

Amor y erotismo en la literatura *otaku*

Imaginarios, visiones y lecturas del *yaoi* entre los jóvenes mexicanos¹

Olivia Domínguez Prieto*

Resumen

Este trabajo trata de encontrar partiendo del concepto de hibridación cultural y la categoría de género, la manera en que grupos de mujeres jóvenes en la ciudad de México se identifican con la subcultura japonesa *Otaku*. En particular, se describen y se analizan aquellos escenarios de reunión –permanente o eventual– en los que se manifiesta su presencia y se propician encuentros e intercambios. Se subrayan de manera especial, las formas de la producción *dōjinshi* (amateur, de las aficionadas) y los imaginarios, lecturas e historias recreadas por las productoras, explorando sus nociones en torno al homoerotismo y la diversidad sexualidad.

Palabras clave:

yaoi, *dōjinshi*, homoerotismo, imaginarios, género, diversidad sexual.

La tradición de realizar investigaciones sobre las diferentes formas de vivir la juventud en México, es aún muy reciente. Diversos autores coinciden en que dichos trabajos afloran de manera específica a partir de la participación de los con-

tingentes juveniles en los movimientos estudiantiles de los años 1968 y 1971, no obstante se considera que a partir de la década de los años ochenta y noventa es cuando aparecen nuevas temáticas sobre este grupo de edad, destacando su inserción en las bandas callejeras explicada a partir de la marginalidad urbana¹ (Valenzuela, 1988; Reguillo, 1991) y para la siguiente década su relación con las diversas corrientes musicales que generaron identidades específicas a partir del rock y algunos otros géneros derivados de éste (De Garay, 1993; Urteaga, 1998 y otros).

En los albores del siglo XXI, las temáticas respecto a los estudios sobre los jóvenes se han diversificado, acentuándose aquellos que abordan la creación de grupos de adscripción identitaria, las diferentes formas de participación política, la diversidad sexual, la violencia desde sus diferentes formas de expresión, los recursos comunicativos y lingüísticos propios de la juventud, así como otras manifestaciones de lo que se



¹ Rossana Reguillo ubica tres momentos de "emergencia del actor juvenil": la participación de los jóvenes en el movimiento estudiantil de 1968; la emergencia del joven popular urbano y la conformación de las culturas juveniles (Reguillo, 2010: 10).



Presencias juveniles en la *TNT*. Fotografías: Olivia Domínguez Prieto.

ha nombrado culturas o subculturas juveniles.² Sobre este último punto, Rossana Reguillo ha acuñado la categoría de condición juvenil para ubicar la enorme y diversa gama de posibilidades de significar y vivenciar lo joven en las sociedades actuales y particularmente, en la sociedad mexicana,

Por ello resulta fundamental, de cara a los desafíos, problemas y contradicciones que marcan y definen a la sociedad mexicana contemporánea, asumir la centralidad analítica y sociopolítica de la llamada “condición juvenil” y que defino aquí como conjunto multidimensional de formas particulares, diferenciadas y culturalmente “acordadas” que otorgan, definen, marcan, establecen límites y parámetros a la experiencia subjetiva y social de las/los jóvenes. La condición se refiere a posiciones, categorías, clases, situaciones, prácticas, autorizaciones, prescripciones y proscripciones

• • •

² Existe una polémica derivada de la manera de nombrar a los diferentes grupos identitarios de jóvenes, destacando la idea de nominarlos contraculturas, subculturas, microgrupos o reconocerlos a través de la metáfora de tribus urbanas, planteada por Mafessoli y Feixa que ha provocado gran polémica entre los antropólogos y otros estudiosos de lo social y de lo urbano. En este trabajo se ha decidido nombrarlos identidades o culturas juveniles para evitar el uso discriminatorio de los prefijos en el lenguaje (contra, sub, micro).

que se asumen como “naturales” al orden vigente y tienden a naturalizarse como “propias” o “inherentes” a esta franja etaria (Reguillo, 2010: 401).

En el análisis sobre las culturas juveniles, sobre todo en aquellas donde se han reproducido estilos y rasgos identitarios que se han retomado del exterior, como es el caso de las diferentes expresiones musicales se acentúa de manera significativa el concepto de hibridación intercultural que supone un juego de transacciones que se caracterizan, según García Canclini, por “la quiebra y mezcla de las colecciones que organizaban los sistemas culturales, la desterritorialización de los procesos simbólicos y la expansión de los géneros impuros” (García, 1990: 264), por lo tanto, la hibridación pondría de manifiesto una adopción peculiar y local de las formas culturales globales. Este hibridismo, concepto que para Burke resulta ser “enloquecedoramente elástico”, sería la consecuencia de la interacción entre los mundos diversos que se relacionan, a su vez, con otros procesos socio-históricos como son la imitación, la apropiación, la acomodación, la negociación y la traducción cultural (Burke, 2010: 94).

Este trabajo trata de encontrar partiendo del concepto de hibridación la manera en que un grupo de mujeres jóvenes en



Hoy la calle es nuestra.

la Ciudad de México ha adoptado la cultura juvenil de origen japonés *otaku* y en particular, describe y analiza cómo configuran diversos imaginarios sociales y urbanos actantes³ a través de la literatura *yaoi*, considerando aquellos escenarios de reunión —permanente o eventual— en los que se propician sus encuentros en el marco de las culturas globales.

Globalización y cultura juvenil *otaku*

La llamada era global ha manifestado que además de los efectos económicos ocasionados por la concentración y la distribución inequitativa del capital que han remarcado de manera contundente la dominación y la polarización entre las naciones, también actúa como un vehículo de difusión mediante diversos mecanismos de las experiencias locales

3 En este texto se retoma la noción de imaginario urbano propuesta por Daniel Hiernaux donde éste es asumido como "(...) aquellos imaginarios sociales construidos social y esencialmente a partir de las imágenes y representaciones de la ciudad (...) los imaginarios son fruto de la capacidad humana para representarse la ciudad a partir de las imágenes que se presentan en ella al individuo y a la sociedad y transformar esta representación en un imaginario actante, es decir, en actos guiados por la imaginación (Hiernaux, 2008: 20).



Hibridación *otaku*.

cuya asimilación en otros contextos, ha traído como consecuencia principal la incorporación inevitable de elementos propios y ajenos.

El consumo de bienes globales se ha convertido en una de las principales claves para entender diferentes procesos sociales en la actualidad. Para Carmen Bueno y Steffan Ayora son múltiples las preguntas que se han formulado sobre los bienes de consumo global, desde cómo se producen, qué define su valor global, qué agentes sociales los distribuyen, cómo se transforman a través del tiempo, qué valor les atribuye el consumidor y cómo el consumo puede incidir en la generación de nuevas identidades, entre otras interrogantes (Cfr. Bueno y Ayora, 2010: 10). Estas preguntas pueden servir como un eje para poder comprender que los jóvenes adscritos a la cultura juvenil *otaku*,⁴ son en principio portadores

4 Se conoce como *otaku* (お宅) a una cultura nacida en Japón, durante la década de los años setenta basada en la afición a un conjunto diversas expresiones juveniles contemporáneas, algunas gráficas como el anime (ilustraciones dinámicas) y el manga (ilustraciones estáticas) y otras que refieren al uso de tecnologías de entretenimiento como los videojuegos y a la aplicación de *software* especializado. *Otaku*, se le ha llamado también al *fandom*, es decir, al conjunto de consumidores, seguidores y sobre todo conocedores de las diferentes expresiones del *otaku*.



Lo global y lo local de la mercancía.

y consumidores de un producto de origen japonés que en la actualidad se ha globalizado y expandido por países por demás remotos, lo que lo convierte en un imaginario urbano actante como se señalaba en los párrafos que anteceden.

En la década de los años ochenta, el *otaku*, rebasó los límites de Japón para extenderse por todas las latitudes del orbe, primero a través de las series televisivas, las historietas, los juegos de Nintendo y el karaoke y para fines de la década siguiente a partir del uso del internet. El espacio virtual, sirviéndose de la inmediatez del flujo de la información, se ha configurado como el principal punto de encuentro del *fandom* procedente de diversos países a partir de la conformación de comunidades virtuales que comparten, no solamente la afición y el conocimiento sobre las distintas modalidades del *otaku*, sino que también son capaces de participar activamente en este mundo paralelo de fantasía con el diseño de historias, personajes, disfraces, dibujos e incluso filmes que son producto de su propia creatividad,⁵ citando a Álvaro Hernández "(...) claramente la cultura *otaku* ha rebasado los bordes de la industria japonesa y se ha vuelto por estrategia y por necesidad, un elemento representativo más de la cultura japonesa en el mundo" (Hernández, 2009: 81). Según Álvaro Hernández, "Los Caballeros del Zodiaco", "Sailor Moon", "Dragon Ball" y "Ranma ½", principalmente dirigidas a un sector juvenil, serían, entre otras, las series de anime que propiciarían la conformación de una escena para los seguidores del *otaku* durante la década de los años noventa, quienes se reunían en "La Casa de la Caricatura" y algunos otros espacios pequeños para comentar y también para difundir diferentes revistas de aficionados sobre el *anime* y la cultura japonesa en nuestro país (Cfr. *Ibidem*: 108). Lo interesante en la cultura *otaku* es la posibilidad de los jóvenes de traspasar la barrera del consumidor pasivo convirtiéndose en un sujeto activo capaz de diseñar historias y mundos alternativos.

● ● ●

⁵ Al *manga* diseñado por aficionados se le conoce como *dōjinshi* (同人誌).

La libertad y el *cosplay*.

El contacto con el *otaku* en México se propició de manera temprana a partir de la década de los años setenta y ochenta, con la introducción a nuestro país de diferentes series televisivas de anime para niños, entre las que por su popularidad destacaron "La Princesa Caballero" (1972) "Astroboy" (1976) "Remy" (1983) y "Candy Candy" (1987), entre otras, mismas que familiarizaron la mirada de los mexicanos con la estética de los dibujos animados japoneses y sus historias.

No obstante, la conformación de un *fandom*, como tal, se originó a principios de la década de los noventa, cuando abrieron sus puertas en la Ciudad de México diversas tiendas especializadas en la distribución de cómics, que pusieron al alcance del público conocedor, productos que con el tiempo se volvieron objetos de culto y de colección procedentes tanto de la tradición norteamericana de historietas como del país del Lejano Oriente. Estos lugares, se convirtieron temporalmente en los principales centros de reunión de los aficionados, seguidos por la organización de magnas convenciones periódicas, como el caso de la TNT que desde el año 2000 agrupa a miles de visitantes cuatrimestralmente.⁶

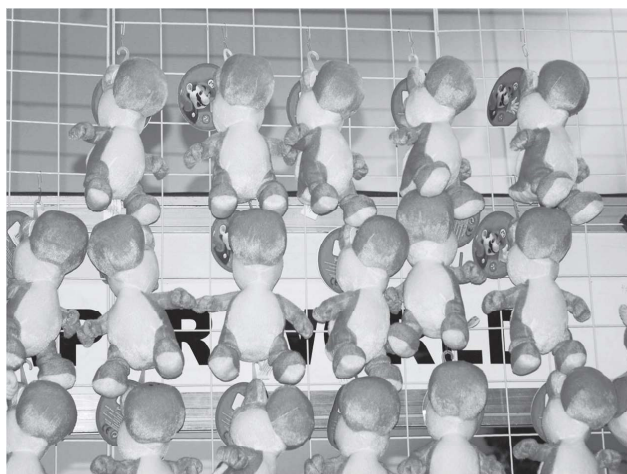
El mundo *yaoi* entre el amor y el erotismo

El *yaoi* es una de las formas de expresión del *manga* y del *anime*, que consiste en la representación de historias que involucran a parejas del sexo masculino, pero cuya característica principal es que son creadas, por lo general, por y para un público fundamentalmente femenino.⁷ Sus antecedentes pueden encontrarse en Japón en los inicios de los años se-

● ● ●

⁶ Las convenciones de aficionados en Japón o *comic market*, tienen una tradición que data desde el año de 1975. Eran eventos que se realizaban de manera periódica y que "(...) se volvieron el centro del mundo del *dōjinshi* proporcionando así un lugar en donde se reunía gente de intereses similares de todo el país, logrando hacer crecer su propio medio (Kinsella cit. en Hernández, 2009: 69).

⁷ Junto con el *shonen-ai* y el *bara* (manga gay) forman parte del estilo conocido *boy's love* (BL).



La inversión en el vestido.



Marcha Friki.

tenta con las novelas de Moto Hagio, que si bien pueden ser consideradas como *shōnen-ai*, es decir, historias de parejas masculinas con la ausencia de contenidos sexuales manifiestos, sentarían las bases de la creación de literatura homoromántica pensada por mujeres y para mujeres.⁸

Posteriormente, otra de las dibujantes precursoras de este estilo, Keiko Takemiya con su historia *Kaze to ki no uta*, durante la misma década, incluiría por primera vez de manera gráfica escenas eróticas explícitas entre hombres, lo cual podría entenderse como una transformación y una ruptura en la concepción histórica del cuerpo y de las diversidades sexuales que empezaban a hacerse visibles mundialmente desde aquellos años. No obstante, a pesar de que la aparición del *yaoi* en el mercado japonés podría ubicarse durante la década de los años ochenta, su *boom* y su expansión a nivel mundial se darían al menos una década después cuando empezó a difundirse a partir de dos formas particulares: en revistas que exclusivamente giraban en torno al estilo en específico y en historias con temáticas convencionales que en algún momento presentaban una o varias escenas yaoizadas.

La nueva era de la información cuya expansión global se ha manifestado cobrando más fuerza a partir de los albores del siglo XXI, propiciaría que el estilo *yaoi* de manera paulatina fuera ganando cada vez más adeptas, que a través del internet y de las redes sociales, han aprovechado la posibilidad de difundir sus trabajos o de conocer e intercambiar materiales con otras seguidoras del género en distintas latitudes mundiales.

Las creadoras del *yaoi*, a partir de ese momento irían complejizando cada vez más sus historias, dando prioridad y primacía a las relaciones interpersonales y afectivas sobre el contacto sexual. En el *yaoi* de inicios del siglo XXI se

mezclan historias pasionales donde las diferentes formas de sensibilidad humana encuentran un espacio de expresión. No obstante, la visión tradicional de la pareja -homosexual o heterosexual- en la mayoría de los casos subsiste, siendo que cada miembro desempeña un rígido rol de género, que solamente permite dos posibilidades: ser activo (*seme*) o pasivo (*uke*), con lo que las relaciones amorosas se tornan en relaciones de poder, sin permitir la posibilidad de intercambiar o negociar los papeles sexuales y sociales.

Desde este punto de vista y tal como lo interpretó Pierre Bourdieu el orden social sería representado como una máquina simbólica que ratifica la dominación masculina (activa) en cuanto a la llamada división sexual del trabajo, las actividades de cada género y sus espacios (Cfr. Bourdieu, 2000: 22). Las oposiciones semánticas entre masculino/ femenino, el espacio público/privado, lo fuerte/débil, lo activo/pasivo que existen y determinan las diferencias entre el género masculino y el femenino, terminarían al final reproduciéndose en la percepción del amor homosexual.

Imaginarios del amor y del erotismo construidos por las jóvenes mexicanas

Será aproximadamente a partir del año 2000 que el *yaoi* llegó a México para instalarse en los imaginarios de algunos grupos de jóvenes, principalmente mujeres, que forman parte del *fandom* mexicano del *manga* y del *anime*. Su difusión se ha dado principalmente a partir de dos vías: los foros en internet —principalmente los de habla hispana compartidos con otros países como España, Venezuela, Colombia y Argentina, entre otros— y los productos especializados que se introducen a partir de la organización de convenciones en diversos lugares de la república mexicana, donde la *TNT* en la Ciudad de México,

8 <http://www.mangaland.es/category/keiko-takemiya/>



La inversión en el vestido.



Marcha Friki, El Zócalo es para todos.

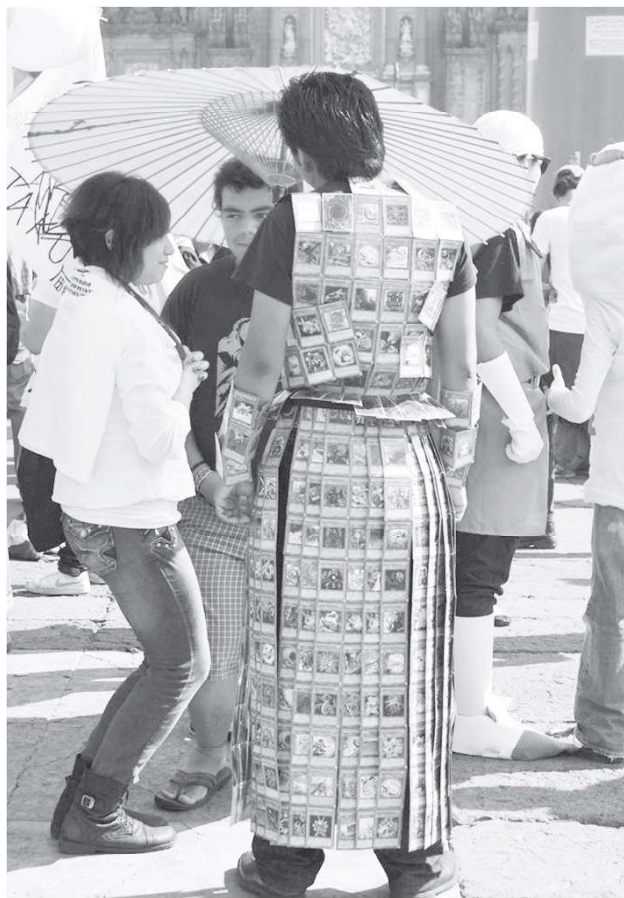
como se comentó anteriormente jugará un papel fundamental.

En un principio, el consumo estuvo orientado a las producciones japonesas que llegaban traducidas al idioma inglés y posteriormente la editorial Vid, una de las editoriales mexicanas de historietas con más de 50 años en el mercado, que desde el 2006 comenzó a publicar algunas series traducidas directamente del japonés al español, abriéndose cada vez más a los estilos *manga* de vanguardia. Un ejemplo de esto es "Gravitation", un cómic que oscilaba entre el estilo *yaoi* y el *shōnen-ai*, cuya primera edición en japonés data de 1995. Una vez al alcance del público mexicano, "Gravitation" lograría ganar cada vez más adeptas a este estilo de *manga*, algunas de las cuales no se conformarían únicamente con ser lectoras pasivas, sino que como parte del mundo *dōjinshi* con el tiempo idearían sus propios personajes, ilustraciones e historias.

A finales de la década de los años noventa aparecía en México el *fanzine Cherry Blue Dream* editado por el colectivo Siglo xxii convirtiéndose en la primera publicación *yaoi* elaborada en México, seguida por diversas historias

cortas que diseñaba el grupo de las Pléyades, impulsor del género que hasta el momento sigue produciendo y difundiendo diversos materiales.

Actualmente, existen en México varios colectivos de jóvenes *yaoi* que ven en esta producción literaria una forma de libertad sexual imaginaria, cuyos límites son puestos únicamente desde quien lo produce. Entre los años 2008 y 2009 se publicaron dos ejemplares del *fanzine Cats and Cream* como producto de un grupo de entusiastas participantes que no estarían conformes con ser lectoras pasivas y que aprovecharían sus distintas experiencias de vida para dar forma a sus diferentes historias, que van desde los contextos cotidianos de la pareja, hasta el amor de ensueño y el tránsito de situaciones que oscilaban entre la comicidad y la tragedia. Este *fanzine* daría paso a la conformación de la Revista *Cocktail con Crema* que aparecería en el 2010 y que hasta el momento ha publicado cuatro ejemplares. El proyecto, como esfuerzo colectivo de seis mujeres y un hombre, tiene entre sus planes la constitución de una editorial donde se puedan publicar otros trabajos de manera más profesio-



Queremos una marcha no un desfile.



Saludando al Palacio Nacional, también requerimos espacios.

nal y que logren una mayor distribución y reconocimiento del género *yaoi*.

Sin embargo, la pregunta fundamental, que surge a partir de esta particular forma de ver el mundo es: ¿qué llama la atención de las mujeres mexicanas jóvenes del *yaoi*? Suen Noh en un estudio previo con *yaoistas* coreanas encuentra varias causas por las cuáles el *yaoi* les parece tan atractivo a las jóvenes: el amor platónico entre dos hombres “dulces” y el placer del voyerismo, pero detrás de estos elementos como motivo principal, estaría la posibilidad de trasgredir –al menos en el terreno de la ficción– el esquema de dominación patriarcal pudiendo manipular sus propias historias y la forma de concebir a las relaciones y a la pareja, “In other words, women as a social minority find the possibility of gazing subversively at the status quo via YAOI. Female readers free themselves from the stereotype of passive audiences, and take the position of active creators” (Noh, 2001: 12).

Para las jóvenes *yaoistas* mexicanas y también para algunos hombres, a pesar de los prejuicios homofóbicos que

aún prevalecen en México,⁹ el *yaoi* se ha convertido, en principio, en una afición que posibilita imaginar una nueva forma de concebir la pareja, el amor romántico y el erotismo sin reservas, en un mundo en el que cada vez las relaciones efectivas se han vuelto cada vez más efímeras, “líquidas”¹⁰ y menos comprometidas, como podrá verse a continuación a través del discurso de jóvenes *yaoistas* entrevistados:

—Lo que más me gusta es cuando me emociono al ver tanto amor y tanto afecto, me hace sentir re feliz (“Sharu”, hombre, 21 años”).

● ● ●

9 A pesar de que el matrimonio entre personas del mismo sexo ha sido reconocido por la ley local en el caso del Distrito Federal, desde diciembre de 2009, siguen existiendo en todo México, posturas de poca tolerancia hacia las parejas gay en los sectores más conservadores de la sociedad y de la política. La homofobia, sin límites se ha dejado ver en muchas ocasiones en asesinatos que, la mayoría de las veces, quedan sin esclarecerse. El caso más reciente fue el de Agnes Torres Hernández, activista transgénero, que pugnaba por los derechos humanos y sexuales quien el 12 de marzo del 2012 fue torturada, asesinada y abandonada en una barranca. Hasta el momento sus homicidas se encuentran en la plena impunidad.

10 Zygmunt Bauman caracteriza la sociedad moderna a partir de las relaciones efímeras, el desinterés hacia el otro y la falta de compromiso que no permite crear lazos duraderos.



Entiendes mi petición.

—Pienso que quizá sea su dulzura, me encanta ver a dos personas que se aman, al menos esa es mi opinión (Ana, mujer, 18 años).

Las historias y los dibujos pueden ser eróticos, pero son muy dulces, no es solamente ver a dos personas del mismo sexo besándose y demás, es ver mucho amor y pasión por el otro.

—El sexo es secundario (Alma, mujer, 20 años).

—Es un género literario bastante importante para las mujeres, una forma inconsciente de presentar una relación que no tenga desventajas de género (Odette, mujer, editora de *Cocktail con Crema*).

A partir de estos comentarios puede desprenderse, que la afición por el *yaoi* como modalidad del manga no es únicamente por el placer *vouyerista* sino que también están implicadas la afectividad y un anhelo de equidad de género. No obstante, el punto nodal para lograr comprender la influencia del *yaoi* en su *fandom mexicano* gira en torno de poder pensar —y en ocasiones crear— un mundo alejado de los prejuicios homofóbicos y de la violencia generada desde el esquema patriarcal dominante, los cuáles no son problemas menores en esta sociedad cuya conducta se rige a partir de lo que los otros piensan y opinan, así como del despliegue creciente la violencia simbólica o concreta:

—Yo prefiero lo romántico y lo que me hace olvidar el desamor de la vida real, el sufrimiento y todo lo que no nos deja ser felices (Karen, mujer, 23).

—Para mí el *yaoi* sirve para olvidar, aunque sea un rato, las presiones de la sociedad que dicen cómo debes de ser. Hay veces que quisiera dejar de pensar en el mundo, en todo lo que pasa, si ves las noticias todo es violencia en todas partes, en



La hora de partir. Un dragón adorna el Zócalo.

México la situación es grave. No hay lugar seguro ni tu casa ni la calle ni la escuela ni tu trabajo. Estás expuesto todo el tiempo a mucha violencia. Prefiero pensar en un mundo rosa, donde hay amor, aunque las relaciones no dejen de ser difíciles, son diferentes ¿podría ser el mundo real así? (“Hikari”, mujer, 24 años).

—Pienso en la vida real de las parejas gay en México, son siempre marcadas por ser lo que son. Tienen que vivir su amor escondidos y si salen a la calle y expresan lo que son serán criticados y los verán feo. No importa que veas en la tele, que la gente que se casan y eso, oyes cómo hablan de ellos los demás y te da vergüenza, hay mucha discriminación y odio hacia ellos (Patricia, mujer, 19 años).

—La peor reacción la tienen los hombres, sienten que se cuestiona su hombría, se sienten atacados. Cuando van con las novias y a las novias les gusta el *yaoi* y se acercan a comprar, ellos se voltean o se mantienen al margen (...) siempre hay mucha ignorancia en torno al género, o piensan que las historias las escriben gays para gays o cuando nos ven piensan que todas somos lesbianas (Odette, mujer, editora de *Cocktail con Crema*).

De esta forma puede encontrarse en el *Yaoi* también una salida imaginaria a ese complicado laberinto que es la vida social, con sus prejuicios y limitaciones hacia las preferencias sexuales y hacia otras formas concebir el amor, el erotismo y la vida en pareja. A diferencia de lo planteado en el estudio coreano, el rechazo a la violencia es un componente principal en el que las mujeres mexicanas afines a esta literatura concentran su atención y sugieren como el estado ideal de las relaciones de pareja.



Si el mundo fuera papel dibujaría anime en él.



Abrazando personajes TNT.

Conclusiones

Como conclusión principal se puede señalar que la cultura juvenil *otaku* es una forma de identidad juvenil que se manifiesta en distintas latitudes desde Japón. A más de 11 300 kilómetros de distancia ha logrado espacializarse en la Ciudad de México y en otros centros urbanos más, obteniendo un número creciente de adeptos que religiosamente asisten a las magnas convenciones que se realizan de manera recurrente y que conforme pasa el tiempo han pugnado por la apertura de nuevos espacios de interacción permanente donde puedan adquirir diferentes mercancías, intercambiar sus conocimientos y difundir sus contribuciones personales que son producto del hibridismo cultural.

Son los distintos elementos en que la cultura *otaku* se despliega —como el *manga*, el *anime*, el *cosplay*, el karaoke y los videojuegos, entre otros— los vehículos principales para imaginar y soñar la cultura de un país lejano. A pesar de que muchos de los adeptos del *otaku*, difícilmente podrán visitar Japón algún día, han creado una cartografía imaginal que les permite vislumbrar las tradiciones, saborear la comida, hacer familiares los *kanjis*, cantar en el idioma japonés y hasta adoptar un sobrenombre.

Imbuidos en un mismo lenguaje simbólico, los jóvenes mexicanos adeptos al *otaku* buscan estar al día de lo que está aconteciendo del otro lado del mundo diferenciando entre una gran diversidad de estilos y tendencias, eligiendo el que más se aproxima a sus gustos y personalidad.

Entre todos estos estilos, aparece el *yaoi* como una manera diferente de contar historias y de describir situaciones.

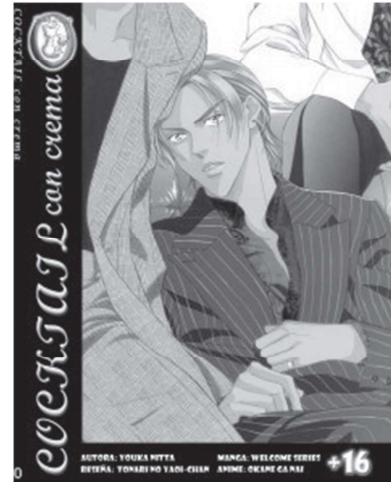
Rechazado por muchos, ignorado o malinterpretado por otros y amado cada vez por más mujeres y en minoría algunos hombres en todo el mundo, el *yaoi* es un género literario cuyo principal eje de creación es la libre expresión sobre el amor y el erotismo. El *yaoi* se ha transformado paulatinamente, anteriormente mostraba historias en las que lo visual y lo explícito tenían mayor fuerza y que, a su vez, evidenciaba el dominio de un *seme* sobre un *uke*, hasta textos que se enfocan en la complejidad de las relaciones humanas y de los sentimientos moldeados por las autoras que plasman en ellas sus experiencias personales, sus deseos y sus aspiraciones.

En el caso particular de México, el *yaoi*, a pesar de ser uno de los géneros menos difundidos del *otaku* y tener en su contra un sistema patriarcal rígido que entre otros elementos, además del machismo y la misoginia se caracteriza por el despliegue de una fuerte homofobia, ha despertado el interés en muchas jóvenes que lo asumen como un nicho de libertad y de transgresión, aunque para otras simplemente sea considerado visualmente atractivo, altamente estético y provocativo, despertando su curiosidad por ser una propuesta de relaciones “diferentes”.

Dos elementos del *yaoi*, que de manera consciente podrían inducir hacia una crítica o una transformación social —más allá de la propuesta creativa y estética que implicaría el gusto por el simple gusto—, empiezan a vislumbrarse en las producciones más recientes: el reconocimiento y la idea de romper con los prejuicios generados en los sectores más tradicionales de la sociedad sobre las diferentes identidades sexuales, y la posibilidad de las autoras que desde sus personajes pueden denunciar —de manera velada o explícita— la dominación masculina en las relaciones de pareja y la subsecuente violencia en sus formas concreta y simbólica.



Mujeres productivas de yaoi.



Editando yaoi en México.

Sin duda, la exploración de este tema aún puede profundizarse desde muchas perspectivas como: la categoría de género, el análisis del discurso y las teorías del símbolo, al ser un elemento cultural de gran trascendencia que da la voz a grupos relegados de la sociedad: de manera gráfica expresa la voz de los homosexuales, pero de forma discursiva la de las mujeres que están detrás de la creación de las historias[©]

Fuentes de consulta:

- Bauman, Zygmunt (1999). *Modernidad Líquida*. Buenos Aires. Fondo de Cultura Económica. 232 pp.
- Bourdieu, Pierre (2000). *La Dominación Masculina*, Barcelona, Ed. Anagrama. 168 pp.
- Bueno Castellanos Carmen y Steffan Igor Ayora Díaz (2010) "El Consumo en la Era Global", en *Consumos Globales de México para el Mundo*, Carmen Bueno Castellanos y Steffan Igor Ayora Díaz (Coordinadores), México, Universidad Iberoamericana/ Universidad Autónoma de Yucatán. 9-33 pp.
- Burke, Peter (2010). *Hibridismo Cultural*, Madrid, Ed. Akal. 158 pp.
- García Canclini, Néstor (1990). *Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la Modernidad*, México, CNCA y Grijalbo. 391 pp.
- Hernández Hernández, Álvaro (2009). *El Impacto de la Animación Japonesa en México. El Papel del Discurso Mítico en la Construcción de Identidades Ritualizadas en Jóvenes de la Ciudad de México*, Tesis para optar por el título de Licenciado en Etnología, México, Escuela Nacional de Antropología e Historia. 275 pp.
- Hiernaux, Daniel (2008). "De los Imaginarios a las prácticas urbanas: construyendo la ciudad de mañana" *Revista Izatapalapa*, año 29, núms. 64-65, enero-diciembre, Universidad Autónoma Metropolitana, pp.17-38.

Maffesoli, Michel (1990). *El tiempo de las tribus*, Barcelona, Icaria, 287 pp.

----- (2005) *El Nomadismo. Vagabundeos Iniciáticos*, México, FCE, 213 pp.

Noh Sueen, Reading (2001). *Yaoi Comics, An Analysis of Korean Girls' Fandom*, conference, available on http://moongsil.com/study/yaoi_eng.pdf

Reguillo, Rossana (1991), *En la Calle otra vez. Las bandas: identidad urbana y usos de la comunicación*. México, ITESO. 273 pp.

----- (2010). *Los Jóvenes en México*, México, FCE/ CONACULTA, 473 pp.

Urteaga, Castro Pozo, M. (1998) *Por los Territorios del Rock. Identidades juveniles y rock mexicano*. México: SEP, CNCA, Causa Joven. 259 pp.

Valenzuela, José Manuel (1988). *¡A la brava ese!* México, Colegio de la Frontera Norte, 233 pp.

Medios electrónicos:

Anime News Network, URL: <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=23> [revisado el 15 de noviembre de 2012].

KeikoTakemiya oficial web page <http://www.mangaland.es/category/keiko-takemiya/> [revisado el 2 de enero de 2013].

* Datos de la autora:

Doctora en Urbanismo, Profesora Investigadora de la ESIA Tecamachalco.
lodomining@gmail.com