

Jóvenes otaku desde los estudios del cuerpo en Tuxtla Gutiérrez, Chiapas

*Young Otaku in Tuxtla Gutiérrez, Chiapas
From a Body Studies Perspective*

Juan Pablo Zebadúa Carbonell¹

Isisquetzalli Pérez Hernández²

RESUMEN

El presente texto reflexiona sobre una cultura juvenil emergente, los *otakus*, en el sur de México, concretamente en Tuxtla Gutiérrez. Se analizan las características y los discursos emanados desde una perspectiva de los estudios del cuerpo y cómo cobran sentido tales discursos en un contexto global y local.

PALABRAS CLAVE: jóvenes, otakus, cyborg, rizoma.

ABSTRACT

The present text reflects on an emerging youth culture, the *otakus*, in the south of Mexico, specifically in the capital city of Chiapas, Tuxtla Gutiérrez. The characteristics and discourses emanating from a body studies perspective are analyzed and how such discourses make sense in a global and local context.

Keywords: Youth, Otakus, Cyborg, Rhizome

Muchos estudios sobre *fans* y *otaku* están desarrollados a partir de su consumo o de los entramados sociales de los cuales son partícipes, pero en este artículo se decidió tomar como punto de partida metodológico y fenomenológico los estudios del cuerpo; de ahí que este texto es un estudio cultural desde el *cuerpo* de los *otaku*, puesto que lo interesante en esa construcción se encuentra encarnado. Un *otaku* es aquel que consume *databases* (bases de datos, que consisten en la información con respecto a *anime* y *manga*) a partir de los cuales ellos mismos crean sus valores. La razón es que ellos asumen que los valores modernos (inculcados por sus padres) no funcionan para ellos (Azuma, 2014), Consecuentemente, la ficción es más importante para ellos que la realidad: no quiere decir que ellos no pueden diferenciar la realidad de la ficción, sino que simplemente prefieren la ficción que la realidad (Azuma, 2014).

Para este artículo fue necesario comprender varios factores clave: entender el entorno social en el que se desarrollaron desde edad temprana y cómo su desarrollo está relacionado con la atención que recibieron de sus padres o familiares, así como de las condiciones materiales en las que existen; además de las relaciones con sus compañeros o personas de la misma edad, tanto en lugares físicos como la escuela, como lugares virtuales como el Internet. Aunado a esto, se intenta comprender la transformación de sus maneras de percibir la

¹ Universidad Veracruzana y Universidad Autónoma de Chiapas.

² Universidad Autónoma de Chiapas.

amistad, su existencia, la realidad y sus cuerpos con el medio. Vemos al cuerpo como base del sentido de la acción (García, 1994), como producto social y elemento simbólico, lugar de evocación de la memoria (Silva, 2013), como producción (LeBretón, 2002) y espacio de lucha y resistencia (Guattari, 1974) al sistema-mundo capitalista y patriarcal (Grossfoguel, 2012).

A partir del entendimiento de estos factores, se concluyó que existe una especie de sublimación en el *anime* pero también una búsqueda de un grupo de pertenencia y una respuesta de por qué ellos parecen ser señalados como *pertenecientes a un grupo* pese a que no sean todos iguales o incluso no pertenezcan a tales grupos más que por tener gustos parecidos.

LA PERSPECTIVA DESDE EL CUERPO

El filósofo y fenomenólogo francés Maurice Merleau Ponty (1994) entiende al cuerpo como un objeto dentro del mundo que, a su vez, es lo que le da la perspectiva de lo acontecido en este. Es decir, ve al ser como un objeto (Merleau Ponty, 1994, p. 90). Merleau Ponty trata al cuerpo como materia y a las percepciones de este como las que le hacen engendrar la perspectiva percibida sobre los objetos; asimismo, entiende a la historia de sus percepciones como un resultado de sus relaciones con el mundo objetivo. A partir de estas vivencias concibe el presente como medida del tiempo con respecto a un aspecto abstracto del tiempo universal, y a su cuerpo en un modo del espacio objetivo. Es decir, para Merleau Ponty el cuerpo es material y objeto a partir del cual experimentamos el ser pero a su vez este se organiza a partir de la historia de sus percepciones con el mundo (Merleau Ponty, 1994).

Por otro lado, para David Le-Bretón (2002) el cuerpo moderno implica la ruptura del sujeto con los otros (debido a que se encuentra inmerso en una estructura social de tipo individualista), con el cosmos y consigo mismo. El cuerpo occidental es el lugar de la censura y el recinto objetivo de la soberanía del ego, (Le-Bretón, 2002, p. 8). En especial, hace hincapié en las concepciones actuales del cuerpo vinculadas con procesos históricos, como la emergencia del pensamiento racional positivo y laico, así como de la historia de la medicina.

En la sociedad moderna, la preocupación por el cuerpo es un inductor de imaginario de prácticas, además Le Bretón (2002) señala un factor de individualización al decir que el cuerpo duplica los signos de la distinción: el cuerpo es un valor. Por lo que en las sociedades occidentales el cuerpo es el signo del individuo, el lugar de su diferencia, de su distinción. Así, las representaciones sociales le asignan una posición determinada dentro del simbolismo general de la sociedad. Sin embargo, se encuentra disociado de él debido a su historia dualista (Le-Bretón, 2002, p. 9).

Los saberes aplicados al cuerpo son culturales. Sobre esto, Le Bretón profundiza diciendo que las representaciones del cuerpo y los saberes acerca de este son tributarios de un estado social, de una visión del mundo y, dentro de ella, una definición de persona. Donde el cuerpo es una construcción simbólica, no una realidad en sí misma. Considera que el cuerpo puede parecer evidente pero es inaprehensible, nunca es un dato indiscutible, sino el efecto de una construcción social y cultural (LeBreton, 2002).

Para García (1994), existe una yuxtaposición entre el cuerpo físico que está internamente ligado a la construcción de nuestra identidad personal y cuerpo sociopolítico que almacena y consolida significados, escalas de valor y

micropoderes (García, 1994, p. 47). Esta relación no se agota en esto, sino que la describe en una profunda interrelación.

A la vez que el cuerpo físico está constreñido y determinado (en su percepción y tratamiento) por el cuerpo social; se asienta en su estructuración significativa y sociopolítica, en la configuración misma de la corporalidad y simultáneamente cualquier configuración del cuerpo es también configuración de la identidad (el yo encarnado que somos) y determinación del modo en que la vida es vivida y la experiencia constituida (García, 1994). Aquí se propone a la encarnación como asiento de la constitución de los marcos de sentido de la acción.

En este sentido y en el marco de lo dicho anteriormente, es que se vuelve profundamente importante el estudio de los otaku y de cualquier otro proceso que tenga que ver con tránsitos identitarios, puesto que muestra cómo el cuerpo es modificado por otros cuerpos, pero también por el ambiente y las experiencias. Esta relación del cuerpo físico y del cuerpo sociopolítico será importante a lo largo del texto pues esta configuración de la identidad o la encarnación del yo, es lo que prima en nuestra visión.

Vemos entonces al cuerpo desde la perspectiva de García (1994) como la materialidad significativamente conformada; como la estructura dinámica de interacción con el medio que se alimenta nuestros procesos cognitivos y volitivos, y cómo el asiento de la estructuración social hace posible la realización de acciones y la reproducción de estructuras.

EL CUERPO COMO BASE DEL SENTIDO DE LA ACCIÓN

Para entender la encarnación tenemos que entender lo que se encarna, en este caso es el sentido. Esto remite a un significado o contenido representacional, un elemento básico en la configuración de toda acción en cuanto tal y, por lo tanto, tiene que tomarse en cuenta a la hora de explicar, comprender o simplemente saber a qué atenerse con la acción (García, 1994).

La explicación de la acción requiere la intervención constitutiva de la experiencia del agente u observador en su triple dimensión (identidad, *habitus* y encarnación), para su investigación se requiere mostrar la producción y reproducción de los marcos de sentido de la acción. Para captar los sentidos de las acciones se debe acceder a una reconstrucción del trasfondo de sentido, y ello implica elaborar una visión sinóptica de la totalidad que subyace a la acción, al agente, al contexto práctico y al sentido mismo. García afirma

Si queremos entender qué ocurre o cómo es la realidad social, entre otras cosas, tenemos que (re)construir los marcos en que se sitúa la acción, que en realidad es siempre una corriente de acciones materiales y discursivas. Es decir, tenemos que (re)construir los códigos de expresividad y representación, los conjuntos de normas y valores sociales y públicos, y las geometrías sociales de los deseos privados. Estos códigos, conjuntos y geometrías son los marcos específicos de significado que hacen posible que una conducta cobre algún tipo de sentido y con ello se convierta en una acción (García, 1994, p. 54).

En este sentido, se retoma en esta reflexión la metodología de los itinerarios corporales, los cuales son definidos por Esteban (2008) como

Procesos vitales individuales, pero que nos remiten siempre a un colectivo, que ocurren dentro de estructuras sociales concretas, y en los que damos toda la centralidad

a las acciones sociales de los sujetos, entendidas estas como prácticas corporales. El cuerpo es considerado, por tanto, un nudo de estructura y acción, el lugar de la vivencia, el deseo, la reflexión, la resistencia, la contestación y el cambio social, en diferentes encrucijadas económicas, políticas, sexuales, estéticas e intelectuales (Esteban, 2008, p. 136).

Se usaron estas narraciones de historias diarias y vitales de los jóvenes para recomponer el entramado práctico, discursivo, ideológico y desiderativo, que dio un fondo comprensivo a ese sentido.

Se buscó captar el sentido que el agente imputa a su conducta (la intención con que la realiza) y la complejidad de significado práctico en que se sitúa para comprender el sentido de la acción, además de ser entendida como un momento de la corriente que constituye la práctica social y no olvidar que su carga expresivo-simbólica, además de unidad a la carga valorativa, está siempre ligada a las estructuraciones de dominación, legitimación y producción. Para García, es en la configuración de estructuras estructurantes, que a su vez descansan en la continua e histórica conformación de la corporalidad fundamentada en la constitución de las identidades, contrario a lo que muchos agentes podrían pensar (García, 1994, p. 58).

Los procesos de identidad constituyen la manifestación más evidente por su ligazón directa con los procesos de capacitación práctica y simbólica de los agentes sociales. En este caso, el proceso de identidad a desarrollar será el *otaku* y las acciones sociales que estos implican y se encarnan para devenir en el *cyborg*.

Para estudiar este fenómeno, García señala que deben conocerse las manifestaciones actuales del trasfondo, esto es, los modos concretos en que, en nuestro contexto espacio-temporal, el trasfondo se realiza, se despliega y se convierte en condición efectiva de posibilidad. Son sus modos de funcionamiento, que condensan y (re)crean marcos de sentido de la acción (García, 1994, p. 57).

TABLA 1 MANIFESTACIONES ACTUALES DEL TRASFONDO QUE RECREAN LOS MARCOS DEL SENTIDO DE LA ACCIÓN.

<i>Los procesos de identidad</i>	<i>El enraizamiento de conjuntos de disposiciones duraderas</i>	<i>la configuración dinámica de esquemas corporales</i>
Están ligados con los procesos de capacitación práctica y simbólica de los agentes sociales.	Se conceptualiza a través del desarrollo que Bourdieu ha hecho de la idea de <i>habitus</i> . Este concepto permite establecer una interesante conexión entre el sentido práctico del agente capaz y el sentido <i>objetivo</i> de las condiciones y situaciones de interacción.	O modelos de conducta, etc., que llamaremos, de manera genérica, procesos de encarnación.

El autor construye el término de *encarnación*, como la manera en que el *habitus* se adquiere y moldea al cuerpo en un sentido más profundo; observa al *habitus* como el resultado de experiencias pasadas depositadas en cada organización vital en la forma de esquemas de percepción, pensamiento y acción. Estos conjuntos de disposiciones, al depositarse en nuestro cuerpo, se encarnan. Para

describir este proceso, García hace una extensa revisión del concepto encarnación, que alude al misterio de Jesús vuelto carne, pero también con los significados más inmediatos de la palabra como personificar, representar alguna idea o algún personaje, a partir de la cual la relaciona directamente con la constitución de identidades:

El proceso de encarnación o de estructuración simbólico-social de una subjetividad parte de una carencia, una naturaleza incompleta e insuficiente cuya supervivencia le exige someterse a una dura terapia de configuración sociocultural (encarnamiento), consistente, en buena medida, en la incrustación o in-corporación vital de marcos de sentido (García, 1994, p. 64).

UNA VISIÓN METODOLÓGICA DESDE EL CUERPO

Para el desarrollo de este trabajo de investigación, a partir del cual se derivan las conclusiones expresadas en el siguiente artículo, se planteó un trabajo cualitativo, siguiendo la metodología de itinerarios corporales explicadas en el anterior apartado (Esteban, 2004). Se usaron entrevistas a profundidad para la posterior creación de los itinerarios, además que en este se integraron observaciones de los cuadernos de campo y mapas corporales. Este material se obtuvo a partir de tres sesiones en las que se trataron los siguientes contenidos: a) su historia con el *anime* y el *manga*. b) su historia de vida. c) su relación con los personajes.

Una vez identificados estos los ejes de análisis, se organizaron y ubicaron en *escenas* concretas, situaciones que resulten significativas para lo que se quiere mostrar pero priorizando en la descripción las sensaciones y prácticas lo más corporales/físicas posibles; por ejemplo, formas de vestir, de andar, de adornarse, de moverse, de disfrutar, de sentir miedo, vulnerabilidad. Se hizo una categorización a partir del método de Teoría fundamentada.

La elección de los sujetos se realizó a partir de una publicación en varios grupos de Facebook de temática *otaku*, *friki* y *gamer*, a fin de contactar a los chicos que quisieran compartir su historia y experiencia con el *anime* y *manga*, para formar un compendio de experiencias *otaku* en la ciudad de Tuxtla Gutiérrez, capital del estado de Chiapas. De estos grupos, los más interesados en participar se encontraron en *frikis* y *otakus* de la ciudad, en donde se obtuvieron respuestas inmediatas, parecían ansiosos de contar sus historias, algo distinto a las primeras entrevistas donde se encontraban serios y evasivos, hasta que comenzaban a hablar de su narrativa favorita.

A partir de diez voluntarios se optó por trabajar con tres sujetos, eligiendo a estos por su longevidad como consumidores, es decir, se contó el tiempo desde que comenzaron a consumir anime en más de cinco años y también por consumir diversos títulos de anime y manga simultáneamente; además, porque dijeron consumir al menos cinco horas semanales de anime y manga. A petición de uno de ellos, por pasadas experiencias delictivas (el rapto de una menor de edad a quien contactó por Internet), se decidió usar un pseudónimo a partir de un personaje de anime que ellos enunciaran importante ya que externaron no tener un apodo, o apego por aquellos que manejaban en internet, Pun Pun, un joven de 19 años al momento del trabajo, Shinji, una chica de 19 y Tsukiyama una joven de 27.

Al transcurrir las entrevistas se decidió no apegarse estrictamente a estas, sino que se verían como guías de lo que podríamos tratar. En muchas ocasiones,

el profundizar sobre las experiencias de vida de los jóvenes llevó a descubrir lo intrincado de sus historias con el anime y la tecnología, la cual su acceso, por momentos, parece saltarse las clases sociales, pero en otros las remarca. En algunos casos, la información se repetía por lo que algunas cosas se omitieron en el trabajo en las entrevistas, sin embargo, se incluye información que se encuentra como diario de campo.

LA ENCARNACIÓN DE LO OTAKU: LO CYBORG

Los *otaku* se encuentran en la carencia de algunos marcos de sentido que lo obligan a ser un sujeto competente para pertenecer a la sociedad. Sus carencias se encuentran marcadas por la violencia en varios ámbitos de sus vidas y remiten a la configuración de las estructuras estructurantes. Así, las identidades *otaku* se fundamentan dichos ámbitos, lo que nos remite a la continua e histórica conformación de la corporalidad.

Debido a la globalización, es posible presenciar una aceleración de los procesos sociales sin que haya un acompañamiento de la cultura, como lo afirma Le Bretón (2002). En este marchar acelerado, es difícil que la experiencia social del agente y su capacidad de integración simbólica concurren, con lo que se encuentran ante una carencia de sentido. Este autor encumbra a la cultura como la respuesta que guía a las elecciones y a las acciones y, por lo mismo, los humanos se han abandonado a la autodestrucción y en ocasiones recurren a inventar soluciones personales.

La atomización, como una característica de la posmodernidad, ahonda aun más la distancia entre los sujetos y con estas las soluciones personales con el objetivo de cubrir las carencias de los simbólico tomando ideas de otras tramas culturales o por medio de la creación de nuevas referencias (LeBretón, 2002). Ante esto, los sujetos buscan modelos que convierten al cuerpo en una especie de suplemento de alma. Es muy interesante cuando añade que el cuerpo de la modernidad se convierte en un *melting pot* muy cercano a los collages surrealistas, puesto que la estética *otaku* de colores brillantes y artilugios fácilmente adaptables a la identidad de los jóvenes los convierte en collages andantes.

Este cuerpo moderno, construido como respuesta a la violencia que la sociedad los somete, es al que llamamos *otaku ciborg*. Su configuración se encontrará a partir de la carencia, pero también de las relaciones que se crean en un contexto virtual y que reproducen la estructura de lo que se consume, el *transmedia* y *mediamix* que actúa como un rizoma y es modelo de su devenir en *cyborg*.

TABLA 2 CARACTERÍSTICAS DEL TRANSMEDIA Y MEDIAMIX.

<i>Mediamix</i> (Steinberg)	<i>Transmedia</i> (Jenkins)
La relación del manga/anime/stickers/mercancía, que se relacionan aunque no comparten el mismo medio de difusión.	Una Narrativa Transmedia, se desarrolla a través de múltiples plataformas de medios, con cada nuevo texto haciendo una contribución distintiva y valiosa al todo. (Jenkins 2006, p. 96) para el desarrollo de las narrativas transmedia se requiere de una convergencia de medios.

<p>Relación directa del transmedia/mediamix: Jenkins explica que el mediamix de Japón tenía muchos años antes de la tradición transmedia de Estados Unidos, y descubrió que varios productores transmedia comenzaron como un <i>geek</i> del anime y manga, Jenkins (2013).</p>	
---	--

Lo anterior sirve para conocer las manifestaciones actuales del trasfondo que recrean los marcos del sentido de la acción, y así cómo se lleva a cabo la encarnación de lo *otaku*, es decir cómo las relaciones con su entorno y los otros cuerpos. De esta forma, los llevan a los consumos de los productos transmedia provenientes de Japón y se incorporan en el cuerpo de los jóvenes, García propone que los primeros elementos que deberían tomarse en cuenta para especificar lo que los configura y los constituye son las intenciones y los discursos o narraciones que los agentes exhiben.

Los itinerarios corporales han sido una excelente vía para entender su narrativa de vida; en segundo lugar, los mapas corporales, puesto que no es solo el discurso hablado lo que prima en los chicos *otaku*, sino la imagen, para que no quede solamente en el marco de la intencionalidad consistente en poder dirigirse a algo predeterminado bajo la forma representacional de un contenido intencional: no tan solo en una capacidad que se concreta en creencias, deseos, miedos, intenciones, etcétera, sino que también percibamos el papel central que, frente a la conciencia y al inconsciente, tiene el conocimiento práctico habitual, es decir, el saber lo que se puede, lo que se debe y cómo hay qué hacer, que es el eje de la configuración material y simbólica de las acciones.

Como ya se planteaba anteriormente, en el discurso de estos chicos se advierte a estas narrativas como un *refugio*, palabra usada por algunos de ellos. Estas narrativas toman las características de un recurso paliativo, puesto que se usa para huir, atenuar o suavizar los efectos del dolor o los dolores que quieren ignorar. Este sujeto disociado busca en este recurso paliativo re-articular su mente y su cuerpo de manera no consciente, mediante el *anime* y el *manga*. A partir de su interacción hay un proceso de identificación con los personajes de anime, que podría ser comparada con el 2.5 D que habla Nozawa (2008): la relación profunda con lo 2D, es decir los personajes de *anime*, entendiéndolos como una serie de atributos que simulan ser una personalidad y un dibujo que emula a un ser humano. El antropólogo Shusuke Nozawa explica de la siguiente manera.

La gente no está simplemente consumiendo y produciendo "Personajes 2D". Como seres "3D", ellos se están pensando como personajes, transformándose a sí mismos en seres fantásticos pero reales a través de un viaje a través de dimensiones. El intersticio en "2.5D" permite a la caracterización como un modo específico de semiosis irreducible a las nociones de encarnación (embodiment) e identidad (Nozawa, 2008, p. 23).

Como se puede observar en la siguiente tabla, los jóvenes muestran preferencia por las narrativas con las que pueden identificarse. La característica enunciada por ellos es la profundidad filosófica de las narrativas, aunque como se ejemplifica en la tabla, exista una relación bastante estrecha entre la historia de vida de los sujetos y la vida de sus personajes favoritos.

TABLA 3 TABLA COMPARATIVA SHINJI VS SHINJI

Shinji Ikari, personaje de la serie "Neon Génesis Evangelion" narrado desde la perspectiva de "Shinji"	Extracto del Itinerario corporal de Shinji
<p>[...] has visto Evangelion... que la serie nada más se trataba en Shinji aislamiento y en su tristeza y que realmente era depresión, o sea, se centró todo los 26 capítulos en eso, en eso claro en los mechas y todo eso pero era más él y su tristeza su alejamiento su... el hecho de que tratara de ser aceptado por su padre por las demás personas pero eran muy mierda todos los demás... y más que nada porque se centraba en eso en su aislamiento y su tristeza, o sea siempre que ponen esa clase de personajes me gusta pero cuando hacen ese tipo de personajes luego [...] pero lo que me gustaba de Shinji es que es muy humano, o sea es de los animes que más pueden retratarnos un humano, o sea no te vas a inflar a los tres capítulos siguientes por haber visto algo, o sea en Shinji no funciona, se quedó así, hasta que te das cuenta en <i>la parte donde se empieza imaginar su vida como hubiese sido si hubiese tenido a sus dos padres, lo hubiesen criado con amor hubiera sido distinta su vida pero no fue así</i>, pero en el final en pocas palabras da a entender cuando se llega a amar a si mismo se iba cambiando la perspectiva de la vida y de las cosas, por eso todos le aplauden y ya todo tranquilo y es donde aparece el mensaje de gracias papa adiós mama gracias a todos etc. etc. y es así como de que... y por qué Hideki? No se qué tenía depresión cuando creo evangelion sufría de depresión por eso me gusto... <i>alguna voy a crear algo así.</i></p>	<p>Shinji es una chica de 1.64 estatura y tanto 100 kilogramos de peso nació en Tuxtla Gutiérrez Chiapas, suele levantarse tarde porque actualmente no estudia ni trabaja y pasa bastante tiempo conectada a internet mediante su laptop y su teléfono celular, durante las entrevistas fue común hablar con ella mientras revisaba su inicio en Facebook y me comentaba algunos memes (Siempre bromeando, exagerando situaciones). <i>La familia de Shinji está conformada por su hermana y el padre de su hermana quienes también suelen ver anime con ella. Su madre vive a parte.</i></p> <p>A veces Shinji se levanta por las mañanas y a veces Shinji no puede levantarse en todo el día, en esos días revisa su celular y ve las novedades en Facebook checo que hay de nuevo, algún meme que haya o algún anime del que estén hablando o algún manga que ha sido en el spoiler. Un meme es cualquier broma que se vuelve trending, y con spoiler se refiere a un avance o capítulo completo ilegal sobre algún manga, no obstante en este tipo de días Shinji también ve películas, animadas o actuadas por humanos, en ocasiones también ve series. Si es un día donde Shinji puede levantarse entonces estudia para su examen de admisión a la UNAM.</p> <p>Shinji sigue animes de la temporada el día que salen en internet, llama por ejemplo a los viernes <i>viernes de ojos</i> porque su anime favorito <i>jojo's bizarre adventure</i> sale ese día, no obstante agrega que ya no ve tanto anime como antes, ahora ve otras cosas en ese tiempo,</p> <p>Ve al menos cinco capítulos de anime al día, diferentes a veces, no obstante si la trama es buena suele ver 20 o 18 o hasta terminar la serie [...]</p> <p>Narra Shinji: Tenía pocos amigos, todos eran niños pero solo eran unos cuantos pero era bastante apartada siempre, después de las clases me recogían a las 3:00 pm y yo salía a las 12:30 pm, me recogían mis tíos, hermanos de papá, preferían irse de compras o ir a comer que recogerme temprano, hasta que me pasaron las suficientes cosas malas.</p>

Estos chicos proyectan sus miedos, dolores y tristezas sobre las vidas de estos personajes y encuentran el espacio en el que ellos sienten, *los feels*, palabra que usan para referirse a los sentimientos cuando hablan con sus pares por Internet. Ello lo inunda cuando algún personaje tiene alguna desventura con la que se identifican, en este espacio proyectan un dolor que está permitido sentir porque

es suyo y no lo es a la vez y de esa manera siguen caminando por el mundo, aun cuando sea de manera casi automática.

No obstante, un vacío los acompaña siempre y es el que ha dejado su cuerpo, los *otaku* se sienten solos y para llenar este vacío del abandono corporal, tanto de sus padres como los suyos mismos, usan ciertos elementos de escape que en algún momento fueron (o siguen siendo) las computadoras, pero en estos momentos la tecnología ha avanzado y sus espacios virtuales pueden acompañarlos a donde vayan, los *smartphones* les dan una salida a estos espacios por medio de la música, el anime o los mangas descargados. Estos elementos paliativos de sus vacíos emocionales y corporales se convierten en *protésicos*, es decir, tanto las narrativas como los dispositivos tecnológicos se convierten en prótesis emocionales-corporales para estos chicos.

CONCLUSIONES: LO CYBORG COMO MANIFESTACIÓN DE LO OTAKU

El rizoma está relacionado con un mapa que debe ser producido, construido, siempre desmontable, conectable, alterable, modificable, con múltiples entradas y salidas, con sus líneas (Deleuze, 1977).

Los resultados apuntan a que los jóvenes tratan de reconstruirse emocional y corporalmente mediante el *anime* y *manga*. El abandono, o algún grado de ello, de parte de los padres parece ser el principal impulso de estos chicos. A su vez, sus padres lo hacen por razones referentes con la pertenencia a la sociedad. Varios de estos problemas tienen relación con lo que el sujeto hace para pertenecer a la sociedad, o lo que hacen de él, si por alguna u otra razón no se encuentra con las herramientas para sobrevivir en la sociedad.

El "sistema-mundo capitalista/patriarcal occidental-céntrico/cristiano-céntrico moderno/colonial" (Grosfoguel, 2012) parece el problema principal. Este mismo sistema capitalista se dedica a la tarea de castrar, aplastar, torturar y cuadrar el cuerpo para incorporar en nuestro cuerpo sus leyes y aparatos de reproducción de la esclavitud (Guattari, 1974).

Para Guattari estos deseos insatisfechos solo aumentan la frustración y la *carencia*, la cual permite la transformación del deseo en necesidad compulsiva de consumir, a la vez que asegura la *producción de la demanda*, motor de la expresión capitalista. También señala las particularidades de un cuerpo frígido, encarcelado y mortificado, constructo activo del capitalismo a partir de los desechos de nuestros cuerpos vivientes (Guattari, 1974).

Este cuerpo del que habla Guattari tiene muchas partes en común con el que se ha estado describiendo hasta ahora y que se reconstruyó a partir de los cuerpos de algunos jóvenes entrevistados u observados. Los jóvenes han sabido desarrollar sus propias estrategias y es en estos consumos otorgados por este capitalismo que ellos reconstruyen sus propios cuerpos por medio de imágenes y narrativas ajenas a sus propias realidades. Así se vislumbra al cuerpo como centro de la acción (García, 1994), pero en el caso de los *otaku* también como centro de la producción (LeBretón, 2002).

En este momento se toca la fibra que nos conduce de lleno al estudio de los *otaku* desde el cuerpo: notar cómo estas relaciones sociales y narrativas los transforman y lo convierten en un individuo de narrativa que no termina en sí, sino se extiende en los contactos que hace por Internet y en las complejas redes de comunicación.

El esquema del rizoma resuena en varios niveles de este fenómeno: en la relación de lo Transmedia/Mediamix, en la repetición de patrones, en la relación

de consumo que tienen los *fans* y *otaku*, en la manera en la que se relaciona el Internet e incluso el tiempo que se le atribuye, es decir, es un sistema de sistemas múltiples e interconectados. A la manera de rizoma, responden a los principios de conexión y heterogeneidad del rizoma (Deleuze, 1977).

Estos puntos convergentes son mesetas, dado que son multiplicidades conectables con otras por tallos subterráneos superficiales, a fin de formar y extender tal rizoma (Deleuze, 1977). Es decir, lo encarnado es esta estructura que se puede entender a partir del cuerpo de cada joven con el que se trabajó.

Este individuo reconstruido recuerda al *cyborg* de Haraway. Un *cyborg* es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción (Haraway, 1995). No obstante, no se acerca del todo a este debido a que Haraway habla de un ser con una posición política activa, y aunque estos jóvenes están en conflicto con varias partes del sistema que Grosfoguel señala, en el fondo no están totalmente en contra de estas estructuras, porque son sujetos que se encuentran en constante contradicción en una sociedad a la que pertenecen, pero a la cual añoran pertenecer, es en esta contradicción que se gesta esta última parte.

RELACIÓN SÁDICOMASOQUISTA DE OTAKU

Podría explicarse la posición política pasiva del *otaku* con la relación del sádico y el masoquista. Para Rangel (2010) la característica principal del deseo sádico es que en el cumplimiento de su acto, de su rito, es hacerse aparecer él mismo (el agente de los golpes) como puro objeto, fetiche negro, en que el mismo sujeto deviene ese objeto en su acto, en este momento de la desubjetivación: su lugar en esta fantasía está en tanto puro objeto y no como el sujeto de una acción. Por otro lado, el masoquista ve cumplida su fantasía en devenir un objeto de desecho. Ambos, buscan esa imposibilidad de asirse como objeto causa del deseo del Otro (Rangel, 2010).

El fin último de esta pulsión es devenir en un objeto. En el caso que estudiamos, devenir es particular a una entidad corporal, por lo que podemos decir que será el paso de esta entidad de un estado a otro, un devenir-en-sí-mismo, enteramente originado en su base corporal. En el caso de la historia de vida de los *otaku*, se refleja en las diversas vivencias que se encarnaron en su cuerpo, pero es esta pulsión sadomasoquista del cuerpo que se separa es la que los lleva a devenir en un objeto, este objeto es el *cyborg*, en su dimensión territorial y temporal; los *otaku* devienen, es decir, trascienden el contexto de las condiciones históricas de las que surge (Zizek, 2006),

A partir de este devenir, notamos la relación del par sadismo-masoquismo. El *otaku* deviene *cyborg* por este momento de devenir objeto, en el cual adquiere las narrativas (no percibidas como objetos, sino iguales a él) y lo hace para adquirir las competencias que lo harían humano, especialmente las relacionadas con la emoción. El *otaku* siendo el masoquista, el que disfruta ser apaleado por otros, obtiene el placer sádico al mostrarse desecho como consecuencia de los abusos de su agresor sádico, la sociedad representada por las personas cercanas a él, no necesariamente las que lo dañaron. A estas personas muestra las heridas sangrantes de sus violentas batallas por la supervivencia, siendo él una víctima, vuelto objeto roto y monstruo ocasionado por todos los abusos de los que es capaz la sociedad y que no quiere ver. En este momento es en el cual la vida del *otaku cyborg* de la periferia deviene política.

REFERENCIAS:

- Azuma, H. (Ed.) (2014). *Fandom Unbound, Otaku Culture in a Connected World*, New Haven; Londres: Yale University Press
- Deleuze, G. (1977). *Rizoma: Introducción*. Recuperado de <http://www.fen-om.com/spanishtheory/theory104.pdf>
- Esteban, M. (Ed.) (2008). *La materialidad de la identidad*, Madrid, España: Editorial Haradna.
- García Selgas, F. (1994). El cuerpo como base del sentido de la acción, *Revista REIS*, (68), pp. 41-83
- Grosfoguel, R. (2012). El concepto de "racismo". En Michel Foucault y Frantz Fanon. *Teorizar desde la zona del ser o desde la zona del no-ser*. Tabula Rasa, (16), pp. 79-102.
- Guattari, F. (1973). *Para acabar con la masacre del cuerpo*. Recuperado de <http://www.mxfractal.org/RevistaFractal69FelixGuattari.htm>
- Haraway, D. (1995). *Manifiesto para Cyborgs. Ciencia, Tecnología y Feminismo Socialista a Finales del Siglo xx*. Recuperado de http://xenero.webs.uvigo.es/profesorado/beatriz_suarez/cyborg.pdf
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture, Where old and new media collide*, Nueva York; Londres: University Press
- Jenkins, H. (2013). *Media Mix is Anime's Life Support System: A Conversation with Ian Condry and Marc Steinberg (Part One)*. Recuperado de <http://henryjenkins.org/2013/11/media-mix-is-animes-life-support-system-a-conversation-with-ian-condry-and-mark-steinberg-part-one.html>
- Le Bretón, D. (2002). *Antropología del cuerpo y Modernidad*, Buenos Aires, Argentina: Nueva Visión.
- Nozawa, S. (2013). *Characterization*, Recuperado de: <http://www.academia.edu/5131587/Characterization>
- Pérez, I. (2018). *Itinerarios Corporales de los Jóvenes Otaku de Tuxtla Gutiérrez, Chiapas: Los Cyborg de la Periferia*. (Tesis maestría inédita). UNACH: Chiapas.
- Rangel, L (2010). El Sadomasoquismo: Una Estructura Circular. *En-clavEs del pensamiento*, iv (8), pp. 29-43.
- Silva, Barrientos, J., & Espinoza-Tapia, R. (2013). Un modelo metodológico para el estudio del cuerpo en investigaciones biográficas: los mapas corporales. *Alpha (Online)*, (37), pp. 163-182.
- Steinberg, M. (Ed.) (2012). *Anime Media Mix Franchising Toys and Characters in Japan*, Minneapolis: University of Minnesota Press
- Zizek, S. (2006). Órganos sin cuerpo: Sobre Deleuze y sus consecuencias. Recuperado de: <http://www.medicinayarte.com/img/Zizek%20Organos%20sin%20cuerpo-%20Sobre%20Deleuze%20y%20consecuencias.pdf>
- Zuckerberg, M. (2016). *Mercado Tlapalería Friki*. Recuperado de https://www.facebook.com/groups/1788414171378678/permalink/1864878640398897/?sale_post_id=1864878640398897
- Zuckerberg, M. (2016). *Otakus de Tuxtla Gutierrez*. Recuperado de <https://www.facebook.com/groups/OtakuDeTuxtla/permalink/690392501128274/>