, el autor “crea una representación imaginaria de condiciones reales de existencia” (Colaizzi, 2001, p.6) de los sujetos disidentes en primera medida por parte de los creadores los *mangakas* o directores de *anime* (en caso de ser el medio de producción original), quienes siguiendo una línea de percepción estereotípica acerca de las personas disidentes figuran personajes y es implementada implícitamente en las producciones de *manga* y *anime*; en segundo lugar, los estudios de animación y doblaje reinterpretan las tramas y los personajes por medio de la adaptaciones de idioma siendo sometidas a que se agregue o eliminen todo aquello que considera correcto o no correcto en la pantalla. En el caso de los personajes disidentes se les hace énfasis en tales estereotipos que históricamente se les han sido asignados. Gracias a Teresa de Lauretis, Laura Mulvey, Oscar Guash y Juan Grandinetti, quienes han estudiado tales percepciones en la vida social, pude identificar como tales percepciones mutaron a la representación dentro de los que se encuentran considerar a personas LGTI y no binarias como: sujetos violentos, pacientes psicópatas, seres libidinosos, personas sin identidad subordinadas y pasivas, que fueron algunas de las conclusiones que dejaron los cuatro análisis visuales realizados por mí. Cada territorio añade su propia interpretación de la representación del desarrollador de productos de la cultura de masas. Luego de definir, relacionar y teorizar las cuatro categorías de análisis en la que abarque la representación de ocho personajes LGBTI, no binarios y algunas representaciones relacionadas con estos. Me permite identificar que:

1. Las mujeres son codificadas bajo lenguajes eróticos patriarcales dominantes, consideradas como objetos de intercambio, son receptoras de la mirada, mantienen un límite patente al que están sujetas como productoras de pulsiones y libido que satisfacen el ego del espectador masculino. Todas las mujeres que cumplan, según de Lauretis, como la representación de copias de diversas personificaciones de alguna arquetípica esencia de mujer, representaciones sofisticadas de una femineidad metafísico-discursiva, estarán al servicio del hombre, sin importar su expresión de género, el cual es invisibilizado por la imposición de deseo coito céntrico del hombre sobre la mujer

que siempre recurrirá al falo masculino como único medio que promoverá a la mujer de placer y satisfacción sexual.

2. Las subculturas relacionadas con las prácticas de expresión de deseo homosexual gay serán consideradas como pecadoras desde un enfoque religioso, y también estarán siendo continuamente objeto de comparación con los comportamientos estereotípicos asignados a las mujeres, convirtiéndose en una caricatura femenina. Sus prácticas serán limitadas a una expresión carnal sexual y sus performatividades estarán relacionadas con el padecimiento de una enfermedad psicológica que debe ser medicalizada, tratada y curada, el disidente gay será considerado loco y degenerado. De tal locura proviene la denominación despectiva hacia los gais como “locas”. Como resultado el gay será relacionado con la perversidad, la enfermedad mental y sexual, por ende, relegado de la de todo tipo de cercanías con otros hombres, por miedo a ser ultrajado o feminizado.
3. Las expresiones de género bisexuales no se consideran una posibilidad dentro de las expresiones disidentes existentes. Considerados sujetos sin identidad, criticados, saboteados y percibidos como una acción temporal, experimental y que debe ser reorientada hacia el camino heterosexual para evitar una desviación total homosexual. Las preferencias deben ser masculinas en las mujeres y femenina en los hombres, con el fin de garantizar la práctica sexual coito céntrica y reproductiva (Guash 2007) de generación en generación.
4. Las identidades transexuales y no binarias están expuestas a constantes señalamientos deben ser catalogadas, escudriñadas, ordenadas y en la totalidad de los casos “corregidas”, los cuerpos abyectos sufren la constante persecución, la crítica y la burla a sus construcciones de género, son considerados monstruos y son relacionados con la vida de los vicios. Su existencia no tiene cabida un lugar en la vida social, y son exiliadas. Tales cuerpos que no cumplen con el sistema de continuidad y coherencia, son inviábiles, inhabitables por esta razón deben ser aniquilados, violentados, desaparecidos y violentados.

Gracias a estos hallazgos puedo concretar que el sistema heterosexual patriarcal trasciende los límites territoriales y es codificado de forma similar de diferentes lugares del mundo. Cuando la

producción audiovisual es transmitida por medio de los aparatos de ver, la representación sufre una tercera interpretación que es adquirida por los espectadores como portadores de una naturaleza que se les implanta como una verdad absoluta, mediante “la categoría de entretenimiento” (Colaizzi 2001). La mirada implica una significación y por esta razón crea una posición ideológica que parte de una ontología escópica: Lo real es lo visible (Butler 2004). En palabras de Brea (2010), oculacentrismo. Es así que la imagen fílmica en este caso la imagen audiovisual del *anime* si posee la capacidad de producir efectos negativos de la comunidad LGBTI y personas no binarias debido a que tales comprensiones hetero-patriarcales de los sujetos disidentes son difundidas y consumidas, los espectadores serán quienes después juzgaran a las personas disidentes reales debido a que la representación dentro de la industria del cine y a animación en general ha difundido los mismas figuraciones, por esta razón fue importante implementar el Atlas Mnemosyne, para evidenciar las relaciones casi exactas que comparten los diferentes lenguajes tanto animados como actorales. Al no percibir una variedad, la representación será tomada como una unicidad que será usada como referente a la hora de relacionarse con personas disidentes en la vida real.

Cabría afirmar que los animes elegidos a pesar de ser reconocidos internacionalmente, y sean considerados clásicos de su género, ya tuvieron lugar por su antigüedad, pero hay que tener en cuenta que todos y cada uno de estos títulos siguen presentes en los medios, puede ser como retransmisiones en canales de televisión y sitios de streaming, o con el lanzamiento de nuevas adaptaciones animadas o live action⁶⁷, los títulos actuales basados en los animes analizados son:

- *Rebuild of Evangelion 1.0* (2007), *2.0* (2009), *3.0* (2012), *3.0+1.0* (2021)
https://www.youtube.com/watch?v=hfEywI0eCbk&ab_channel=AmazonPrimeVideoLATAM
- *Dragon Ball Super* (2015) y *Dragon Ball Super Hero* (2022)
https://www.youtube.com/watch?v=giKGGDfT0DQ&ab_channel=buczy
https://www.youtube.com/watch?v=EwXiAhcSv2o&ab_channel=%E6%9D%B1%E6%98%A0%E7%94%BB%E3%83%81%E3%83%A3%E3%83%B3%E3%83%8D%E3%83%AB

⁶⁷ Adaptación de cine que usa a elencos actorales para personificar a personajes provenientes de películas o series animadas.

- *Cowboy Bebop* (Live action) (2022)
https://www.youtube.com/watch?v=SHezHCSDiDk&ab_channel=NetflixLatinoam%C3%A9rica
- *Bleach: (千年血戰) Sennen Kessen-hen* (octubre 2022)
https://www.youtube.com/watch?v=iutQJzAXiWo&ab_channel=JPAnime
- *Yuyu Hakusho* (Live action) (diciembre 2023)
<https://www.netflix.com/title/81243969>

Estos títulos permiten que los espectadores de las nuevas generaciones conozcan las producciones originales por medio de sus nuevas adaptaciones dentro de las cuales también se agregan o eliminan aspectos a conveniencia y se agregan personajes nuevos que puede o no continuar con la misma línea de representación y que los nuevos espectadores se remitan a los clásicos para comprender mejor las tramas. Es así que la cadena de consumo continúe activa. Pero el problema no radica en que las consuman, sino que no lo hagan de forma pasiva. El comprender la representación, y aspectos generales de los estudios de género, podrá evitar que estas mismas representaciones negativas sean adquiridas como reales.

El tipo de implicaciones negativas puede ser un nuevo objeto de estudio pertinente y necesario para contrarrestar una tradición obsoleta y violenta de representación de la diferencia en cualquier tipo de objeto de la Cultura Visual. En estos tiempos en los que pareciera que avanza la aceptación e inclusión de la diversidad sexual y de género, la realidad es otra, el estereotipo crea imaginarios y estos a su vez crean discursos de rechazo y odio que lo único que logran es poner barreras entre las personas disidentes, de mantenerse en persecución continua, con miedo, no encuentran un lugar en el mundo, de mantenerse al margen del mundo social para sobrevivir, pero contrarrestar ese rechazo es una misión que yo asumo como persona disidente sexual y como educador, el enseñar y aprender a convivir con el otrx, de aceptar al otrx, y de relacionarse con respeto con otrxs.

Abordar este tipo de desarrollos teóricos en la educación artística visual formal y no formal es desarrollar los que Romero et al, describe como introducción a la crítica, para enfocar el campo de las artes visuales no en la producción únicamente abordar “estudiar el entramado de representaciones visuales que dotan de significado al mundo en que viven las personas en una sociedad determinada” (p.26). Como estrategia didáctica es posible abordar los objetos de la cultura

visual de consumo popular facilitando la familiarización de los elementos que conforma todo estudio visual, y así estudiar las formas de significación de los fenómenos visuales en general, desarrollar en las personas una mirada crítica, que desconfíe de la naturalidad de la imagen, de eliminar el ocular-centrismo de la visualidad de las personas, evitar que sean manipuladas bajo discursos patriarcales que construyen sujetos y por ultimo permita evitar el establecimiento de ideologías nocivas y perjudiciales que solo crean imaginarios sobre todo aquello que no está definido desde un régimen patriarcal. Según Fernando Hernández (2005) en *¿De qué hablamos, cuando hablamos de Cultura Visual?* Afirme que la Cultura Visual como campo se forma por dos elementos próximos “las formas culturales vinculadas a la mirada y que denominamos como prácticas ‘visualidad’; y el estudio de un amplio espectro de artefactos visuales que van más allá de los recogidos y presentados en las instituciones de arte”. Lo que permite diversificar el espectro de abordaje teórico y práctico de los estudios de la imagen en la educación.

Finalmente espero que esta serie de perspectivas deconstructivas logren aportar positivamente acerca de las percepciones que se tienen acerca de las personas LGBTI y no binarias, que seguramente provienen de una serie de predisposiciones que no solo han sido históricamente mal representadas en los medios de consumo masivo sino también por la difusión de discursos hetero-patriarcales provenientes de diferentes instituciones como la religión, la familia y otros grupos sociales. Por esta razón solo me queda abordar las siguientes preguntas. Después de identificar las formas de representación de imaginarios de personas LGBTI y personas no binarias, ¿su perspectiva ante estas personas es la misma?, ¿Las representaciones deben seguir considerándose como un acto neutral, cómico y sin implicaciones?, ¿Qué sucedería si el día de mañana es usted quien presencia a una persona disidente en problemas, la ayudaría?

Referencias

- Abe, N. (Dirección). (1993). *YuYu Hakusho* (幽☆遊☆白書) [Película].
- Abe, N. (Dirección). (2004). *Bleach* (ブリーチ) [Película].
- Aguila, Y. (6 de Marzo de 2007). *La revolución silenciosa de las mujeres en Japón. Feminismo en Japón - una breve revisión histórica*. Obtenido de Programa Universitario: <http://pueaa.unam.mx/blog/mujeres-en-japon>
- Anno, H., & Tsurumaki, K. (Dirección). (1997). *The End of Evangelion* (新世紀エヴァンゲリオン劇場版) [Película].
- Ano, H. (Dirección). (1995). *Neon Genesis Evangelion* (世紀エヴァンゲリオン) [Película].
- Barco, J., Carrillo, M., Cuadros, R., Pérez, A., Ramos, D., Rodríguez, L., . . . Romero, D. G. (2018). *La Praxis Visual como campo de investigación*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Barriga, M. (2012). *La investigación en educación artística. Una guía para la presentación de proyectos de pregrado y postgrado*. Bogotá: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Brea, J. L. (2005). Los estudios visuales: Por una epistemología política de la visualidad. En J. L. Brea, (Ed.), *Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización* (págs. 5-14). Madrid: Akal.
- Brea, J. L. (2010). *Las Tres Eras de la Imágen. Imágen-materia, film, e-image*. Madrid: Akal.
- Butler, J. (1999). *El género en disputa. el feminismo en la subversión de la identidad*. España: Paidós.
- Butler, J. (2002). *Cuerpos que importan. Sobre de los límites materiales y discursivos del "sexo"*. Buenos Aires: Paidós.
- Calimach, A. (2000). *The beautiful way of the samurai*. Obtenido de World History of Male Love: <http://www.gay-art-history.org/gay-history/gay-customs/japan-samurai-male-love/japan-samurai-homosexual-shudo.html>
- Cámara, S. (2006). *El Dibujo Animado*. España: Parramón.
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras, Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de cultura económica.
- Colaizzi, G. (2001). El Acto Cinematográfico: Género y texto fílmico. *Lectora*, n.º 7, 5-8.
- de Lauretis, T. (1984). *Alicia ya no, Feminismo, Semiotica, Cine*. Madrid: Cátedra.

- de Lauretis, T. (1995). Imaginario materno y sexualidad. *Debate Feminista*. vol 11, 283-301.
- de Lauretis, T. (1995). La práctica del amor: deseo perverso y sexualidad lesbiana. *Debate Feminista*, vol 11, 34-45.
- de Lauretis, T. (1996). La Ténología de género. *Mora*, n.º 2, 6-34.
- Didi-Huberman, G. (2005). *Venus Rajada, desnudez, sueño, crueldad*. Buenos Aires: Losada.
- Durán, R. (15 de 8 de 2020). *Yuri manga. EL GÉNERO EN JAPÓN (ANIME Y MANGA)*. Obtenido de Centro del Japón, Universidad de los Andes: https://www.facebook.com/watch/live/?v=404552760510829&ref=watch_permalink
- El Español. (3 de 7 de 2020). *El gran secreto del código samurái: los niños que tenían sexo con hombres para no 'feminizarse'*. Obtenido de El Español: https://www.elspanol.com/cultura/historia/20200703/secreto-codigo-samurai-ninos-hombres-no-feminizarse/501700972_0.html#view_load_comments_module_501700972_0
- Feder, S. (Dirección). (2020). *Disclosure: ser trans más allá de la pantalla* [Película].
- Flórez, G. (2014). La nueva mujer japonesa el testimonio prematuro de Higuchi Ichiyō (1872-1896). *Asiadémica: revista universitaria de estudios sobre Asia Oriental*, N.º. 4, 174-210.
- Frederick, S. (2002). Women of the Setting Sun and Men from the Moon: Yoshiya Nobuko's "Ataka Family" as Postwar Romance. *U.S.-Japan Women's Journal. English Supplement*, n.º 23, 10-38.
- G.M., A. (23 de octubre de 2020). *Historia National Geographic*. Obtenido de Abel de Medici (2020, octubre 23). : https://historia.nationalgeographic.com.es/a/era-meiji-nacimiento-japon-moderno_15772
- García, A. (2009). El shunga como discurso sociocultural: algunas reflexiones terminológicas en . En A. G. García, *Cultura visual en Japón: once estudios Iberoamericanos* (págs. 111-132). México D. F.: El Colegio de Mexico, Centro de Estudios de Asia y África.
- Grandinetti, J. (2011). El cuerpo y lo abyecto. *IX Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales*, 1-9.
- Guash, O. (2007). *La crisis de la heterosexualidad*. Barcelona: Laertes, S.A.
- Hernandez, F. (2005). ¿De qué hablamos cuando hablamos de Cultura Visual? *Educação & Realidade*, vol. 30, n.º 2, 9-34.
- Jay, M. (2003). Régimen Escópicos de la modernidad . En *Campos de fuerza: Entre la historia intelectual y la crítica cultural* (págs. 121-251). Argentina: Paidós.
- Kaplan, A. (1983). *Mujeres y el cine: A ambos lados de la cámara*. Madrid: Cátedra S. A.

- Kubo, T. (2001-2016). *Bleach* (ブリーチ). Japón: Weekly Shōnen Jump.
- Laborde, A. (2011). Japón: una revisión histórica de su origen para comprender sus retos actuales en el contexto internacional. *En-clavEs del pensamiento*, n.º 9, 111-130.
- LLC Team Production (Dirección). (2002). *Japón bajo la ocupación americana* [Película].
- Londoño, D., & Castañeda, L. (2010). La comprensión como método en las ciencias sociales. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, n.º 31, 227-252.
- López, V. (2017). La supuesta desaparición del cuerpo: identidad, sospechas y variaciones en los videojuegos LGBTI+, n.º 16. *BAJO PALABRA. Revista de Filosofía*, 127-137.
- Marín, M. (2017). LA REPRESENTACIÓN DE LAS RELACIONES AFECTIVAS DE ALEJANDRO MAGNO EN: ALEXANDER SENKI, (YOSHINORI KANEMORI Y RIN TARO). En O. Lapeña, *Cine y Eros* (págs. 70-78). París: Université Paris-Sud.
- Mirzoeff, N. (2003). *Una Introducción a la Cultura Visual*. España: Paidós.
- Mulvey, L. (2001). Placer visual y cine narrativo. En B. W. (Ed.), *Arte después de la modernidad. Nuevos planteamientos en torno a la representación* (págs. 365-367). Madrid: Akal.
- Nadal, P. (9 de Noviembre de 2018). *La increíble historia de Savieru, el misionero navarro que conquistó Japón hace casi 500 años*. Obtenido de El País Periódico Global: https://elpais.com/elpais/2018/11/06/paco_nadal/1541513894_571370.html
- Ojeda, S. D. (2016). Kukai y la tradición del nanshoku en el budismo shingon. Breve ensayo sobre la influencia del nanshoku en la cultura del mundo flotante. *Revista Semestral De Los Estudiantes De La Licenciatura En Historia De La UAA*, n.º 13, 63-75.
- Okasaki, M., & Nishio, D. (Dirección). (1983). *Dragon Ball* (ドラゴンボール) [Película].
- Okasaki, M., & Nishio, D. (Dirección). (1989). *Dragon Ball Z* (ドラゴンボールZ) [Película].
- Onaha, C. (2007). *La mujer japonesa en el Japón moderno (siglos XIX y XX). - La construcción de su imagen VII Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires*. Buenos Aires.
- Orjuela, M. (18 de 8 de 2020). *Yaoi y Fujoshi. EL GÉNERO EN JAPÓN (ANIME Y MANGA)*. Obtenido de entro de Japón, Universidad de los Andes: https://www.facebook.com/watch/live/?v=762503351151905&ref=watch_pe
- Páez, C. (2019). *Representación del colectivo LGTB+ en series de animación infantiles y adultas de distribución estadounidense*. Sevilla : Universidad de Sevilla.
- Pellejero, E. (2015). VER PARA CREER, EL ARTE DE MIRAR Y LA FILOSOFÍA DE LAS IMÁGENES. *Revista de Estética y Teoría de las Artes*. n.º 14, 10-21.

- Preciado, P. B. (2002). *Manifiesto contra-sexual*. Madrid: Opera Prima.
- Quartucchi, G. (1989). Sexualidad y estratos sociales en el Japón premoderno. Primera parte. *Estudios de Asia y África*, vol.24, 415-424.
- Red Circle. (28 de 2 de 2020). *Japan's first magazine, and the first in Asia, dedicated to gay men, Barazoku, was launched in 1971*. Obtenido de Red Circle: <https://www.redcircleauthors.com/factbook/japans-first-magazine-and-the-first-in-asia-dedicated-to-gay-men-barazoku-was-launched-in-1971/>
- Rodríguez, D. (2016). *La homosexualidad en Japón y sus representaciones artísticas*. Salamanca.
- Rodríguez, F., & Serrano, R. (2016). *Creación de personajes para series: Héroes, antihéroes y bastardos*. Madrid: INSTITUTO RTVE.
- Rodríguez, J. (2017). *Representación del colectivo LGTB+ en el anime japonés*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Romero, D., Barco, J., & Ramos, D. (2020). *Entre el qué y el cómo. Trabajos de grado en Educación Artística Visual*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Rubin, G. (1986). El tráfico de Mujeres: notas sobre la "economía política" del sexo. *Nueva antropología vol.III, n.º 30*, 96-145.
- Rubio López de la Llave, C. (2011). Azaleas entre rocas: El amor homosexual en la literatura japonesa. *KOKORO, Revista para la difusión de la cultura japonesa, n.º 4*, 2-17.
- Santiago, J. (2013). *Manga: Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Vigo: Universidad de Vigo, dx5 digital & graphic art research.
- Selva, M., & Solà, A. (2004). El imaginario. Invención y convención. En E. Ardévol, & N. (. Muntañola, *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea* (págs. 129-173). Barcelona: Eureka Media, SL.
- Togashi, Y. (1990-1994). *Yū Yū Hakusho (幽★遊★白書)*. Japón: Weekly Shōnen Jump.
- Toriyama, A. (1984-1995). *Dragon Ball (ドラゴンボール)*. Japón: Weekly Shōnen Jump.
- Urueña, J. (2017). *El montaje en Aby Warburg y Walter Benjamin, un método alternativo para la representación de la violencia*. Bogotá: Editorial Universidad del Rosario.
- Walter, J., & Chaplin, S. (2002). *Una Introducción a la Cultura Visual*. España: OCTAEDRO.
- Warburg, A. (2010). *Atlas Mnemosyne*. Madrid: Akal.
- Watanabe, S. (Dirección). (1998). *Cowboy Bebop (カウボーイビバップ)* [Anime].

- Yamaguchi, Y. (2011). Educación moderna de las mujeres japonesas: Una mirada retrospectiva y prospectiva. *Foro de Educación, n.º 13*, 37-52.
- Zambrini, L. (2010). Modos de vestir e identidades de género. Reflexiones sobre las marcas culturales en el cuerpo. *Nomadías, n.º 11*, 130-149.
- Zurian, F., & Herrero, B. (2014). Los estudios de género y la teoría fílmica feminista como marco teórico y metodológico para la investigación en Cultura Audiovisual. *Área abierta, n.º14*, 3, 5-21.

Anexos

Anexo 1: Explicación de la trama anime Neon Génesis Evangelion

Para comprender de una manera más detallada la trama del famoso Anime Neón Genesis Evangelion es importante comprender que el creador se basó en la teoría del creacionismo para desarrollar analogías entre los personajes bíblicos del Génesis y universo partiendo de dos semillas, Adán la semilla de la vida y Lilith la semilla del conocimiento, estos seres tenían la función de establecerse en un planeta y crear vida a bordo de un núcleo o luna que contenía un manuscrito y una lanza (longinus) que era activada para sellar respectivamente a la semilla que intentara establecerse en el mismo lugar que otra.

Adán contenido en la luna blanca se había establecido en la tierra y allí se desarrollarían unos seres conocidos como Ángeles, pero Lilith contenida en la luna negra colisionó accidentalmente en la tierra, destruyendo su propia lanza, evitando ser sellada por esta, así que por el contrario se activó la lanza de la luna blanca para sellar a Adán quedando en un estado de latencia, logrando que los Ángeles no pudieran desarrollarse como la raza dominante en la tierra y que Lilith desarrollara de manera invasora la vida en la tierra siendo los Humanos la raza dominante. A este suceso se le conoce como primer impacto.

Una organización llamada SEELE encontró los manuscritos que llamaron (manuscritos del mar muerto, gracias a ellos descubrieron la existencia de Adán y Lilith, hasta encontrar la luna negra en Japón y la luna blanca en la Antártida. SEELE envió a un grupo de investigadores a una expedición para entrar en contacto con el ser, pero causan que el ser despierte y acabe parcialmente con la vida en la tierra, al intentar controlarlo, Adán se autodestruyó separando su alma de su cuerpo causando el segundo impacto. El cuerpo de Adán se convirtió en un feto y el alma se introdujo, en un joven llamado Kaworu Naguisa.

Luego de todos estos sucesos en la tierra se materializan en los mares, cielos y a las afueras de la atmósfera los descendientes de Adán los llamados Ángeles que buscan recuperar el cuerpo y el alma de su padre para acabar con la vida en la tierra y poderse establecer como les correspondía en el principio. Por esta razón, GEHIRN, una organización creada por SEELE al mando de un sobreviviente del segundo impacto, se les encarga la misión de investigar y crear un arma capaz de contrarrestar el poder de los Ángeles.

Como resultado a estas investigaciones nacen los Eva, unos seres orgánicos a partir de la semilla de Adam, pueden ser manipulados gracias a una modificación que permite prestarles un

alma humana de adolescentes para manejarlos y evitar que se descontrolen con el fin de contraatacar a los Ángeles. GEHRIN es reestructurada como NERV, una nueva organización que está encargada de proteger la vida en la tierra y evitar que los Ángeles provoquen el tercer impacto. Aunque desconocen que SEELE tiene un plan oculto “El proyecto de la complementación humana” que busca crear un ser perfecto al desmaterializar las almas de las personas en una sola.