

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE HISTORIA
ÁREA DE ANTROPOLOGÍA



**“Hentai más allá de la pantalla.
Antropología de la imagen
Y análisis del discurso”.**

MARÍA JOSÉ PÉREZ SIÁN

**Nueva Guatemala de la Asunción,
Guatemala, C. A., agosto de 2009.**

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE HISTORIA
ÁREA DE ANTROPOLOGÍA**

**“Hentai más allá de la pantalla.
Antropología de la imagen
Y análisis del discurso”.**

TESIS

Presentada por:

MARÍA JOSÉ PÉREZ SIÁN

Previo a conferírsele el Grado Académico de

LICENCIADA EN ANTROPOLOGÍA

**Nueva Guatemala de la Asunción,
Guatemala, C. A., agosto de 2009.**

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE HISTORIA
ÁREA DE ANTROPOLOGÍA**

AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

RECTOR: Lic. Carlos Estuardo Gálvez Barrios
SECRETARIO: Dr. Carlos Guillermo Alvarado Cerezo

AUTORIDADES DE LA ESCUELA DE HISTORIA

DIRECTOR: Lic. Ricardo Danilo Dardón Flores
SECRETARIO: Lic. Oscar Adolfo Haeussler Paredes

CONSEJO DIRECTIVO

DIRECTOR: Lic. Ricardo Danilo Dardón Flores
SECRETARIO: Lic. Oscar Adolfo Haeussler Paredes
Vocal I: Licda. Marlen Judith Garnica Vanegas
Vocal II: Dra. Walda Barrios Ruiz
Vocal III: Licda. Zoila Rodríguez Girón
Vocal IV: Est. Mauricio Chaulón Vélez
Vocal V: Est. Juan Pablo Herrera

COMITÉ DE TESIS

**Maestra Yolanda Aguilar
Licenciada Lesbia Ortiz Martínez
Licenciado Jaime Chicas**

Agradecimiento

A todas las personas que me acompañan en los caminos que he decidido andar, a mi familia entera, amigas, amigos, compañeros y compañeras, gracias por las enseñanzas cotidianas.

A los otakus guatemaltecos por su disposición, y en especial a Oscar Cuyán por su apoyo incondicional.

Los criterios vertidos en la presente tesis son responsabilidad exclusiva de la autora.

INDICE

Introducción	2
--------------------	---

CAPÍTULO 1. DEL POR QUÉ INVESTIGAR LA RELACIÓN DE UN GRUPO DE JÓVENES GUATEMALTECOS CON EL HENTAI.

1.1 Antecedentes	6
1.2 Definición del problema.....	10
1.3 Marco conceptual	11
1.4 Acerca de la metodología utilizada.....	20

CAPÍTULO 2. EXPLICITACIONES NECESARIAS PARA UNA LECTURA GLOBAL DE LAS IMPLICACIONES HENTAI.

2.1 Clasificación y terminología hentaiana.....	24
2.2 Mercado y productos	28
2.3 El papel de la tecnología en la construcción de nuevos imaginarios. Poderes y liminalidad.....	31

CAPÍTULO 3. HENTAI EN LA CIUDAD DE GUATEMALA.

3.1 Breve contexto de la ciudad de Guatemala.....	36
3.2 El micro contexto	39
3.3 Sitios de compra y reunión.....	41
3.4 Imágenes	47
3.4.1 Mujeres deseantes.....	50
3.4.2 Los rostros	54
3.4.3 Niñas – mujeres	55
3.4.4 Falos y fluidos corporales	57

3.5 Discursos	61
---------------------	----

CAPÍTULO 4. IDENTIDAD Y ALTERIDAD.

4.1 Nosotros, ellos, ellas	72
----------------------------------	----

4.2 Reflexiones finales.....	89
------------------------------	----

Bibliografía	92
--------------------	----

Anexos

INTRODUCCIÓN

La palabra **Hentai** cuya etimología se remite a la cultura japonesa y que en ese contexto se vincula a la perversión y al adjetivo de pervertido, es reinterpretada en occidente y más específicamente en la ciudad de Guatemala para nombrar y/o catalogar a una serie de mercancías entre las que destaca la caricatura animada de actos sexuales, muchos de ellos explícitos, como referente audiovisual de la sexualidad en la modernidad.

Durante el año 2005 cursando la carrera de antropología y siendo yo misma, identidad corporal, energética y cogno subjetiva, resultado del mestizaje cultural que me permitió tener acercamiento desde mi niñez con el anime, fui invitada a participar por algunos jóvenes seguidores de este, en distintas actividades relacionadas en un primer momento con juegos de mesa, de estrategia y con esto me fui adentrando cada vez más en el mundo de los fanáticos del anime u otakus; entendí las dinámicas y compartí con muchos de ellos momentos de distracción.

Descubrí además la caricatura pornográfica japonesa o Hentai pues era considerada parte del grupo y por lo tanto tenía acceso a lo que los otros veían; fue en este proceso que pude darme cuenta de que éramos solo unas cuantas las mujeres que participábamos en estos espacios y me pregunté por qué no hay más mujeres, fue entonces cuando comencé a observar más las relaciones que se establecían entre quienes integrábamos el grupo, nuestra condición de género, étnica y etarea.

A partir de allí surgieron cada vez más preguntas; ¿Cómo se construyen los imaginarios y los discursos? ¿Qué tienen que ver el poder y la sexualidad en todo esto? ¿Qué tipo de explicación antropológica puede dársele a la animación japonesa que involucra la sexualidad en un contexto como el guatemalteco?... las interrogantes planteadas eran dirigidas a la sociedad y cultura guatemalteca pero además constituían una oportunidad de autocuestionamiento y autoconocimiento de lo que implica ser una mujer joven mestizar urbana en Guatemala.

He de hacer la notación que al momento de terminar los cursos universitarios contaba con muy pocas herramientas para poder llevar a cabo este estudio exploratorio; y que ha sido recién en los últimos tres años que he podido tener contacto con los nuevos conceptos, temas, categorías de análisis y movimientos que se generan en las ciencias sociales desde la academia pero también desde las actoras y actores que conforman distintos grupos y colectividades.

Perspectivas feministas, del movimiento maya, dialógicas, de la antropología de la descolonización, de la ecología de los saberes y de la teoría postcolonial, entre otros han aportado a transformar mi mirada acerca de la antropología y del papel que correspondería a antropólogas y antropólogos.

Los objetivos que guiaron este estudio se plantearon de manera general en el análisis desde un punto de vista antropológico de las imágenes y contenidos explícitos e implícitos en las series Hentai, y más específicamente se enfocaron en conocer la dinámica de inserción del Hentai dentro del mercado actual, cuales son los medios y mecanismos que utilizan y su transición de medio a mensaje, además de identificar y caracterizar a la población que conoce y/o consume este tipo de mercancía en ciudad de Guatemala.

Dando como resultado una exploración cualitativa de actores emergentes, en este caso los otakus guatemaltecos, como representación identitaria resultante de la internalización e institucionalización del patriarcado y del sistema capitalista global, en el que se toma al Hentai como referente excesivo de imaginarios sociales liminales y/o fronterizos mutables, que se reconfiguran a la velocidad de los cambios tecnológicos y que se concretan en los cuerpos sexuados de hombres y mujeres.

El primer capítulo se conforma por el aparato teórico construido para el abordaje del fenómeno Hentai, lo que incluye la contextualización de los orígenes del manga, anime y Hentai, la etimología de la palabra y sus principales referentes. Aquí se definen conceptualmente los abordajes de la antropología de la imagen y del análisis del discurso desde los que se parte para la construcción del análisis, así como la sistematización de la metodología utilizada para la realización del trabajo de campo.

El segundo capítulo se refiere a las explicitaciones generales que son necesarias para el entendimiento de lo que implican las tecnologías de entretenimiento y ocio en una sociedad globalizada, dentro de las cuales se circunscribe el Hentai, y se brindan las nociones básicas para conocer y/o manejar el lenguaje y las clasificaciones existentes dentro del mismo.

Una caracterización actual de la Ciudad de Guatemala que sirve de punto de partida para matizar a la juventud que la habita, nos permite establecer el micro contexto de los otakus en el que la visibilidad como tecnología de poder y el acceso a medios informacionales ha intencionado la regularización de traslado a la individualización, constituye el tercer capítulo de este estudio, en el que además de la descripción monográfica de los sitios de compra de mercadería Hentai y de reunión de

los otakus se aborda la relevancia de la capacidad simbólica de las imágenes y el discurso en la construcción de imaginarios, concretado luego dentro del espacio Hentai guatemalteco.

Finalmente el cuarto capítulo se enfoca en la identidad y alteridad otaku, aquí se retoman datos de salud que no solo enmarcan la sobre vivencia de la juventud guatemalteca sino influyen directamente las percepciones e interpretaciones del mundo y de la vida de los mismos, contenidas aquí lo correspondiente a género y sexualidad. Quiénes son los otakus, los elementos que les hacen autodefinirse, cómo se perciben de frente a otros sectores y grupos de la población urbana, las ínter subjetividades establecidas con las “otras” mediante el proceso metafórico Hentai; exposiciones articuladas a la compleja dinámica interna del grupo y sus posicionamientos acerca del Hentai.

Es pues este estudio un intento por sacar los contenidos Hentai del ámbito privado de los espectadores vinculándoles con estructuras internas y externas que operan en la cultura y sociedad guatemalteca; además de una abierta invitación al debate de nuevos actores – actoras socio culturales y al diálogo acerca de los distintos abordajes interdisciplinarios que la antropología guatemalteca está retomando y construyendo para interpretar la diversidad de la experiencia humana propia y ajena.

CAPITULO I: DEL POR QUÉ INVESTIGAR LA RELACIÓN DE UN GRUPO DE JÓVENES GUATEMALTECOS CON EL HENTAI.

1.1 Antecedentes

La caricatura japonesa actualmente se presenta en dos formatos distintos en el mercado, el primero denominado **manga** se refiere a los dibujos publicados a través de revistas impresas y el segundo, **anime**, hace alusión a los dibujos animados en video que se transmiten por medio de la televisión, cine, Internet, etc. y que son el resultado del éxito comercial del primero.

Manga es un término utilizado históricamente en la cultura japonesa pero *“no fue hasta finales de la segunda guerra mundial cuando el artista Ozamu Tezuka lanzó la primer serie del manga moderno, la cual contaba una historia de robots titulada Putcha”*¹, es durante este periodo que se redefinen además las bases estilísticas de lo que se conoce como caricatura japonesa en nuestro medio, las cuales podrían enumerarse en expresivos ojos grandes, caras triangulares o angulares, boca diminuta y nariz reducida o inexistente, uso de colores fuertes, cuerpos delgados y adornos llamativos.

A los pocos años del nacimiento del manga moderno y como secuela de este aparece la animación por televisión, el **anime**, y aunque para los japoneses este termino se refiere a cualquier tipo de animación, la utilización de esta palabra en occidente se utiliza para las animaciones exclusivamente originarias del Japón; la primera aparición del anime en televisión es en el año de *“1962 con la serie Manga Calendar, sin embargo la más reconocida de estas series y la que impulsa esta ola es Tetsuwan Atom”*², conocida también como Astro Boy nuevamente del dibujante Osamu Tezuka, le siguen otras como Jungle Taitei/Kimba el león blanco (la primera serie animé a colores) con las que este autor se consolida como el más importante representante de ambas corrientes.

En la década de los ochenta se crea una nueva forma de reproducir el animé con una mejor calidad audiovisual, el OAV ú OVA, siglas para Animación Original en Video que se producía por lo general en formato VHS; para los grupos de jóvenes urbanos en la Ciudad de Guatemala sin embargo las siglas OVA se refieren específicamente a capítulos especiales de series animadas.

¹ www.manga,hentai,anime,h-manga,cartoons,toons,dibujos,comics.com

² www.animeportal.cl

El género Hentai aparece ya en 1960, este género se refiere específicamente al manga/anime de un alto contenido erótico con escenas explícitas de sexo. En japonés la palabra Hentai quiere decir "pervertido/perversión" o "transformación". (変態,) La letra "H" en Japón se utiliza para referirse a cualquier contenido o actividad sexual, así que "H manga" es manga con contenido sexual, sin embargo "H" y "Hentai" no son sinónimos y no se puede cambiar uno por otro.

Etimológicamente el origen de la palabra japonesa es la letra inglesa "H". La teoría más común afirma que se deriva de la primera letra de la palabra Hentai (変態) y de hecho, las dos palabras tienen significados similares. Existen otras teorías que afirman: 1) La "H" es la primera letra de la palabra harenchi (破廉恥), una palabra que significa "vergüenza" u "obscena"; 2) La "H" es la primera letra en "himitsu" (秘密), una palabra japonesa que significa "secreto"; 3) La letra "H" es la letra que se encuentra entre la G y la I, la palabra Gii (自慰) que se lee como la letra inglesa "G" significa masturbación y la palabra Ai (愛) que se lee como la letra inglesa "I" significa amor; 4) El uso de la "H" refiere a la abreviación de la palabra inglesa "horny"; 5) De una palabra clave utilizada por los soldados de la Armada Imperial Japonesa para referirse a la palabra Sukebe (助平), que significa depravado. La primera letra (助) viene de la palabra Tasukeru (助ける) que significa "ayuda". Esta, traducida al inglés sería "help", de la cual se toma la primera letra³.

La letra "H" aparece en muchas palabras por lo que no existe un origen tan complicado como los descritos en estas últimas teorías, si no que se refiere a la "H" de "Hentai".

Se piensa que el padre del Hentai es el dibujante Go Nagai (el mismo creador de Mazinger Z⁴) por publicar el polémico manga "*Harenchi Gakuen. La escuela indecente, 1968-1972*"⁵ fuertemente reprobada en especial por los dirigentes educativos del sistema, a los cuales criticaba.

³ www.wikipedia.com . Otras referencias www.otakuworld.com; Diccionario japonés – español, en línea en [AULEX \(GPL\)](http://aulex.ohui.net/ja-es/) <http://aulex.ohui.net/ja-es/>Anormalidad - metamorfosis - perturbación/Metamorfosis (insectos, etc) - pervertido, perversión {hentai seiyoku perversión sexual; y <http://www.geocities.com/tokyo/towers/1360/japoneses.htm> .

⁴ Esta es una de las series transmitidas durante los ochentas y noventas más recordadas en Guatemala.

⁵ www.animeportal.cl

Los espacios en los cuales se desarrollan las historias que cuenta el Hentai abarcan el pasado, la vida en la sociedad moderna actual y proyecciones futuristas al tiempo que atraviesan los espacios públicos y privados de los personajes incluyendo además elementos mitológicos y de la cultura tradicional; en algunos casos los personajes incluso son capaces de atravesar límites temporales y viajan del pasado al futuro o viceversa, se da entonces una mezcla exagerada de fantasía y realidad.

Algunas de las temáticas del Hentai son: el acoso sexual, incesto, romance, magia, inmortalidad, la tecnología y en este aspecto especial la sustitución de los y las humanas por máquinas⁶. En el Hentai además de los elementos que ya se han mencionado como característicos del manga-anime en general sobresalen, la aparición frecuente de tentáculos como símbolos fálicos, monstruos, demonios y dioses, preferencia por mujeres de apariencia muy joven, "*cyborgs lésbicos o pedomiméticas cuyos signos corporales adultos-orgánicos han sido rebajados o suprimidos (vello púbico rasurado, pechos planos)*"⁷, o por el contrario proporción exagerada de pechos y caderas en las mujeres, poca aparición del cuerpo del hombre, exceptuando el rostro, en escena durante el acto sexual.

En lo que corresponde a las tramas hay una tendencia a mostrar homosexualismo, hermafroditismo y andrógena, sin embargo las mujeres y lo femenino en general es concebido como rasgo de debilidad y sumisión de lo contrario las personajes son presentadas como antagonicas ya que rompen con el orden genérico establecido; todas estas características pueden aparecer en una sola serie.

Uno de los antecedentes más importantes del manga y el anime lo encontramos en el período histórico Edo, nombre con el que se le conoció antiguamente a la ciudad de Tokio, que va de 1600-1868 y especialmente en la que se ha considerado como la edad dorada de Edo, la era Genroku (1688-1704)⁸. La cual se caracteriza por el surgimiento del arte del grabado en el seno de clase burguesa conformada y enriquecida por la industria y el comercio.

Estos grabados eran elaborados en láminas de madera para luego ser reproducidos en papel y telas de seda, sus temáticas pasaron de la religiosidad a representar escenas de la vida despreocupada de esta nueva clase social, entre ellas las imágenes eróticas.

⁶ Una de las ramas más importante del anime es la de los mechas abreviatura de mechanics, cuyas tramas giran alrededor de la robótica en escenarios futuristas.

⁷ Torres Ruiz. *Sexo inorgánico en el ciberespacio: relaciones entre ciencia y pornografía*. En: Desacatos, No.9. México. Primavera-verano 2002. p. 29.

⁸ Microsoft ® Encarta ® 2007. © 1993-2006 Microsoft Corporation

Numerosos grabados japoneses representan a cortesanas con los pies descalzos o en actitudes públicas, domésticas o profesionales. La mujer es mostrada como una mujer frágil con rasgos pequeños y aniñados, muy delicados e infantiles. Pequeñas manos, cuerpos delgados, sin caderas y pechos prácticamente inexistentes, este es el ideal de belleza femenina en este periodo⁹.

Durante este periodo se dan importantes cambios sociales y culturales en Japón que mantienen un continuum y se insertan en el imaginario y mercado global actual.

Debido al creciente número de espectadores del Hentai que por lo general acceden a él por medios electrónicos ya que de esta forma se garantizan facilidad de adquisición y privacidad, se ha conformando un nuevo grupo social cuyos miembros son identificados como **otaku**¹⁰, término que en occidente transforma su contenido para conceptualizar y/o definir a los consumidores de anime y manga y a las redes ínter subjetivas y de intercambio que a raíz de esta identificación se entretajan.

El término es aceptado e incluso forma parte de la identidad de las personas que se auto identifican como fanáticos de la animación japonesa en sus distintas representaciones; al menos para el caso de la Ciudad de Guatemala. Esto podría explicarse en parte debido a que,

frente al declive de las relaciones sociales inmediatas en una era en donde el individuo interactúa más con el paisaje tecnológico que le rodea, la nueva sexualidad no es ni deshumana ni humana, es posthumana (Perniola). Determinado por su interacción con las máquinas – resumido en la palabra japonesa Otaku: gente que prefiere relacionarse más con máquinas que con gente – el sujeto posthumano, en vez de definirse en términos esenciales lo hace en términos de información, según Kauffman¹¹.

⁹ www.artedehoy.com

¹⁰ Término que significa fanático u obsesivo a cualquier cosa y que se utiliza como ofensa para nombrar a los y las actoras como antisociales. Diccionario japonés – español, en línea en AULEX (GPL) <http://aulex.ohui.net/ja-es>. Enajenado, obsesionado - aficionado fanático del anime y manga.

¹¹ Perniola, Mario. *El sex appeal de lo inorgánico*. Trama Editorial, Madrid. 1998. p. 44 y Kauffman, Linda. *Malas y perversos. Fantasías en la cultura y el arte contemporáneos*. Cátedra/Universitat de Valencia, Madrid. 2000. p. 219; citados por Torres Ruiz, Op. cit., p. 29.

La interpretación de la caricatura Hentai varia dependiendo de la cultura, el contexto y el momento histórico en que sea observada, así pueden ser consideradas como obras de arte o bien como pornografía, clasificándola como una de las tendencias de la pornografía del futuro por su contenido y los medios en que más comúnmente se reproduce.

1.2 Definición del problema

La rapidez con que se han venido dando los avances tecnológicos en especial en el campo de la informática ha traído consigo un fuerte cambio en la forma de concebir y establecer relaciones sociales que se traducen en una nueva forma de producción y ordenamiento de subjetividades modernas en las que sin embargo subyacen patrones y/o esquemas tradicionales de relaciones de poder enmarcadas tanto en espacios públicos como privados, lo que conlleva a una reafirmación del sistema patriarcal.

Con el auge del Internet el anime "puro" está llegando a otras personas. En el caso de Guatemala el Hentai se consigue y se compra más por Internet, incluso hay muchos cafés Internet en donde solo se paga para ver pedazos de Hentai¹².

El Hentai como representación visual del acto físico sexual que se encuentra inserto en tramas fantásticas que al tiempo guardan relación intrínseca con la sociedad en la que se producen y con las sociedades que las reproducen, en este caso la guatemalteca, y que puede ser definido como una forma artística de expresión o bien con un sentido pornográfico. No obstante el Hentai es una mercancía que cada día tiene mayor demanda que adquiere un valor de cambio y un valor de uso¹³

¹² Informante No.4

¹³ Los bienes producidos mediante el sistema capitalista deben tener valor de uso, ya que, de no tenerlo, no se podrían encontrar compradores; pero, para el capitalista, tienen que tener valor de cambio: no se producen para el consumo del propio capitalista, sino para que éste pueda intercambiarlos por dinero. Así, la producción capitalista es esencialmente una producción dirigida al intercambio y no a la satisfacción de necesidades. - Cualquier artículo atractivo y escaso, como por ejemplo un diamante, tendrá una mayor tasa de intercambio, es decir, podrá intercambiarse por un bien de igual o mayor valor. El atractivo también depende de su utilidad potencial. Se suele distinguir entre valor de mercado y valor justo o valor natural. El valor de mercado refleja su poder adquisitivo en un mercado libre. El valor natural es el valor que prevalecería si las fuerzas de un mercado competitivo operaran sin fricciones. El valor de mercado también se denomina precio de intercambio del bien, siendo el valor natural el precio justo. Microsoft ® Encarta ® 2007. © 1993-2006 Microsoft Corporation.

determinado por el mercado local¹⁴; y que sutilmente se normaliza y se vuelve parte de la cotidianidad.

El Hentai es accesible para cualquier persona, se vende y se compra en las calles¹⁵.

La demanda del anime y Hentai ha subido grandemente, no sé los porcentajes que se manejen en la capital o en toda Guatemala pero si ha subido... y definitivamente ha crecido la demanda¹⁶.

1.3 Marco conceptual

El conocimiento general de la sociedad se forma e informa esencialmente por el discurso público, cuya producción es a su vez influenciada por el contexto; de ahí la importancia de revisar con mayor detenimiento los discursos cotidianos de los actores pues al ser la vida cotidiana “*el conjunto de actividades que caracterizan la reproducción de los hombres particulares, los cuales a su vez, crean las posibilidades de la reproducción social*”¹⁷ afirmando la existencia de cada particular afianzada en el reitero de una esencia social que “*organiza real y simbólicamente la vida de las mujeres*”¹⁸, es la cognición subyacente de los actores y actoras la que determina el uso del lenguaje.

La disciplina del **análisis del discurso** surge en Europa y Estados Unidos como resultado de la convergencia de nuevas corrientes y de la renovación de prácticas antiguas de estudios de textos (retóricas, filológicas y hermenéuticas), combinadas en un esfuerzo interdisciplinario de aprehender los actos del lenguaje concretos, en los que se mezclan las dimensiones sociológicas, psicológicas, antropológicas o lógicas que marcan el discurso de los distintos actores sociales. El termino <<análisis del discurso>> proviene de un artículo de Z.S. Harris que “*consideraba o*

¹⁴ En el intercambio mercantil, las transacciones económicas de compra - venta que se determinan a su vez por la correlación oferta - demanda, el valor de las mercancías no es definido únicamente por su utilidad sino además interviene en esta valoración la escasez y el atractivo de los bienes, es decir el simbolismo contenido en cada uno de los productos y/o servicios, el cual es determinado por cada sociedad o cultura, en un momento determinado de la historia.

¹⁵ Informante No.10

¹⁶ Informante No.7

¹⁷ Heller, Agnes. *Historia y vida cotidiana*. Grijalbo, México. 1972. p.19; citada por Legarde y de los Ríos, Marcela. *Los cautiverios de las mujeres: madresposas, monjas, putas, presas y locas*. Universidad nacional Autónoma de México –UNAM–, México. 2005. p. 246.

¹⁸ *Ibíd.*, p. 247.

denominaba así a la extensión de los procedimientos distribucionales a unidades transoracionales"¹⁹.

La teoría de los speech acts, en 1962 seguía la lógica de decir-hacer, basada en el uso de preformativos implícitos primarios que tienen fuerza ilocutoria, locutoria y perlocutoria²⁰ que hacen al actor cumplir o realizar una actividad por el mero hecho de haberla enunciado. Sin embargo es más tarde en esta misma década de los sesenta que se bosquejan las corrientes actuales que median el campo del análisis del discurso, como la narratología, la psicolingüística, la sociolingüística, la etnografía de la comunicación²¹; la escuela francesa de las teorías de la enunciación y de la lingüística textual; el análisis conversacional²²; sumando aportes como los de Michael Foucault en torno a la historia de las ideas y de Bajfín, en lo relativo a los géneros discursivos y dimensión dialógica de las actividades discursivas. En general el análisis del discurso se refiere al análisis de relación entre texto y contexto.

¹⁹ Charaudeau, Patrick y Maingueneau, Dominique. *Diccionario de análisis del discurso*. Amorrortu editores, Buenos Aires. 2005. p. 32. Transoracionales son hechos idiomáticos que poseen una orientación textual. Se trata, en efecto, de una parte de la gramática idiomática, precisamente aquella que describe los hechos de una lengua que trascienden el ámbito oracional, tales como la estructura informativa, el orden de elementos, la elipsis, la sustitución, la enumeración, los marcadores del discurso, etc. Todos estos hechos "van, de algún modo, más allá de los límites de la oración y no parece posible describirlos, al menos de una manera completa, en el marco de una gramática de la oración". Coseriu, E. (1981), *Textlinguistik. Eine Einführung*, Tubinga, Gunter Narr. Trad. al italiano: *Lingüística del testo. Introduzione a una ermeneutica del senso*, Edizione italiana a cura di Donatella Di Cesare, Roma, La Nuova Italia Scientifica, 1997. citado por Manuel Casado Velarde. Procedimientos de cohesión en los textos periodísticos. Universidad de Navarra; Publicado en *Actas de las VI Jornadas de Metodología y Didáctica de la Lengua Española*, Cáceres, Universidad de Extremadura, 2003, pp. 15-39. / Ejemplo: El discurso en la dimensión epistemológica está más allá de la oralidad, es transoracional.

²⁰ Cuando nos comunicamos realizamos distintos actos de habla para alcanzar los objetivos propuestos. Todo acto de habla implica 3 actos simultáneos: 1) Acto Locutorio: lo que decimos; 2) Acto Ilocutorio: la intención al decirlo. (*Pedir, ordenar, advertir, preguntar etc.*); 3) Acto Perlocutorio: el efecto que se produce en el receptor. La mayoría de los actos de habla son INDIRECTOS cuando decimos algo pero en realidad queremos que se entienda otra cosa, es decir tenemos otra intención. Ejemplo: una pregunta puede ser una orden, ya que a veces se realiza en forma de pregunta por una cuestión de respeto o amabilidad pero realmente no se espera una respuesta sino que se cumpla el pedido). Bouza Álvarez, Isabel. *Estrategias discursivas de un discurso pragmático*. Universidade de Vigo. En: Real, E., Jiménez, D., Pujante, D. y Cortijo, A. (eds.), *Écrire, traduire et représenter la fête*, Universitat de València, 2001. p. 647-655. http://www.uv.es/dpujante/PDF/CAP3/A/M_Isabel_Bouza.pdf 647//www.wikipedia.com.

²¹ Gumperz, J. y Hymes, D. (eds). *The ethnography of comunicación*. Publicación especial del American Anthropologist, No. 66 (6). 1964, p. 2; citados por Charaudeau, Patrick y Maingueneau, Dominique. Op. cit., p. 32.

²² Garfinkel, H. *Studies in ethnomethodology*. Englewood Cliffs, New Jersey. Prentice Hall. 1967; citado por Charaudeau, Patrick y Maingueneau, Dominique. Op. cit., p. 32.

Los estudios dentro de esta disciplina han priorizado: 1) Análisis del discurso como estudio del discurso, “estudio del uso real del lenguaje por locutores reales en situaciones reales”²³; lenguaje analizado en tanto actividad inserta en un determinado contexto, el lenguaje utilizado con fines sociales. 2) Análisis del discurso como estudio de la conversación; el discurso como actividad eminentemente interactiva. Especialmente en países anglosajones diferencian el análisis del discurso y análisis conversacional. 3) Análisis del discurso como punto de vista específico sobre el discurso. El propósito aquí es “a la vez poner en evidencia e interpretar la relación entre las regularidades del lenguaje y las significaciones y finalidades expresadas a través del discurso”²⁴, se trata entonces de identificar cuál es el enlace de los dispositivos de organización textual con un lugar y sociedad determinados trabajando privilegiadamente con los géneros del discurso.

La diversificación de estudios dentro del análisis del discurso corresponde a una serie de corrientes de análisis y de maneras de abordaje disciplinar entre los que se pueden distinguir algunos polos: 1) los que se inscriben en el discurso en el marco de la interacción social; 2) los que privilegian al estudio situacional de la comunicación y en consecuencia a los géneros discursivos; 3) los que articulan los funcionamientos discursivos según las condiciones de producción de conocimientos o según posicionamientos ideológicos y los que ponen mayor interés a la organización textual o a la detección de marcas de enunciación.

La perspectiva socio filosófica de Habermas²⁵ se basa en el actuar comunicacional, mientras que la perspectiva pragmática de J.L Austin y J.R. Searle sugieren que la teoría del lenguaje es siempre una teoría de la acción y que esta se define en función de su finalidad y cumple un papel de regulación dentro del marco ínter subjetivo, esta perspectiva se reduce a acciones propias del habla; por aparte desde 1980-1990 han venido ganando terreno perspectivas como la de lingüística del discurso o la de la psicología social del lenguaje que plantea la acción comunicativa humana como una actividad social desde su origen, pues siempre está orientada hacia una significación socialmente pertinente, “sus fundamentos son

²³ Van Dijk, Teun A. y Kintsch, W. *Strategies of discourse Comprehension*. Academic Press, Nueva York. 1985. p. 1-2; citado por Charaudeau y Maingueneau. Op. cit., p. 33.

²⁴ Nunan, D. *Introducing discourse analysis*. Penguin English Applied Linguistics, Londres. 1993. p. 7; citado por Charaudeau y Maingueneau. Op. cit., p. 33.

²⁵ Habermas, J. *Theorie d l'agir communicationnel*. Trad. fr., Paris: Fayard, 1987. 2 Vols. /1ª ed. *Theorie des kommunikativen handels*. 1981. p. 414, citado por Charaudeau y Maingueneau. Op. cit., p. 2.

interaccionales e intersubjetivos"²⁶. Existe además una perspectiva que atiende el análisis conversacional surgido de los principios de la etnometodología antropológica que recoge y privilegia aspectos cualitativos de interrelacionamiento.

Las corrientes más recientes de análisis crítico del discurso apuntan al estudio de las formas de poder que se establecen a través del discurso entre los sexos, los géneros, las razas y las clases sociales, convirtiendo al análisis de discurso además de una disciplina, en un espacio de problematización.

En este estudio se retoma la **etnografía de la comunicación**, la cual se refiere al análisis de la competencia comunicativa, normas gramaticales y normas de empleo, y de la comunidad lingüística, es decir la organización diversa de estilos, en los que se movilizan los registros que componen el repertorio verbal de un grupo. Metodológicamente recoge datos a partir de la observación participante y analizar las funciones de los comportamientos comunicativos de una comunidad, lo que permite establecer los esquemas que le son propios; la unidad global es la situación de comunicación en la que se enmarcan los acontecimientos variados y en secuencias de intercambios. Aquí los principios se aplican a la contextualización interpretativa que busca explicaciones holísticas *"capaces de inscribir las conductas discursivas locales en un marco global de creencias, acciones y normas, constitutivo de una realidad social o cultural"*²⁷.

Así el actuar comunicacional es parte de una teoría de la interacción simbólica pues toda acción es condicionada socialmente, resultado de la acción colectiva y acuerdos en diferentes situaciones que le sirven a la sociedad para explicar acontecimientos, ya que el relato es la herramienta socialmente construida para dar inteligibilidad a los aspectos de la experiencia humana. En tanto que los acontecimientos lingüísticos de la lengua empírica llenan el espacio tiempo de comunicación en la que los actores encuentran medios e instrumentos para el conocimiento de su propia realidad, las estructuras o estrategias del habla o texto, matizadas según la forma en que se dicen las cosas, la metáfora, la persuasión y la entonación; pero el discurso no es racista, sexista o clasista per se, su uso lo es dependiendo de las variantes que le competen, ya que la cognición subyacente de los actores usuarios determina el uso de determinado lenguaje,

²⁶ Charaudeau y Maingueneau. Op. cit., p. 2.

²⁷ *Ibíd.*, p. 251.

*se supone que estas propiedades estructurales de texto y habla están monitorizadas (y explicadas) por cogniciones subyacentes de los usuarios del lenguaje, es decir, por procesos y representaciones de la memoria como son los modelos mentales de eventos específicos, conocimientos, actitudes, normas, valores e ideologías*²⁸.

Características que se usan y adquieren en el proceso comunicativo de construcción del “yo con el otro, es decir, que el discurso propio se construye en relación con el discurso ajeno, en el proceso de una íntima y constante interacción”²⁹. Acción que se lleva a cabo en contextos socio culturales particulares, pues la influencia del contexto sobre la producción del discurso es innegable al ser el discurso parte de las representaciones sociales que son propiedad compartida grupal; “el discurso es, en efecto el conector entre lo individual y lo social, entre la cognición y la comunicación, entre las creencias sociales y la forma de expresarlos y reproducirlos en los miembros de un grupo”³⁰.

De ahí que la atención al discurso otaku guatemalteco y Hentai en el plano práctico e ideológico sea en este estudio exploratorio un análisis social y no de estructura del discurso per se, realizado con la finalidad de aprehender como las creencias de la sociedad guatemalteca se organizan en la memoria de este colectivo particular, cuáles son sus estrategias discursivas y de adecuación al contexto. Teniendo en cuenta que los medios son fuente principal de información y creencias que refuerzan la estructura interpretativa sistémica de los eventos, determinada por la ideología dominante que utiliza al discurso como un ejercicio constante de control social sobre los demás grupos, limitando su libertad social.

La mayor capacidad de atracción del Hentai radica en la naturalización de la cosificación de la mujer, su cuerpo y su imagen, la inmolación gráfica de la sexualidad femenina por el goce masculino, lo que incluye la sustitución del cuerpo de las mujeres por objetos e imágenes análogas, lo que hace imprescindible reflexionar en este estudio sobre el análisis del condicionamiento cultural del placer estético, pues “la exposición audiovisual contemporánea se configura como la metáfora de la memoria colectiva de la sociedad”³¹.

²⁸ Van Dijk, Teun A. *Racismo y discurso de las élites*. Gedisa editorial, Barcelona España. 2003. p. 33-34.

²⁹ Alejos García, José. *Dialogando alteridades. Identidades y poder en Guatemala*. Universidad Nacional Autónoma de México –UNAM–. México. 2006. p. 28.

³⁰ Van Dijk, Op. cit., p. 62.

³¹ Gómez Alonso, Rafael. *Análisis de la imagen. Estética Audiovisual*. Ediciones Laberinto S.L., Madrid España. 2001. p. 109.

Después de la segunda guerra mundial (1939-1945), diversas líneas de análisis entre las que se encontraban la historiografía del arte, la semiología de la imagen y del arte, la crítica de las industrias de la conciencia y la cultura o la sociología de las imágenes, entre otras, fueron englobadas bajo el nombre de **comunicación visual** en Europa y de **estudios visuales** en Estados Unidos; el interés de estas líneas era el análisis del papel histórico social de las imágenes, especialmente en cine y fotografía. Muchos de los estudios surgidos desde entonces mantuvieron la tendencia de analizar las imágenes producidas en el marco de campañas publicitarias y su influencia en la audiencia.

Recientemente en la década de 1990 aparecen los denominados **estudios de la cultura visual** cuya premisa es el libro de W.J.T. Mitchell "Picture Theory"³², que "*propone a partir de Erwin Panofsky la idea de un giro visual superpuesto al giro lingüístico intuido en Ferdinand Saussure*"³³; se asocian a este nuevo campo a autores y actoras como Mieke Bal, Hans Belting, Norman Bryson, Susan Buck-Morss, Jonathan Crary, James Elkins, Martin Jay, Keith Moxey, Barbara María Stafford o José Luis Brea.

Actualmente los estudios interdisciplinarios que abordan el campo de las imágenes, se encuentran más orientados al análisis de sus usos sociales, partiendo de tres aspectos considerados indisociables: 1) producción ¿para que fue hecha la imagen?; 2) tema, definido por el contexto representado y; 3) interpretación de la sociedad. Así la interpretación de "*lo visual como aquello que entra por el ojo a lo visual como aquello que hace la imagen*"³⁴ es un giro histórico y un cambio cualitativo fundamental en la forma de aprehensión de la imagen en la modernidad.

Por otro lado la **historiografía** ha mostrado preocupación por el papel socio histórico de las imágenes, desde las pinturas rupestres hasta las imágenes tecnoculturales de la actualidad, buscando descifrar los códigos de significación y códigos de representación como en el caso de la figura humana; demostrando que uno de los usos más provechosos del uso de imágenes se ha dado en los procesos de colonización, como en el caso de México, en el que uno de los primeros franciscanos que llegaron a la Nueva España, Francisco Benavente o Motolinia, confiesa que su uso fue vital en el proceso de evangelización. "*En los memoriales, Motolinia expuso sus*

³² Mitchell, W.J.T. *Picture Theory*. University Press, Chicago. 1994; citado por García, Luis Alonzo. "*Dimes y diretes sobre lo audiovisual en los tiempos de la cultura visual y digital*". En: CIC Cuadernos de Información y Comunicación, Vol. 12 00-00. Universidad Complutense de Madrid -UCM-, España. 2007. p. 11.

³³ *Ibíd.*, p. 11.

³⁴ *Ibíd.*, p. 25.

múltiples usos: como sustituto afectivo, como apoyo al recuerdo y como instrumento de dominación política"³⁵. Las imágenes son rescatadas como importantes "documentos históricos e indicadores sociales"³⁶.

La **antropología de la imagen** es una propuesta relativamente reciente, cuyo referente principal son los estudios del antropólogo Hans Belting. En 2007 su libro titulado *Antropología de la imagen* dibuja los primeros trazos de una nueva corriente que privilegia el análisis de la relación dialéctica que se establece entre cuerpo e imagen; este mismo estudio ha sido calificado además dentro de la rama de la filosofía antropológica, de la filosofía de la imagen o bien como una etno-filosofía de la imagen.

Para la antropología de la imagen el cuerpo no es exclusivamente un medio de imagen sino se constituye como un productor de la misma.

*Cuando un medio es utilizado por el cuerpo para plasmar una imagen, se está en presencia de un medio portador mientras que por el contrario el medio verdadero es el propio cuerpo captado por alguna tecnología (misma analogía establece Belting entre lenguaje y escritura). Asimismo, la imagen externa ajena al cuerpo y su experiencia, se le da mayor credibilidad; a través de los medios de comunicación construimos nuestra propia realidad tomando fragmentos de ella según nuestras propias intenciones. Se rompe definitivamente la relación entre medio y cuerpo para orientarse hacia un auto-expresión del medio sobre el sujeto*³⁷

Es decir que los propios cuerpos orgánicos son proyectados en la imagen como medio, lo que nos permite de manera contraria, proyectarnos en un espacio mediático verosímil para escapar de nuestros cuerpos. "La animación se convierte, de esta manera, en la encargada de darle vida a esa imagen fuera del propio cuerpo"³⁸ y el realismo es pues lo que

³⁵ Saavedra Luna, Isis. "La historia de la Imagen o una imagen para la historia". En: Cuicuilco Nueva Época, Vol. 10, No. 29. Escuela Nacional de Antropología e Historia – ENAH- México. Septiembre – diciembre 2003. p. 3.

³⁶ *Ibíd.*, p. 6.

³⁷ Korstanje, Maximiliano. "La antropología de la imagen en Hans Belting". En: Revista Digital Universitaria, Vol. 9, No. 7. Universidad Nacional Autónoma de México, -UNAM- DGSA, México. Julio de 2008. p. 5 XX.

³⁸ *Ibíd.*, p. 5 XX.

aproxima a la realidad y a la imagen, analogías construidas “siempre a base de definiciones culturales”³⁹.

Existe una diferenciación entre las **imágenes exteriores** con un soporte material producto de la modernidad y las **imágenes internas** que son procesadas por la propia percepción; las imágenes audiovisuales son imágenes manipuladas, alteradas en su grado de iconicidad con un interés específico, no es lo mismo que una imagen mental o evocada, la imagen audiovisual tiene un sustento material⁴⁰. Además la división conceptual entre la **imagen representada** que siempre es el cuerpo y la **imagen representante**, que es la imagen de los cuerpos a la que se le ha trasladado el simbolismo de este; explica a la representación humana como una representación del cuerpo portador de un ser social.

Tanto la memoria como la imaginación colectivas mantienen la tensión entre imaginación y realidad, es decir, entre el recuerdo y la ficción, “la producción de lo imaginario obedece a un proceso social mientras que la ficción es una creación tecnológica”⁴¹, ambas dimensiones determinantes en la transmisión y pervivencia visual. De la misma forma los lugares y espacios de la identidad también pueden ser creados en la impresión de una imagen, el término **lugares de lo carente de lugar** se emplea para nombrar a “los lugares que nunca hemos visitado; espacios, creados por los medios, e internalizados sin desplazamiento alguno o espacios desaparecidos y rememorados alternativamente como nuevos lugares”⁴².

La imagen es resultado de una simbolización personal y por lo tanto colectiva; su función estética y simbólica y los cánones con lo que las evaluamos, se relaciona íntimamente con intereses ideológicos y políticos. “La estética ha de ser entendida como un proceso consistente en atribuir rasgos y características generalizadas y simplificadas a grupos de gente (u objetos) en forma de etiquetas (escaparates) visuales, influidos por tendencias socioculturales de una determinada época”⁴³, y utilizadas para la propagación de la cultura y de la ideología, incidiendo en la formación de valores y comportamientos. Lo que explica como la seducción visual contemporánea se articula a medios con atributos semio tecnológicos como el cine y la Internet, delimitados como praxis sociales.

³⁹ Herskovits, Melville. *El hombre y sus obras. La ciencia de la antropología cultural*. Fondo de cultura económica, México. 1995. p. 418.

⁴⁰ Gómez Alonso, Op. cit., p. 45.

⁴¹ Korstanje, Op. cit., p. 6 XX.

⁴² *Ibíd.*, p. 6 XX.

⁴³ Gómez Alonso, Op. cit., p. 17.

Al igual que el discurso la imagen pública es necesaria para apoyar la construcción y permanencia de presupuestos estandarizados de los distintos actores sociales, en los que prima la visión dicotómica de la belleza y la fealdad, definida e interpretada socioculturalmente, sin embargo las consideraciones estéticas son dinámicas. *“Una vez que el espectador se habitúa a ver algo anormal es cuando comienza a perder el sentido de lo grotesco y a aceptarlo como común dentro de los parámetros estéticos individuales”*⁴⁴, y más cuando se establece un concepto de verosimilitud convertido en fantasía, es decir lo increíble como creíble.

Dado que la *“propia observación de imágenes lleva implícita la construcción de un análisis previo, convirtiendo lo innato en algo que necesita ser considerado y valorado”*⁴⁵, la antropología de la imagen es un recurso válido y pertinente.

*“Los conceptos analíticos de diferencia sexual, género y sexualidad son cruciales”*⁴⁶. El concepto de diferencia sexual se refiere a la diferencia biológica y anatómica entre los cuerpos sexuados. El género son todas las creencias culturales que organizan la práctica social, entre los que se encuentran el rol y estatus asignados diferenciadamente a hombres y mujeres. Como sexualidad nombramos a las maneras en que una sociedad y los individuos que *“dentro de ella se organizan, actúan, conciben y representan sus actos eróticos y reproductivos”*⁴⁷.

Todas estas categorías son construidas pues son las sociedades/culturas la que a su vez construyen el cuerpo, seleccionando las diferencias anatómicas que servirán a su vez de diferencias sexuales y cuales no, por lo tanto las condiciones corporales pueden ser alterables y manipuladas sobre todo por naciones con una capacidad tecnológica avanzada.

Las concepciones de lo que *“debiera ser lo femenino”*, en tiempos de la globalización económica tecnológica, la construcción social del tabú y normas que rigen la sexualidad de hombres y mujeres no distan mucho de las construcciones primigenias elaboradas dentro de la organización patrilineal de la sociedad. Los imaginarios sociales siguen escindiendo la sexualidad de las mujeres convirtiéndolas en mujeres públicas y privadas dentro de los que ubican los diversos roles que le son asignados; esta división es resultado de la construcción dicotómica histórica de las

⁴⁴ *Ibíd.*, p. 29.

⁴⁵ *Ibíd.*, p. 15.

⁴⁶ Barfield, Thomas. *Diccionario de Antropología*. Siglo XXI editores, México. 2007. p. 47.

⁴⁷ *Ibíd.*, p. 47.

categorías de sexo y género las cuales llevan implícitas relaciones de poder desiguales entre hombres y mujeres.

La representación diferenciada de sexualidad de hombres y mujeres ha sido utilizada con fines de control social, en tanto las estructuras sociales de género marcadas prominentemente por el dominio masculino y la sumisión femenina han encontrado una amplia gama de mecanismos de adaptación a través de los cambios sociales y culturales entre los cuales se encuentran la popularización y naturalización de imágenes y conceptos que refuerzan la misoginia y la violencia transmitidas vía los medios de comunicación; esto como resultado de la evolución histórica de la sociedad patriarcal y el sistema económico capitalista que ha logrado su globalización principalmente a través de la tecnología y el mercado.

El Hentai se presenta como un elemento dentro de esta nueva revolución tecnológica en la que además de la televisión, la computadora es uno de los principales medios de información y de entretenimiento, en la mayoría de los cuales se reproducen estereotipos y prejuicios utilizando imágenes como diseños que en una sociedad como la guatemalteca, refuerzan iconográficamente la discriminación y exclusión.

1.4 Acerca de la metodología utilizada

La intencionalidad de este estudio exploratorio es partir del análisis de imágenes y discursos culturales en una rama particular de la animación japonesa, el Hentai, para luego establecer si este como resultado y contenido de las relaciones sociales es aprehendido, validado y reproducido en los imaginarios de un grupo de jóvenes urbanos guatemaltecos, autodenominados otakus.

El método utilizado es inductivo - deductivo que va de lo concreto a lo abstracto o bien de lo general a lo particular, dándole preferencia al análisis cualitativo por sobre el cuantitativo; el enfoque metodológico corresponde a una postura antropológica crítica en la que si bien es cierto que la articulación de las categorías y elementos teóricos se construyen a partir de la pertinencia de esta para el estudio de la realidad social específica, en la que el actor social y el contexto se presentan como parte fundamental de la investigación.

Es de tipo descriptiva entendida como la que, *“comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, composición o procesos de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes, o sobre como una persona, grupo o cosa, se conduce o*

funciona en el presente"⁴⁸. La descripción a la que se hace referencia permite una interpretación de los datos y los actores, más amplia.

En ese sentido la propuesta responde por lo tanto a una manera creativamente científica de aprehender la dinámica de los otaku, actores que por su emergencia relativamente nueva no pueden ser explicados a priori, que permita mantener la imbricación entre teoría y praxis a lo largo del proceso investigativo; aquí las categorías nativas se utilizan con el fin de ejemplificar o hacer referencia a ciertos matices del fenómeno y no como síntesis de las relaciones sociales en sí, en tanto que la cotidianidad se abordara manteniendo siempre el mayor grado de extrañamiento antropológico posible.

Esta investigación pretende aportar en el estudio de nuevos actores sociales ligados al fenómeno de la globalización, de la reelaboración de fronteras culturales e identitarias y de la redefinición de conceptos con contenidos éticos en los que el género constituye una categoría analítica imprescindible y un eje transversal de investigación.

Se han tomado como unidades de análisis, las imágenes, el discurso, la caracterización (roles y papeles asignados) de personajes Hentai, así como los conceptos acerca de las relaciones sociales y de poder presentadas en las tramas Hentai, que son retomadas por un colectivo particular de jóvenes en la Ciudad de Guatemala.

Debido a la metodología implementada es necesario especificar que debido a las limitantes de género por ser mujer, fue necesario seleccionar a dos personas que apoyaran en la realización de este estudio; los criterios de selección para los colaboradores fueron los siguientes, ser hombres, pertenecer a algún grupo relacionado con el anime y conocer el Hentai, de ahí en adelante se trabajo con ellos previo a las entrevistas para orientarlos en la forma de cómo recopilar los datos y la metodología empleada, estos colaboradores también aportaron mostrando y acompañando a la investigadora en distintos espacios, además de proveer de materiales audiovisuales para el análisis (películas). Esta estrategia fue utilizada con el fin de reducir vacíos y sesgos en la recopilación de la información, pues la población con la que se trabajó fue conformada en su mayoría por hombres y la temática llevaba implícita una fuerte carga sexual.

⁴⁸ Zuñiga Diéguez, Guillermo. *Técnicas de estudio e investigación documental*. Litografía Llerena, S.A. Guatemala. 2000. p. 43.

Las entrevistas realizadas son de carácter abierto pero mantienen en todo momento directrices orientadoras, lo cual permite analizar con más detalle la información y obtener nuevos elementos enriquecedores. Por aparte la observación se realizó de forma directa y atendiendo al carácter grupal como al individual de los y las informantes durante un periodo de año y medio que fue desde octubre de 2005 a mediados de 2007, complementado con visitas y consultas esporádicas hasta la fecha. Las fuentes principales de información fueron en este caso, jóvenes de clase media- media alta, mestizos que residen en la Ciudad de Guatemala o en sus cercanías, estudiantes trabajadores, con un promedio de escolaridad universitaria y con un rango etareo que va de los 17 a los 29 años, seleccionados en base a los siguientes criterios considerados fundamentales: 1) Conocer la animación Hentai, 2) ser parte o conocer alguna agrupación vinculada al anime y; 3) que los actores/actoras se definan identitariamente como otakus.

En lo que se refiere a medios digitales, electrónicos y audiovisuales, estos fueron de los principales referentes ya que son los canales por los que la mayoría de jóvenes tiene acceso e interactúa en torno a la temática Hentai; además de que muchos de los términos, categorías y conceptos provienen y se difunden a través de estos espacios virtuales y no son reconocidos por otros sectores académicos o populares. Debido a lo que la utilización del Internet como herramienta fue imprescindible ya que a través de él se pudo acceder a información y mantener contacto con algunos actores para consultas posteriores.

Para dimensionar la importancia del uso de estos medios para los actores de este estudio y para la investigación misma, debemos enmarcarnos dentro de lo que Castells denominó como Cultura Comunitaria Virtual, es decir la que surge de grupos con intereses comunes que utilizando la red agregan valor a sus actividades y comunicaciones, siendo estos grupos quienes generan originalmente la demanda de contenidos, servicios y aplicaciones digitales.

Para el análisis del discurso y análisis de la imagen, hago la anotación, se encuentran íntimamente ligados en este estudio ya que los discursos representan la interconexión de imágenes mentales de los actores/actoras acerca de la experiencia colectiva y personal, matizadas por el contexto, la época y las relaciones de poder que se manejan en las sociedades y en las que esos mismos actores y actoras se involucran.

Partiendo de que las imágenes van más allá del espacio visual, se reelaboran y recomponen constantemente, aun cuando en el fondo se perpetúen fundamentalismos; el reajuste y la transformación que permiten

la coexistencia, la resistencia, lo permitido y lo prohibido en la era global actual debe ser aprehendido en la compleja y múltiple integración de los imaginarios sociales, en los que las imágenes y los discursos que permiten la “*subjetivación de las relaciones de poder*”⁴⁹ se convierten en elementos necesarios e innegables.

De las imágenes de mujeres Hentai construidas a partir de arquetipos se definieron las categorías de análisis, mujeres deseantes, los rostros y niñas-mujeres, así como la de falos y fluidos corporales, en las que se centra el estudio de las imágenes, lo cual permite concretar acerca de la genitalización de hombre y la construcción de mujeres fálicas. En tanto que el discurso fue abordado en dos dimensiones, la primera hace referencia al discurso que se maneja en las series Hentai y la segunda a la reinterpretación de este discurso por los propios otakus.

Para la observación directa del material Hentai y su posterior análisis, primeramente se desglosaron las frases dichas por hombres, de las dichas por mujeres, contextualizados por la situación en que fueron pronunciados y los sonidos que la complementaban; además se definieron otros indicadores basados en el número de repeticiones de la misma frase en distintos momentos y situaciones, la carga simbólica o explícita de posesión sobre los cuerpos, y las situaciones de carácter sexual repetitivas.

Todos estos elementos desglosados en la metodología se superponen e integran en un mapa global del proceso investigativo que nos conduce en un ir y venir de ideas, cuestionamientos y respuestas que no buscan ser definitivas, al contrario lo que se pretende es abrir el debate en torno a estos nuevos fenómenos, tendencias e identidades que por superfluas que parezcan son el continuó de raíces históricas profundas.

⁴⁹ Foucault, Michel. *La microfísica del poder*. Las Ediciones de la Piqueta, Madrid. 1979. p. 168.

CAPITULO II: EXPLICITACIONES NECESARIAS PARA UNA LECTURA GLOBAL DE LAS IMPLICACIONES HENTAI.

2.1 Clasificación y terminología Hentaiana

En este estudio el término caricatura se plantea entendida como la representación burlesca y exagerada de toda una realidad social colectiva e individual que permite conectarse con la vida de personajes que vemos en la pantalla; y la animación por lo tanto como una herramienta más de los flujos informativos.

Hentai, ecchi-manga, sukebe-manga o H-manga como también se le denomina es una de las ramas de la animación actual que se produce principalmente en Japón cuyas tramas tienen un contenido explícitamente erótico y sexual que tiende a mostrar una mezcla entre fantasía y realidad, entre el cientifismo tecnológico y el ascetismo⁵⁰ tradicional; que además como mercancía es creada sobre la base de una amplia gama de gustos, por ello es necesario especificar las categorías en las que se subdivide para comprender posteriormente la diferencia de su uso y definir las constantes implícitas en ellas.

Ecchi: Se emplea para referirse al manga y anime de contenidos no tan explícitos y en los que se considera más importante la historia y el romance. Hay dos tipos de ecchi: 1) El ecchi que se desarrolla en situaciones donde se le agrega humor a un momento de índole sexual; 2) El ecchi donde se muestra sexo sin mostrar el coito, llamado también Súper Ecchi o soft Hentai.

Algunas fuentes refieren el origen de la palabra ecchi como:

un eufemismo o palabra clave utilizado en la era Meiji por las mujeres de escuelas secundarias y estudiantes universitarios en las finales de siglo 19 que se hizo popular en 1952 con su uso en una novela publicada por Seiichi Funabashi. En el decenio de 1990, obtuvo su uso como sustantivo y verbo para referirse al acto sexual en sí⁵¹.

Como adjetivo esta palabra se traduce haciendo referencia a obscenidad o atractivo y como verbo a relaciones sexuales; por lo general este género es considerado como travieso o picaresco.

Algunas características ecchi:

⁵⁰ Dedicación a la búsqueda y práctica de la perfección espiritual como valor.

⁵¹ www.wikipedia.com

- ❖ Uso de prendas de vestir provocativas o escasas que dejan ver la forma de los senos, pezones, y labios vaginales aun cuando son ropas de uso diario como uniformes escolares.
- ❖ El mostrar personajes inocentes, lindos, tiernos o alegres pero al mismo tiempo astutos y traviosos, que consiguen sus fines con engaños.
- ❖ Imágenes Sugestivas o fálicas
- ❖ Desnudos parciales o totales esporádicos.

Yaoi: Se refiere a las series cuyo contenido gira en torno de hombres teniendo sexo con hombres o en una relación romántica. De este se dice que es un género para mujeres.

Algunas características yaoi:

- ❖ Las parejas se forman por un individuo que asume el papel de Seme que desempeña el rol activo en las relaciones sexuales, con características físicas más grandes y de personalidad más fuerte y otro que asume el papel de Uke que desempeña el rol pasivo.
- ❖ Las tramas muestran estas relaciones de forma realistas y complicadas

Yuri: Esta palabra literalmente se traduce a lirio y se cree que el termino provino de su uso por una revista gay japonesa en la década de 1970 aunque existen otras teorías.

La primera dice que generalmente el nombre que se les daba a los personajes lésbicos en las películas pornográficas japonesas era el de Yuri; otra dice que según la forma de la flor de lis o lirio, la cual generalmente en casi todas las culturas simboliza a la mujer, la forma de esta flor hace una alusión a los genitales femeninos, como ejemplo los pistilos que simbolizan al clítoris⁵².

El término ha evolucionado en el Hentai y de una palabra se ha convertido en una categoría en la que se incluyen todas las series que presentan a mujeres teniendo una relación sexual con mujeres o bien con una fuerte conexión emocional romántica o de deseo. Pudiendo diferenciarlo a su vez con respecto a los creadores y al público al que va dirigido en tres grandes líneas: 1) Shounen yuri escrito por hombres y para hombres; 2) Shoujo yuri escrito por mujeres para mujeres; 3) Yuri puro - escrito por lesbianas para una audiencia mayoritariamente lésbica.

Algunas características yuri:

⁵² www.hentaisub.com

- ❖ No es necesario tener una imagen masculina o representarla
- ❖ Las protagonistas se presentan por lo general como hombres hermosos o mujeres admiradas
- ❖ Las parejas se forman por una mujer de personalidad frágil y otra con características fuertes.

Tanto en el yaoi como en el yuri han surgido recientemente términos como Shoujo ai (amor, chicas) y shounen ai (hombres, amor), los cuales identifican las relaciones amorosas de los personajes, los que nunca llegan a tener relaciones sexuales entre ellos o ellas. Estos últimos fueron creados por fanáticos estadounidenses y por lo general no son muy utilizados fuera de ese país.

Loli-con: Esta categoría es en donde los personajes femeninos que participan en los actos sexuales parecen o son niñas; los actos sexuales pueden darse entre niñas o un adulto hombre / mujer con una niña.

Algunas características loli-con:

- ❖ Las mejillas suelen estar sonrojadas buscando mostrar expresiones de dulzura infantiles e inocentes
- ❖ Rasgos físicos diminutos o inexistentes como la boca, el ombligo o los pechos
- ❖ Cuerpos delgados y bajos.

Shota-con: Este es análogo al lolicon con la diferencia que se refiere al sexo con hombres menores de edad o niños. De esta categoría al igual que con el yaoi se presume que *“es dirigido al público femenino e incluso es creado en su gran mayoría por mujeres”*⁵³.

Futanari: En esta categoría se encuentran las mujeres que tienen pene o una vagina que convierte su clítoris en falo; puede ser además que alguna otra parte de su cuerpo sea o se convierta en un pene, esto puede suceder de manera voluntaria o involuntaria. Hermafroditismo en general.

Straight shota: se refiere a la categoría en donde mujeres mayores aparecen teniendo relaciones sexuales con hombres jóvenes o menores de edad; esta categoría incluye el incesto.

Bondage: Sadomasoquismo, cuero, cuerdas, látigos y demás.

⁵³ www.wikipedia.com

Tentacles o tentacle rape: En esta categoría se incluyen todas las series en las que aparecen monstruos, extraterrestres o demonios con más de un falo o tentáculos que le sirven análogamente.

Scat: Hentai relacionado con la defecación, este abarca todo tipo de accidentes relacionados con las heces pero además incluye actos como orinar encima de las personas, hacerlas defecarse del dolor, orinar o defecar en la comida de estas a propósito.

Furry Y Bestiality: Zoofilia ya sea de mujeres con animales de forma humanoide o entre estos seres humanoides o mujeres con animales reales.

Por lo general las series de Hentai pueden contener uno o más de estos elementos y se clasifican dependiendo de las imágenes reiterativas que en ella aparecen; la subdivisión descrita con anterioridad sincretiza una visión lineal en la que a medida que se superan los límites cogno-subjetivos “*la representación del sexo y de la muerte tiene que ser extrema para intentar inyectar al precio que sea su significado trasgresor*”⁵⁴.

Sobresale el papel interpretado por las mujeres y la mayor parte de categorías se definen por la forma en que se ven involucradas durante el acto sexual o bien de la edad a la que pertenecen. Únicamente una categoría, el Yaoi, se refiere a una relación romántica o sexual entre hombres adultos mientras que en el Shotacon y el Straight shota los varones son niños o representados físicamente pequeños, además de estar en relación de subordinación con los otros personajes con los que se involucran.

Muchos de estos términos no son mencionados de forma cotidiana o constante por los jóvenes en la Ciudad de Guatemala, lo que no implica su desconocimiento,

*este género trata de pornografía en animación, tocando diferentes aspectos que depende también de qué tipo de Hentai es, en este momento no me acuerdo de las distintas separaciones que existen pero hay de pedofilia, homosexualismo, heterosexualismo, hay sexo con animales eh... la mayoría tiene demonios*⁵⁵.

Las diferenciaciones categóricas más recurrentes las hacen ubicando al Hentai y al ecchi por aparte, es decir que la diferenciación más relevante

⁵⁴ Torres, Op. cit., p. 47.

⁵⁵ Informante No. 13 al ser cuestionado acerca de lo que es el Hentai.

gira en torno a lo sexualmente explícito en oposición a lo picaresco⁵⁶ como algo “chilero”⁵⁷, cómico o divertido que bien podría sustituir en analogía, la construcción del romanticismo.

2.2 Mercado y productos

La economía ha tenido un ajuste estructural a partir de la década de mil novecientos ochenta, este es el momento cuando la política de desarrollo es sustituida por la política de mercado mundial marcada por un fuerte sentido patriarcal; el cual ha evolucionado hasta convertirse en lo que hoy día se denomina mercado neoliberal, cuyas políticas se relacionan y apuestan a la globalización de mercancías pero también de modos y opciones de vida, en las que se privilegia el individualismo.

Que valiéndose de la estrategia de invención de necesidades para todos los espacios de nuestra cotidianidad, desarrolla sistemáticamente el afán de posesión; posesiones de las que dependen estatus sociales, sobrevalorados en el proceso de adaptación.

Debido a esta lógica, en el mercado se reproducen y crean mecanismos cada vez más sutiles y políticamente correctos para influir en los imaginarios que se construyen acerca de lo que deben hacer y ser las mujeres y sus cuerpos, conformando y reforzando una serie de normativas e idealizaciones restrictivas de vigilancia y control que la convierten en propiedad privada, cosifican y genitalizan su sexualidad, la empaquetan y la venden como un producto, cuyo único valor es el de intercambio; asegurando así por un lado sus ganancias y por otro la naturalización de sus postulados, estableciendo las reglas sexuales y de género del capitalismo.

Es decir que, históricamente y en especial a raíz del apareamiento del capitalismo, se han ido constituyendo mecanismos de poder que *“en un momento dado, en una coyuntura precisa, y mediante un determinado número de transformaciones, han empezado a volverse económicamente ventajosos y políticamente útiles”*⁵⁸.

De allí que la amplia gama de mercancías comercializadas bajo la etiqueta Hentai incluya revistas, música, videos, tarjetas, mantas, juguetes sexuales, etc. y que la demanda de este tipo de mercaderías vaya en

⁵⁶ En este sentido picardía se refiere a toda acción o situación que mezcla humor y sexualidad sin ser necesariamente explícito.

⁵⁷ La palabra chilero(a) al igual que “calidad” se utilizan en el área urbana guatemalteca como adjetivo para calificar a alguna cosa objeto, acción o sentimiento como bueno, bonito, mejor.

⁵⁸ Foucault, Op. cit., p. 146.

aumento; caracterizada por su difusión y venta a través de medios electrónicos, digitales y satelitales a escala mundial.

Y que aunque es restringida para los menores de edad, la facilidad con la que se tiene acceso a estas mercaderías resulta contradictoria, pues se prohíben por su contenido realista de violencia física, agresividad e imágenes de cuerpos desnudos y no por que se considere violenta la utilización sexualizada que se hace de las actoras/es presentándolos de manera idealizada. Socialmente se encubre y comercializa paralelamente el “*carácter racista y sexista de la lógica oculta del mercado neoliberal globalizado*”⁵⁹ basado en estructuras asimétricas y jerárquicas, sostenidas por un andamiaje basado en la idea de progreso, orden y desarrollo instituida a partir de la blancura y la misoginia.

Un factor importante de mencionar relacionado con el Hentai, es el de la notoria diferencia entre la animación japonesa y la occidental pues en la primera existe una sofisticada narrativa argumental que se traduce en tramas elaboradas que atraen cada vez más y enganchan al público, haciendo que cada vez se generen nuevos y variados productos debido a la fuerte demanda.

Debido al éxito comercial de estos, las cadenas que se dedican a la animación en occidente han optado por copiar algunos rasgos de los dibujos o contratar a dibujantes japoneses, sin embargo aunque esto es aceptado por la audiencia está claro que las series no pueden ser iguales porque se acoplan a lineamientos y lógicas distintas, especialmente estadounidenses; un ejemplo de la capacidad de reelaboración o de mutación del anime fuera del control empresarial es el llamado “*Doujinshi*” que es el nombre que se le da a las series o imágenes creadas por fanáticos, en las que se inventa o altera un personaje para que aparezca sexualizado, muchos de estos doujinshis son los que retoman personajes de series para un público más joven como Pokémon o Yu gi ¡Oh!, entre otros.

Sin embargo globalización no es sinónimo de masificación⁶⁰ y aunque con la regionalización se han diversificado y modificado las tendencias, modas, usos y funciones, contiene inherentemente la misma esencia que modela los conceptos de desarrollo, lo privado, lo superior, lo moderno. Esencia que al transportarse con las nuevas tecnologías acentúan su permanencia en diferenciación; al respecto y haciendo énfasis en la sociedad informacional

⁵⁹ Tamez, Elsa. *El sujeto viviente “racializado” y “generizado”*. En: Revista Pasos No. 88 Departamento Ecuménico de Investigadores –DEI-. Costa Rica, 2000. p. 25.

⁶⁰ Aquí hago referencia a la masificación en términos cualitativos, no cuantitativos. Esta propuesta será profundizada en el capítulo siguiente cuando se analice el impacto de los medios y las tecnologías en la construcción de imaginarios.

Castells hacía la afirmación “pese a la extraordinaria diversidad de contextos culturales y físicos, hay algunos rasgos fundamentales comunes en el desarrollo transcultural de la ciudad informacional”⁶¹.

La ciudad y sociedad informacional no puede reducirse o limitarse únicamente como producto de la globalización y la tecnología, sino debe ubicarse, al igual que todas las demás etapas socioeconómicas, como parte de un devenir histórico de construcción de las sociedades mucho más amplio. Por lo que es necesario retomar en este punto que lo que nos atañe no son las tecnologías por si mismas, sino el papel que juegan y su influencia en determinada etapa temporal - espacial de las sociedades y culturas y concretamente en la urbano guatemalteca.

A continuación se presentan algunas mercancías Hentai a manera de ejemplo: 1) Revistas/manga Hentai; 2) camiseta; 3) almohada y alfombras para mouse.



Resaltan en estos ejemplos los cuerpos de mujeres, los rostros tímidos y los colores llamativos acompañados de frases como “No lo niegues, a veces te gusta” y “Tómame” (Take on me).

⁶¹ Castells, Manuel. “El surgimiento de la sociedad de redes. Capítulo 5. La cultura de la virtualidad real: la integración de la comunicación electrónica, el fin de la audiencia masiva y la emergencia de las redes interactivas. Capítulo 6. El espacio de los flujos”. En: La era de la información, economía, sociedad y cultura. Volumen II: El poder de la Identidad. Blackwell Publishers, Oxford. 1996. p. 352.

2.3 El papel de la tecnología en la construcción de nuevos imaginarios. Poderes y liminalidad.

Debemos iniciar por plantear que los medios de comunicación no cuestionan el sistema hegemónico patriarcal sino ayudan a su reproducción pues no son agentes independientes; medios y sistema se encuentran intrínsecamente articulados y sostienen la industria digital del entretenimiento, que a su vez se ha convertido en una veta importante para el crecimiento económico de países como Estados Unidos, Japón y China.

Esta industria privilegia en la actualidad lo que desean y lo que quieren los consumidores tanto en servicios como en mercaderías, diversificación que ha radicalizado las formas de producción y de visión de la industria, al tiempo que consolida a los medios como mecanismos que influyen en la formación de opinión. Influencia que debe ser dimensionada pues el comportamiento no depende de una variable única, como hemos expuesto con anterioridad al plantear a los medios como variables dependientes de las sociedades, aunque en los procesos de comunicación el material audiovisual es básico, sus efectos no son definitorios ni aislados.

Los medios de comunicación son masivos en cuanto al número de personas que los utilizan pero los mensajes difundidos no pueden crear una cultura de masa en tanto los diversos procesos de retroalimentación, recodificación y recomposición de los sujetos en cada cultura hacen que la audiencia no sea homogénea. A lo largo de la historia la audiencia se ha vuelto más selectiva en cuanto a imágenes y sonidos, a raíz de ellos se ha convertido en público más segmentado pero segmentación no quiere decir que realmente se propongan nuevas alternativas que se desliguen del sistema de mercado, más bien apunta a la utilización de características regionales en las que se afianzan las redes transnacionales que son dueñas de las grandes cadenas.

Si bien los mensajes reflejan fundamentalmente intereses comerciales y “*las condiciones de la comunicación son impuestas*”⁶², los receptores de los mensajes no pueden ser considerados e interpretados como recipientes para ser llenados, suspendidos en un espacio sin historia, abstraídos totalmente de sus contextos. Un ejemplo concreto de esto es lo sucedido con la televisión, la cual desde sus inicios ha sido acusada de causar daños en la mente y en los cerebros de la audiencia, en especial la de jóvenes y niños, argumento que ha servido para responsabilizarla directamente de suicidios, homicidios y un sin fin de actos fuera del orden social.

⁶² Bourdieu, Pierre. *Sobre la televisión*. Editorial Anagrama, Barcelona. 1997. p. 19.

Según McLuhan, (el principal teórico en el estudio de los efectos de la televisión) *“a raíz de la baja definición de la TV los televidentes tienen que llenar los vacíos de la imagen, lo que los llevaría a involucrarse emocionalmente más con lo que ven”*⁶³, lo que no implica que esta afinidad sea omnipresente en las relaciones de comunicación que se establecen en las sociedades y en diferentes niveles o que las defina por completo, de allí que,

*los hallazgos acumulados en cinco décadas de investigación sistemática de las ciencias sociales revelan que la audiencia de los medios masivos de comunicación, joven o no, no está desprotegida, y los medios no son todopoderosos. La teoría en desarrollo de efectos modestos y condicionados de los medios ayuda a poner en perspectiva el ciclo histórico del pánico moral respecto a los nuevos medios*⁶⁴.

Trasponiendo lo sucedido con la tecnología de televisión en analogía con el computador podemos visualizar como los otros medios (que también han mutado tecnológicamente) se han reestructurado y reorganizado alrededor de la Comunicación Mediada por Computadoras (en adelante referida como CMC), tecnología con la que interactuamos todo el tiempo de manera mecánica y naturalizada.

Las personas mantienen, por lo tanto, en todo momento autonomía en la decisión de su comportamiento y desenvolvimiento; existe una diferenciación en la interpretación que da el receptor de los mensajes con relación a la que envía el emisor, lo que ha llevado paulatinamente a la descentralización de los referentes culturales propios y ajenos, de saberes académicos y populares en interacción *“entonces la noción de medios masivos se refiere a un sistema tecnológico y no a una forma de cultura, la cultura de masas”*⁶⁵.

Por lo cual no es de extrañar que en las redes cibernéticas *“un saber que ya está ya sea expropiado, ya sea excluido por el saber académico”*⁶⁶ que depende de circunstancias socioculturales y se interpreta mediante una gran variedad de códigos regidos con determinadas reglas de

⁶³ Castells, Op. cit., p. 329.

⁶⁴ Russell Neuman citado por Castells, Op. cit., p. 330. En esta cita Castells no define una obra específica de Neuman, de la misma manera que no acota una obra o texto de McLuhan, sino los nombra únicamente como referentes de corrientes teórico-metodológicas.

⁶⁵ Ibid., p. 331.

⁶⁶ Foucault, Op. cit., p. 33.

competencia, el mensaje/significante se pueda llenar o vaciar con otros significados ya sea más acordes a su vivencia concreta o más posibles de ser vividas, las cuales no se desvinculan de la de la ideología dominante y cuyo referente es principalmente la occidentalidad.

Así, como son el tejido simbólico de nuestras vidas, los medios tienden a trabajar sobre la conciencia y el comportamiento del modo que la experiencia real actúa sobre los sueños, proveyendo la materia prima para nuestro cerebro. Es como si el mundo de los sueños visuales (la información-entretenimiento provista por la televisión) devolviera a nuestra conciencia la capacidad de seleccionar, recombinar e interpretar las imágenes y sonidos que generamos a través de nuestras prácticas colectivas o nuestras preferencias individuales. Es un sistema de retroalimentaciones entre espejos que deforman: los medios son la expresión de nuestra cultura y nuestra cultura trabaja principalmente con los materiales provistos por los medios⁶⁷.

Entonces la transformación se da vía localización – regionalización y en cuanto a la diferenciación de consumo, esta no niega la globalización pues el mismo mercado crea la distinción, sin dejar de vender las mismas mercaderías y procesos en distintas partes del mundo al mismo tiempo, manteniendo la dicotomía centro - periferia caracterizada por la acumulación y centralización de oportunidades.

La liminalidad adquiere una nueva dimensión en la era informática en donde se es posible acrecentar distancias con el entorno próximo ya sea con una pared musical⁶⁸ o con el entretenimiento virtual, de la misma forma en que se acortan distancias comunicativas con personas en tiempo y espacio diferente al que nos desenvolvemos, como en el Chat (comunicaciones en línea mediadas por computador) en el que se lleva a cabo un desdoblamiento comunicativo.

El uso de estas tecnologías es una de las más importantes características de esta etapa límbica, tanto que la triada actual propuesta para no quedar excluido del mundo es información-conocimiento-tecnología⁶⁹, y en la que los individuos ansían distanciarse de la organicidad, incluso la de su propia corporeidad, pues son en sí mismas como formas socio técnicas

⁶⁷ Castells, Op. cit., p. 331.

⁶⁸ Estas paredes existen desde que se inventaron los reproductores de música portátiles, los que paralelamente se han ido volviendo cada vez más accesibles y sofisticados.

⁶⁹ Castells hace referencia constante a esta trilogía en distintos estudios y entrevistas.

contemporáneas las que “transmiten la realidad del quiebre de la fisura humano/máquina”⁷⁰, quiebre que se da en contextos en los que poco a poco se han ido reduciendo espacios de socialización e involucramiento personal, en especial para las personas jóvenes.

En ellas al igual que en las relaciones cara a cara también se crean identidades con la diferencia que son denominadas como virtuales pero que siguen siendo reales en cuanto son asimiladas y entendidas como hechos dados de forma concreta, aquí la identidad es por sobre todo imaginada partiendo de que son los actores los que se construyen a si mismos, lo que incluye al medio ambiente social y cultural al que desean pertenecer y /o adecuarse en distintos momentos y niveles. “El ciberespacio pone a disposición del juego de la imaginación un lugar seguro, en el que los participantes juegan con un yo distinto de aquel con el que pueden hacerlo en el mundo físico”⁷¹.

Existe por lo tanto una movilización de imaginarios, o sea de flujos informáticos, comunicativos y semánticos en distintos niveles y que varía dependiendo de los grupos, en la que es posible la reinención cultural, cognitiva y subjetiva por medio del sincretismo, o bien, la asimilación y superposición de elementos culturales de diversas sociedades. La cultura erótica proyectada en el Hentai es resultado de esta reestructuración, en ella, el cuerpo bio - social es descrito o narrado para gusto de los demás.

La definición de los actores ya no se hace en términos esenciales y la sexualidad ya no se articula forzosamente a organismos vivientes como resultado de la cada vez más creciente desvinculación corpórea debido al miedo a la contaminación o mejor dicho a lo que se considera contaminante.

*La gente, cada vez más temerosa del contagio y la agresión personal, busca alternativas para expresar su sexualidad, y en nuestra cultura de sobre-estimulación simbólica la CMC efectivamente ofrece caminos para la fantasía sexual, en particular porque la interacción no es visual y las identidades pueden ser escondidas*⁷².

Se re establecen los parámetros dicotómicos de lo que es limpio y lo que es sucio, lo sano y lo insano, lo normal y lo anormal. “La disciplina se conforma

⁷⁰ Ronderos, Nicolás. “Tamagotchi, la mascota virtual: la globalización y la sociedad de la simulación a través de una tecnología del ocio”. En: Restrepo y Uribe (ed.). Antropologías Transeúntes. Instituto Colombiano de Antropología e Historia –ICANH-. Bogotá 2002. p. 40.

⁷¹ Belting, Hans. *Antropología de la imagen*. Editorial Katz, Madrid. 2007. p.105; citado por Korstanje, Op. cit., p. 6 XX.

⁷² Castells, Op. cit., p. 341.

como una tecnología propia del capitalismo que concibe al cuerpo como una maquina que debe educarse, higienizarse, volverse dócil, con el objeto de integrarlo adecuadamente al sistema económico de producción”⁷³; se crean nuevos tabúes genéricos que trascienden los espacios privados pero que mantienen la división de la sexualidad de las mujeres en madres procreadoras y putas destinadas al placer y erotismo.

La mujer y su cuerpo sigue cumpliendo una función utilitaria, pues uno de los medios básicos de trabajo y de vida de las mujeres es su cuerpo erótico para el placer de los otros, así el cuerpo se constituye como un espacio de poder en donde se libran las batallas de negociaciones, irrupciones y violaciones cotidianas.

Esta expropiación de la mujer en el plano visual e informacional traspasa el espacio físico, asistimos al siguiente nivel de la súper explotación de la mujer por medio de su construcción – imagen, expropiación que se logra mediante el voyeurismo, es decir la mirada constante e inquisidora de cada uno de los aspectos cotidianos profanos y sagrados de la vida, esa necesidad de observancia metódica, cuasi científica, escrutinadora y voraz como pedagogía visual totalmente legítima, en cuya vigilancia implica y “más exactamente en la mirada de los vigilantes, algo que no es ajeno al placer de vigilar y al placer de vigilar el placer”⁷⁴. Es decir que se está inscribiendo un nuevo logos en el cuerpo histórico de las mujeres de siempre.

En síntesis, los medios de comunicación/entretenimiento a diferencia de lo que propone Klappenbach no son “ante todo “medios de producción” de realidad”⁷⁵ , sino más bien factores de producción de realidades que hacen más funcional la interiorización de la cultura sexual proyectada y acorde a la globalización, por lo que el paso de la contemplación a la experiencia vivencial depende de la permanencia, re codificación o re significación de la trasgresión a la normatividad social que al mismo tiempo es personal e individual.

⁷³ Ericastilla Samayoa, Anna Carla. “Sexualidad y poder: Mujeres en el siglo XIX”. En: Cuaderno de género No. 6. Escuela de Historia. Instituto de Investigaciones Históricas, Antropológicas y Arqueológicas –IHAA-. Área de Antropología, Guatemala. Noviembre de 2003. p. 62.

⁷⁴ Foucault, Op. cit., p. 156.

⁷⁵ Klappenbach, Augusto. *Ética y posmodernidad*. Alcalá de Henares, España, 1990. p. 38; citado por Gonzáles Butrón, María Arcelia. *El llamado desde la corporeidad del sujeto. Hilvanando reflexiones desde la economía, la ética y el género*. En: Revista Pasos No. 85, Departamento Ecuménico de Investigadores –DEI-. Costa Rica, 1999. p. 10.

CAPITULO III: HENTAI EN LA CIUDAD DE GUATEMALA.

3.1 Breve contexto de la ciudad de Guatemala

En el primer capítulo y a lo largo de este estudio exploratorio se hacen anotaciones acerca de Japón, su cultura y sociedad por ser este país la cuna del Hentai y su mayor productor; seguidamente se aborda el espacio más amplio de la era y/o sociedad global, ambos momentos previos considerados como necesarios para centrarnos a continuación en el tiempo y espacio más específico de la Ciudad de Guatemala, que es en donde se vive y desenvuelve el fenómeno que interesa a la investigación.

Es necesario caracterizar a la Ciudad de Guatemala retomando datos estadísticos e históricos con el fin de aprehender el contexto general de la juventud que la habita, sin extenderse minuciosamente y construir una monografía rica en datos geográficos y referencias toponímicas pues de estas existen suficientes y muchas muy bien elaboradas por cronistas e historiadores.

Me permitiré ir de un lado a otro sin separar elementos, hilando a través de la narración la historia de una ciudad (que es la mía) con las construcciones sociales, culturales, cognitivas y sensibles que le son propias pues *“la ciudad es un hecho social total, es un sistema donde las partes son importantes en el todo”*⁷⁶.

Ubicada en el centro meridional de Guatemala, la ciudad de Guatemala es la capital del país y del departamento del mismo nombre; fundada en 1776 ha ido convirtiéndose al mismo tiempo el principal punto político, económico y cultural, que centraliza en sus aproximados 228 kilómetros cuadrados a 942,348 pobladores, de los cuales 444,429 son hombres y 497,919 mujeres⁷⁷ en su mayoría jóvenes con un rango de 0 a 29 años de edad.

Construida en parte sobre territorio en que alguna vez se asentaron antiguas poblaciones mayas⁷⁸, esta ciudad ha debido ser reconstruida en

⁷⁶ Gutiérrez Mendoza, Edgar S. *“Lo urbano y la antropología en Guatemala”*. En: Estudios, revista de historia, antropología y arqueología. Escuela de Historia, Universidad de San Carlos de Guatemala –USAC–, Guatemala. Abril 2003. p. 124.

⁷⁷ Instituto Nacional de Estadística INE, Con base en el XI Censo de Población y VI de Habitación 2002. www.ine.gob.gt

⁷⁸ Montículos y sitios arqueológicos del pre clásico y clásico temprano como Kaminal Juyú lo evidencian.

varias ocasiones debido a fuertes terremotos ocurridos en 1874, 1918 y más recientemente el del año 1976.

Desde los inicios de la república la sociedad capitalina se fue estructurando sobre las bases de la explotación económica, la misoginia y el racismo, construyendo normas y clasificaciones para los individuos y grupos étnicos - lingüísticos, herencia de su pasado colonial que supo ser aprovechada por extranjeros y criollos para por derecho divino y racial acumular bienes y status.

La mayoría de habitantes de la Ciudad de Guatemala son mestizos, español hablantes; las instituciones estatales, las instituciones públicas y privadas (salvo por unas cuantas, tan pocas que no podrían de ninguna forma ir en contra de esta aseveración) utilizan el idioma español exclusivamente para atender a la población de un Estado que se nombra a sí mismo como "*multicultural, pluriétnico y multilingüe*".

La planificación urbanística original en cuadrícula ha dado paso a una urbe desordenada a medida que ha ido creciendo en tamaño y densidad poblacional, han surgido asentamientos humanos y colonias por doquier; el desplazamiento y la migración permanente de personas de otros departamentos hacia la capital aumentó considerablemente durante los años de guerra⁷⁹ y se ha mantenido desde entonces.

Actualmente los edificios de museos, el banco de Guatemala, el palacio nacional de la cultura, la casa presidencial, el conservatorio, el tribunal supremo electoral, el palacio de justicia, la torre de tribunales y el congreso; también la Universidad de San Carlos de Guatemala, la Universidad Francisco Marroquín, La Universidad Rafael Landívar, La Universidad Rural de Guatemala y la Universidad Galileo tienen sus principales sedes ubicadas en el área metropolitana, junto con 65 centros comerciales formalmente registrados⁸⁰.

Las zonas en las que está dividida la ciudad conservan las referencias a ubicación geográfica, así como a la clase social que las habita o

⁷⁹ De su historia política de gobierno se puede mencionar, al igual que la del país entero, está marcada por la omnipresencia de fuerzas militares, guerra, pobreza y racismo. El presidente actual es el noveno de los presidentes electos democráticamente y el tercero después de la firma de los acuerdos de paz con los que en 1996 se declaró finalizada la guerra comenzada a inicios de la década del sesenta; la cual dejó profundas heridas en miles de sobrevivientes que todavía trabajan sin apoyo del Estado en la búsqueda de resarcimiento, dignificación y justicia.

⁸⁰ Este número de centros comerciales son los que se encuentran registrados dentro del área metropolitana según las páginas amarillas de publicar al año 2009.

desempeña sus actividades en estas; las dinámicas, la infraestructura y los tiempos son muy distintos en las zonas 10, 14, 15 y colonias de carretera al salvador, consideradas selectas, cultas, modernas e importantes, de las que ocurren en la zona 1, 12, 3, 18 y 5, barrios más populares alrededor de las cuales se han establecido un mayor número de asentamientos y joyas⁸¹. Estas últimas consideradas y decretadas como “zonas rojas” por la Policía Nacional Civil y el Ministerio de Defensa.

Las fabricas y empresas se han establecido en los municipios colindantes con la ciudad o en sus límites, expandiendo su estilo de vida y convirtiéndolos en ciudades dormitorio; los límites físicos son rebasados y la urbe gana terreno, los ejemplos más claros son Mixco y Villa Nueva⁸².

En cuanto a la educación, esta es pública y gratuita pero deficiente y con un nivel muy bajo, la escasez de escuelas públicas y su incapacidad de atender a los niños, jóvenes y adultos que la necesitan tiene que ver con las prioridades que los gobiernos han dado en el presupuesto nacional a otros ministerios como el de gobernación, aún cuando tuviese que recortar la inversión en educación y salud. De aquí proviene también el gran número de establecimientos educativos y de salud de carácter privado que operan en la actualidad y a los cuales ha sido difícil darles seguimiento por parte de sendas carteras responsables.

El tema de la seguridad ciudadana es prioritario, existe ya un alto índice de robos y asesinatos que se acrecienta cada año, crímenes atroces como el asesinato y desmembramiento de mujeres son frecuentes y ocurren en todo momento, sin que las fuerzas de seguridad puedan contenerlo y sin que exista una condena social para estos hechos⁸³; el crimen organizado y el narcotráfico utiliza a jóvenes y niños como sicarios para ejecutar extorsiones y asesinatos, ante lo que el gobierno ha respondido con la militarización. La

⁸¹ Joya se le denomina a los sitios más alejados, profundos o separados dentro de los asentamientos humanos urbanos o bien a un asentamiento posterior en el tiempo pero siempre vinculado o como otra fase del primero. La joya puede ser considerada como un asentamiento dentro de los propios asentamientos.

⁸² La ciudad ha trascendido el espacio físico, dando lugar a lo que hoy se denomina Área Metropolitana, conformada por los municipios de Guatemala, Villa Nueva, San Miguel Petapa, Mixco, San Juan Sacatepequez, San José Pinula, Santa Catarina Pinula, Fraijanes, San Pedro Ayampuc, Amatitlán, Villa Canales y Chinautla.

⁸³ La noticia del hallazgo de dos cuerpos desmembrados de mujeres, la primera encontrada en la zona 18 capitalina el día 05/03/2009 y la segunda en la antigua carretera al Salvador el día 06/03/2009 fueron cubiertas por los distintos tele noticieros de las mismas fechas y por los periódicos de fecha 06 y 07/03/2009. En el segundo caso se justifico la muerte de la víctima con un letrero escrito en su cuerpo que decía: “Esto te pasa por quita maridos”.

cotidianidad se vive cargada de tensión y miedo debido a la violencia, inestabilidad política e impunidad.

La crisis económica y las pocas oportunidades laborales ha convertido en una alternativa de subsistencia el trabajo informal para muchos pobladores, esto sumado a la contaminación, la reducción de espacios laborales, de recreación y ocio, acompañados de rótulos publicitarios gigantes conjugados con un imaginario de desarrollo y modernidad convierten a la Ciudad de Guatemala en una saturada amalgama anómica convulsa y confusa en la que pareciera todo gira alrededor de ella misma. Aquí la fuerza del antagonismo campo – ciudad es irrefutable.

3.2 El micro contexto

El anime en Guatemala ha estado presente en las programaciones televisivas desde la década del 80 y es en los años 90 con la serie Dragon Ball que se inicia “*la pasión por el anime*”⁸⁴, a partir de entonces es que tienen más aceptación series como Caballeros del Zodiaco y Sailor Moon, series que han sido repetidas en diferentes temporadas a lo largo de los últimos 15 años.

*Es en la gran ciudad que la fábrica de la sociedad produce todas las posibilidades, tanto modernidades como pos – modernidades... Ocurre que la realidad socio cultural de la gran ciudad es siempre compleja, múltiple, intrincada, contradictoria, reiterativa y en transformación. Esa es la realidad que contiene las condiciones y las posibilidades de múltiples estilos de vida y visiones del mundo, simultanea y continuamente... allí se revolucionan y se inventan las más insólitas y sorprendentes formas del espacio y del tiempo, de la duración y de la memoria, del presente y del pretérito de lo próximo y de lo remoto, de la desterritorialización y de la territorialización, de la realidad y de la virtualidad*⁸⁵.

La animación japonesa se ha convertido en un fenómeno mundial en cuanto su expansión le ha permitido masificarse y convertirse en un referente estilístico e identitario, que a través de los medios de comunicación ha ganado seguidores en muchos países; ciudad de Guatemala no es la excepción pues desde hace varios años han comenzado a formarse grupos juveniles alrededor del gusto e interés en el anime.

⁸⁴ Informantes No. 5 y 6.

⁸⁵ Gutiérrez Mendoza, Op. cit., p. 126.

Las relaciones que en estos grupos se establecen responden a las que se dan dentro de los marcos de la diferenciación de clases pues los productos son caros y muchas veces difíciles de conseguir, por lo que su adquisición implica estatus ante los demás y un sentimiento de placer para el propietario que luego tiende a convertirse en deseo; así se cierra el círculo de consumo que mantiene y evidencia la desigualdad social.

Además de que la CMC se concentra en el área urbana y dentro de ella aún se focaliza en un segmento de la población con mayor nivel de educación formal y poder adquisitivo principalmente, siendo negada a la pobreza y a la marginalidad. A este como a todos los demás grupos,

la sociedad les impone modos de vida diferentes sustentados en su especialización excluyente: lo que es obligatorio para unos está prohibido para otros porque pertenecen a grupos como las clases sociales y los géneros, relacionados unos con otros porque se complementan en las contradicciones entre necesidades, carencias y poderes⁸⁶.

Aquí se expone el principio de visibilidad como tecnología del poder, aun cuando los procedimientos de poder que se practican en las sociedades actuales son cualitativamente más diversos, ricos y por lo tanto sutiles; poderes que van construyendo espacios que delimitan fronteras relacionales y que incluye a las formas socialmente permitidas de comportamientos sexuales. *“En tanto que la sexualidad consiste también en los papeles, las funciones y las actividades económico-sociales asignadas con base en el sexo a los grupos sociales y a los individuos, implica rango, prestigio y posición en relación al poder”⁸⁷.*

Es necesario entonces construir lo que se podría definir como una *“historia de los espacios”* - que sería al mismo tiempo una *“historia de los poderes”⁸⁸*, en la que diferenciaremos los territorios de poder que son espacios físicos, de los que se crean por las relaciones interpersonales con el objetivo de clarificar un poco más las dinámicas de los actores/as.

⁸⁶ Legarde, Op. cit., p. 61.

⁸⁷ Ericastilla, Op. cit., p. 57.

⁸⁸ Foucault, Michel. *“El ojo del poder”*. Entrevista con Michel Foucault, en Bentham, Jeremías: *“El Panóptico”*. Ediciones La Piqueta, Barcelona, 1980. p. 3.

3.3 Sitios de compra y de reunión

a. Nombre del local: Dub City.

Ubicación: Centro comercial Tikal Futura (Planeta Maya).

En este local se puede encontrar figuras de acción de personajes de anime y cartas de juego coleccionables, la mayoría de sus productos se venden a precios que van desde los Q35.00 hasta los Q600.00 dependiendo del personaje o juego con mayor popularidad en la temporada; las figuras de acción las preferidas son las relacionadas con las serie Dragón Ball Z y Evangelión, mientras que en los juegos Yu-Gi-Oh y Magic the Gathering son los favoritos⁸⁹.

En relación a la mercadería Hentai, esta existe pero no la exhiben ya que la mayoría de la clientela son niños que se acercan junto a sus padres ya sea para comprar algún artículo o bien solo a mirar las figuras en los mostradores.

Aquí se reúne un grupo de personas con gusto por el animé, incluyendo Hentai, a comprar, intercambiar, platicar y mostrar lo que ha sido adquirido con algún distribuidor o bajado de Internet; este grupo esta conformado mayoritariamente por hombres adultos y muy pocas veces se ven niños con imágenes o series de Hentai, sucede que si las ven es por acercarse curiosamente a los fólderres que los adultos muestran a alguien más.

La relación que se ha establecido entre el encargado del local y los clientes es de amistad y/o cercanía debido a la frecuencia de sus visitas y lo prolongadas que estas resultan en este espacio.

Los clientes muestran descontento porque el local no tiene un área específica para ellos, pues venden juegos pero no hay donde jugarlos, solo pueden mantenerse en el mostrador de aproximadamente 1.50 X 0.5 Mts. Y en las ocasiones que han intentado utilizar otros espacios dentro del mismo Planeta Maya para jugar o reunirse los agentes de seguridad los retiran, al respecto los clientes expresan *"en varias ocasiones se buscan lugares para jugar pero nos terminan sacando ya que para ellos estos son juegos de azar y no es permitido en los centros comerciales"*⁹⁰, como resultado de esta situación muchos optan por buscar nuevos lugares con más espacio.

Los horarios de reunión en Dub City varían, entre semana se reúnen después de las 18:00 horas debido a que muchos estudian o trabajan y los

⁸⁹ Sondeo realizado al mes de julio de 2008.

⁹⁰ Informante colaborador 1 – O.C.

fin de semana el grupo que aquí se reúne se moviliza a otros lugares más amplios por la cantidad de personas que confluyen en estos otros puntos.

b. Nombre del local: Chaos Sanctuary.

Ubicación: A un costado de Meta mercado Mixco, San Juan.

Este local es muy conocido ya que por años ha pasado de dueño en dueño pero sin perder la imagen que lo caracteriza y la clientela que lo frecuenta. En la actualidad aquí se venden casi únicamente artículos relacionados con Yu-Gi Oh, pues este es uno de los juegos con mayor popularidad en el sector, sin embargo es la clientela en la que se pueden observar decoraciones con imágenes de Hentai en su mayoría.

Los precios aquí van desde Q45.00 hasta 150.00 dependiendo del producto. Este sitio es más amplio que el anteriormente descrito, cuenta con mesas y bancos para por lo menos 16 jugadores, tiene su propio servicio sanitario que es para hombres aunque ocasionalmente es utilizado por alguna mujer.

Lo diferente en este lugar es que tienen otro tipo de distracciones como videojuegos y juegos de mesa (damas, banco poli y gran banco).

La mayoría de personas que aquí se reúnen son estudiantes y el ambiente es muy parecido a los locales de videojuegos (maquinitas) ya que lo usan como un refugio cuando no asisten o se escapan de la escuela o colegio; de esos jóvenes que se mantienen por largo rato un adulto comenta *“muchos de ellos hasta tienen que repetir el grado ya que le pierden el interés a los estudios por estar la mayoría del tiempo reunidos en este lugar”*⁹¹. Un dato importante de señalar es que se observa cierto tipo de respeto por las personas que llevan más tiempo en este ámbito, lo cual determina la posición de cada uno en esta estructura.

Los dueños de este local son amigos de casi todos los que en él se reúnen ya que antes de ser propietarios se dedicaban a jugar, comprar o vender de forma ambulante este tipo de artículos.

Aquí los clientes no están inconformes por la falta de espacio si no por la falta de variedad de productos y artículos a la venta, también quisieran que el lugar fuese más llamativo y que tuviera mayor proyección hacia fuera ya que no es tomado en cuenta para promocionar actividades como convenciones de anime o torneos impulsados desde otros puntos, lo

⁹¹ *Ibíd.*

que les ha llevado a intentar tener los suyos propios invitando de forma verbal a personas de estos otros espacios.

Recientemente Chaos Santuary se trasladó de dentro de Meta mercado a un costado de este mismo centro comercial, el horario de atención es de 9:00 a.m. a 9:00 p.m. de lunes a domingo y su clientela es permanente en el mismo horario.

c. Nombre del local: The Hideout.

Ubicación: Century Plaza, zona 14.

En The Hideout, antes llamado Kaiba Corp, existe mayor variedad de productos y los precios no distan mucho de los manejados en los sitios anteriores, además de los juegos ya mencionados como predilectos, Yu-Gi-Oh y Magic the gatering, aquí se juega Calabozos y dragones, La leyenda de los 5 anillos, Naruto y Star wars.

El local es amplio y atiende a una gran cantidad de gente, en este sitio se pueden ver más personas con imágenes de Hentai en coleccionadores o álbumes de fotografías en parte porque la mayoría de ellos son jóvenes adultos lo que permite manejar más libremente este tipo de mercadería. Además se puede encontrar a personas que venden series completas de anime en todas sus categorías, con ellos se puede comprar ordenando por catalogo, y la entrega tarda de 8 a 15 días.

La mayoría de personas llegan los días sábados y domingos, entre semana se ve muy poca gente en este lugar, los que llegan son los jugadores de Magic y un juego nuevo llamado Naruto, es decir alrededor de 8 personas a diferencia de los fines de semana cuando la cantidad pasa de 50 jugadores, lo que ha obligado a los jugadores de Magic the gatering a tener su propio punto de reunión los fines de semana.

Aquí también se hacen reuniones de diferente tipo, convenciones de anime, torneos o la primicia y venta de una nueva expansión⁹² de juegos. Y aunque el dueño no se relaciona mucho con la clientela, solo con los que ya tienen bastante tiempo de conocer, este es el lugar que más gusta ya que tiene un lugar amplio, mayor variedad y mejor imagen, además de que las personas se ven con menos frecuencia en este al contrario de los otros espacios.

⁹² Nueva expansión como su nombre lo indica se refiere a toda una línea nueva de productos de temporada que corresponden a un juego o serie.

d. Nombre del local: Distribuidora Poison.

Ubicación: 5ª avenida 11-70, Zona 1. Edificio Herrera, Local 1D.

Este es el lugar más céntrico y en palabras de sus propietarios “más exclusivo”, ha estado funcionando hace ya más de catorce años y se caracteriza por ser la casa proveedora de otros locales. El espacio físico es prolijo y amplio, ambientado con música clásica y mostradores que exhiben una amplia gama de coloridas mercaderías, además de contar con mesas que pueden utilizar los clientes, (por aparte la mercadería Hentai es poca y se encuentra escondida).

La permanencia de la distribuidora ha hecho que los propietarios conozcan a sus clientes personalmente, *“en esta tienda conocemos a todos por su nombre, nos cuentan sus problemas, esto es casi ya como una tienda de terapia”*⁹³; *“esta tienda les ha dado oportunidad a muchos de conocerse y hacer amistades y de no sentirse tan solos, de saber que hay gente que le gusta lo mismo y que esta tan sola como ellos”*⁹⁴, expresan sus propietarios. Sin embargo la idea de exclusividad limita la posibilidad de que los actores se identifiquen con la tienda o que un grupo se haya apropiado del espacio como referente cercano a sus actividades.

A continuación se describen lugares que aunque no son puntos de reunión si son lugares en donde se venden series de anime/Hentai.

e. Nombre del local: Sagitario.

Ubicación: 13 calle y 5ª avenida, 13-57, Zona 1.

Sagitario es una venta de ropa, postres, series y accesorios de distintas modas y corrientes urbanas, incluyendo el anime/Hentai; aquí los títulos anime/Hentai se venden por catalogo aduciendo que son copias de obras originales, a un valor de Q30.00, también venden impresiones y fotos Hentai cuyo precio varia dependiendo de la calidad de la imagen, esta mercadería Hentai no la tienen a la vista solo la muestran a petición directa del cliente.

f. Sexta avenida de la Zona 1.

En la artería comercial más importante del centro de la ciudad existen tres puntos donde uno puede encontrar series de anime y Hentai, el primero situado entre 9ª calle y 6ª avenida, aquí se puede encontrar varios títulos pero con muy poca variedad a precios más accesibles, cada Dvd tiene un

⁹³ Entrevistas individuales No. 5 y 6

⁹⁴ *Ibíd.*

precio de Q15.00. Otro situado en la 14 calle y 6ª avenida a un costado del Parque Gómez Carrillo, en este se puede encontrar mas títulos que en anterior y al mismo precio.

El tercero se encuentra en la 6ª avenida frente al centro comercial Capitol, en este se puede encontrar casi todo lo que se desee y si no lo tienen lo buscan con rapidez, es el que tiene mayor variedad de títulos de anime y lo atienden personas que conocen del tema y pueden dar referencias o comentar acerca de las distintas series.

Los centros comerciales como reducto de jóvenes en busca de distracción, diversión y/o entretenimiento tuvieron su explosión en la ciudad de Guatemala durante la década de 1990, en ellos se reunían o paseaban jóvenes de todos los estratos sociales a toda hora del día, es también en esta época en que *“el espacio perdió la categoría de lugar sagrado del encuentro grupal para convertirse en lugar de tránsito, de trayectoria. Dejó de ser el escenario de las prácticas colectivas para convertirse en el lugar de repliegue de la identidad particular”*⁹⁵, como resultado del continuum de violencia y represión.

La identidad juvenil fue intencionalmente influenciada por la moda y la marca y la colectividad sustituida por la exclusividad. Y no fue porque los jóvenes lo buscaran sino que fueron obligados, casi acorralados por una sociedad que en época de guerra les negó espacios so pena de participación insurgente y en época de paz los convirtió en delincuentes, vagos, drogadictos, mareros y pandilleros, reduciendo paulatina y sistemáticamente sus espacios hasta volverlos casi inexistentes.

Estos son los escenarios en los que se relacionan cotidianamente los otakus⁹⁶ guatemaltecos, pocos espacios físicos, servicios muy básicos, limitados dentro de centros comerciales en los que se desarrollan hábitos de movilidad y de comportamiento dependiendo del sector en el que se ubique la tienda, lo que marca evidentemente diferencias, acercamientos y rivalidades entre grupos de zona a zona, vinculado esto a la estructura socioeconómica diferencial más global que históricamente ha delimitado espacios en la ciudad de Guatemala.

Así los de Century (conocidos anteriormente como los de Próceres) son vistos ante los otros grupos como hijos consentidos y con dinero, los de Meta

⁹⁵ Martínez Ojeda, Betty. *Homo Digitalis. Etnografía de la cibercultura*. Universidad de los Andes -UNIANDES-. Facultad de Ciencias Sociales, departamento de Antropología. Centro de Estudios Socioculturales e Internacionales –CESO-. Bogotá, Colombia. 2006. p. 22.

⁹⁶ En el capítulo Identidad y alteridad, se indaga con mayor detenimiento la identidad de los otakus guatemaltecos.

(mercado) y los de Tikal (Futura) como clase media. Por aparte los grupos o personas individuales que tienen algunas actividades en Casa del Águila, distrito cultural 4 Grados Norte, Z. 4 de la ciudad de Guatemala, o que compran en Poison se perciben como selectivos, engreídos y con dinero, esta diferenciación y exclusión la hace notar fuertemente uno de los dueños de la última distribuidora referida al afirmar, *“esto no es una tienda para gente pobre, tenemos pocos clientes pero son gente con posibilidades”*. *“No es un 9.99, aquí no viene gente pobre”*⁹⁷.

Además, al interior de cada uno de estos grupos se ha conformado una estructura que define estatus de acuerdo al tiempo de pertenencia al grupo, a la exclusividad de las mercaderías que se posean o se hayan poseído y a la capacidad de adquisición de nuevas, así como a la vinculación con personas de otros grupos, a la participación en actividades relacionadas con el anime, al conocimiento de series y actualización en cuanto a flujos informáticos y tecnología.

Es decir que el factor vinculante para la conformación y definición de estos colectivos ha girado alrededor de la afición de cada uno de los actores al anime y su capacidad adquisitiva; sus miembros son tan diversos en ocupación, hábitos de vida, posturas ideológicas y políticas que sería muy difícil reconocer en ellos otro tipo de asociaciones que no fueran (y que no son siempre) las de clase y género articuladas con el fenómeno de la animación japonesa.

Sus encuentros son superfluos, no atienden al carácter íntimo de la persona. La impermanencia de las relaciones, encuentros y desencuentros, están intrínsecamente ligados al pre diseño de un sistema y un mercado definido por el consumo.

Dado que los espacios utilizados por los otakus guatemaltecos son *“no – lugares”* estos no llegan a conformarse en comunidades pues *“Los espacios tradicionales son los lugares de la memoria que son creados, en todos los casos, por la acción colectiva y las prácticas comunicativas ínter subjetivas”*⁹⁸. Su definición primigenia es limitante para cualquier otro tipo de actividades o relacionamientos orgánicos más permanentes e integrales.

⁹⁷ Entrevistas individuales No. 5 y 6.

⁹⁸ Martínez Ojeda, Op. cit., p. 14.

3.4 Imágenes

Históricamente la humanidad ha escindido y valorado distintamente la transmisión de ideas, sentimientos y pensamientos escritos de los transmitidos por medio de imágenes, colores y sonidos. Paralelamente al desarrollo de los grafos reconocidos como la forma de abstracción por excelencia,

el nuevo orden alfabético, mientras que permitió el discurso racional también separó la comunicación escrita del sistema audiovisual de símbolos y percepciones, tan importante para la expresión completa de la mente humana. Al establecerse implícita y explícitamente una jerarquía social entre cultura escrita y expresión audiovisual⁹⁹.

Es por ello que ha sido relegado a proyectar conceptos, en su mayoría reiterativos, no considerados como intelectuales. Sin embargo en la experiencia cogno-comunicativa es una herramienta imprescindible que supera estas divisiones formales constante y progresivamente; ya que el refuerzo audiovisual es utilizado con el fin de asegurar la transmisión y recepción de flujos informativos.

Las imágenes pertenecen al dominio del orden simbólico que se concreta en las acciones y practicas habituales, orden que aunque contrarié a la lógica, ha sido naturalizado en nuestras percepciones, apreciaciones y acciones. Existe toda una memoria colectiva de las imágenes y los conceptos que representan, esta es la que nos permite hacer los amarres entre los signos y la experiencia vivida de manera consciente o inconsciente; la misma que nos predispone de ciertos comportamientos y actitudes, perpetuadas en el tiempo y casi convertidas en mitología.

Se trata de la concordancia entre las estructuras objetivas y las estructuras cognitivas que posibilita esa relación con el mundo que Husserl describía con el nombre de "actitud natural" o experiencia dóxica. Ajena a cualquier postura y cuestión herética, esta experiencia es la forma más absoluta de reconocimiento de la legitimidad; aprehende al mundo social y a sus divisiones arbitrarias como naturales, evidentes,

⁹⁹ Castells, Op. cit., p. 327.

*ineluctables, comenzando por la división socialmente construida entre los sexos*¹⁰⁰.

Y esto no es nada nuevo, el orden simbólico ha sido repetido una y otra vez hasta ser naturalizado y constituye una de las bases sobre la que se asientan y legitiman las estructuras heteroreales, racistas y clasistas.

Debido a la socialización diferenciada de hombres y mujeres, los cuerpos sociales de las mujeres son utilizados, estereotipados y desechados con frecuencia pues al convertirse en objetos de intercambio la carga simbólica que detentan o que se les adjudica es mayor. El cuerpo y su uso como construcciones sociales, políticas y económicas ha determinado un habitus que es al mismo tiempo sexuado y sexuante.

El sistema patriarcal ha desarrollado las capacidades necesarias para imponer, crear y adaptar los medios que le permitan *“comprender y adaptarse al mundo social mediante un sentido común que representa de modo disfrazado el poder económico y político, contribuyendo así a la reproducción intergeneracional de acuerdos sociales desiguales”*¹⁰¹.

Solo así se explica como una de los puntos de convergencia en relación con la ciencia, la tecnocultura y el Hentai es el voyeurismo¹⁰² volcado hacia todos los aspectos y espacios con los que se interrelaciona nuestra humanidad y además tomando en cuenta que el Hentai al igual que la pornografía *“no es tanto una contemplación del sexo como una experiencia de poder”*¹⁰³ evidenciando el por qué en nuestras sociedades mirar a mujeres y niñas representa una forma de control legítimo sobre todas.

La revisión del uso de el paralenguaje, es decir la relación que hacemos con sonidos que nos son estrictamente lingüísticos como las risas, los quejidos, el llanto, las pausas, los silencios y los gruñidos que apoyan o contradicen los contextos, las situaciones, nuestras actividades y actitudes. La kinesia con la que *“(kinesis en griego significa movimiento) nos estamos refiriendo a la capacidad de efectuar comunicación mediante gestos u otros*

¹⁰⁰ Bourdieu, Pierre. *La dominación masculina*. Editorial Anagrama, Barcelona. 2001. p. 4.

¹⁰¹ Fernández, Manuel J. *“La noción de violencia simbólica en la obra de Pierre Bourdieu: una aproximación crítica”*. En: Cuadernos de trabajo social, Vol. 18. Universidad Complutense de Madrid. 2005. p.12.

¹⁰² Necesidad compulsiva de observar que produce placer adictivo. Uno de los ejemplos actuales más claros de la obsesión voyeurista en la audiencia mediática han sido los reality shows.

¹⁰³ Arcand, Bernard. *El jaguar y el oso hormiguero. Antropología de la pornografía*. Ediciones Nueva visión, Buenos Aires, 1993. p. 187.

movimientos corporales; incluyendo la expresión facial, el movimiento ocular y la postura entre otros"¹⁰⁴.

Posturas, ritmos y movimientos que denotan estado de ánimos, son indispensables en el abordaje de las imágenes, compuestas por símbolos, (carga simbólica) que se articula entre lo que se es representado y los que lo representan, manteniendo la posibilidad de la diferenciación y desemejanza en todo momento ya que los símbolos pueden ser ubicados, combinados y yuxtapuestos siempre para conformar nuevas re invenciones de las más simples a las más complejas, según lo dicten los consensos sociales pues es de esta manera que garantizan su vigencia.

A continuación se mostrarán imágenes abstraídas de series Hentai como ejemplos gráficos de escenas sexuales¹⁰⁵. Analizaremos los símbolos, los movimientos, colores, expresiones faciales y corporales que se muestran en el Hentai, análisis que se hace con el fin de establecer el uso de estas imágenes con fines comerciales.

¿Qué se esta vendiendo? y ¿por qué se vende? En una sociedad que no habla del sexo, el cuerpo o la sexualidad, pues *"Pretender que la sexualidad no es una fuerza profunda de la experiencia humana sería contradecir una parte importante de los discursos oficiales de la psicología, del arte y de la religión"*¹⁰⁶. Y no solo eso, negar la importancia y trascendencia de la sexualidad es invisibilizar su papel imprescindible en las tramas sociales y en la construcción política y cultural de la humanidad.

¹⁰⁴ *Antropología de la gestualidad* de Ray Bird Whistell. Trabajos universitarios, Universidad de Alcalá de Henares. España. www.bibliotheka.org, www.rincondelvago.com y www.esnips.com

¹⁰⁵ Las imágenes utilizadas a continuación como ejemplos han sido proporcionadas directamente por los informantes y entrevistados. O bien obtenidas en los siguientes sitios en línea, www.albumhentai.com, www.otakuworld.com, www.gratishentai.net y www.portalmix.com actualizados al 10/03/2009. Estas son solo algunas de las aproximadamente 50 series y más de 200 imágenes Hentai revisadas a lo largo de la investigación.

¹⁰⁶ Arcand. Op. cit., p. 16.

3.4.1 Mujeres Deseantes

Una mujer desnuda de apariencia juvenil con una cintura diminuta y pechos firmes nos observa desde la cama, sosteniendo su cabeza con los brazos abiertos. Se encuentra a la espera, con sus grandes ojos expresivos, ruborizadas las mejillas y la boca entreabierta. La postura y los demás elementos que componen la imagen¹⁰⁷ resaltan su disposición sexual.



Otra mujer, esta recostada entre sábanas de satín y vestida con ropa hecha de encajes, abre las piernas mostrando la vulva y el vello púbico; su rostro queda en un plano distante y delante de él sobresalen sus pechos semi desnudos. Su postura es relajada, tiene los cabellos sueltos, el rostro tímido y la mirada esquiva. Aquí no existe sutileza alguna, la carga simbólica del cuerpo de las mujeres y el fetichismo nos golpean de frente.



Esta adolescente - casi niña, graciosa e inocentemente juega con la abertura de su traje de baño. Las características de este personaje bien pueden ser pedomiméticas sin embargo cumplen la función de satisfacer la fantasía pedófila. Esta escena es un claro ejemplo del recurso permanente de ternura e ingenuidad sexual utilizada por el Hentai para caracterizar a las mujeres.



Aquí una joven de ojos tristes y semblante ruborizado parada en medio de un parque a la orilla de la carretera con la blusa levantada sobre sus pechos y sosteniendo la falda para mostrar la ropa interior. Las líneas y detalles dan movimiento y realismo a esta caricatura de mujer, mientras que el cuerpo estilizado y el ángulo de la toma dan la sensación de inestabilidad, pareciera tan frágil y a punto de caer.



¹⁰⁷ Los colores de las imágenes presentadas han sido modificados. Generalmente el Hentai se presenta full color.



Con el vestido arriba enfundada en medias largas. Piernas y pechos sobre dimensionados. Postura insinuante.



De nuevo el primer plano se hace sobre los pechos de una mujer la que los ofrece gustosa, vestida con un traje de sirvienta al tiempo que billetes caen a su alrededor.



Atada de manos con cadenas que rodean su cuerpo, un corsé de cuero en la cintura, la vulva cubierta con un cinturón de castidad metálico y medias, esta prisionera espera arrodillada sobre el suelo de piedra y tras de barrotes

Un elemento del que hace uso más repetitivamente el Hentai es la aparición de símbolos, iconos y personajes femeninos exaltando su sumisión y debilidad, mostrándolas como cuerpos dispuestos a ser poseídos esto debido a que,

la sujeción histórica de las mujeres en la sociedad patriarcal está definida por relaciones de poder desiguales en las que los hombres han dominado y restringido las acciones de las mujeres. Esto se evidencia con mayor definición en el ámbito de la práctica sexual, en el que con fines de legitimación masculina, se ha controlado el acceso del cuerpo de las mujeres y la capacidad reproductiva de las mismas¹⁰⁸.

Reforzando las concepciones patriarcales en las que el hecho de adscribirse a un género determina las relaciones jerárquicas de poder y por lo tanto la ubicación de los individuos e individuos en la cultura total.

Sexo y género entendidos como construcciones sociales nos permiten atender el orden de los imaginarios y las prácticas sexuales diferenciadas pues es solo de esta manera que la sexualidad deja de ser individual y exclusivamente corporal convirtiéndose como plantea Legarde en “un complejo de fenómenos bio-socio-culturales que incluye a los individuos y a

¹⁰⁸ Ericastilla, Op. cit., p. 52.

los grupos en sus relaciones sociales"¹⁰⁹ a partir de las cuales se sientan las bases de la construcción social del placer en la que la sociedad compromete deseos y valores, articulados además a la lógica del capitalismo.

Las imágenes que presenta el Hentai de las mujeres, las muestra desnudas en su totalidad o parcialmente, mostrando su ropa interior o la vulva y/o pechos en una abierta invitación sexual; repentinamente se enfoca la cámara entre sus piernas o ellas las abren dejando ver sus clítoris inflamados por la excitación inconsciente del que son víctimas constantemente.

Sus cuerpos son delgados, con pechos y nalgas desproporcionadamente grandes que contrastan con el resto añinado de sus rasgos, en relación con los cuerpos de los hombres siempre son representados más pequeños, incluyendo los de mujeres adultas.

En algunas series las mujeres son híbridos de animales (vacas, gatas, peces, perras) y sus cuerpos exaltan siempre rasgos corporales convertidos en fetiche, las mujeres vacas tienen cuatros pechos gigantes a manera de ubre, las gatas tienen colas y orejas, las peces tienen branquias y escamas por donde pueden ser penetradas. Se proyecta la animalización de las mujeres, estas no son nada más que mascotas.

Las tonalidades de los dibujos son llamativas, colores fuertes resaltan en el Hentai, atrayendo la vista y haciendo vivida la representación, en las mujeres los tonos rosa y pastel son los favoritos, son estos los que le agregan intencionalmente el toque de ternura y fragilidad necesarias para hacerlas parecer ingenuas, ruborizadas y sobre todo indefensas ante la crueldad de la embestida sexual de que son objeto.

Muchas veces sus manos y pies se encuentran atados para evitar cualquier tipo de resistencia, en el Hentai los abusos sexuales, incluyendo la violación masiva y tumultuaria son presentados como juegos.

En su conjunto estas imágenes son herramientas con las que cuenta el patriarcado para su institucionalización; los rasgos sexuados de la belleza se define en términos de blancura y voluptuosidad, la sumisión "*placentera*" de las mujeres para los otros es una constante que trasciende las edades y las culturas, al tiempo que se interioriza como una de las características más representativas de la sexualidad de las mujeres.

¹⁰⁹ Legarde y de los Ríos, Marcela. *Los cautiverios de las mujeres: madresposas, monjas, putas, presas y locas*. Universidad nacional Autónoma de México –UNAM–, México. 2005. p. 185; citada por Ericastilla, Op.cit., p. 57.

La combinación de sexo, pudor, vergüenza y dominación en el acto sexual, determina los roles de cada participante en el momento y la situación concreta pero además en todo lo que esta implica, es decir la trama previa de enamoramiento, convencimiento o acoso y el despojo final del cuerpo violentado que conlleva la ruptura de la dignidad y el estigma social.

En el imaginario masculino, que prevalece entre hombres y mujeres, siempre una mujer está dispuesta a tener sexo de cualquier manera y con cualquier hombre o cosa, aún cuando lo niegue; el argumento se justifica con la provocación que supuestamente hacen por medio de las miradas, el tipo y colores de su vestimenta y maquillaje, el movimiento de sus cuerpos, la ternura o la rudeza que aparentan sus rasgos y que siempre puede ser modelada o domada por los otros. *“Es dócil un cuerpo que puede ser sometido, que puede ser utilizado, que puede ser transformado y perfeccionado”*¹¹⁰ so pena de disciplinarse, castigarse, domesticarse de formas y/o maneras ilimitadas.

En el Hentai las mujeres gestualmente ruegan por ser tomadas, andan por la vida buscando un hombre que las proteja y con el cual tener relaciones sexuales, al igual que en la vida real se presume de ellas que aunque no lo digan con sus voces añoran una sexualidad impuesta, para bajo el dominio y mando del otro disfrazado de enseñanza, aspirar a convertirse en una devoradora dispuesta a complacer hasta el más bizarro de los caprichos, siendo esta capacidad de complacencia la que se retribuye con una permitida vida erótica.

Las mujeres hemos sido convertidas en siervas eróticas de una sociedad que se regocija en el placer del martirio, que sublima el dolor y la sumisión aunque deba ser conseguida o conquistada de forma violenta; la naturalización de la dominación utiliza magistralmente el pudor para encubrirse, como resultado el silencio y la invisibilización perpetúan el orden establecido.

¹¹⁰ Foucault, Michel. *Vigilar y Castigar. Nacimiento de la prisión*. Siglo XXI editores, Argentina. 2002. p. 140.

3.4.2 Los rostros

Los rostros de las mujeres en Hentai no son muy distintos uno del otro; son diferentes pero pareciera que siempre es el mismo, a veces cubiertos por secreciones, sonrojados vergonzosamente, con los ojos brillantes y casi a punto de estallar en llanto, estos reflejan una profunda y dolorosa agonía.



La secuencia anterior es una compilación de extractos de series que se han retomado debido a que en el Hentai uno de los enfoques más importantes se hace sobre las expresiones reflejadas en la faz de los personajes.

Los rasgos y los recursos gestuales adjudicados a las mujeres y la sexualidad son detalles que no deben minimizarse, ya que si bien los movimientos son biológicos, su explicación y lo que significan son construcciones sociales, y es eso lo que les permite cargarse de significados. Todas las conclusiones socioculturales se constituyen por la suma de mensajes pequeños y consistentes como parte del proceso total de comunicación, construcción y transmisión de ideas.

El realce de los ojos de estas imágenes de mujeres no es casual.

Los rasgos de muchos de los ojos son para que sean más expresivos, el típico ojo no es como que muy expresivo no da mucho pero mucho de lo que le gusta a la gente del anime es la expresividad de los personajes y los ojos son unos de las zonas más comunes de expresión y entonces si uno se fija en ciertas series si el dibujo del ojo lo ponen un poco más grande es como más tierno o que esta triste que

va a llorar o da distintos toques a la expresión del personaje¹¹¹.

El contacto ocular es clave en la comunicación no verbal; el contacto ocular,

intensifica la intimidad -mirar está relacionado de forma directa con el agrado-, expresa y estimula las emociones y es un elemento importante en la exploración sexual y activa la excitación rápidamente. Cuando nuestros ojos se encuentran sabemos cómo se siente el otro, pero además, el otro sabe que nosotros conocemos su estado de ánimo¹¹².

Los ojos de las mujeres en el Hentai nos miran y directa o indirectamente nos hacen partícipes en la escena.

La boca abierta con un gemido permanente, y desolados estos rostros nos llaman a la tragedia y al dolor corporal y no al disfrute de la relación sexual; aparece en escena una vez más la mujer sufriente que solo de esta manera puede “gozar con el placer de Él”¹¹³.

3.4.3 Niñas – mujeres

La crudeza y la desnudez con la que se presentan los cuerpos de las mujeres en el Hentai refuerzan la idea de vulnerabilidad de un ser negado y reducido a su mero uso sexual; la imagen de niñas – mujeres complementa en el imaginario el ideal y la posibilidad de pensar y convertir a las mujeres en niñas y a las niñas en mujeres. El privilegio y la idealización de relaciones de dependencia afectiva permiten la normalización incuestionable de roles y conductas basadas en poderes patriarcales,

el dominio masculino encuentra uno de sus mejores apoyos en el desconocimiento que favorece la aplicación al dominante de categorías de pensamiento engendradas en la relación misma de dominio (grande/pequeño, fuerte/débil) y que engendra esta forma límite del amor fati, que es el amor del dominante y de su dominación, libido

¹¹¹ Informante No. 4

¹¹² Antropología de la gestualidad de Ray Bird Whistell. Trabajos universitarios, Universidad de Alcalá de Henares. España. www.bibliotheka.org, www.rincondelvago.com y www.esnips.com

¹¹³ Legarde, Op. cit., p. 220.

*dominantis que implica la renuncia a ejercer en primera persona la libido dominandi*¹¹⁴.

Es decir que la vinculación sexual dominada – dominante se hace por medio de supuestos afectivos de amor y servicio, una buena mujer estudia, limpia, gusta de ser un objeto sexual, es decir “*se preocupa por servir*”. Los cánones de feminidad de la imagen de mujeres, su división en buenas y malas, permanecen y se diversifican según lo requiera la sexualidad para otros, lo necesario y lo deseable.

Así la infantilización asegura la conducción apaciguada y la lealtad ingenua ante la superioridad masculina para la dominada, mientras que para la figura dominante reafirma el poderío traducido en posesión. La mujer infantilizada es la base de la condición de víctima que la convierte en una criatura estética más que de razón.



Resumida en la imagen de la colegiala, la niña – mujer aparece en la mayoría de series Hentai, la atribución de sus rasgos y su apariencia delicada en oposición a la de los personajes masculinos es otro de los supuestos funcionales sociales que se aglomeran en los imaginarios.

Las mujeres y sus cuerpos dentro del Hentai responden a dos clasificaciones a) las mujeres con cuerpos exuberantes, es decir grandes nalgas y pechos con cinturas estrechas; b) las de cuerpos pequeños e infantiles, estas son niñas, adolescentes o bien adultas cuyas proporciones han sido reducidas o mutiladas para parecer de menor edad. Esta división se mantiene en las diferentes categorías hentaianas en las que se involucran mujeres incluyendo en las que se han sustituido, como en las de tendencia cyborg, en la que debido a que el hecho de representar un ser vivo que se adscribe a un género determinado, tiene límites físicos y es mortal, les hace imperfectas, las mujeres son reemplazadas por robots.

¹¹⁴ Bourdieu, Op. cit., p. 27.

La androginia relacionada a la belleza y a la pureza atribuida tradicionalmente a los seres míticos o divinos como los ángeles es otra de las tendencias, aunque el sincretismo se hace con muchas de las características atribuidas a la masculinidad y el anhelo es que estos robots y seres lleguen a tener sentimientos como los de los humanos. Dichos procesos transitorios de la condición indigna de mujer a lo considerado superior son tan aceptados y recurrentes porque utilizan los recursos de la cultura legítima.

Al respecto Lipovetski refiere *“si existe una violencia pornográfica, esta responde más a esa forclusión de la alteridad de lo femenino, a esa indiferencia frente a la semejanza de los sexos, que a la pseudoinferiorización de las mujeres”*¹¹⁵; lo que este autor no toma en cuenta es que esa semejanza se da debido a la adopción de patrones y roles masculinos y no al contrario, por lo que el acoplamiento denota el valor social que se le otorga a cada uno de estos y que consideradas las relaciones de poder como asimétricas y móviles¹¹⁶.

El poder tal y como lo refería Foucault se constituye en *“una vasta tecnología que atraviesa el conjunto de relaciones sociales. Es una maquinaria que produce efectos de dominación a partir de un tipo peculiar de estrategias y prácticas específicas”*¹¹⁷ tecnología que responde a intereses y pactos de unos sobre otros y que sin embargo fluye de un espacio a otro, la mutabilidad de este poder es la que permite la existencia de puntos de disidencia y desacato.

3.4.4 Falos y fluidos corporales

La ficción estética del Hentai es expresada a través de símbolos de fetichismo genitalista, pechos, nalgas y vulva para las mujeres y penes erectos para los hombres. Es evidente la separación diferenciada de las connotaciones de la sexualidad y del sexo masculino del femenino y dentro de esta, la escisión hombre/pene.

¹¹⁵ Lipovetsky, Gilles. *La tercera mujer: permanencia y revolución de lo femenino*. Anagrama, Barcelona. 1999. p. 36-37.

¹¹⁶ Forclusión: Concepto elaborado por Jacques Lacan para designar un mecanismo específico de la psicosis por el cual se produce el rechazo de un significante fundamental, expulsado afuera del universo simbólico del sujeto. Cuando se produce este rechazo, el significante está forcluido. No está integrado en el inconsciente, como en la represión, y retorna en forma alucinatoria en lo real del sujeto. Reseña de Perla Albaya en: <http://www.elpsicoanalisis.org.ar/numero2/forclusion2.htm>

¹¹⁷ Ceballos Garibay, Héctor. *Foucault y el poder*. Ediciones Coyoacán, México. 1997. p. 31; citado por Ericastilla, Op. cit., p. 61.

Los penes erectos toman un papel relevante aun cuando a veces ni siquiera aparezcan en escena su presencia es evidente y trascendental,

la violencia simbólica, que es una dimensión de todo dominio y que constituye lo esencial de la dominación masculina, sin hacer intervenir al habitus y sin plantear, al mismo tiempo, la cuestión de las condiciones sociales de la que es sociedades falocentricas “ No es el falo (o su ausencia) lo que constituye el principio generador de esta visión del mundo sino que es esta visión del mundo la que, al estar organizada, por razones sociales que convendrá tratar de descubrir, según la división en géneros relacionales, masculino y femenino, puede instituir al falo, erigido en símbolo de la virilidad, del nif propiamente masculino, en principio de la diferencia entre los sexos (en el sentido de géneros) y dejar sentada la diferencia social entre dos esencias jerarquizadas en la objetividad de una diferencia natural entre los cuerpos biológicos¹¹⁸.

Los hombres son sobrepasados por las construcciones simbólicas que le permiten mantener privilegios relacionales con las otras y otros. Es este mismo reduccionismo al falo el que ha instituido la abdicación de las mujeres por medio del uso del pene como arma de castigo.

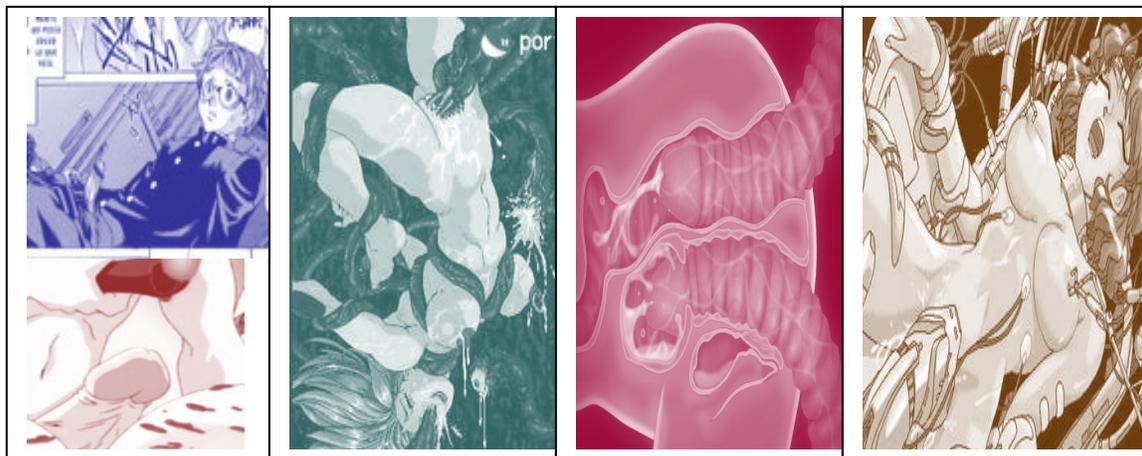
Los que tienen penes y las que ansían tener penes es un tema recurrente en la iconografía Hentai; la antigua tesis Freudiana se concreta aquí en la aparición de personajes femeninos que logran excitarse de tal manera que su clítoris se inflama y convierte en pene, el mismo que utilizan como arma para derrotar a sus enemigos, ejemplificándola con una de sus principales heroínas La Blue Girl, la dominación aquí se hace a través de la penetración y la humillación se representa con un orgasmo; se estigmatiza de nuevo la sexualidad considerada femenina caracterizada como derrota del bien sobre el mal.

El miedo a la vulva al que hace referencia Devereux¹¹⁹ o la vagina dentata que devora el pene referida por Sartre y que representan ambas el miedo a la castración, aparece en el Hentai representado por vulvas amplias casi convertidas en cavernas con dientes que amenazan con arrancar a los hombres su virilidad, transformándolos en mujeres, pues el eunuco

¹¹⁸ Bourdieu, Op. cit., p. 12.

¹¹⁹ Devereux, George. *Baubo. La vulva mítica*. Icaria, Barcelona. 1984; citado por Legarde, op. cit., p. 222. Devereux explica como el miedo a la vulva proviene de su implicación como símbolo del poderío erótico y procreador de las mujeres.

representa para el patriarcado el “concepto puro de la condición femenina de servidumbre”¹²⁰; es decir que se pasa a ser un hombre degradado y por lo tanto indigno de mantener privilegios masculinos.



La exageración y grandiosidad coital que acompaña las imágenes de erecciones masculinas ayudan a armar el escenario patriarcal en el que “la violación sexual es el hecho erótico por excelencia”¹²¹. La violación sexual se normaliza como una forma cotidiana de ganar estatus y poderío frente a los otros, la posibilidad de violación a cualquier mujer sin importar edad, color de piel o clase social, se instituye como un sistema de recompensas para los que detentan el poder y frente a la que no existe sanción social o cultural que no recaiga sobre las víctimas.

La existencia latente del ansía por tener más de un pene que en el Hentai se representa con la aparición de bestias o máquinas capaces de utilizar al mismo tiempo más de un falo, la fantasía representa la aspiración de la superación de la condición del humano que solo tiene un pene, además de la multiplicidad de herramientas de dominio.

Los flujos vitales lacanianos complementan el cuadro de los encuentros sexuales Hentai, la menstruación y el semen, fluidos asociados a la vida y a la muerte son expulsados en abundancia y la mayoría de las veces sobre las mujeres.

La sangre menstrual y el semen, como sustancias muy contaminantes, están en la base del constructo simbólico

¹²⁰ Cansinos Assens, Rafael. *Ética y estética de los sexos*. Ediciones Jucar, Madrid. 1973. p. 72.

¹²¹ Legarde, Op. cit., p. 264.

*donde arraiga el conocido miedo a la vagina, la antigua concepción de la vagina dentata. Los hombres desean el acceso a las vaginas de las mujeres, pero al mismo tiempo es algo que les da asco y a los que temen*¹²².

El asco, la podredumbre, la misoginia y la misogenia¹²³ expresados con la sangre y el semen se vinculan al miedo a perder la sanidad al ser infectado por una sustancia que es ajena al cuerpo; en el caso de las mujeres el contacto con el semen implica contagio y la posibilidad de fecundación, mientras que para el hombre la eyaculación proyecta una marca de permanencia dentro del cuerpo de la otra y también una demostración de potencia sexual, la percepción orgásmica se hace únicamente en analogía a eyaculación.

Por aparte la sangre, considerada altamente virulenta y símbolo de muerte o enfermedad proviene en el Hentai siempre del cuerpo de las mujeres, esta puede ser por hemorragia menstrual, por mutilación de la vulva o algún otro daño vaginal al momento del coito. Ambos adquieren importancia cuando se convierten en representativos de la capacidad de dispersión por el organismo de cualquier contaminación externa.

En un coito construido a partir de la superposición de las nociones de amor y agresión, la tortura supone el gozo mórbido del victimario y de la víctima, la mutilación del cuerpo de las mujeres se presenta como el nivel máximo del placer, así *“la fuerza simbólica, que se ejerce, como por arte de magia, fuera de toda constricción física y en contradicción, en su gratuidad aparente”*¹²⁴ complementa el anhelo trasgresor en sociedades en las que los límites entre la materialidad y las construcciones simbólicas e imaginarias compiten en la búsqueda de experiencia más extrema.

Sin embargo aunque asistimos a *“un coito entre cuerpos que no nos pertenecen verdaderamente. Experimentamos, por así decir, un coito que es casi extraño a nuestro cuerpo vivido como una entidad orgánica”*¹²⁵, al que se accede por medios digitales, lo hacemos propio ya que el reconocimiento violento del cuerpo erótico de la mujer y la agresividad interrelacional¹²⁶ justificada es parte de la pedagogía cotidiana.

¹²² Torres Ruiz, Op. cit., p. 39.

¹²³ El término misogenia refiere la aversión a la reproducción.

¹²⁴ Bourdieu, Op. cit., p. 6.

¹²⁵ Perniola, Mario. *El sex appeal de lo inorgánico*. Trama Editorial, Madrid. 1998. p. 49; citado por Torres Ruiz, Op. cit., p. 33.

¹²⁶ Al hablar de una justificación de la agresividad interrelacional, me refiero a las atenuantes que se hacen a los hechos y que giran en torno a las cuestiones de ¿Quién? ¿Cómo? ¿Cuándo? Y ¿Dónde?

Este universo de discursos y de actos rituales orientados a la reproducción de un orden social y cósmico fundado en la afirmación ultra consecuente del carácter primado de la masculinidad ofrece al intérprete una imagen burda y sistemática de la cosmología "falonarcisista" que obsesiona nuestros inconscientes¹²⁷.

Siendo el cuerpo la base de las relaciones sociales individuales y colectivas convertido en un espacio de intercambio de valores patriarcales que rebasa la organicidad, la violencia simbólica ejerce una fuerza de coerción que concluye en el reconocimiento del dominio por parte del dominado pues no tiene herramientas para pensarse más que las dadas por el propio sistema; es esta dinámica la que permite interiorizar la opresión o lo que Bourdieu denominaba la forma incorporada de la relación de dominio.

3.5 Discursos

El estilo narrativo y las frases que se dicen en el Hentai complementan la construcción imaginaria y racional de las gráficas ya descritas; tanto en las imágenes visuales como discursivas operan el pensamiento concreto y el abstracto de forma imbricada, ya que como menciona Martínez *"Uno y otro, funcionan apelando a la misma estructura formal que han alcanzado como especie: la capacidad simbólica. En ambos casos, esta capacidad es el dispositivo por excelencia de interpretación de la experiencia vital"*¹²⁸.

Se habla de lo que no se hace, de lo que se siente, de lo que se necesita, de lo que no se quiere... en resumen toda la experiencia humana puede ser discursiva y conjugada en tiempo pasado, presente y futuro, es decir que el discurso es una cadena codificada de expresión tan basta que puede relacionar lógicamente expectativas y deseos que no siempre son hechos posibles.

Esa es una de las dinámicas más complejas de la experiencia simbólica, la línea que divide la ficción de lo concreto es muchas veces imprecisa debido a su dinamismo inherente, aunque existen ciertos mecanismos que le regulan, *"en toda sociedad la producción del discurso está a la vez controlada, seleccionada y redistribuida por un cierto número de procedimientos que tienen por función conjurar los poderes y peligros, dominar el acontecimiento aleatorio y esquivar su pesada y temible materialidad"*¹²⁹. Son estos controles, que también pueden ser discursivos,

¹²⁷ Bourdieu, Op. cit., p. 2.

¹²⁸ Martínez Ojeda, Op. cit., p. 30.

¹²⁹ Foucault, Michel. *El orden del discurso*. Tusquets Editores, Buenos Aires. 1992. p. 11.

los encargados de restringir conductas y prácticas inconvenientes a la filosofía social.

La colección sistémica de reglas o preceptos que autorizan la normatividad de prohibición y exclusión de lo que se habla, quién lo habla y en qué contexto y circunstancia, planteando una jerarquía valorativa de las palabras dependiendo del lugar que ocupa cada actor en la estructura cultural – social, la valoración que se le da a lo que dice un licenciado, un maestro, una persona rubia o un escritor difiere de la que otorgamos a un estudiante, una mujer, un indígena o un pobre.

Inclusive si fuese el mismo discurso el que sostuvieran todos, matizado por el uso de palabras diversas, se les significaría socialmente de manera distinta; su categorización corresponde a diferentes dimensiones, así se establece la diferenciación del “*discurso verdadero*”, científico y comprobable, de los cotidianos, vulgares e ilógicos olvidando que ambos son igualmente repetitivos, ritualizados y demostrativos en el ejercicio continuo de comunicación.

El discurso excede el terreno de lo representativo y a pesar de su mutabilidad, su cognición sucesiva regular hace que no escape del uso de elementos constantes y de las raíces profundas de lo que desea y necesita transmitir, en este caso un ordenamiento social patriarcal, machista, sexista, misógino, racista, enajenado y de exitismo consumista.

Acerca de las características de los discursos en las series Hentai se puede referir que giran alrededor de encuentros sexuales concretos y la sexualidad de los personajes.

En una trama muy común que trata acerca de la relación de enamoramiento pasional de un joven adinerado con la sirvienta, que es una joven mujer pobre y que además es sierva sexual de su padre, al cual el joven desprecia y con el que compite¹³⁰, las frases ilustrativas y que se han tomado como características tanto por el número de repeticiones como por la carga simbólica implicada son las siguientes.

¹³⁰ La referencia se hace al título específico *Rancou Chokyo. Orgy training*, (entrenamiento de orgía) producido por Wide Road y Nu Tech Digital Inc. (2005), el cual se ha tomado como representativo de una muestra de 10 títulos con trama similar. Los subtítulos de este aparecen en castellano, en su tercera traducción del original en idioma japonés a inglés y finalmente de inglés a español.

Frase pronunciada por hombres	Frase pronunciada por mujeres	Sonidos complementarios	Contexto
Te gusta la pija (pene)	¡Alto!		
Tu definitivamente trabajas por el dinero que te pago	Eso duele		
¡Te matare si vuelves!	Por favor, haré cualquier cosa		
¿Te gusta?	Por favor, no lo haga		
Tienes que dejarte porque ya hice un contrato con tu padre	Voy a acabar	Gemidos, sollozos, gritos y llanto de mujeres.	Abuso sexual y violación a la sirvienta principal y otras personajes secundarias por parte del patrón, dueño de la casa y padre del joven.
Tú dices que no quieres pero tu cuerpo no me miente		Sonidos corporales de choque y succión.	
Grita, está bien que grites y llores			
Tú sabes bien que esto te gusta porque eres una puta			
Que bien se siente hacerlo con una virgen			
Voy a acabar			
Lo que hago es porque me gustas mucho	¡Alto eso duele!	Gritos de la mujer y gemidos.	Intento de violación a compañera escolar por parte del joven
Pero yo pensé que... (querías)	No puedes tenerme porque eres un perdedor	Sonido de golpes.	
Tú resistencia me excita aún más	Solo soy una sucia sirvienta		
Yo solo quería amarte	Solo tú te preocupas de mis sentimientos		
Te amo	Tómame, quiero que me tomes	Gemidos de la mujer.	Relación sexual entre sirvienta y joven.
Eres mía para siempre	Soy tuya y para tu placer ahora y siempre	Sonidos corporales de choque y de succión.	
Ella obedece todas mis fantasías y deseos	Más duro, estoy mojada		
	Wow, estas duro de nuevo		
hace cualquier cosa por mi	Gracias por satisfacerme		
	Amo		

Fuente: Elaboración propia en base a observación directa.

Las cosas que se dicen en el resto de las tramas Hentai son extensiones de lo que sucede en el acto sexual, se platica acerca de sexo y se entablan monólogos acerca de la posibilidad de encuentros eróticos; es importante subrayar que la voz colectiva es parte de nuestros discursos incluso cuando hablamos con nosotros mismas/os, pues en todo momento realizamos una concatenación de preceptos sociales comunes acerca de lo que es e implica el género, la clase, la condición etarea, etc.

La violencia simbólica en el campo del lenguaje, como en cualquier otro, se ejerce mediante lo que Bourdieu llama el orden de las cosas, en este caso a través de la censura y la formalización inherentes al mismo; es la propia estructura del campo la que rige la expresión regulando a la vez el acceso a la expresión y a la forma de expresión¹³¹.

La resignación y complacencia es frecuente en el discurso de las mujeres, *“pensaba convertirme en doctora pero no me veo tocando el cuerpo de alguien más por nada más que sexo”¹³²* expresa una personaje mientras hace sexo oral, el dialogo se entabla con un pene y busca de manera tácita la aprobación del otro.

Lo que dicen los hombres en cambio denota una fuerte presión dirigida a su ajuste y acomodo en la estructura socio-cultural: *¿Cuál de ellas te gusta?; - Nunca pensé en ello -; ¡No mientas! ¡Si eres un hombre así es como debes pensar!¹³³* Conversan dos compañeros de escuela mientras observan a un grupo de jóvenes.

La prioridad discursiva y práctica de desempeñar funciones y adquirir poderes tradicionalmente asignadas a los hombres supone el surgimiento de sentimientos de frustración e inferioridad ante la incapacidad de encontrar amor y/o sexo; las acciones y conductas sexuales están encaminadas a la demostración de aptitudes ascendientes de control.

Las mujeres quedan encasilladas en el marco de la seducción y sus intenciones por lo tanto se comprenden como ocultas mientras que la conquista es reservada para los hombres, de esta se puede dar certeza plena y existe en el ámbito público; esta relación simbiótica es la que permite la legitimación del sistema encubierto de romanticismo.

¹³¹ Fernández, Op. cit., p. 18.

¹³² Serie titulada Suki da yo/ I love you, (Te amo). Producida y distribuida por Anime Tempest.

¹³³ *Ibíd.*

La búsqueda del amor ideal es una de las excusas para el despojo de la propia condición humana.

Nuevamente la idea de amor – agresión aparece y se estimula, las figuras masculinas son percibidas como buenas o malas dependiendo del rol sexual y de las actitudes y acciones que asumen frente a sus pares; la violencia discursiva de hombres y mujeres en Hentai no es lejana de la que se encuentra presente en las realidades de los jóvenes urbanos guatemaltecos.

Paralelamente a lo que acontece en el Hentai existe una dimensión simultánea del discurso, que tiene que ver con la interpretación y lo que dicen acerca del Hentai los jóvenes que lo conocen en la ciudad de Guatemala, esta dimensión tiene es en la que se desarrolla la reelaboración de contenidos, la efectividad de su incorporación a la cotidianidad, al contexto y la esencial subjetivación colectiva.

La historia de los términos y la utilización de conceptos Hentai tienen variaciones dependiendo de los contextos en que se lleva a cabo la revisión aprehensiva; el principal medio de transmisión internacional de la terminología Hentai es Internet sin embargo la interpretación local matiza los términos y las expresiones definiéndoles en principio por lo que significan para el contexto y de manera más específica para el grupo. Según Foucault *“El conocimiento que adivinaba, al azar, signos absolutos y más antiguos que él ha sido sustituido por una red de signos tejida paso a paso por el conocimiento de lo probable”*¹³⁴, y no solo de este sino también de lo improbable.

Lo que se dice del Hentai en la ciudad de Guatemala es que *“se conoce cuando uno ya le entra a ver cosas más profundas al anime”*¹³⁵. Esta profundización abarca una gran diversidad de aspectos y niveles enlazados a la atención e intereses de los actores y a los cuales dan interpretación con una serie de postulados racionales que en algunos casos resultan contradictorios e incompatibles pero que logran afianzar sus posicionamientos.

Al ser cuestionados respecto de la traslación entre Hentai y lo que ocurre verdaderamente en sus acciones y relaciones, los actores en la investigación infirieron.

¹³⁴ Foucault, Michel. *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. Siglo XXI editores, Argentina. 1968. p. 66.

¹³⁵ Informante No.4

A mí en lo personal ver Hentai no me afecta porque no veo a la mujer de esa manera pero lo que yo pienso no es lo que los demás piensan. No depende solo de la exposición al Hentai sino también de otros factores depende del trato que tengan de los personajes femeninos de su familia o su círculo social, depende también de la pornografía y de muchas otras cosas que han vivido¹³⁶.

El Hentai tiene que ver con la vida real en parte porque son pensamientos de una persona, es lo que pensó una persona a la hora de hacerlo. Ver Hentai no afecta solo si es uno demasiado pervertido¹³⁷.

Lo que evidencia la existencia de una diferenciación entre lo real y lo fantástico, aunque en sus posteriores relatos e intervenciones no se remarco la mencionada separación o se definía claramente el límite de uno u otro.

Se equiparo al anime – Hentai con una obra literaria que por lo tanto no influye en modo alguno sobre las actitudes y/o pensamientos de los actores que ven las películas o leen los libros. Aún cuando la transmisión de saberes represivos o libertadores se hace a través de vivencias directas o indirectas, pues los actores son resultado de una practica interpersonal que los conforma.

La transmisión cultural realizada mediante el Hentai fija la idea de que en la vida privada no existen restricciones, todo gira alrededor del individuo y la satisfacción de sus necesidades; las mujeres pertenecen a este ámbito y en consecuencia sus roles y estatus se deciden según las disposiciones otorgadas socialmente al universo de lo prohibido, de lo silenciado.

La pedofilia, la prostitución, la violación, junto con el homosexualismo, el sexo negado y el consentido son limitados discursiva e ideológicamente a la intimidad, al secreto y el tabú. *“En el Hentai y en el anime por lo general todo se lleva a cabo en lugares y forma más privada”¹³⁸. “La vida privada es mía, no tiene que meterse nadie”¹³⁹.*

En este sentido las prácticas privadas son desvinculadas de la sociedad en las que se encuentran inmersas y el argumento de la existencia de variedad de “gustos” facilita la individuación y la movilidad compleja de las

¹³⁶ Informante No. 13

¹³⁷ Informante No. 14

¹³⁸ Informante No.4

¹³⁹ Ibíd.

consideraciones reguladoras de la sexualidad social. Un dilema al que siempre se recurre, es el del lolicon y shota, por una parte se considera que es observado por gente que se siente atraída sexualmente hacia niñas y niños ya sean estos reales o imaginarias y por otra, se alega que no hay que olvidar en ningún momento que lolicon y shota no “usan” a menores reales sino ficticios y en consecuencia no debe ser prohibido o sancionado.

Otros razonamientos acerca de esta cuestión parten de implicaciones legales que apelan a la prohibición en la legislación japonesa acerca de mostrar vello púbico u órganos sexuales en los medios; también se recurre a una explicación biologicista – racista,

en la cultura asiática la complexión es más fina, mas pequeña entonces si comparas la complexión física de una típica chava asiática va a parecer como...en comparación con gente de color que tienden a ser más grandes de tamaño, estatura y complexión muchos lo compararían como alguien más joven, entonces el estereotipo físico está basado en eso, entonces para nosotros un estereotipo físico japonés a uno le pueden parecer cinco o diez años más joven¹⁴⁰.

Se debe tomar en cuenta sin embargo que en el Hentai se explicita la juventud o niñez de los personajes, las suposiciones son nombradas sin dejar margen a la duda pues es este uno de sus principales atractivos de mercadeo. La censura de algunos productos es meramente un mecanismo paliativo.

En correspondencia a los rasgos generales del anime y Hentai, muchos se adjudican a la apertura mundial del comercio japonés y a la influencia occidental sufrida durante la guerra en especial por Estados Unidos, de los que se resaltan algunos aspectos relacionados con la moral sexual impuesta. “En estados Unidos tiene muchas leyes que prohíben la prostitución pero en los conflictos armados lo que hacen es llegar y escoger prostitutas o agarrar personas del lugar y formar centros de prostíbulo para los soldados”¹⁴¹; estilísticamente los ojos grandes y redondos son atribuidos a esta transculturación, “la Betty Bop me parece que fue el origen de toda esta cuestión japonesa de los ojos grandes y el cuerpo estilizado, nariz y boca chiquita, si ves a la Betty Bop como si fuera la abuela de todas estas nuevas cosas del anime”¹⁴².

¹⁴⁰ Ibíd.

¹⁴¹ Ibíd.

¹⁴² Informantes No.5 y 6.

Al respecto de las tramas se manifiesta que la guerra marcó la exaltación del nacionalismo por medio de la figura del samurai y la aparición del imaginario apocalíptico. *“Ellos tienen una noción clara del Apocalipsis porque lo han experimentado, esa es una experiencia única japonesa”*¹⁴³. Principios que más tarde se conjugan con la expansión científica y tecnológica, términos y conceptos de robótica, nano tecnología, bio genética se retoman y popularizan en estas series¹⁴⁴.

La violencia se recalca como principal atracción por ser entretenida, pero sus seguidores ponen en relieve que lo que realmente importa es lo que está detrás de esta, tramas psicológicas y filosóficas complejas difíciles de apreciar, *“a menos de que uno sea una persona psicológicamente madura y analítica”*¹⁴⁵. La violencia que se toma en cuenta e identifican es la que se traduce en armas, asesinatos, homicidios, guerra y mucha sangre; la violencia sexual no aparece a menos que la platica intencione abiertamente el tema, y aún así se reduce a repetir el discurso acerca de la cosificación de las mujeres como objetos sexuales, sin tener claridad de lo que ello representa o sus dinámicas.

Son estos mismos recursos a los que se apela en el intento de discernir tal vez la más grande de todas las disyuntivas Hentai ¿pornografía o arte? dicho de antemano que en este estudio exploratorio no se pretende resolver tal dilema, pondremos sobre la mesa las apreciaciones de los actores involucrados en este estudio con el fin de establecer cual es el elemento subyacente que les permite hacer la diferenciación.

El Hentai en la mayoría de casos no es una película típica pornográfica, que es una trama mala y es solo acto sexual tras acto sexual, allí hay una trama, una historia alrededor que envuelve el acto sexual, eso solo le pone sabor al asunto. El acto sexual en el Hentai no se vuelve vacío, esa es la diferencia con la pornografía clásica gringa ¹⁴⁶.

*El Hentai se refiere a la animación japonesa que está orientada más que nada a la pornografía*¹⁴⁷.

¹⁴³ Ibíd. Al hacer referencia de la permanencia en el imaginario japonés de alusiones apocalípticas luego de que fueran lanzadas bombas atómicas sobre Hiroshima y Nagasaki en 1945, durante la II guerra mundial.

¹⁴⁴ Las series Evangelión, Buble Gum Crisis o Akira son muestra de ello.

¹⁴⁵ Informante No.4

¹⁴⁶ Ibíd.

¹⁴⁷ Informante No. 12

*Es pornografía animada, pornografía en caricatura*¹⁴⁸.

*El Hentai, es arte japonés en el cual se expresa el cuerpo y la feminidad de una forma un poco más sutil; el Hentai se dedica más a mostrar partes de la mujer y del hombre, las cuales no se ven en el anime; el Hentai es un arte pero no es un morbo, es más ver el cuerpo de una mujer desnuda pero... sin morbo*¹⁴⁹.

Afirmaciones que no dan respuesta a la interrogante planteada o logran establecer a lo que se refieren los otakus cuando hablan de arte o pornografía, ¿cuál es el contenido que le dan a cada uno de estos conceptos? Sin embargo la vacuidad de sentimientos románticos en los personajes y/o en la trama pareciera ser una determinante en gran medida de esta catalogación.

La idea de romance y amor eterno, exclusivo son otros de los ejes que sostiene la trama Hentai, la búsqueda utópica de ello es un elemento clave para el enganche y proyección de los espectadores¹⁵⁰; *“no solo me gusta el acto sexual como tal sino lo que me gusta es la trama”*¹⁵¹ declara un entrevistado; siendo esta ideología amorosa la que *“consagra la desigualdad, la obediencia, la exclusión, la capacidad de mando y el dominio sobre la vida de otros”*¹⁵² y que se encuentra íntimamente ligada a preceptos socio culturales de moralidad y religiosidad cristiana.

Se dice que una historia no tiene sentido cuando *“es puro agarre”*¹⁵³, lo que significa que las secuencias de sexo son ininterrumpidas; que el observar Hentai es provechoso en tanto que *“ayuda a que la gente en su vida privada y sexual sea mucho más abierta mentalmente y sexualmente más productiva”*¹⁵⁴, además expresan que ayuda a imaginar, es decir construir probabilidades.

¹⁴⁸ Informante No.7

¹⁴⁹ Informante No.8. - Morbo. (Del lat. *morbis*). m. enfermedad (ll alteración de la salud). || 2. Interés malsano por personas o cosas. || 3. Atracción hacia acontecimientos desagradables. tener ~ algo. fr. Producir morbo (ll interés malsano). Microsoft® Encarta® 2007. © 1993-2006 Microsoft Corporation.

¹⁵⁰ En el psicoanálisis, atribución a otra persona de los defectos o intenciones que alguien no quiere reconocer en sí mismo. Microsoft® Encarta® 2007. © 1993-2006 Microsoft Corporation.

¹⁵¹ Informante No.4

¹⁵² Legarde, Op. cit., p. 161.

¹⁵³ Informante No.2

¹⁵⁴ Informante No.4

Miedo y amor, construcciones bilaterales constantes que subyacen a resignaciones, libertades permitidas y rupturas condicionadas por igual, que atañen a los planos íntimos y públicos de los actores y actoras que conforman las sociedades.

En tanto la sexualidad y el sexo como “*un nexo de representaciones mentales*”¹⁵⁵ que en el Hentai se constituye elementalmente de imágenes gráficas y discursivas diversas, y que es re codificada por los receptores que intuyen y reflejan en el a la sociedad urbana guatemalteca actual, es uno de los factores aclaratorios que debe ser observado con detenimiento por su relevancia.

La caracterización que a continuación se presenta es la conclusión que hacen los propios actores con sus palabras, acerca de lo que les atrae y de lo que rechazan del Hentai:

*Lo que más me gusta es la calidad de los dibujos y de las personas que lo hacen porque son personas que saben hacer las cosas aunque no lo hacen con ningún bien*¹⁵⁶.

*Estoy de acuerdo en todo lo que es el Hentai al cien por cierto, entonces no me desagrada nada*¹⁵⁷.

*Lo que más me gusta es el erotismo que transmite, del Hentai me desagrada a veces que sea muy obsceno hasta cierto punto pero no es algo que me moleste por completo*¹⁵⁸.

*Lo que más me gusta del Hentai es la perversión, el cuerpo de las chicas, la forma de expresión, placer, deseo. No me desagrada nada de lo que veo en el Hentai*¹⁵⁹.

*De la animación del Hentai lo que me gusta es la voluminidades y las bolas. (Refiriéndose a las representaciones de mujeres)*¹⁶⁰.

Lo que más me gusta del Hentai son las mujeres y lo que no me gusta es que a veces muestran monstruosidades o

¹⁵⁵ Cansinos Assens, Op. cit., p.113.

¹⁵⁶ Informante No.10

¹⁵⁷ Informante No.7

¹⁵⁸ Informante No.12

¹⁵⁹ Informante No.3

¹⁶⁰ Informante No.8

cosas que se miran... no sé feas y hasta pueden provocar asco¹⁶¹.

Lo que más me gusta del Hentai es la parte pornográfica, la forma en que tocan ellos la pornografía que es un poco más fuerte que en una película con actores reales, aparte hay ciertas series o películas de Hentai que la historia también es muy interesante por ejemplo Expres Train que trata acerca de... es un grupo de molestadores sexuales que se la pasan en un tren y es muy chistosa. No es mucho lo que me desagrada del Hentai, en realidad no me desagrada nada porque para empezar es solamente una animación, solamente una historia no lo veo como algo muy... bueno no es nada real, la verdad. Le da un sentido espiritual en cierta forma a la depravación¹⁶².

En el Hentai es el mismo chavo teniendo el mismo coito con ocho chicas que al final son la misma con diferente peluca, diferentes vestidos y que dicen tener diferente profesión pero al final es la misma porque todas son putas¹⁶³.

El encadenamiento de dichas afirmaciones denota la estructura ideológica y simbólica articulada que normaliza las relaciones desiguales, violentas y subjetivas establecidas entre hombre y mujeres, las que son intrínsecas a la creación del Hentai. *“Es la relativa autonomía de la economía del capital simbólico la que explica como la dominación masculina se puede perpetuar a sí misma a pesar de transformaciones en el modo de producción”¹⁶⁴.*

Las dimensiones y magnitudes del imaginario y de la experiencia inmediata para la juventud en la ciudad de Guatemala, tienen límites diáfanos y ambas se combinan en la producción de realidades conceptuales arraigadas en la superioridad y la negación del yo.

¹⁶¹ Informante No.9

¹⁶² Informante No.13

¹⁶³ Informante No.5

¹⁶⁴ Lamas, Marta. *Usos, dificultades y posibilidades de la categoría género*. En: La ventana, Revista de estudios de Género No.1, Centro Universitario de Ciencias Sociales y Humanidades –CUCSH- Universidad de Guadalajara. México 1995. p. 3.

CAPITULO IV: IDENTIDAD Y ALTERIDAD.

4.1 Nosotros, ellos, ellas

Las otras características que nos permiten englobar aún más acerca de la sobre vivencia de la juventud en la ciudad de Guatemala, se encuentran relacionadas con la salud, enumeración que se hace necesaria para explicar las conjeturas genéricas y sexuadas que sobre la identidad propia o ajena se manejan.

Según datos de la Encuesta Nacional de Salud Materno Infantil – ENSMI-, del Instituto Nacional de Estadística –INE-, Guatemala 2002. Entre las mujeres el 7.3% ha tenido relaciones sexuales antes de los 15 años y de los hombres que han tenido relaciones sexuales, el 14.9% fue antes de los 15 años; de las adolescentes el 16.1% tiene uno o más hijos y el 2.4% de ellas tuvieron el primer nacimiento de sus hijos antes de cumplir 15 años. Las mujeres jóvenes menores de 25 años manifestaron, en el 59.2%, que tienen uno o más hijos. Por aparte los hombres adolescentes que tienen hijos son un 3.8% y los hombres jóvenes que tiene hijos son el 37.1% de la población total encuestada.

De las adolescentes mayores de 15 años y menores de 19 años el 11.3% indicó haber sido golpeada o maltratada. El 2.1% de las adolescentes y el 3.1% de las jóvenes sufrió algún tipo de abuso sexual antes de cumplir los 12 años. El 3.0% y 3.7% de las jóvenes y adolescentes lo sufrió después de cumplir los 12 años. De los hombres jóvenes y adolescentes el 1.0% y el 0.2% respectivamente, dijo que antes de los 12 años alguna persona mayor les involucro en un acto sexual¹⁶⁵.

La sexualidad no escapa a los daños que conlleva la agresión diaria en una sociedad que ha institucionalizado la dualidad moral seducida por el lucro derivado de la mercantilización del sexo y que simultáneamente simula y se vanagloria en la idea de pureza virginal.

Una de las grandes lecciones históricas de los jóvenes urbanos guatemaltecos es la amplia gama de discriminaciones y violencias, y esto no quiere decir que sean los jóvenes los responsables, sino que demuestran la síntesis de un sistema que enseña a odiar y acabar a toda costa con la

¹⁶⁵ Estadísticas tomadas de la Encuesta Nacional de Salud Materno Infantil, -ENSMI-, INE, Guatemala 2002 y Estadísticas Vitales INE, Guatemala 2004; Consejo Nacional de la Juventud –CONJUVE-. *Política Nacional de Juventud. Jóvenes construyendo la unidad en la diversidad, por una nación pluricultural*, 2005 - 2015. Presidencia de la Republica de Guatemala, Guatemala. 2005. p. 27 y 29.

diferencia, con la disidencia y que se regocija en el sufrimiento y la expropiación de cuerpos y espíritus.

En un sistema que apuesta en todo momento en contra de la vida, las principales causas de muerte registradas entre adolescentes y jóvenes son los ataques con arma de fuego y las lesiones por otros medios, incluyendo el ataque con arma blanca y golpes¹⁶⁶. Entre la adolescencia el 22.7% de las mujeres y el 18.3% de los hombres indicó que su padre golpeaba a su madre; a su vez el 23.3% de las jóvenes y el 31.5% de los jóvenes indicaron lo mismo¹⁶⁷.

Los modelos de aprendizaje – proyección – interacción que se brindan en los espacios primarios como la familia y la escuela poco tienen que ver con la reciprocidad o la solidaridad y menos con la sororidad; la violencia por acción u omisión ha ido en aumento y este es un dato que prefiere obviar la sociedad y el Estado.

La idea aquí tampoco es victimizar a la juventud, en todo caso se trata de revertir la idea de ímpetu violento que se le adjudica, que ya pareciera innata, y que la convierte en un problema social, mostrando con justicia hechos que repercuten en sus acciones concretas y en sus percepciones e interpretaciones del mundo y de la vida.

La juventud de la región y en concreto la guatemalteca, hombres y mujeres hoy día se encuentran *“todos interconectados con las mismas o parecidas aspiraciones simbólicas, de identificación y de pertenencia por vía de la cultura publicitaria y el acceso a los canales en que circulan las imágenes y los iconos globalizados”*¹⁶⁸ pero a la vez solo una parte de estos logran insertarse al mercado de trabajo y acumular bienes, el resto queda excluido e imposibilitado de acceder a bienes y servicios que a su vez *“se constituyen para ellos en símbolos de movilidad social”*¹⁶⁹.

Los jóvenes otakus de la ciudad de Guatemala son parte del 1.3% de la población del país que han tenido acceso a realizar estudios a nivel universitario¹⁷⁰, el 90 % de ellos se encuentran dentro del rango que va de

¹⁶⁶ *Ibíd.*, p. 29.

¹⁶⁷ *Ibíd.*, p. 29.

¹⁶⁸ Hopenhayn, Martín. *“La juventud latinoamericana en sus tensiones y sus violencias”*. En: *Juventudes, violencia y exclusión. Desafíos para las políticas públicas*. Moro, Javier (Editor). Instituto Interamericano para el Desarrollo Social -INDES - Guatemala. 2006. p. 47.

¹⁶⁹ *Ibíd.*, p. 48.

¹⁷⁰ Mazariegos, Luisa María y Jiménez, Lucía. *Volumen II Idiomas Nacionales y Educación: Acceso y Diversidad – Étnico – Social*. Documento preparado como insumo para el informe

los 14 a los 29 años de edad, se identifican como mestizos y han nacido o vivido la mayor parte de su vida en la ciudad o municipios aledaños.

La mayor parte de ellos se definen como estudiantes trabajadores, actividades que realizan por temporadas ya sea privilegiando alguna de las dos o realizándolas paralelamente, esto depende no tanto de sus intereses como de sus necesidades; son pocos los que se relacionan laboralmente con la carrera que estudian, muchos no tienen puestos o salarios fijos, lo que les obliga en muchas ocasiones a decidir si continuar o no en alguna de las dos ocupaciones antes mencionadas.

Respecto a los círculos sociales que les hace definirse como otakus o fans del anime, solo dos de los entrevistados dijeron pertenecer a un club de anime¹⁷¹. El resto no necesariamente lo hace, su identificación otaku se liga a los lugares de su frecuente permanencia y al seguimiento y afición a la animación japonesa, lo que incluye la colección de artículos promocionales variados (música, imágenes, etc.), aunque esto no necesariamente lo define como tal ante el grupo. *“Si antes se podía hablar de un sujeto que consume, hoy estamos ante la presencia de un consumo altamente diversificado que produce sujetos”*¹⁷².

La construcción de las identidades es un proceso de negociación del individuo con su entorno, *“una certera aproximación a lo que somos y la afirmación indiscutible de la existencia del Otro, como experiencia sucedánea de la alteridad”*¹⁷³, la identidad es pues necesaria para la orientación y seguridad de los individuos en las sociedades a la que pertenecen; la aparente homogeneidad también es un mecanismo de supervivencia emocional y afectiva.

Los otakus guatemaltecos comenzaron a ver anime en su niñez y en su juventud reconocen que su grupo de amigos no es más amplio del relacionado con el anime y Hentai o bien que amigos y conocidos¹⁷⁴ suyos se encuentran conectados de una u otra forma con dicha animación; la

Nacional de Desarrollo Humano, 2005. Guatemala 2005; citadas por CONJUVE, Op. cit., p. 30.

¹⁷¹ Argos y club anime. com son los dos clubes mencionados por los informantes No. 4 y No. 8 respectivamente.

¹⁷² Klappenbach, Augusto. *Ética y posmodernidad*. Alcalá de Henares. España, 1990. p. 26; citado por González Butrón, Op. cit., p.11.

¹⁷³ Martínez Ojeda, Op. cit., p. 2.

¹⁷⁴ La categoría de amigo implica cercanía e intimidad, mientras que conocido se dice de una persona que se conoce sin tener que tener vínculos personales o trato directo.

explicación causal manifiesta que esto es *“porque la mayoría de los grupos a los que frecuento es así”*¹⁷⁵.

De esta población hay un segmento que prefiere el Hentai sobre otro tipo de anime, es decir que es su *“favorito”*, estas personas declaran abiertamente su gusto por el Hentai, *“a todos los que nos gusta el Hentai no nos gusta esconderlo, lo expresamos más de la cuenta”*¹⁷⁶, sostienen pero reconocen que sus afirmaciones y afición hacen pensar a otros y otras que están locos, enfermos o son anormales. En respuesta a dichas percepciones aseguran que en culturas antiguas como la griega e hindú no existían prejuicios acerca del cuerpo y el sexo, y que es la filosofía judeo-cristiana la que al invadir suprime toda actividad sexual que no esté destinada a la reproducción¹⁷⁷.

En el capítulo anterior¹⁷⁸ se mencionó que uno de los argumentos a los que más se recurría es que el observar Hentai resulta provechoso pues ayuda a abrir la mente y mejorar la vida privada y sexual de las personas, no obstante afirman que puede llegar a crear perturbaciones temporales y en especial cuando se empieza a ver desde temprana edad. *“A mi ver Hentai me afectó en su momento dado (...) era muy joven y ya no podía ver a las mujeres normalmente”*¹⁷⁹.

Esta determinación fijada según la edad es muy generalizada, los mayores acusan a los más jóvenes de no tener la madurez necesaria para ver este tipo de material, *“una persona adulta puede captar y ver las personas más tranquilamente, (a) un joven le cuesta a veces un poco captar la idea de lo que es Hentai”*¹⁸⁰; además aseguran que son los adolescentes los que más ven Hentai pues el interés se pierde con la adultez, lo que contrasta con la información obtenida que evidencia que los que tienen mayor interés, conocimiento y más consumen Hentai son los jóvenes- adultos.

La edad promedio que se establece para comenzar a ver Hentai es de 15 años y a partir de allí se prolonga hasta los 60, según los propios otakus; acerca de su posible influencia las posiciones más fuertes son, la primera,

¹⁷⁵ Informante No. 14

¹⁷⁶ Informante No. 11.

¹⁷⁷ Los informantes no. 5 y 6 son los que más remarcan esta postura, trayéndola a colación repetidamente a lo largo de sus intervenciones, por ejemplo en la siguiente cita: “Si se lee a Saramago en su evangelio según Jesucristo, san José dice después de haber tenido relaciones con María “gracias Dios mío por no haberme hecho mujer” y la virgen dice “hágase en mi según tu voluntad”.

¹⁷⁸ Apartado Discursos. Capítulo III.

¹⁷⁹ Informante No.8

¹⁸⁰ *Ibíd.*

que el Hentai no afecta en lo más mínimo la manera de pensar o los actos de las personas. *“Todas las personas que conozco que miran Hentai se relacionan en una manera, por así llamarlo, normal con las mujeres”*¹⁸¹. Mientras que la segunda posición asegura que si tiene influencia en la forma que se trata a las mujeres y lo que se piensa o espera de ellas; cabe resaltar que los que declararon que el Hentai puede influir en los comportamientos, pensamientos y/o caracteres de las personas parten de sus propias experiencias posicionándose como afectados del Hentai, *“en lo personal siento que ver anime me ha afectado porque trato de ver más libre el sexo e incluso estoy tratando de hacer que mi pareja vea más libre el sexo”*¹⁸².

La libertad en este sentido se concibe como la copia o emulación de actitudes y actos sexuales vistos en la pantalla como consecución de una supuesta ampliación de criterio. La sexualidad considerada radical no es más que un conjunto de dependencias naturalizadas como voluntarias, las categorías de normalidad y anormalidad se distinguen con juicios de valor apegados a la moral dual establecida y condicionada por los pactos entre hombres de la sociedad patriarcal, y se relacionan a la dosificación y control del sexo - la medicalización de la sexualidad, de ahí que existan algunas catalogaciones como cochinos, pícaros o descarados. Sin embargo no se ha establecido un espacio en donde estos temas sean discutidos ampliamente por el grupo.

La exclusividad es un elemento importante también en la identidad de los otakus guatemaltecos *“es para personas selectas el conocer anime o Hentai”*¹⁸³ mencionan, por eso el medio preferido de difusión de actividades ha sido la invitación personal. El imaginario de excelencia excluyente se refuerza apelando a los premios Cannes u Oscar que han sido obtenidos por algunas películas de anime. *“El viaje de Shijiro solo la pasaron en el (cine) Lux y ni la anunciaron ¿quién va a ir a verla?”*¹⁸⁴ Alega un otaku notoriamente aludido para evidenciar la falta de interés del público y de los promotores comerciales en el país hacía el anime.

La figura del coleccionista se encuentra muy ligada a la del otaku, pues la adquisición de objetos considerados de gran valor simbólico, únicos y que además pudieran aumentar su valor económico al paso del tiempo, colocan en una situación preferencial a su dueño. No basta con el gusto por el anime, sino hay que tener *“posibilidades”* adquisitivas para entrar en

¹⁸¹ Informante No. 11

¹⁸² Informante No.12

¹⁸³ Informante No. 8

¹⁸⁴ Informante No.4

el círculo. A las colecciones se les dota del carácter de satisfactor personal pero se destaca que las cosas se compran no solo por tenerlas, entonces su valor gira en torno a lo que valen para el colectivo y no solo para su poseedor; en esta lógica no es lo mismo tener una colección de libros considerados arte que una colección de libros considerados pornografía, al igual que no es lo mismo tener una colección extensa de artículos copiados que una pequeña de artículos "originales".

Para poder ver anime es necesario tener señal de cable¹⁸⁵ o usar frecuentemente un computador con conexión a Internet además de tener un dominio básico del idioma inglés "*la forma de conocer es a través de la computadora, la computadora nos transmite mucho lo que es el anime y lo que es el Hentai, gracias a ellos es que nosotros hemos conocido*"¹⁸⁶; estos recursos son nombrados como propios de la educación y como instrumento necesario para ascender en la escala social de un mundo que se percibe como desarrollado y que tiene más que ver con conocimientos globalizados fragmentarios, que con la formación de pensamientos críticos.

A través de los años el grupo de otakus guatemaltecos ha ido haciéndose más numeroso pero manteniéndose atomizado, siendo muy pocas las ocasiones en que se reúnen en convenciones a las que asisten disfrazados, intercambian, venden y concursan para saber cuál de ellos o ellas hace la mejor actuación de un personaje de anime al que no solo imitan sino con el que se sienten fuertemente identificados.

Las fuerzas de correspondencia entre los individuos muestran que no existe práctica o discursivamente un interés o tendencia a conformar un grupo más amplio; la estructura con la que se manejan al interior del grupo no difiere de la de la institucionalización jerárquica del sistema patriarcal y capitalista, manejada con y sobre acuerdos tácitos de los roles y el estatus de cada uno de los individuos hombres y mujeres, así los dueños y distribuidores ocupan dos de los cargos más importantes, asumiendo una condición casi paternal. "*En esta tienda conocemos a todos por su nombre, nos cuentan sus problemas, esto es casi ya como una tienda de terapia*"¹⁸⁷ afirma enérgicamente el dueño de una de las más grandes y antiguas distribuidoras de Guatemala, "*yo sé quienes son, cuantos son y se que hay una mayoría de la población que no sabe y no entiende de esto nada*"¹⁸⁸ continua, advirtiendo la soledad y el aislamiento de muchos otakus.

¹⁸⁵ Cable se le llama popularmente al servicio privado de señales televisivas.

¹⁸⁶ Informante No.8

¹⁸⁷ Informantes No. 5 y 6

¹⁸⁸ Ibíd.

Los otakus en Guatemala no conforman comunidades (en el sentido tradicional al que se refiere Tönnies) algunos forman clubes, sin embargo en cuanto se vinculan a otros colectivos por medio de Internet *“la posibilidad de las comunidades de ser imaginadas les permite nacer por la anticipación o la ficción de los individuos, pero no les impide ser al mismo tiempo reales”*¹⁸⁹.

Dado que el crecimiento en la demanda de anime y Hentai ha aumentado pero que no todos los compradores se definen a sí mismos o son definidos por los otros como otakus, el mecanismo de control más funcional para regular la pertenencia ha seguido siendo el limitar la adquisición de productos investidos de un fuerte simbolismo de autenticidad y capacidad económico – racional. *“A la mayoría de gente le gusta el circo, esto es otro tipo de circo pero dentro de este hay cosas que valen la pena. Hay una serie que no mucha gente entiende que se llama Jurykuri que utiliza un lenguaje visual metafórico”*¹⁹⁰. *“Hay lugares que venden anime en Guatemala y lo venden carísimo aunque no sea original”*¹⁹¹.

Estos mismos mecanismos se aplican para los seguidores del Hentai, ya que estos son un segmento de la población otaku, con la variante de que mucha de la mercadería Hentai se adquiere vía Internet por lo que no necesariamente se establece una relación formal entre los compradores y los distribuidores, es decir una relación presencial que en un momento dado pueda evolucionar a otro tipo de filiación. No obstante los otakus han aprovechado esta situación para añadir un eslabón más a la cadena de compra – venta primaria y se han transformado en vendedores de imágenes impresas u otros artículos que bajan de Internet y guardan celosamente en fólderes personalizados que muestran a sus habituales y/o potenciales clientes. *“Los precios que yo doy son solo para cubrir los costos y para comprar más anime”*¹⁹².

También los otakus han establecido un sistema de intercambio de mercaderías que les permite mantener un movimiento cíclico en donde tarjetas, imágenes, videos y películas van y vienen dependiendo de las necesidades de cada cual; el trueque pareciera romper en un primer momento con la dinámica de lucro y acumulación pero en realidad en todos los casos es necesaria una inversión previa, además de que muchos de estos intercambios no son totalmente justos.

¹⁸⁹ Siles Gonzáles, Ignacio. *“Internet, virtualidad y comunidad”*. En: Revista de ciencias sociales, Año/Vol. II, No. 108. Universidad de Costa Rica, San José -Costa Rica. 2005. p. 58.

¹⁹⁰ Informante No. 5

¹⁹¹ Informante No.4

¹⁹² Ibíd.

Los otakus guatemaltecos son producto de fuerzas sociales históricas y complejas que oscilan entre sucesos y carencias cotidianas de frente a imaginarios deseantes de entretenimiento y gozo externos, en una coyuntura en que se ha pasado del “control-represión al control-estimulación”¹⁹³ sin embargo los actores tampoco son totalizantes, sin posibilidad plural de dimensiones.

Las ínter subjetividades se configuran de acuerdo a tramas de significación histórica - sociales y explican la percepción que se tiene de los otros y las otras, dejando margen siempre a constantes “*metamorfosis identitarias*”¹⁹⁴ mediante el proceso metafórico que permite comparaciones tanto en sentido estricto como figurativo, de un actor con relación a los otros/otras. Por lo que es necesario además para analizar la identidad otaku guatemalteca, establecer cuáles son las apreciaciones que estos tienen de los demás, imaginarios que fundan el relacionamiento de los otakus con el entorno social en tanto la ubicación que estos mismos determinan de lo propio y de lo ajeno, derivado del sentimiento de pertenencia. Así la alteridad es intrínseca a la construcción identitaria puesto que:

*Rangos, status y categorías son interiorizadas por los individuos en virtud del aprendizaje social y los procesos de enculturación que se lleven a cabo. Estos títulos, designaciones y nombres, pertenecen a la relación directa con el mundo de la experiencia objetiva aunque conlleve un profundo componente simbólico*¹⁹⁵.

El recurso de exposición de poder por medio de tecnología y capacidad de adquisición en el mundo globalizado es uno de los principales elementos que definen las identidades y los imaginarios socio-culturales; en Guatemala la clase sigue siendo un determinante primigenio para la categorización de los actores en ricos – pobres, dicotomía que además contiene en sí un sinfín de otras divisiones que se le han atribuido y que tienen que ver con la idealización de la riqueza y la blancura de una sociedad que arrastra el fantasma de la colonización.

La percepción de los propios otakus de los demás está ligada a estos preceptos, ya que aunque el Hentai y el anime “es accesible para cualquier persona”¹⁹⁶ porque se vende y compra también en las calles a

¹⁹³ Foucault, Michel. *La microfísica del poder*. Las Ediciones de la Piqueta, Madrid. 1979. p. 105.

¹⁹⁴ Mons, Alain. *La metáfora social. Imagen, territorio, comunicación*. Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires, 1994. p. 21.

¹⁹⁵ Martínez Ojeda, Op. cit., p. 45.

¹⁹⁶ Informante No.10

precios baratos o puede ser observado en los cafés Internet¹⁹⁷ sin ninguna restricción, la tendencia es adquirir mercancías exóticas, importadas y originales, opciones que no se aplican a la mayoría de la población.

La calidad es uno de los aspectos que resaltan a la hora de la adquisición, aduciendo que esta es más alta si los productos son fabricados en otros países entre ellos Estados Unidos, sin importar que exista una sensación contradictoria de que la influencia de lo estadounidense es nociva y no toma en cuenta más que su propio beneficio, *“la influencia gringa (es la) que muchas veces determina... si no es su gusto o no es para bien de ellos, todo lo demás es malo”*¹⁹⁸; *“están metidos en la onda gringa”*¹⁹⁹ dice uno de los informantes al referirse despectivamente a la mayoría de la población urbana guatemalteca que no tiene interés o que no conoce el anime – Hentai.

Esta concepción acerca de la calidad es determinante al fijar los precios de las mercaderías *“los artículos de Hentai y anime son bastante caros, aparte que sea piratería que se consigue bien barata pero si querés algo original si te sale bastante porque cuesta un poco conseguirlo y entonces los precios son un poco elevados”*²⁰⁰. Precios que no son impedimento para los otakus en su necesidad de obtención, *“siento que los precios son caros porque por lo mismo que son escasos, entonces uno con tal de conseguirlos pues paga lo que le piden”*²⁰¹.

Pese al aumento de público los otakus reconocen que su afición es un gusto lujoso, lo cual les hace percibirse como de clase media o alta *“no he visto a un niño de la calle o a alguien que viva en algún lugar medio pobre que compre Hentai”*²⁰², aseveración que es compartida por todo el grupo, aun cuando algunos de los entrevistados se acercan más a la clase media-baja. Tal afirmación es posible debido a que en las identidades urbanas predominan *“características de identidad más individualizadas basadas en las diferencias interpersonales y no en la semejanza con el grupo”*²⁰³.

¹⁹⁷ Las relaciones cibernautas no degradan, ni eliminan las relaciones interpersonales cara a cara pero si las afectan, ya que facilitan y globalizan el relacionamiento; sin embargo tampoco son la panacea democrática, igualadora o una forma de emancipación de minorías como lo afirman algunos.

¹⁹⁸ Informantes No.4 y 5.

¹⁹⁹ Ibíd.

²⁰⁰ Informante No.13

²⁰¹ Informante No.9

²⁰² Informante No.8

²⁰³ Martínez Ojeda, Op. cit., p. 34.

Del segmento de la población otaku que gusta del Hentai, resalta que aunque se puede hablar abiertamente de la mencionada afición y muchos lo hacen, esto implica una parcial estigmatización, debido a eso algunos han preferido callarlo.

Hay algunos que no sé si se avergüenzan o tienen miedo, así como represión, no se porque si uno les pregunta algo de eso te dicen ¡Ah!²⁰⁴

Algunos de los que conozco dicen ah que bueno es el Hentai (...) y hay algunos de los que les gusta pero no les gusta hablar de ese tema, o platicar sobre eso, como que les apena o sienten como frustrados al hablar de eso²⁰⁵.

La mayoría de personas que conozco les gusta el Hentai en caso de los hombres, estas personas no se declaran abiertamente que les gusta el Hentai porque... volvemos al tema del tabú, porque lo ven a uno con una pieza de Hentai, con un dibujo de Hentai y dicen ¡qué cochino! ¡Qué perverso!²⁰⁶

El privilegio y la aversión fluctúan entre las situaciones de carácter más íntimo y de impersonalidad. “El Hentai es para gente que ya está más metida (en la animación japonesa), les interesa más a fondo las cosas y le parece una buena opción para su entretenimiento sexual, lo cual es una de las cosas más naturales del ser humano”; “solo ven en el café Internet unas imágenes y no van más allá, son seguidores del Hentai como lo son de cualquier otra pornografía”²⁰⁷, expresa el mismo entrevistado en momentos distintos.

El sexo tiene normas pero también constituye en si una norma, aunque todos los otakus han visto y conocen el Hentai, la opresión simbólica que atañe al sexo y a la sexualidad es una carga difícil de expiar, por ello es que al hablar de su propia experiencia a través de los otros se aseguran de no ser sancionados, en especial cuando se trata de las vivencias propias consideradas como afecciones.

Otra forma de deslindarse de ser un otaku Hentai es recurrir a la categoría de nerd; un nerd es una persona inteligente pero sosa, asocial que se

²⁰⁴ Informante No.14

²⁰⁵ Ibíd.

²⁰⁶ Informante No.12

²⁰⁷ Informante No.4

dedica al estudio u a otra actividad relacionada principalmente con la informática y el mundo de los computadores de manera persistente. *“Al parecer los nerds, la mayoría de nerds es el que invierte su dinero en Hentai”*²⁰⁸, aduce un otaku sin tomar en cuenta que muchas de las características atribuidas al nerd son las mismas que las que se aplican al otaku.

La mayoría de personas en la ciudad de Guatemala no saben de la existencia de los otakus, y al explicárseles no entienden por qué a los adultos les gustan las caricaturas, *“desafortunadamente aquí en Guatemala o en Latinoamérica en especial creen que es para personas, para niños y no es así ya que el anime como el Hentai presenta conceptos mucho mas amplios”*²⁰⁹.

Otra de las razones que causan distanciamiento con otros grupos según los otakus es la desinformación que se hace por parte de grupos religiosos, evangélicos en especial, que durante sus predicaciones en los buses urbanos condenan al anime por considerarlo satánico, *“lo malo es que por ejemplo llegan malas referencias para grupos sectarios de aquí (...), ejemplo de esto son los boletines que hacen alusión a personajes de anime y dicen que Milk²¹⁰ era una secta satánica en china y nada que ver”*²¹¹, menciona un otaku y agrega además que las acusaciones que se le hacen al anime - Hentai de favorecer la violencia son infundadas. *“La violencia como entretenimiento no es problema, el problema es como se desahoga esa violencia”*²¹²; ¿Cómo se desahoga la violencia que presenciamos? ¿Con qué herramientas cuentan los individuos y cuáles son las necesarias? Si el estado nación guatemalteco ha sido fundamentado sobre la violencia y la impunidad.

Con todo, al ser las identidades vehículos de relacionamiento optado o impuesto que se adecuan a condiciones, situaciones, lugares y tiempos diversos, existen posibilidades de funcionamiento del poder entre los individuos que no corresponden a dicotomías y que permiten espacios de contradicción y tensión al interno de los grupos y de los actores, las cuales bien podrían paulatinamente ir construyendo resistencias y contrapoderes.

Si la identidad radica en un cuerpo vivo, no puede ser disociada de él aun con nuevos parámetros de tiempo y espacio, pero la identidad no siempre responde estrictamente a los referentes que dictamina lo orgánico sino

²⁰⁸ *Ibíd.*

²⁰⁹ Informante No.8

²¹⁰ En la serie Dragon Ball, Milk es el nombre de la esposa del personaje principal Goku.

²¹¹ Informante No.4

²¹² *Ibíd.*

además recurre al sincretismo de este con lo metonímico y lo metafórico²¹³; la noción identitaria amplia de las mujeres también es una composición socio cultural y política que se explica e interpreta en alteridad.

La representación Hentai, solo se explica atendiendo la ubicación de las mujeres y hombres en sociedades concretas en las que falacias instrumentales naturalizan el orden hetero-fálico. *“Allí en la porno utopía y la porno ucronía ambos sexos son fálicos, una mujer imaginada por el hombre y para el hombre cuya sexualidad está descrita en términos comprensibles para los hombres”*²¹⁴.

Los otakus guatemaltecos dan una interpretación acerca de las mujeres dentro y fuera del Hentai que se mantiene ligada, pues los imaginarios construidos son inherentes a ambas, es decir que sobreentienden que lo que ven mantiene relación con situaciones y actrices reales, debido a ello es que la experiencia resulta gratificante en términos específicos de su propia sexualidad.

La permanencia y exaltación de la mujer se hace siguiendo pautas establecidas de la sexualidad y lo sexy, que se desenvuelve en los espacios sexuales complejos y contradictorios del neo machismo que siguen siendo al mismo tiempo lugares de control y poder de las mujeres.

La mujer es muy importante, incluso en muchos personajes la mujer es la que lleva el control de la relación, en otros personajes no es así es un personaje sometido pero siempre tiene la opción de intervenir, desde luego siempre interviene. En muchas series es la mujer la que controla la situación completa o es quien manda a todos los demás, una de las series Hentai más famosas es Cool Devices (...) una de sus personajes es la que controla a un grupo de masoquistas, es como la jefa, la líder. Pero siempre es el hombre el que tiene mayor control sobre la mujer en el acto sexual y en la trama porque recordáte que la producción para adultos está dirigida mayoría para el hombre, la mujer hoy en día todavía están cohibidas a expresar verdaderamente su interés en eso porque todavía está el ¿Qué dirán de mí? El contenido sexual siempre es parte de la propia identidad, la mujer no tendría que avergonzarse

²¹³ En lo metonímico la realidad se representa a través de símbolos y signos corresponden a la misma realidad, mientras que en la metáfora la realidad y lo que la representa puede ser algo totalmente distinta inclusive algo ficticio.

²¹⁴ Torres Ruiz, Op. cit., p. 48.

de decir me gustan las películas para adultos, no tiene nada de malo, la ayuda, la estimula, le agrada, aunque a los hombres nos agrada más²¹⁵.

Pienso que en cuanto al papel que si no fuera por la mujeres no hubiera Hentai y el rol siento que es el más importante en toda la serie, animación o lo que sea siempre se va a basar en las mujeres²¹⁶.

El papel o rol de las mujeres en el Hentai es el más importante ya que nosotros desafortunadamente no podemos ver la cara sino que lo que miramos es el dibujo, la mujer en sí presta su voz y comercia los sonidos y los gemidos, yo creo que la mujer en Hentai es lo más importante ya que crea lo que le hace falta a la vista que es el sonido²¹⁷.

Las mujeres en Hentai juegan un rol importante porque para la mayoría de personas que lo juntan o lo compran es para ver a las mujeres porque son dibujos de mujeres²¹⁸.

La importancia de la mujer en el Hentai es reducida a su aparición indispensable en la fantasía de los hombres; la mujer Hentai es el espejo del falo en una sociedad en la que los hombres y las mujeres hemos sido rebasados como seres humanos por las idealizaciones que nosotros mismos hemos construido. Entre ellas el arquetipo de héroe-heroína que descansa en los valores de renuncia y triunfo y que es parte del imaginario romántico que no solo matiza sino es la frontera, como hemos visto antes, entre lo que moralmente es considerado como bueno o malo.

Muchas veces la mujer en ese tipo de animación tienen el papel principal pero siempre salen, no se porque no he visto si ganan o pierden en esa situación (...) pero siempre como heroína sufre²¹⁹.

En el Hentai la mayoría de mujeres aparte de tratarlas como objeto sexual son heroínas en la mayoría de historias²²⁰.

²¹⁵ Informante no.4

²¹⁶ Informante No.9

²¹⁷ Informante No.8

²¹⁸ Informante No.10

²¹⁹ Informante No.14

²²⁰ Informante No.11

En las series que yo he visto un 15 un 20% las mujeres tienen el papel dominante, que la mayoría son sumisas la verdad son solamente para el placer de los demonios o de los otros personajes²²¹.

Para ser heroína hay que emular las acciones que son consideradas como poderosas, es decir imitar las acciones de otro considerado superior procurando igualarlas e incluso excederlas y en ocasiones siendo en sí un ser diseñado con capacidad de trascender las características humanas consideradas imperfectas; algunas de las heroínas que presenta el Hentai son cyborgs, es decir híbridos humano-maquina que son programadas y diseñadas para servir a los hombres (construcción de la mujer ideal). Un ejemplo de ello lo podemos encontrar en la serie *Cyber Marionettes J* ²²² y su secuela *Cyber Marionettes J to X*, desarrolladas en un contexto futurista no muy distinto a la actualidad, en el que no existen ya mujeres y por eso se han creado marionetas que las superan tanto en fuerza como en la correspondencia a los aspectos corporales considerados “deseables”, las cuales deben evolucionar para que pueda haber un renacimiento de la mujer, siempre bajo el mando y la tutela de su dueño, ya que no entienden o tienen instalado conceptos como el ciclo de la vida, la vergüenza o el amor.

Aquí se alternan, imbrican y separan las dimensiones conscientes, inconscientes, reales, imaginarias y simbólicas de los y las actoras. Las heroínas Hentai se encuentran inmersas en una guerra sexual en la cual deben tomar acciones impuestas a la masculinidad y atribuidas al dominio, entremezclándolas con disposiciones continuas de abnegación; el rol de heroína al contrario del de héroe no tiene un final feliz, en el sentido de alejarse de las tribulaciones que justifican su martirio, ella nunca dejara de ser mujer. La imagen de mujer victima heroica, virgen sufriente, redentora sexual es necesaria en el imaginario patriarcal y en ello ha invertido gran capital simbólico que destaca que solo “*la redención hará posible la resurrección*”²²³ de sí misma y todas las demás.

Desde su posición los otakus infieren que el Hentai les agrada a mujeres que pueden dejar a un lado las escenas sexuales y privilegiar las tramas y el trabajo artístico ilustrativo; que las mujeres son específicas al comprar Hentai soft o ecchi. “*A ellas les gusta el Hentai más romántico, que tiene una trama más emocional, les fascina las series tipo ecchi, les fascina*”²²⁴, ya que se

²²¹ Informante No.13

²²² Título traducido al español como *Chica Marioneta J*.

²²³ Vincent Thomas, Louis. *Antropología de la muerte*. Fondo de cultura Económica, México.1993. p. 576.

²²⁴ Informante No.4

interesan más que los hombres en la representación del acto sexual, para ellas es importante que no sea “vulgar”²²⁵ y debido a ello prefieren la comicidad. O bien que muchas mujeres se acercan al Hentai únicamente por curiosidad, no por “morbo” y al contrario de lo que sucede con los hombres no llegan a convertirse en fanáticas de esta rama del anime.

Añaden que aunque los papeles en el Hentai cosifican sexualmente y deifican la sumisión de las mujeres, no es necesario ir más allá de la sociedad guatemalteca que también es machista para ver el mismo patrón en el que las mujeres “siempre están llorando, sufriendo y golpeadas”²²⁶. Además que si bien es cierto que “hasta cierto punto se le esta haciendo ver como un objeto sexual por otro lado se podría dar a entender que la mujer también tiene el derecho y la capacidad de disfrutar el sexo, libremente”²²⁷. Así explican la progresiva apertura de amigas, compañera y novias a observar anime Hentai con ellos o por ellos.

Sobresale que de las mujeres que conocen los propios otakus, a las que les gusta el Hentai²²⁸, estos dijeron que algunas si bien se identifican con las personajes Hentai, les envidian por sus cualidades.

Conozco también bastantes mujeres a las que les gusta el Hentai, (...) algunas me han hecho el comentario de que les gustaría ser como ciertas caricaturas o personajes que salen en el Hentai, bueno... parece que envidian la fisonomía de las caricaturas estas²²⁹.

Conozco mujeres a las que les gusta el Hentai y no lo ven como morbo, hay algunas que ven el Hentai y lo único que dicen es “hay que lástima que yo no pueda llegar a ser así”²³⁰.

Según esta comparación a algunas mujeres el Hentai “les desagrada por su propio egoísmo de no poder ser como ellas”²³¹ (las caricaturas de Hentai); la lógica advierte que las mujeres en el Hentai y en la vida real son las mismas, son mujeres.

²²⁵ Ibíd.

²²⁶ Informante No. 5

²²⁷ Informante No.12

²²⁸ En ningún momento alguno de los entrevistados menciono que las mujeres dentro de su círculo o a las que conocen que les gusta cualquier tipo de anime fuera otaku y/o se refirió a ellas nombrándoles como tal.

²²⁹ Informante No.7

²³⁰ Informante No.8

²³¹ Ibíd.

Pero no es solo el egoísmo manifiesto al que se le adjudica la aversión al Hentai, entre otras causas se menciona que la cultura profundamente religiosa y conservadora en Guatemala ha hecho que las mujeres “adultas o de hogar”²³² se sientan afectadas al no entender el Hentai; también se declara que a las mujeres no les interesa el sexo gráfico o el que parece demasiado agresivo y/o exagerado; que no les agrada por la forma en que son presentadas o utilizadas en las series, o bien por la forma en que “fueron criadas”²³³. Existen también argumentos que apelan al gusto silenciado del Hentai frente a una sociedad que condena la sexualidad y la convierte en tabú, en “cosas que no le agradan a la gente”²³⁴, y otros que lo relacionan con el feminismo.

*El agrado o desagrado de las mujeres depende del punto de vista que tenga la mujer en cuanto al feminismo porque el Hentai, los temas de los que trata por lo general es la sumisión de la mujer entonces ya depende que tanto este ella en desacuerdo o en acuerdo a todo esto*²³⁵.

Esta posición contrasta con la de la única mujer entrevistada como otaku para esta investigación²³⁶, pues ella declara que “a las que no les gusta es por puritanas y moscas muertas”²³⁷, este mismo criterio es aplicado a las caricaturas.

*El papel de las mujeres en el Hentai depende hay ocasiones cuando no las presentan solo como objetos y que de víctimas pasan a ser personajes fuertes, digo están bien; pero cuando solo las ponen puras moscas muertas que se dejan por débiles pienso que si las denigran y no me parece justo*²³⁸.

El papel de víctima y heroína en el Hentai aparece de nuevo con el fin de justificar el acuerdo o desacuerdo con este, lo fuerte y lo débil características sexuadas adjudicadas según género determinan la aceptación que indistintamente se reduce a la dinámica de adecuación – aceptación, indispensable en la abierta lucha por los hombres y los espacios sociales. La búsqueda de acoplamiento se traduce en dos

²³² *Ibíd.*

²³³ Informante No.11

²³⁴ Informante No.10

²³⁵ Informante No.13

²³⁶ Esta informante es la única mujer a la que el grupo identifico como una otaku que además conocía acerca de Hentai.

²³⁷ Informante No.2

²³⁸ *Ibíd.*

dimensiones de culpabilidad una generada a raíz de la transgresión y otra basada en el estricto cumplimiento de la norma, la que a su vez puede ser de dos tipos: 1) uno causada por la búsqueda inalcanzable de la perfección y; 2) la otra mediada por la conciencia de saberse explotada y aceptarlo. Se evidencia el triunfo de la violencia simbólica al inscribirse como un elemento privilegiado de definición identitaria.

“A las mujeres que les agrada el Hentai es porque considero que no se dejan dominar por el estigma o el que dirán de la sociedad guatemalteca”²³⁹, opina un otaku no reparando en otro condicionante que no sea la libertad, y sin considerar que frente a la sublevación y el derecho a disentir el poder responde con la mercantilización de la sexualidad y la falsa idea de libertad pues “todas las mujeres aun las que se ven a sí mismas alejadas de los estereotipos, cumplen parcialmente con ellos”²⁴⁰.

Opresión, desacato y decisión son condicionadas ante la imposibilidad de ruptura con el sistema simbólico que también es parte del desdoblamiento identitario ínter subjetivo e interrelacional.

En respuesta también a la sublevación del cuerpo, encontraréis una nueva inversión que no se presenta ya bajo la forma de control represión, sino bajo la de control-estimulación: « ¡Ponte desnudo... pero sé delgado, hermoso, bronceado!»²⁴¹.

La experiencia humana ha estado marcada por la pérdida del sentido del cuerpo de hombres y de mujeres, tanto por el fantasma del pecado que le acecha constantemente como por la mecanización, la mercantilización, la medicalización y la racionalización de los cuerpos a la que nos ha llevado el miedo de perder las características que nos hacen ser lo que somos frente a los otros/otras y la necesidad de mostrar nuestra condición de superioridad.

Los imaginarios van más allá de lo simbólico, se concretan en contextos y actores/actoras definidos residentes en cuerpos colectivos e individuales in permanentes y dinámicos que responden a necesidades primigenias de control y trasgresión del contexto, de los otros, de las otras y de si mismos.

Los otakus guatemaltecos son parte de una socio cultura desigual en la que los hombres admiran los atributos femeninos más no quieren compartirlos o

²³⁹ Informante no.11

²⁴⁰ Legarde, Op. cit., p. 4.

²⁴¹ Foucault, Op. cit., p. 105.

poseerlos en otro espacio que no fuese el del “espejo ideal de la unión”²⁴², pues eso equivaldría a negar la hombría con los preceptos de masculinidad tradicionales a partir de cuya percepción se establecen mecanismos de negación, desprecio y dominio; la misma que crea mujeres míticas o hiperreales²⁴³, es decir que en ellas se vierten todos los elementos concretos, cotidianos y los ideales de la sociedad, siendo esta en verdad la mujer que la sociedad necesita y desea, no es falsa, es más que real.

4.2 Reflexiones finales

No existe un cambio sistémico cualitativo del capitalismo al neoliberalismo en cuanto a las construcciones de sexualidad y género, la institucionalización del patriarcado ha encontrado mecanismos sutiles de vigilancia y control del cuerpo, que como entidad y territorio político primigenio es expropiado constante y progresivamente por medio del ritual simbólico del eterno retorno que sacraliza la obediencia, la sumisión y la expiación en el imaginario y las vivencias sexuales de los y las actoras.

Aun cuando se plantea que los límites de nuestro relacionamiento sobrepasan nuestra corporeidad en la sociedad global de tecnología dígito satelital, los mensajes no pueden ser recibidos sin el cuerpo ya que este los experimenta y retroalimenta, el cerebro es parte de nuestro cuerpo, necesario para cifrar y descifrar la abstracción históricamente construida. Así el cuerpo es la última frontera, en la que se vivencian y somatizan las construcciones hiperreales de la sociedad, ejemplificado en el uso de la tecnología para la modificación corporal y para el traslado de flujos informáticos que dan nuevas pautas para la construcción de la sociedad moderna.

*Frente al declive de las relaciones sociales inmediatas en una era donde el individuo interactúa más con el paisaje tecnológico que le rodea, la nueva sexualidad neutra no es ni deshumana ni inhumana, es posthumana*²⁴⁴.

²⁴² Cansinos Assens, Op. cit., p. 15.

²⁴³ Acerca de la construcción hiperreal de las mujeres consultar en: Arcand, Bernard. *El jaguar y el oso hormiguero. Antropología de la pornografía*. Ediciones Nueva visión, Buenos Aires, 1993; Lipovetsky, Gilles. *La tercera mujer: permanencia y revolución de lo femenino*. Anagrama, Barcelona. 1999; Yehya, Naief. Tecnoerotismo: de la sociedad victoriana a la era de la hiperinformación. En: Nexos, no.284: Sexo, nación y lágrimas, México 2001.

²⁴⁴ Perniola, Mario. *El sex appeal de lo inorgánico*. Trama Editorial, Madrid. 1998. p. 49; citado por Torres Ruiz, Op. cit., p. 52.

El anime Hentai es una mercadería, utilizada como mecanismo de dominio que se basa en la explotación y expropiación de la imagen de las mujeres, conceptos que al ser aprehendidos dan lugar al reforzamiento de prejuicios en torno al papel y rol que juegan hombres y mujeres en la sociedad y cultura total. Al ser sustituidas por caricaturas, se súper explota la imagen simbólica de las mujeres y se ratifica la opresión de género como elemento fundamental de una sociedad que no deslinda a las mujeres Hentai de las mujeres reales,

*la sumisión femenina es la mayor expresión de reconocimiento las mujeres excluidas como sujetos, excluidas de la política, remitidas al mundo privado, es con la finalidad de que puedan ser instrumentos de política, medios para asegurar la reproducción del capital social y del capital simbólico*²⁴⁵.

La mujer Hentai es ante todo una mujer fálica²⁴⁶, es decir que solo puede ser entendida en términos de la sexualidad masculina, pues el Hentai es una exacerbación fantasiosa del sistema patriarcal que se inserta en el sistema capitalista por medio de la transformación - creación de mercancías, que vinculan y reflejan el orden de la sociedad mundial moderna.

Las imágenes Hentai son parte de una amplia gama de herramientas de dominio y explotación diseminados y naturalizados, en la cotidianidad de los jóvenes otakus guatemaltecos que se encuentran intrínsecamente articulados y responden a las mismas estructuras políticas sociales disciplinarias que las escuelas, los hospitales o los cuarteles.

La complementariedad de discursos, sonidos, preconcepciones e imágenes visuales hacen que el Hentai asegure la transmisión de contenidos; fragmentados estos elementos su contundencia disminuye, sin embargo al ser animadas y apelar al orden establecido, la ambigüedad entre amor y muerte, se internaliza por su verosimilitud en la vinculación afectivo corporal subyacente vivida.

La interpretación y el gusto por el Hentai varía dependiendo de la cultura en que sea observado, bien sea considerado arte o clasificada como una de las tendencias de la pornografía del futuro, el Hentai no es solo reflejo sino constituye en sí una parte de la sociedad en tanto evidencia y fomenta

²⁴⁵ Bourdieu, Op. cit., p. 29.

²⁴⁶ Arcand, Op.cit., p. 110-111.

fantasías sexuales como producto de realidades sociales, políticas y económicas concretas.

La picardía del ecchi es una de las formas más digeribles del Hentai sin embargo en ella se sincretizan los prejuicios y el interés trucado con que se maneja la sexualidad en la sociedad, pues no es necesario mostrar detalladamente las situaciones, las acciones o los cuerpos sino únicamente activar los mecanismos instalados de prohibición/aceptación y normalidad en los actores/as.

Los otakus urbano-guatemaltecos no son desadaptados o anormales, son actores producto de la normatividad marcada por la sociedad a través del mercado. Su identidad ha sido creada por un proceso dialógico “*de interacción entre actores sociales, de comunicación y de ejercicio de poder*”²⁴⁷, aun cuando la industria de la moda y los medios les influencien ferozmente.

Las relaciones de aprendizaje de este segmento de la juventud guatemalteca, que determinan la proyección y la interacción se basan en la exaltación de lo que se debe ser en apariencia, del ser percibidas (os) y/o representar, lo que les permite adaptarse a una estructura interrelacional cogno-subjetiva jerárquica que no difiere de otras establecidas en la sociedad guatemalteca en todos sus ámbitos y dimensiones.

²⁴⁷ Alejos García, Op. cit., p. 9.

BIBLIOGRAFIA

- ALEJOS GARCÍA, José
2006 *Dialogando alteridades. Identidades y poder en Guatemala.* Universidad Nacional Autónoma de México –UNAM–, México.
- ARANGO, Luz Gabriela, et al.
1995 *Género e Identidad. Ensayos sobre lo femenino y lo masculino.* TM Editores, Ediciones -UNIANDES- U. N. Universidad Nacional de Colombia, Facultad de Ciencias Humanas, Bogotá Colombia.
- ARCAND, Bernard
1993 *El jaguar y el oso hormiguero. Antropología de la pornografía.* Ediciones Nueva visión, Buenos Aires.
- BARFIELD, Thomas
2007 *Diccionario de Antropología.* Siglo XXI editores, México.
- BELTING, Hans
2007 *Antropología de la imagen.* Editorial Katz, Madrid.
- BOURDIEU, Pierre
1997 *Sobre la televisión.* Editorial Anagrama, Barcelona.
2001 *La dominación masculina.* Editorial Anagrama, Barcelona.
- BOUZA ÁLVAREZ, Isabel.
2001 *“Estrategias discursivas de un discurso pragmático”.* Universidade de Vigo. En: Real, E., Jiménez, D., Pujante, D. y Cortijo, A. (eds.), *Écrire, traduire et représenter la fête.* Universitat de València.
- CASADO VELARDE, Manuel
2003 *“Procedimientos de cohesión en los textos periodísticos”.* Universidad de Navarra. En: *Actas de las VI Jornadas de Metodología y Didáctica de la Lengua Española,* Cáceres, Universidad de Extremadura, pp. 15-39.
- CANSINOS ASSENS, Rafael
1973 *Ética y estética de los sexos.* Ediciones Jucar, Madrid.

- CASAÚS ARZÚ, Marta Elena
2000 "La voz de las mujeres guatemaltecas en la década de 1920".
En: Cuadernos de profesores invitados, Historia. Instituto de
Investigaciones Históricas, antropológicas y Arqueológicas –
IHAA-. Escuela de Historia, Universidad de san Carlos de
Guatemala – USAC-, Guatemala.
- CASTAÑEDA H. Eduardo y VIDRIALES, Myriam
2001 "Manuel Castells: alma de hacker y anarquista
catalán". En: Revista electrónica Punto G, México.
- CASTELLS, Manuel
1996 "El surgimiento de la sociedad de redes. **Capítulo 5.** La cultura
de la virtualidad real: la integración de la comunicación
electrónica, el fin de la audiencia masiva y la emergencia de
las redes interactivas. **Capítulo 6.** El espacio de los flujos". En: La
era de la información, economía, sociedad y cultura. Volumen
II: El poder de la Identidad. Blackwell Publishers, Oxford.
- 2001a *La Galaxia Internet. Reflexiones sobre Internet, empresa y
sociedad.* Areté, Madrid.
- 2001b *Internet, libertad y sociedad: una perspectiva analítica.*
Conferencia inaugural del curso académico 2001-2002 de la
Universitat Oberta de Catalunya –UOC. España.
- CEBALLOS GARIBAY, Héctor
1997 *Foucault y el poder.* Ediciones Coyoacán, México.
- CONSEJO NACIONAL DE LA JUVENTUD –CONJUVE-
2005 *Política Nacional de Juventud. Jóvenes construyendo la
unidad en la diversidad, por una nación pluricultural, 2005 -
2015.* Presidencia de la Republica de Guatemala, Guatemala.
- COSERIU, E.
1997 *Textlinguistik. Eine Einführung.* (1981) Tubinga, Gunter Narr. Trad.
al italiano: *Lingüística del testo. Introduzione a una ermeneutica
del senso,* Edizione italiana a cura di Donatella Di Cesare,
Roma, La Nuova Italia Scientifica.
- CHARAUDEAU, Patrick y MAINGUENEAU, Dominique
2005 *Diccionario de análisis del discurso.* Amorrortu editores, Buenos
Aires.

- DE SOUSA SANTOS, Boaventura
 2006 *Conocer desde el sur. Para una cultura política emancipatoria.* Fondo editorial de la facultad de Ciencias Sociales, Universidad Nacional Mayor de San Marcos –UNMSM–, Programa de Estudios sobre Democracia y Transformación Global, Perú.
- DEVEREUX, George.
 1984. *Baubo. La vulva mítica.* Icaria, Barcelona.
- ERICASTILLA SAMAYOA, Anna Carla
 2003 *“Sexualidad y poder: Mujeres en el siglo XIX”.* En: Cuaderno de género No. 6. Escuela de Historia. Instituto de Investigaciones Históricas, Antropológicas y Arqueológicas –IHAA–. Área de Antropología, Guatemala.
- FERNÁNDEZ, Manuel J.
 2005 *“La noción de violencia simbólica en la obra de Pierre Bourdieu: una aproximación crítica”.* En: Cuadernos de trabajo social, Vol. 18. Universidad Complutense de Madrid.
- FOUCAULT, Michel
 1968 *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas.* Siglo XXI editores, Argentina.
 1979 *La microfísica del poder.* Las Ediciones de la Piqueta, Madrid.
 1980 *“El ojo del poder”.* Entrevista con Michel Foucault, en Bentham, Jeremías: “El Panóptico”. Ediciones La Piqueta, Barcelona.
 1992 *El orden del discurso.* Tusquets Editores, Buenos Aires.
 1996 *Historia de la sexualidad.* Tomo tres: La inquietud de sí. Siglo XXI editores, México.
 2002 *Vigilar y Castigar. Nacimiento de la prisión.* Siglo XXI editores, Argentina.
- GARCÍA, Luis Alonzo
 2007 *“Dimes y diretes sobre lo audiovisual en los tiempos de la cultura visual y digital”.* En: CIC Cuadernos de Información y Comunicación, Vol. 12 00-00. Universidad Complutense de Madrid –UCM–, España.
- GARFINKEL, H.
 1967 *Studies in ethnomethodology.* Englewood Cliffs, New Jersey. Prentice Hall.

- GARLAND, David
2005 *La cultura del control. Crimen y orden social en la sociedad contemporánea*. Editorial Gedisa, Barcelona.
- GIL CALVO, Enrique
2000 *Medias miradas. Un análisis cultural de la imagen femenina*. Editorial anagrama, España.
- GÓMEZ ALONSO, Rafael
2001 *Análisis de la imagen. Estética Audiovisual*. Ediciones Laberinto S.L., Madrid España.
- González Butrón, María Arcelia.
1999 "El llamado desde la corporeidad del sujeto. Hilvanando reflexiones desde la economía, la ética y el género". En: Revista Pasos No. 85, Departamento Ecuménico de Investigadores –DEI–, Costa Rica.
- GUMPERZ, J. y HYMES, D. (eds).
1964 *The ethnography of comunicación*. Publicación especial del American Anthropologist, No. 66 (6).
- GUTIÉRREZ MENDOZA, Edgar S.
2003 "Lo urbano y la antropología en Guatemala". En: Estudios, revista de historia, antropología y arqueología. Escuela de Historia, Universidad de San Carlos de Guatemala –USAC–, Guatemala.
2005a "¿Qué es una escuela de pensamiento? ¿Cómo se aplica a la investigación urbana?" En: Estudios, revista de historia, antropología y arqueología. Escuela de Historia, Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC-, Guatemala.
2005b "Lo urbano y la ciudad: la importancia de su construcción teórica". Instituto de Investigaciones Históricas, antropológicas y Arqueológicas –IHAA–. Escuela de Historia, Universidad de san Carlos de Guatemala – USAC–, Guatemala.
- HABERMAS, J.
1987 *Theorie d l'agir communicationnel*. Trad. fr., París: Fayard. 2 Vols. /1ª ed. 1981, *Theorie des kommunikativen handels*.
- HELLER, Agnes
1972 *Historia y vida cotidiana*. Grijalbo, México.

- HERSKOVITS, Melville
1995 *El hombre y sus obras. La ciencia de la antropología cultural.* Fondo de cultura económica, México.
- HOPENHAYN, Martín
2006 *“La juventud latinoamericana en sus tensiones y sus violencias”.* En: *Juventudes, violencia y exclusión. Desafíos para las políticas públicas.* Moro, Javier (Editor). Instituto Interamericano para el Desarrollo Social -INDES - Guatemala.
- KLAPPENBACH, Augusto
1990 *Ética y posmodernidad.* Alcalá de Henares, España.
- KAUFFMAN, Linda
2000 *Malas y perversos. Fantasías en la cultura y el arte contemporáneos.* Cátedra/Universitat de Valencia, Madrid.
- KOSRTANJE, Maximiliano
2008 *“La antropología de la imagen en Hans Belting”.* En: *Revista Digital Universitaria, Vol. 9, No. 7.* Universidad Nacional Autónoma de México, -UNAM- DGSA, México.
- LAMAS, Marta.
1995 *“Usos, dificultades y posibilidades de la categoría género”.* En: *La ventana, Revista de estudios de Género No.1,* Centro Universitario de Ciencias Sociales y Humanidades –CUCSH- Universidad de Guadalajara, México.
- LEGARDE Y DE LOS RÍOS, Marcela
2005 *Los cautiverios de las mujeres: madresposas, monjas, putas, presas y locas.* Universidad nacional Autónoma de México – UNAM-, México.
- LIPOVETSKI, Gilles
1999 *La tercera mujer: permanencia y revolución de lo femenino.* Anagrama, Barcelona.
- LÓPEZ AUSTIN, Alfredo
2004 *Cuerpo humano e ideología. Las concepciones de los antiguos nahuas.* Instituto de Investigaciones Antropológicas, Universidad Nacional Autónoma de México -UNAM- , México.

- MARTÍNEZ OJEDA, Betty
2006 *Homo Digitalis. Etnografía de la cibercultura*. Universidad de los Andes -UNIANDES-. Facultad de Ciencias Sociales, departamento de Antropología. Centro de Estudios Socioculturales e Internacionales –CESO-. Bogotá, Colombia.
- MAZARIEGOS, Luisa María y JIMÉNEZ, Lucía.
2005 *Volumen II Idiomas Nacionales y Educación: Acceso y Diversidad – Étnico – Social*. Documento preparado como insumo para el informe Nacional de Desarrollo Humano 2005. Guatemala.
- MEAD, Margaret
1947 *Sexo y Temperamento*. Editorial Abril, Buenos Aires.
- MINISTERIO DE EDUCACIÓN
1999 *Historia sinóptica de Guatemala*. Asociación de Amigos del País, Ministerio de Educación, Guatemala.
- MITCHELL, W.J.T.
1994 *Picture Theory*. University Press, Chicago.
- MONS, Alain
1994 *La metáfora social. Imagen, territorio, comunicación*. Ediciones Nueva visión, Buenos Aires.
- MUÑOZ BRONCY, Luis Eduardo, et al.
2000 *Compilación de Género*. IIETS – USAC. Guatemala.
- NUNAN, D.
1993 *Introducing discourse analysis*. Penguin English Applied Linguistics, Londres.
- PERNIOLA, Mario
1998 *El sex appeal de lo inorgánico*. Trama Editorial, Madrid.
- RONDEROS, Nicolás
2002 *"Tamagotchi, la mascota virtual: la globalización y la sociedad de la simulación a través de una tecnología del ocio"*. En: Restrepo y Uribe (ed.). *Antropologías Transeúntes*. Instituto Colombiano de Antropología e Historia –ICANH-, Bogotá.

- SAAVEDRA LUNA, Isis
 2003 *"La historia de la Imagen o una imagen para la historia"*. En: Cuicuilco Nueva Época, Vol. 10, No. 29. Escuela Nacional de Antropología e Historia –ENAH- México.
- SARAMAGO, José
 2006 *El nombre y la cosa*. Cuadernos de la cátedra Alfonso Reyes, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Fondo de Cultura Económica, México.
- SARTORI, Giovanni
 1998 *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Santillana S.A. Taurus, Madrid.
- SILES GONZÁLES, Ignacio
 2005 *"Internet, virtualidad y comunidad"*. En: Revista de ciencias sociales, Año/Vol. II, No. 108. Universidad de Costa Rica, San José -Costa Rica.
- SCOTT, James C.
 2000 *Los dominados y el arte de la resistencia. Discursos ocultos*. Ediciones Era, México.
- TAMEZ, Elsa
 2000 *"El sujeto viviente "racializado" y "generizado" "*. En: Revista Pasos No. 88 Departamento Ecuménico de Investigadores –DEI-, Costa Rica.
- TORRES RUIZ, Miguel Ángel
 2002 *"Sexo inorgánico en el ciberespacio: relaciones entre ciencia y pornografía"*. En: Desacatos, No.9. México.
- THILLET DE SOLÓRZANO, Braulia
 2001 *Mujeres y Percepciones políticas*. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales -FLACSO- Guatemala.
- UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA DE AZCAPOTZALCO
 1995 *Actores, Clases y Movimientos Sociales II*. Revista Sociológica Año 10, No. 28. Departamento de Sociología, División de Ciencias Sociales y Humanidades, México.

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA –USAC- Y FACULTAD LATINOAMERICANA DE CIENCIAS SOCIALES -FLACSO-

2001 *Mesa: Lecturas hermenéuticas desde el feminismo*. Primer Encuentro Mesoamericano de estudios de Género, Guatemala.

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA –USAC-

2006 *Cuaderno de género No. 7*. Escuela de Historia. Instituto de Investigaciones Históricas, Antropológicas y Arqueológicas – IHAA-, Guatemala.

VAN DIJK, Teun A.

2003 *Racismo y discurso de las élites*. Gedisa editorial, Barcelona España.

VAN DIJK, Teun A. y KINTSCH, W.

1985 *Strategies of discourse Comprehensión*. Academic Press, Nueva York.

VINCENT THOMAS, Louis.

1993 *Antropología de la muerte*. Fondo de cultura Económica, México.

YEHYA, Naief

2001 *Tecnoerotismo: de la sociedad victoriana a la era de la hiperinformación*. En: Nexos, no.284: Sexo, nación y lágrimas, México.

ZUÑIGA DIÉGUEZ, Guillermo

2000 *Técnicas de estudio e investigación documental*. Litografía Llerena, S.A. Guatemala.

Otras fuentes:

<http://aulex.ohui.net/ja-es>

www.albumhentai.com

www.artedehoy.com

www.animeportal.cl

www.bibliotheka.org

www.download@anime-babes.de

www.elp psicoanalisis.org.ar/numero2/forclusion2.htm

www.esnips.com

www.geocities.com/tokyo/towers/1360/japones.htm

www.gratishentai.net

www.hentaisub.com

www.hipersociologia.org.ar/catedra/material/Castellscap6.html

www.ine.gob.gt

www.isoc.org/internet-history/brief.html

www.manga,hentai,anime,h-manga,cartoons,toons,dibujos,comics.com

www.muji comics.com

www.otakuworld.com

www.pdf/http://caosmosis.acracia.net

www.portalmix.com

www.redalyc.uaemex.mx

www.revistas.ucm.es

www.rincondelvago.com

www.saladeprensa.org/art234

www.sociologia.de

www.uoc.edu/web/esp/launiversidad/inaugural01

http://www.uv.es/dpujante/PDF/CAP3/A/M_Isabel_Bouza.pdf 647

www.wikipedia.com

www.yuricon.org

Microsoft ® Encarta ® 2007. © 1993-2006 Microsoft Corporation

Anexos

Ejemplos de observación directa - Matriz de Vaciado 5

Rancou Chokyo. Orgy training, (entrenamiento de orgía) producido por Wide Road y Nu Tech Digital Inc. (2005),				Urot sukidoji. Legend of he Demon Womb (La leyenda del demonio Womb) producido por Anime 18 T.m. y Columbia Video/West Cape Corporación.				Inma Youjo. The erotic temptress. Producido por Un Tech Digital, Inc.			
Frase pronunciada por hombres	Frase pronunciada por mujeres	Sonidos complementarios	Contexto	Frase pronunciada por hombres	Frase pronunciada por mujeres	Sonidos complementarios	Contexto	Frase pronunciada por hombres	Frase pronunciada por mujeres	Sonidos complementarios	Contexto
Te gusta la pija (pene)	¡Alto!	Gemidos, sollozos, gritos y llanto de mujeres. Sonidos corporales de choque y succión.	Abuso sexual y violación a la sirvienta principal y otras personajes secundarias por parte del patrón, dueño de la casa y padre del joven.	Sí, así es, sí, no puedo creer lo caliente que eres. ¡Perfecto!		Gemidos	Mujer que hace sexo oral a un hombre mientras este la masturba.			Gritos y sollozos de mujeres. Risas de hombres.	Violación masiva a mujeres en medio de toma violenta de ciudad.
Tu definitivamente trabajas por el dinero que te pago	Eso duele			No puedo manejar esto, es demasiado.	¿Trabajo manual señor? Solo 3000 yens.	Gemidos y gritos, música de fondo.	Diálogos del personaje principal y un compañero con distintas mujeres mientras observan sexo lésbico en una cabina.			Sollozos y gemidos de mujer. Risas de hombres.	Violación tumultuaria de mujer frente a su pareja.
¡Te mataré si vuelves!	Por favor, haré cualquier cosa			¿Qué es lo que estas haciendo aquí?	Ven aquí. Te voy a hacer sentir realmente bien.			El amo está muy complacido contigo, eso te favorece	¡No, no!	Gemidos y llanto. Sonidos corporales de succión y choque.	Violación de mujer por monstruo multifálico mecánico.
¿Te gusta?	Por favor, no lo haga				¿Primera vez? Es tan lindo.				¡Pare, pare!		
Tienes que dejarte	Voy a acabar				No seas tan fría	¡Suéltame!	Llanto y	Rapto y violación	No es nada malo, solo	¿Qué estás haciendo? ¡Para!	Gemidos

porque ya hice un contrato con tu padre						gemido de mujeres. Risas.	por demonio con múltiples falos.	quiero amarte			que el personaje principal rescata a la heroína.
Tú dices que no quieres pero tu cuerpo no me miente				Estoy enamorado de ti hace mucho tiempo.	¿Realmente crees que puedes tomarme como tu mujer?						
Grita, está bien que grites y llores				Eso solo me hace desearte más (la negativa)	No, no puedo pelear						
Tú sabes bien que esto te gusta porque eres una puta				Te hace sentir bien ¿no?	¡Ayuda, ayuda!						
Que bien se siente hacerlo con una virgen				Todo lo que quiero es tu cuerpo.							
Voy a acabar					Házmelo Vamos hazme acabar. ¡Tómame ahora!	Gemidos, grito y sonidos corporales de succión.	Encuentro sexual del personaje principal con tres mujeres demonios.				
Lo que hago es porque	¡Alto eso duele!	Gritos de la mujer y gemidos.	Intento de violación a compañera	Vamos	¡No! No así		Pareja de novios en				

me gustas mucho		Sonido de golpes.	escolar por parte del joven	Tienes unos calzones pequeños y lindos	Esto es embarazoso		una relación consensuada.					
Pero yo pensé que... (querías)	No puedes tenerme porque eres un perdedor											
Tú resistencia me excita aún más	Solo soy una sucia sirvienta	Gemidos de la mujer. Sonidos corporales de choque y de succión.	Relación sexual entre sirvienta y joven.		Lo haces tan bien		Personaje principal convertido en demonio, viola a la joven de la que estaba enamorado mientras ella se encuentra atada a una maquina totém fálica. El acto sucede mientras la maquina penetra a varias mujeres al mismo tiempo					
Yo solo quería amarte	Solo tú te preocupas de mis sentimientos				¡No, no!							
Te amo	Tómame, quiero que me tomes				¡Basta, ya!							
Eres mía para siempre	Soy tuya y para tu placer ahora y siempre											
Ella obedece todas mis fantasías y deseos	Más duro, estoy mojada											
	Wow, estas duro de nuevo											
hace cualquier cosa por mi	Gracias por satisfacerme											
	Amo											

INDICADORES ADICIONALES: 1) Número de repeticiones de la misma frase en distintos momentos y situaciones; 2) Carga simbólica o explícita de posesión sobre los cuerpos; 3) Situaciones sexuales repetitivas.