

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD  
CATÓLICA DEL PERÚ**

**ESCUELA DE POSGRADO**



La agencia del personaje Michiko a través del *cosplay*  
en la novela *KimoKawaii* (2015) de Enrique Planas

Tesis para obtener el grado académico de Magíster en  
Literatura Hispanoamericana que presenta:

***Elizabeth Pelaez Sagastegui***

Asesor:

***Ricardo Ernesto Sumalavia Chavez***

Lima, 2022


## Informe de Similitud

Yo, Ricardo Ernesto Sumalavia Chávez, docente de la Escuela de Posgrado de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor de la tesis de investigación titulada

La agencia del personaje Michiko a través del cosplay en la novela Kimokawii (2015) de Enrique Planas, de la autora Elizabeth Pelaez Sagastegui, dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 8%. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 14/12/2022.
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis o Trabajo de Suficiencia Profesional, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 15 de diciembre de 2022

Apellidos y nombres del asesor: Sumalavia Chávez Ricardo Ernesto	
DNI:25564248	Firma 
ORCID: 0000-0001-9908-2461	

**Agradecimientos:**

*Ante todo, agradezco a mi familia nuclear, a mis colegas otakus del mundo académico, a mi asesor, Ricardo Sumalavia, por confiar en mi proyecto, su constante apoyo y orientación, y a Enrique Planas, escritor y autor de la novela KimoKawaii, por su amabilidad en brindarme información y reflexiones personales significativas, tanto literarias como extraliterarias, sobre su fascinante novela.*



**Dedicatoria:**

*A todas las, los y lxs otakus que persiguen sus sueños  
más allá de los límites del tiempo y el espacio*



## Resumen

*KimoKawaii* (2015) es la primera novela peruana que trata la influencia de la cultura popular japonesa en la construcción de la identidad y agencia de los jóvenes locales. Narra la historia de Michiko, quien, durante la toma y liberación de la embajada de Japón (1996-1997) recreada en la novela, se reapropia de roles de género japoneses, como la *lolita*, la *chica loli* y la *chica mágica*, para realizar su propio disfraz (*cosplay*) o estética basada en dichas identidades, acto que empezó a popularizarse en la década de los noventa entre los seguidores de la historieta japonesa (manga) y su animación (anime) en el Perú y el mundo.

Michiko ejerce la agencia adquirida al crear su *cosplay*, seduciendo a un periodista cultural, una practicante de la misma profesión y un dibujante de historieta, e incorporándolos al mundo manga que ella quiere crear y habitar. Su mundo colapsa en los dos finales que pertenecen a las dos narraciones conectadas en la misma novela: una que se centra en la historia de Michiko en Perú (capítulos titulados, que representan en la ficción a la Lima de 1997), y otro en la historia de ella junto a los demás personajes en Tokio (capítulos sin título, que representan al Tokio de 1997), y colapsa porque la agencia que lo sostenía pierde su poder.

Dado estos desenlaces, cabe preguntarse por qué el poder que su *cosplay* le permitía ejercer para construir su mundo manga termina por colapsar. Para responder a esta pregunta, se revisarán las normas sociales que inscribe la *lolita*, la *chica loli* y la *chica mágica* a partir de la vestimenta y la performatividad de género en Japón. Así también, se estudiará el poder que la protagonista reconoce como agencia y cómo lo performa a fin de demostrar, en el marco socio histórico implícito de la novela, si es que dicho poder responde a una agencia verdadera que la libera de una posición de subalternidad. Finalmente, se describirá de qué manera el *cosplay* de Michiko le permite construir un mundo manga que traviste (y reemplaza) la realidad peruana (representada en la novela) ubicada entre el año 1996 y 1997, y por qué no tiene el mismo poder en la tierra de sus fantasías manga: Japón.

## Índice

<b>Resumen.....</b>	<b>4</b>
<b>Introducción.....</b>	<b>6</b>
<b>Glosario.....</b>	<b>15</b>
<b>Capítulo 1: Moda juvenil y estética femenina en la cultura popular japonesa contemporánea .....</b>	<b>17</b>
1.1 Construcción del género femenino y masculino en Japón a partir de la vestimenta.....	17
1.2 La moda <i>Lolita</i> .....	22
1.3 La popular <i>chica</i> (de ficción) <i>loli</i> .....	31
1.4 La popular <i>chica</i> de ficción <i>mágica</i> .....	37
<b>Capítulo 2: Cosplay y agencia en los <i>otakus</i> en los años noventa: distinciones entre Japón y Perú.....</b>	<b>48</b>
2.1 Jóvenes japoneses en los noventa: <i>otakus</i> .....	48
2.2 Jóvenes peruanos en los noventa: <i>otakus</i> .....	54
2.3 Performance, cuerpo y agencia a través cosplay.....	64
2.3.1 La agencia de los <i>otakus</i> japoneses a partir del cosplay.....	70
2.3.2 La agencia de los <i>otakus</i> peruanos a partir del cosplay.....	76
2.3.1 El cuerpo como expresión de la memoria, trauma y agencia del <i>otaku</i> .....	83
<b>Capítulo 3: La agencia de Michiko, personaje protagonista de <i>KimoKawaii</i> ...</b>	<b>92</b>
3.1 La agencia de Michiko a partir de la moda <i>lolita</i> .....	92
3.2 La agencia de Michiko a partir del cosplay de <i>chica loli</i> .....	97
3.3 La agencia de Michiko a partir del cosplay de <i>chica mágica</i> .....	100
<b>Conclusiones.....</b>	<b>124</b>
<b>Bibliografía .....</b>	<b>131</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>137</b>

## Introducción

El manga (historieta japonesa) y el anime (animación japonesa) han pasado de ser los productos de la subcultura nipona *otaku* a una industria cultural de masas, lo que evidencia el impacto de la cultura popular asiática en el desarrollo del capitalismo, las nuevas tecnologías, la globalización y, por supuesto, en la construcción de la identidad de las personas nacidas en la década del ochenta, noventa y el decenio de los 2000 que son fans de esta cultura. Prueba de esto es que no es necesario ser un estudioso de Japón para comprender, por ejemplo, que muchas de las series que se transmiten, ante la fuerte demanda del público, en la plataforma de *streaming* estadounidense Netflix son, por su estética y temáticas, animes, como las ahora clásicas series *Full Metal Alchemist*<sup>1</sup> (2009-2010) y *One Piece* (1999- presente).

Perú es una de las comunidades de fans de la cultura pop japonesa más grandes de Latinoamérica, razón por la que existen eventos dedicados a los fans del manga y el anime desde los inicios de la década de los años 2000, realizado tanto por empresas privadas como autoridades locales en colaboración con entidades culturales. No obstante, no fue hasta las masivas convocatorias de marchas nacionales el 12 y el 14 de noviembre del 2020, contra el considerado ilegítimo presidente de la República peruana Manuel Merino de Lama, que el Estado y los políticos notaron, y otros negaron, la consciencia y participación política activa de los otakus peruanos<sup>2</sup>, a partir de lo cual fue cayendo el estereotipo de estos fans como jóvenes inmaduros, adictos a ver “dibujitos chinos” y ajenos a su realidad<sup>3</sup>. Como resultado, a partir del año 2021 existen cada vez más espacios culturales, artísticos y hasta políticos para que la juventud peruana no solo fan del anime, sino del pop coreano y el pop chino pueda socializar y desarrollar sus gustos de manera sana y proactiva. Solo era

---

<sup>1</sup> En el canal Animax se emitió entre los años 2003-2004 una primera versión animada de este manga homónimo. En Netflix estuvo la versión *Brotherhood*, emitida originalmente en Japón entre los años 2009 y 2010.

<sup>2</sup> WOMEN IN WAR AND INTERNACIONAL POLITICS

*Generación Bicentenario Pt. II: Fan Culture and Politics*. Consulta: 29 de noviembre de 2022.

<https://www.wiwip-kcl.com/generacionbicentenario-pt-2-fan-culture-and-politics>

<sup>3</sup> Si bien la mirada estereotipada de los otakus se mantiene en personas mayores o jóvenes ajenos al consumo de manga y el anime.

cuestión de tiempo para que la influencia de la cultura pop japonesa (encabezada por el anime, el manga y los videojuegos) se manifestara en otras expresiones artísticas y culturales locales, como la literatura peruana. Este es el caso de *Kimokawaii*, novela escrita por Enrique Planas, publicada en el año 2015 por Penguin Random House Grupo Editorial, la cual analizaré en esta tesis.

Así como *Kimokawaii* debe su inspiración a la comunidad *otaku* peruana que surgió en los años noventa, si el anime no hubiera tenido el éxito que tuvo entre los niños televidentes cuando llegó a Latinoamérica, las comunidades *otakus* latinas no serían tan grandes y reconocidas como lo son ahora, mucho menos la comunidad peruana.

Los latinoamericanos que fueron niños durante las décadas de los sesenta, setenta y ochenta disfrutaron de diversas series de animación japonesa. No obstante, habría que esperar hasta la década de los noventa para que el anime empezara su verdadero *boom* en nuestro continente:

[...] Fue con la llegada desde Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya Seiya) en 1994 y Los Súper Campeones (CapitanTsubasa) que el género se volvió masivo (Cajamarca, 2016). En ese momento el género como tal se hizo conocido entre los jóvenes. En aquella época no había internet y la televisión por cable aún era exclusiva de las clases acomodadas, limitando la difusión del anime básicamente a Lima. Un par de años más tarde llegarían Dragón Ball y Sailor Moon. Todo se había consumado. El éxito inmediato impulsó la difusión desde otras series de anime y nuevos fenómenos mediáticos como Pokémon, Digimon y otros controvertidos como Ranma ½. (Flores y Moroccoire 2018: 31)

Los peruanos nacidos en la década de los noventa disfrutarán viendo en la televisión de sus hogares las series anime de décadas pasadas, pero también animes de los noventa, producciones animadas niponas que llegaron primero a los países latinos en doblaje castellano desde España, y luego fueron adquiridas dobladas en “español latino”, desde México, que a su vez realizaba el proceso de traducción desde la adquisición del producto animado vía el mercado estadounidense. En ese contexto, estas producciones animadas empezaron a ser comprendidas como anime y así diferenciadas de las caricaturas estadounidenses (*cartoons*), si bien también es cierto que los niños latinos vieron estas series sin saber necesariamente a esa edad infante que muchas provenían



de décadas anteriores a la suya. Como resultado, estos jóvenes darían nacimiento a la comunidad de fanáticos de anime y manga que se asumirían como *otakus*, y en el Perú este fenómeno no sería la excepción, gracias al equipo de *Sugoi*.

En 1997, se creó en Lima la primera revista dedicada al anime: “*Sugoi*” con ella empezaron las reuniones y fiestas Otaku conocidas en el país” (Vidal 2009 citado en Flores y Moroccore 2018: 31). *Sugoi* es la primera revista *otaku* que surgió en Lima, creada por *otakus* para *otakus*. Lo interesante fue que este proyecto editorial logró ampliarse a un club de *otakus* peruanos que se reunían para ver proyecciones anime, hablar de anime, participar en concursos *cosplay*, hacer amigos, y así fue naciendo una comunidad *otaku* que poco a poco fue creciendo en el país. Pero está no es la única razón por la que cito a *Sugoi* en esta introducción. Su importancia radica en que el mismo Enrique Planas conversó con Ivan Antezana, uno de los fundadores de *Sugoi*, a fin de conocer sus experiencias difundiendo la cultura *otaku* con su proyecto editorial, experiencias que el mismo escritor y periodista cultural utilizaría como fuente creativa que transformaría en ficción para su novela *Kimokawaii* (2015), que tuvo buenos comentarios luego de publicada por parte del mismo director de *Sugoi*:

[...] no me fue difícil reconocer los fragmentos de la historia de *Sugoi* que servían como ambientación del relato. Porque esa novela, *Kimokawaii* de Enrique Planas, es sin dudas, La novela *otaku* peruana. Ambientada en época del rescate de la embajada de Japón en abril de 1997, que fue cuando el primer número de *Sugoi* salió a la venta. Y luego, las escenas que detallaban el fervor con que se elaboraba la revista entre pocas personas, o el estupor ante los montones de devoluciones del primer número, y en especial el entusiasmo ante el crecimiento junto con todas las disquisiciones sobre las cifras del impacto en el mercado y la anécdota de la llamada del distribuidor, todo esto que le había contado a Enrique estaba allí, perfectamente integrado en la narrativa de la novela. (SUGOI 2021: 18)

Las experiencias de Ivan Antezana y su equipo editorial en *Sugoi* transformadas en ficción en *Kimokawaii* permiten comprender a Michiko, protagonista de la novela, como un personaje inspirado en el propio Ivan, al convertirse en la primera *otaku* peruana en crear una revista local dedicada a la

difusión del manga y el anime. Coincidentemente, el año de la publicación de la primera revista *Sugoi* coincide con otro hecho real, la liberación de la embajada de Japón el 22 de abril de 1997, que había sido tomada por los guerrilleros del Movimiento Revolucionario Túpac Amaru (MRTA) el 17 de noviembre de 1996, por parte del equipo especial de las fuerzas armadas peruanas designado a ello bajo la operación Chavín de Huántar. Todas estas referencias a la realidad peruana de fines de los noventa contribuyen a darle verosimilitud a la historia novelada para los lectores que vivieron esta época como parte de la *Generación X* y para las generaciones de *otakus millenials* y *centenials* que, atraídos por el título de esta obra, se animan a sumergirse en su lectura con temática *otaku* peruana.

Fue con Enrique Planas<sup>4</sup> que la cultura popular japonesa comenzó a aparecer en la literatura peruana, pues ya existía y existe en nuestro país literatura *nikkei*, escrita por descendientes de japoneses que toman como referencia la cultura japonesa, o que escriben sobre temas que les gustan, y sus obras se consideran *nikkei* por el origen nipón sus autores, pero es con la novela de Planas que los y las lectoras peruanas encontraron una obra literaria que reflejaba de manera profunda el impacto de la cultura popular japonesa en la construcción de la identidad de la juventud peruana de los noventa. Como resultado, y como legado de *Kimokawaii* (Penguin Random House. 2015), han surgido textos de escritura creativa que tratan de manera directa o indirecta la cultura popular japonesa, como los poemarios *La Guerrilla elegante* (tercera edición, 2020) y *Cam Girl* (Dulzorada Press, 2021), o las obras de narrativa *Mañana Nunca Llega* (Pesopluma, 2021) y *El amor es un perro que ruge desde los abismos* (Emecé, 2021).

En esta tesis planteo el análisis textual del personaje Michiko, protagonista de *Kimokawaii*, como un sujeto femenino y juvenil que construye su agencia e identidad inspirada en personajes del manga, anime y la moda japonesa a partir de los cuales ejecuta un arte del disfraz conocido como *cosplay*,

---

<sup>4</sup> Nacido en Lima en 1970. “Ha publicado las novelas, *Orquídeas del Paraíso* (1996), *Alrededor de Alicia* (1999), *Puesta en escena* (2002), *Otros lugares de interés* (2010) y [la novela aludida para esta tesis] *KimoKawaii* (2015)” (SUGOI 2021: 19) y ha participado de la Jornada Cultural Japonesa organizada por el CEO PUCP (2017), donde realizó comentarios críticos sobre su última novela vinculada a este tema.

con el que se empodera y rompe tabúes sobre la sexualidad y el género en su entorno social inmediato: la (ficcionalizada) Lima de la década de los noventa; capital convertida en la novela en una ciudad nebulosa y caótica por la toma de la embajada de Japón entre 1996 y 1997, una agencia cuyo fin es lograr su más ambicioso sueño: ser una peruana profesional en el estilo de dibujo manga en el país del Sol Naciente.

Se escogió esta obra literaria para el análisis textual de tesis propuesto por ser la primera en retratar, mediante la ficción literaria, la construcción de la identidad de los fans de la cultura popular japonesa, conocidos como *otakus* (en este caso peruanos) que empezaron su etapa como jóvenes adultos a fines de la década de los noventa, y de su agencia para sobrevivir en medio del conflicto armado interno que permanecía en la capital limeña en esos años, *otakus* que están representados en la novela en el personaje ficticio llamado Michiko, protagonista de *KimoKawaii* (2015), *otaku* peruana que incluso va más allá de ser una simple fanática y se convierte en el referente y sueño de muchos peruanos de la vida real que desearon ser, como ella, grandes artistas del manga, *cosplayers* o simplemente verdaderos *otakus* (como sucedió con miembros del club *Sugoi*, posteriormente, que incluso llegaron a publicar historietas con esta estética). Si bien ya existen tesis universitarias que tratan la influencia de la cultura pop japonesa en los jóvenes peruanos, estos trabajos pertenecen al área de las comunicaciones, la sociología, psicología, o incluso la lingüística<sup>5</sup>; por lo que la presente tesis sería la primera investigación académica en la carrera profesional de literatura hispanoamericana que estudia una novela peruana (publicada en un formato físico/convencional) que trata este tema como central.

Para desarrollar la hipótesis de esta tesis, la agencia de Michiko a través del *cosplay*, se argumentará, en primer lugar, que la protagonista de la novela construye su agencia a partir de la ejecución de la performance denominada *cosplay*, tomando como modelos a personajes de manga y anime denominados como *chica loli* y *chica mágica*, así como a base de la influencia estética de una

---

<sup>5</sup> La Pontificia Universidad Católica del Perú tiene diversas tesis centradas en la cultura popular japonesa en el país. La Universidad Nacional Mayor de San Marcos también tiene ya tesis sobre esta temática, la más reciente desarrollada en la carrera de Lingüística.

moda urbana de origen nipón conocida como *lolita*. En segundo lugar, argumento que elabora estos *cosplays* inicialmente para su goce propio, pero luego para seducir a los demás personajes de la novela conectados con la cultura *otaku*, con fin de que se conviertan en los leales súbditos que la ayuden a representar su mundo manga ideal en el departamento de su pareja, un periodista cultural, así como su proyecto más ambicioso: viajar a la tierra de sus fantasías manga, que no es otra que Japón. Por último, analizaré como, a partir de mi lectura de los finales alternativos de las dos historias narradas en la novela de Planas, la agencia que Michiko había construido a partir de sus performances estéticas para lograr su sueño de ser *mangaka*, y con ello, consolidar su identidad *otaku*, colapsa al final de la novela. En el primer final, sostengo que esto sucede cuando la *mangaka* le propone al periodista cultural un plan criminal para obtener dinero mediante el robo de la máscara de Ultra Siete, propiedad del famoso actor nipón Kohji Moritsugu, lo que supone una agencia negativa para él y lo lleva, por ende, a negarse a participar del plan y con esto a negarse a seguir interpretando el papel del personaje (amante) sometido que Michiko le ha asignado desde que están en una relación, con lo cual termina por desvincularse de los códigos del mundo manga tierno, erótico, y aparentemente inofensivo creado por Michiko; como resultado, el periodista deja su papel de personaje pasivo para, gracias a su agencia ganada, transformarse en el personaje heroico nipón ficticio Ultra Siete, y con ello, obtener simbólicamente el poder de su héroe favorito de la infancia para justificar su deseo de castigar a Michiko, convertida desde su perspectiva en un monstruo maléfico, con su actuar violento e, irónicamente, criminal. En el segundo final, sostengo que Michiko pierde su agencia cuando, ya en Japón, abandona su visión romantizada de este país como el paraíso perfecto para vivir (que poseen el común de los *otakus*) al descubrir que sus *cosplays* y arte de dibujo al estilo manga son comunes entre los jóvenes nipones de su generación; como resultado, la protagonista termina por dejar de darle importancia a la construcción de una agencia *cosplay* original y de un arte de dibujo igual de auténtico para acoplarse, más bien, a un grupo de jóvenes *lolitas* donde no destaca por ser original, pero donde, por lo menos, puede seguir disfrutando de su gran fanatismo por dibujar al estilo manga y actuar como un personaje de historieta nipona que vive en un mundo aparentemente divertido, tierno y feliz.

En el capítulo I de esta tesis se analizará la construcción del género femenino y masculino en Japón a partir de la vestimenta. En ese contexto, se analizará a detalle cómo se han construido el rol de la chica de ficción *loli* y la chica de ficción mágica, así como la construcción de la moda *lolita*. Para lograr lo propuesto, será clave en este apartado apelar a los estudios sobre la vestimenta y el género desarrollados por Masafumi Monden<sup>6</sup>, a los estudios sobre la historieta para el público femenino japonés planteado por Deborah Shamoon<sup>7</sup>, el estudio sobre la *chica mágica* del género de manga y anime homónimo desarrollado por Kumiko Saito, el estudio sobre el *lolicon* desarrollado por Christian Hernández (basado a su vez en las investigaciones elementales sobre este género de manga y anime encabezadas por el docente y comunicador Patrick Galbraith), y el análisis sobre la moda *lolita* basado en el trabajo de Terasa Younker<sup>8</sup>.

En el capítulo II se analizará como los jóvenes japoneses de la década de los noventa se apropiaron del *cosplay* para construir sus identidades y respetivas agencias, lo mismo se hará con el caso de los jóvenes peruanos que, durante la misma década, se volvieron fanáticos de la cultura popular nipona. Para desarrollar lo propuesto en este apartado de la tesis, me basaré en el concepto de agencia planteado por Hannah Arendt en *La condición humana* (1958); la teoría sobre el juego entre el poder y la resistencia a partir de la sexualidad desarrollada por Michael Foucault en el primer volumen de *Historia de la Sexualidad* (1976, publicación original); los estudios sobre el violencia sexual y la memoria del cuerpo durante el conflicto armado interno del Tribunal Constitucional del Perú, bajo la coordinación de Marianella Ledesma; el cuerpo en performance como significante de memoria, trauma y política de Diana Tylor (2000), *La (re)construcción del cuerpo y el discurso de las heroínas a través de la hiperviolencia en la narrativa gráfica posmoderna* de Áurea Xaydé Esquivel Flores (2019), el estudio de la performance *otaku* como la actuación de un malestar y las significancias de dicha actividad en su etapa adolescente y juvenil de Jacqueline Herrera (2013); los estudios propios del ámbito de la cultura

---

<sup>6</sup> Erudito emergente en estudios culturales y de moda.

<sup>7</sup> Docente asociada del departamento de Estudios Japoneses de la Universidad Nacional de Singapur,

<sup>8</sup> Estudiosa del género, la cultura material y de consumo.

popular *otaku*, desarrollados por Shen Lien Fan (2010), sobre el efecto de la visualización del anime por parte de sus fans como potencial creador de prácticas culturales que funcionan como herramientas de resistencia para estos, los estudios sobre la cultura *otaku* y *cosplay* desarrollados por los investigadores japoneses Azuma Hiroki (2009) y Okabe Daisuke (2012), así como en el análisis de los mismos fenómenos de la cultura pop nipona desarrollados por diversos investigadores académicos latinoamericanos, entre los que destaco el aporte de las investigadoras Laura Quiroz (2015), Johana Jeimy Acosta (2018) y las peruanas Livia Moroccoire y Noelia Flores (2018).

En el capítulo III se analizará cómo Michiko, a partir de su estética *lolita* y la ejecución de sus *cosplays* de *chica loli* y *chica mágica*, logra sus objetivos señalados en el resumen de esta tesis.

A partir de todo lo referido, considero que es posible comprender no solo mi propuesta de tesis, sino también lo relevante que es para la escena académica dedicada a la crítica literaria estudiar textos creativos que en décadas anteriores hubieran sido considerados como representaciones de “literatura popular”, y por ende, de baja calidad (como lo fueron en su momento la novela policial y de ciencia ficción) donde es palpable la influencia de la cultura popular asiática en los jóvenes (como las historietas, animaciones, música pop y moda urbana que vienen produciendo especialmente Japón, Corea del Sur y China continental). Desde la década de los ochenta, los centros de investigaciones académicas del mundo angloparlante (encabezado por Estados Unidos) se han dedicado al estudio de la animación japonesa, el manga, y su relación con sus fans, mientras que en Latinoamérica se empezó a realizar lo propio desde inicios de los años 2000. Como mencioné anteriormente, el impacto del fenómeno *otaku* se evidencia en nuestra literatura reciente, así como en otros campos del arte contemporáneo<sup>9</sup>, por todo esto, considero que, como *Kimokawaii* y las otras obras literarias mencionadas anteriormente, es pertinente tener en cuenta el estudio serio no solo de la cultura asiática, sino de la cultura pop en general

---

<sup>9</sup> Desde el año 2015 han surgido en Perú diversas bandas de música que en su estética, letras y sonidos evidencian la influencia de la cultura popular japonesa (encabezada por el anime), especialmente de los años ochenta y noventa, lo mismo ocurre en los y las nuevas ilustradoras, pintoras y diseñadoras de moda urbana peruana.

presente en la nuevas producciones de literatura latinoamericana, donde se evidencia también el impacto de las nuevas tecnologías de entretenimiento y de creación de comunidades virtuales en la escritura creativa actual (como la videopoesía y otras manifestaciones de poesía nativa de internet escrita, principalmente, por poetas jóvenes); es más, existen producciones literarias (o que van más allá de lo clásicamente considerado literario) que combinan el fenómeno pop y el digital con la tradición literaria universal, lo que hace mucho más complejo y enriquecedor el aporte de estas nuevas producciones para los investigadores académicos de carreras como la literaria.



## Glosario de términos de la cultura popular japonesa

**Otaku:** “[...] deriva de un término japonés utilizado para nombrar a una casa o familia (お宅, otaku) y también es usado como pronombre honorífico de segunda persona. Apareció en el registro coloquial moderno en los años ochenta. En la jerga moderna del Japón, el término otaku se refiere a un fan de cualquier tema en particular. Los Otakus fuera de Japón centran sus intereses en el manga y anime, pero también se expanden a otros gustos como los videojuegos” (Menkes 2011: 52).

**Anime:** “[...] es el término occidental con que se conoce a la producción de dibujos animados o caricaturas para televisión hechos en Japón. La palabra también engloba a las producciones hechas directamente para DVD llamadas OVA u OAV (*original animation video*) y películas animadas para cine” (Cobos 2010: 7).

**Manga:** “[...] es la palabra japonesa con que se conoce en el contexto occidental a las tiras cómicas, historietas o cómics hechos en este país. Traduce literalmente “dibujos caprichosos” o “garabatos” y quienes lo dibujan reciben el nombre de mangaka” (Cobos 2010: 3).

**Mangaka:** Palabra japonesa designada para referirse al creador de una historieta o cómic.

**Kawaii:** “Palabra de origen japonés que en idioma español se puede traducir como 'lindo ' o 'tierno'. Es una expresión muy común dentro de la cultura pop japonesa contemporánea y es utilizada especialmente entre los jóvenes, pues está ligada a la moda, la comida, el entretenimiento, a la conducta y a los hábitos personales” (Bonilla y Martínez 2022: 132).

**Cosplay:** “Abreviación de la palabra en inglés *Costume Play*. Término con el que se designa a la actividad de vestirse o disfrazarse acorde a un personaje famoso dentro de la cultura pop. El personaje, ya sea real o ficticio, suele ser representado por una sola persona, o bien, como parte de un grupo más grande, buscando imitar figuras del mundo del anime, manga, cómic y videojuegos, entre otros” (Bonilla y Martínez 2022: 124).



**Cosplayer:** Término que hace referencia a quien practica el *cosplay*.

**Loli:** Personaje infantil o de apariencia infantil del manga y anime que atrae a uno o más individuos (ficticios) llamados loliconeros.

**Lolita:** Es un estilo de vestir que “está inspirado principalmente en el Victoriano y Rococó; al ser la mezcla entre lo elegante y extravagante, es más una versión pop de la ropa de esos periodos, al darle esa pizca juvenil con una presentación de prendas coloridas” (Vanessa Huaytan, miembro de la comunidad de lolitas peruanas Lolimafia).

**Chica mágica:** Personaje femenino infantil, púber o adolescente (en todos los casos, menores de edad y colegial) que es o será poseedora de algún objeto mágico que le da poderes con el que ha de luchar contra alguna fuerza malévola o villana que amenaza su vida o entorno social.



## Capítulo 1

### Moda juvenil y estética femenina en la cultura popular japonesa contemporánea

Carlos Fonseca Hernández y María Luisa Quintero Soto sostienen en la *Teoría Queer* (2009) que no solo los estilos de vestir masculino o femenino, sino también los estilos 'sin género' o 'andróginos' serían colocados en los polos de la continuidad de una apariencia de género que es contraria a la establecida heteronormativamente y por eso mismo constituyen estilos amenazantes para dicho sistema normado. No obstante, estilos de vestir como estos no solo se habrían constituido a la par de la historia moderna de Occidente, sino también en las sociedades del hemisferio oriental que desarrollarán históricamente su propio proceso de modernidad inspiradas en la occidentalización; proceso que bien se refleja, por ejemplo, en la particular historia de la relación entre la vestimenta y el género en Japón. Por consiguiente, para aproximarnos a una mejor comprensión de la relación intrínseca entre la ropa y el género en Japón, y cómo, en ese contexto, la moda se ha constituido en una herramienta de resistencia para la juventud japonesa contemporánea y (con el tiempo), también, para los jóvenes amantes de la cultura popular nipona a nivel mundial, es necesario remitirnos a la construcción de esta compleja relación en su país de origen.

#### 1.1. Construcción del género masculino y femenino en Japón a partir de la vestimenta

Monden Masafumi<sup>10</sup> realiza un breve recorrido por las épocas niponas, comenzando, cronológicamente, por el siglo VII, época donde los estilos de vestimenta de influencia china para hombres y mujeres no difirieron significativamente. Asimismo, señala que cuando Japón cerró sus puertas a las influencias chinas durante la era Heian (794-1185), las diferencias del vestir entre hombres y mujeres nobles, sin hablar de clases sociales y rangos, se hicieron

---

<sup>10</sup> Es un erudito emergente en estudios culturales y de moda que se especializa en cultura contemporánea y estudios japoneses.

relativamente más visibles. Al respecto, Monden señala que durante esta era “[...] the art of matching colours was especially important in men’s and women’s dress, and a woman’s skill in selecting clothes, and particularly in combining colours, was considered a fundamental measure in determining her character and charm, much more important than the physical features with which she was born” (Monden 2014: 4). Este arte de combinar colores en la vestimenta por parte de hombres y mujeres podría apreciarse en la combinación de capas de tela de la vestimenta de las nobles japonesas, llamada “flor de cerezo”, que se creaba al vestir un kimono, vestimenta tradicional japonesa icónica de Japón, blanco sobre un kimono rojo. Respecto a este culto a la belleza en su variante masculina, Monden cita un pasaje de *La historia de Genji*<sup>11</sup>, de Murasaki Shikibu<sup>12</sup>. En la escena narrativa aludida, Monden señala que el príncipe Genji se convierte en el centro de atención cuando destaca en un festival de flores de la corte Heian por la dignidad y elegancia con que lleva su túnica de un profundo color rojo vino con una cola muy larga en medio de otros nobles que más bien iban vestidos con túnicas oficiales sencillas (2014:4). Monden coincide con Fusae Kawazoe, el estudioso de la literatura japonesa y experto en la obra citada de Murasaki, en señalar que para los japoneses de la época ver a un hermoso joven como Genji asistir a un evento social vistiendo un traje tradicional como el descrito mientras los demás hombres iban vestidos de un color negro sobrio debió haber sido una experiencia extraña, llamativa y al mismo tiempo fascinante. Si bien el caso de Genji se presenta como una estética masculina noble “excepcional”, Monden sugiere que la sensibilidad en el uso de la vestimenta durante la era Heian era más propia de las mujeres que de los hombres (2014: 7). En ese contexto, las nobles japonesas destacaron por su habilidad para combinar estéticamente sus kimonos, como la combinación “flor de cerezo” señalada anteriormente. Asimismo, un rasgo de diferencia estética más evidente de estas mujeres respecto a los hombres de su clase era la gran longitud de sus cabelleras. La historia japonesa de la vestimenta a través del género evidencia, a partir del caso del uso del kimono, la ambigüedad de los

---

<sup>11</sup>*Genji Monogatari*, en japonés. Escrita a inicios del siglo XI. Considerada por diversos japonólogos como una novela clásica japonesa y como la más antigua del mundo, incluso más antiguísima que el Quijote.

<sup>12</sup>Fue una cortesana, escritora de narrativa y poesía japonesa del siglo XI. Autora de la famosa novela *Genji Monogatari*.

códigos del vestir nipón: unas veces definiendo marcadamente las diferencias y otras permitiendo o consintiendo que ambos géneros utilicen el mismo tipo de vestuario. Si bien la clase noble solía respetar los códigos de vestimenta acorde a la jerarquía social y el género, no ocurría necesariamente lo mismo con los japoneses de clases sociales consideradas inferiores. En ese contexto, Donald H. Shively señala que durante el periodo Genroku (1688- 1704) los hombres tomaron prestados los estilos de vestir de las mujeres y viceversa; en el caso de los hombres, imitaban los estilos de vestir femenino tanto dentro como fuera del teatro kabuki. (citado en Monden 2014: 8). Asimismo, el académico señala que durante el periodo Edo las leyes de la vestimenta fueron respetadas durante un corto periodo luego de su promulgación, puesto que era un placer secreto tanto para hombres como mujeres comunes usar taparrabos caros y elegantes durante esta época, así como para los comerciantes lo era usar materiales de seda más finos para los forros de sus kimonos como una forma de escapar a dicha norma. (Monden 2014: 8) En consecuencia, es coherente señalar (a partir de todos los ejemplos estéticos aludidos) que la historia japonesa de la moda (revisada hasta el momento) ha referido constantemente que, pese a las normas históricas sobre la vestimenta, los japoneses han buscado medios para transgredirla en función de sus deseos.

Desde el nuevo compromiso del país del Sol Naciente con Euroamérica en 1868 a partir de la reapertura de sus puertos, es decir, su reapertura al mundo exterior durante la era Meiji (1868-1912), los estilos de vestir europeos se han promovido activamente, tanto política como estéticamente en el país asiático.

En épocas más recientes, las chicas en edad escolar de las zonas urbanas de Japón fueron objeto de una intensa atención cuando empezaron a desplazarse en bicicleta o en tren a un nuevo establecimiento de educación y homosocialidad de mujeres (escuelas femeninas) constituidos alrededor de inicios del siglo XX. En ese contexto, es importante señalar que, si bien el *hakama* (pantalón usado por los samurái) y los zapatos de estilo europeo se consideraban artículos masculinos en aquella época, y que el gobierno emitió un edicto para evitar que las mujeres usen ropa de hombre, la versión modificada de esta extraña combinación de vestir japonés y la indumentaria masculina europea dio como resultado el "uniforme" de las colegialas de esa época.

Monden aclara que la mayoría de las colegialas niponas de principios del siglo pasado venían de familias ricas y/o de élite, y, como las colegialas de hoy, fueron representadas en la sociedad japonesa como personificaciones de la pureza/inocencia y, al mismo tiempo, de una madurez sexual en florecimiento (Monden 2014: 5). En consecuencia, si estas colegialas fueron concebidas/percibidas en la cultura nipona como los símbolos de la niñez ‘etéreamente dulce e inocente’, también fueron comprendidas como encarnaciones de la degeneración moral, la promiscuidad sexual y de actitudes desfavorablemente masculinas<sup>13</sup>.

Deborah Shamoan afirma que tanto la cultura popular (literatura de masas, cine) como los medios de comunicación han reproducido y reproducen actualmente el discurso patriarcal que concibe a la chica adolescente japonesa (*shōjo*) como una a la que hay que tenerle miedo/pánico social. Este discurso se repite desde la era de las chicas japonesas modernas (*moga*) de los años veinte hasta las chicas *gyaru*, famosas jóvenes tokiesas por su estética muy americana (pelo rubio, excesivo maquillaje y bronceado) de la década de los noventa. Como sugiere Shamoan,

[...] Each of these new “girls panic” represent the point of view of the adult male, viewing girls from the outside, fearful of what they might be getting up to. At the same time, beginning in girls' schools in the early twentieth century, a separate girl's culture was starting to emerge, a culture in which the *shōjo* was defined quite differently an one that appropriated the discourse of spiritual love not for marriage or even heterosexual love, but for defining girls' relationships with each other. (2012: 28)

Esta Cultura separada de chicas/adolescentes, como señala Monden, va a emerger y desarrollarse en Japón desde 1910 a 1937<sup>14</sup>. A principios del siglo pasado se empezaron a publicar en Japón revistas dirigidas a un público femenino juvenil (denominadas “revistas para chicas”). Como sostiene Alexandra

---

<sup>13</sup>La concepción de la chica japonesa (peligrosa o amenazante) de principios del siglo pasado se basaba principalmente en sus comportamientos progresivos y liberados sobre el ejercicio de su sexualidad.

<sup>14</sup> Esta “cultura de chicas” permanecerá como narrativa de ficción popular en el Japón contemporáneo gracias al manga *shōjo* y a sus géneros derivados como el *Girl's love* o *Yuri*<sup>14</sup>, cuya demografía oficial es el público femenino interesando en las historias de amor entre mujeres, si bien actualmente también es consumido por hombres jóvenes y por espectadores (tanto dentro como fuera de Japón) que se consideran parte de la comunidad LGBTQ+.

Arana, “Estas Revistas que alojaron a artistas y novelistas son consideradas como espacios que permitieron la creación de una “cultura de chicas” o *shōjo bunka* [...]” (2022: 36). Tanto Deborah Shamoan como Alexandra Arana coinciden en que la mayor exponente de este género literario fue Nobuko Yoshiya, novelista japonesa activa durante la era Taisho (1912-1926) y Showa (1926-1989). Es, además, la fundadora de un género literario particular nipón denominado “Clase S” que consistía en “[...] historias de corte melodramático situadas en un mundo mayormente femenino, lo cual abre lugar a un espacio de homosocialización” (Arana 2022: 36). Estas historias se desarrollaban comúnmente en las escuelas dirigidas a muchachas adolescentes de principios del siglo XX, dado que su modalidad de educación vía internado era perfecta para propiciar el espacio ideal donde podían interactuar con mayor intensidad las chicas adolescentes que estudiaban en estos centros. En palabras de Arana, la novela de “Clase S” es una ficción que

[...] retratará la escuela y el mundo de las adolescentes como espacio libre de adultos, donde se explorará el “amor espiritual” que nace entre ellas y la constitución de estas relaciones como un ideal de balance en la pareja -con lo que surge el principio de semejanza y una proyección del “yo” en el otro-. No obstante, estas relaciones serán consideradas como transitorias y encontrarán un final cuando las protagonistas acaben la escuela, con lo que se trata de historias que se ubican en el presente, anulando el futuro y las obligaciones sociales que vienen terminada la etapa escolar. (2022: 36)

La novela de “Clase S” es, entonces, una narrativa de ficción japonesa moderna escrita por mujeres y para mujeres (especialmente para chicas adolescentes), cuya temática es el amor entre mujeres que puede construirse dentro de los parámetros del orden social japonés, pero dándole “una vuelta de tuerca”: creando un espacio de convivencia y experiencias entre mujeres donde, aunque temporal, es posible evadir y escapar de las reglas del mundo adulto y, por ende, de la consciencia de los deberes sociales que la sociedad nipona espera de ellas acorde con su género heteronormado una vez culminada la etapa escolar (ser una buena esposa y madre japonesa).

En sus estudios sobre la cultura del manga de/para las niñas, las estudiosas de la literatura y los estudios culturales japoneses Susan J. Napier y

Anne Allison articulan la posibilidad de que la feminidad (femenina), la asexualidad y la agencia puedan ser compatibles en la cultura nipona. Aunque las hipótesis de ambas académicas no son pruebas fehacientes de que en el Japón contemporáneo esté en pleno florecimiento un igualitarismo de género, lo que sí es verosímil es que tales interpretaciones de las representaciones de género contribuirían a la construcción y reconstrucción de las imágenes de la masculinidad y feminidad que tenemos los “occidentales” (es decir, los europeos, americanos y latinoamericanos) de dicha cultura asiática. En consecuencia, queda en evidencia que en el Japón contemporáneo existe una amplia gama de estéticas juveniles que tienen el potencial de ofrecer maneras alternativas y hasta transgresoras de expresar la relación entre la vestimenta y el género (masculino y femenino), como también lo fueron y lo sigue siendo la ropa de vestir de la colegiala japonesa, que justamente al revelar su condición de colegialas, les permite liberarse durante esa etapa de los roles adultos asignados a su género. Para comprender de manera más profunda este fenómeno estético juvenil originario de Japón, se analizará brevemente la construcción social e histórica de cuatro sujetos femeninos (ficticios y/o reales) símbolos de la cultura popular japonesa contemporánea: la *loli*, la *lolita* y la *chica mágica*, a fin de comprender cómo se articula/desarticula la relación entre la vestimenta/moda/performance y la identidad/yo/subjetividad de los mismos.

## 1.2 La moda Lolita

Una vez comprendida la historia de la relación entre la vestimenta y el género en Japón, y, por consiguiente, haber constatado el uso histórico y cultural de la moda nipona como performance de resistencia frente a la performatividad de género, se analizará un caso particular de estética japonesa femenina de carácter juvenil considerada actualmente una moda transnacional: la moda *Lolita*. Conocida también *Gothic Lolita* o *Fashion Lolita*, es un estilo de vestir inspirado en la moda victoriana (de la Inglaterra del siglo XIX), rococó (de la Francia del siglo XVIII) y la estética femenina juvenil propia de la cultura popular japonesa (ver Figura 1 en Anexo).

Actualmente es difícil conocer con exactitud cuándo había nacido la moda *Lolita* en Japón. No obstante, diversos estudiosos y estudiosas de este estilo han

propuesto diversas teorías al respecto, como la que sostienen las ilustradoras, historietistas e investigadoras de esta moda Jane Mai y An Nguyen en *Bellezas Malditas*: “se trata de una moda urbana nacida en Japón en los años setenta, típicamente asociada al barrio tokiota de Harajuku. Aunque con el tiempo ha ido cambiando y evolucionando, siempre ha representado una manera de celebrar la feminidad, el recato, lo *mono*<sup>15</sup>, y la belleza que no encaja en las principales tendencias *mainstream*”(2019: 13). Asimismo, en *Bellezas Malditas* se señala el carácter hoy transnacional de la moda *lolita* no solo por la cantidad de sus consumidores extranjeros que ha aumentado desde fines de la década del año 2000, sino también por el alza de los diseñadores, profesionales y aficionados que han ido amplificando la diversidad de esta moda más allá del Japón contemporáneo:

Como estilo, el *lolita* se desmarca de otras modas urbanas para chicas porque se inspira en la historia occidental, los cuentos de hadas y la literatura infantil, creando así un criterio singular sobre lo mono. Por lo demás, interesan las prendas nuevas de diseñadores japoneses<sup>16</sup>, en oposición a las prendas *vintage* del extranjero. Hoy en día *hay lolitas*, o personas que visten *lolita*, en muchas grandes ciudades del mundo entero. Y si bien los diseñadores japoneses siguen teniendo mucho peso a la hora de definir tendencias hay muchos en Corea, China, Norteamérica y Europa que trabajan dentro de la estética *Lolita*. (Mai y Nguyen 2019: 13)

Actualmente en Latinoamérica existen marcas *locales* de esta moda, como el caso de Sue Ellen Talavera, *lolita* peruana y *fashion designer* fundadora de Moon Bastet: una marca alternativa de estilos de vestir inspirados en modas *underground* japonesas, entre ellas el estilo *lolita*. También está el caso de Ad Astra, tienda de moda de diseño que ofrece indumentaria y accesorios *lolita* hechos a mano. Ambas marcas de moda de diseñador comercializan sus productos *lolita* de manera virtual a través de sus redes sociales.

---

<sup>15</sup> En “español latino”, término que se puede traducir como lindo y/o tierno.

<sup>16</sup> Entre 1980 y 1987, el boom de las DC brands, acrónimo de las marcas llamadas “designer and Character”, fue el detonante para que los diseñadores japoneses cobraran una importancia cada vez mayor a la hora de definir nuevas tendencias, en detrimento de las marcas extranjeras. Estas marcas estaban lideradas por diseñadores internacionalmente reconocidos por sus líneas de ropa de lujo, tales como Issey Miyake, Yohji Yamamoto y Comme des Garçons. Marcas como Pink House y Persons, más asequibles, vendían ropa que encajaba con cierto carácter o imagen representativa de la casa (Mai y Nguyen 2018: 97).



Existe, especialmente entre los no-conocedores de esta moda (o de la cultura pop japonesa en general), una comprensible confusión conceptual entre la moda *lolita* y la novela literaria *Lolita* (1955), de Vladimir Nabokov. An Nguyen<sup>17</sup> señala, a partir de sus investigaciones académicas sobre esta moda, su hipótesis sobre esta confusión terminológica:

Al oír la palabra *lolita* muchos angloparlantes tienden a pensar en la película o en la novela, de ahí que se asocie con los aspectos más sexuales y eróticos de estas obras. A muchas de las personas que siguen esta moda en Norteamérica les preguntan si el *lolita* lleva algún elemento sexual. Incluso cuando se afirma que no está vinculado en absoluto con la novela ni la película, la asociación cultural es tan potente que hay quien necesita tiempo para asimilar esta información [...]. (2019: 14)

Respecto a la influencia directa del rococó francés en la moda *lolita*, como investigadora peruana de esta moda, señalé en mi artículo web “Conociendo el Universo Lolita” que, Akinori Isobe, “el creador [junto a su esposa Fumiyo] de la marca *lolita* Innocent World declaró el aporte de este estilo en la creación de uno de sus diseños con el nombre de 'vestido abultado a lo Pompadour', el cual consta de una falda abultada que recuerda a la que solía vestir la famosa marquesa en los retratos de su pintor favorito François Boucher [...]” (SUGOI: 2020). A partir de lo señalado, considero que el lolita debe su estilo pomposo, compuesto por diversas capas de faldas y excesivamente adornado por lazos y volantes, a la inspiración que sus creadores, como Isobe, tuvieron en las faldas que solían usar las damas francesas de la era rococó francesa.

Terasa Younker señala, que, si bien la influencia del rococó es evidente en el *lolita*, también considera la prevalencia de la estética infantil victoriana decimonónica en este estilo, dado su aspecto conservador que coincide con las modas japonesas de corte juvenil pero elegante como el lolita:

[...] Marie Antoinette remains a perennial icon in Lolita culture, with countless dresses bearing her name. In the novel, Shimotsuma Monogatari (published in English as Kamikaze Girls) the main character and self-professed Lolita Momoko claims that “A true Lolita must nurture a Rococo spirit and live a Rococo lifestyle

---

<sup>17</sup> En *Bellezas Malditas* se indica en la sección “Índice” que los textos de este libro corresponden a An Nguyen, salvo que se indique explícitamente lo contrario.

[...] However, despite the popularity of Shimotsuma Monogatari and the continuing fixation on Marie Antoinette, Lolita Fashion has much more in common with Victorian children's clothes. Rococo fashion was low-cut, mature, and sensuous, a far cry from the Puritan garb of the modern Lolita. What Lolita has most in common with Rococo is its obsession with detail and frivolity.

Para comprender el aporte de la estética *kawaii* propia del Japón contemporáneo en la moda *lolita* es clave tener en cuenta cómo la propia etapa infantil vivida por las chicas niponas amantes de esta moda es, vista en retrospectiva, una imagen idealizada de una vida pasada (casi) perfecta y por eso mismo añorada por las mismas. Al respecto, Terasa Younker<sup>18</sup> señala que es coherente pensar que una estudiante japonesa de último año de secundaria, presionada académicamente por todos los adultos y compañeros que la rodean, podría sentirse mejor al mirar hacia su pasado, a esos días más libres de preocupaciones que era la escuela primaria, y tratar de revivir esos días a través de la moda *lolita* (Younker 2011: 100). A partir de lo anterior, se comprende por qué la primera infancia japonesa, al ser comparada con la vida ajetreada y académicamente estresante de las colegialas en la escuela secundaria e instituto, es vista como una etapa bucólica que genera en las *lolitas* cierta nostalgia que pueden rememorar a través de una moda que transmite lindura/ternura, infantilidad, espíritu relajado, juguetón y feliz como esta moda. Según Younker, las *lolitas* japonesas que entrevistó como parte de sus investigaciones sobre esta moda son una muestra significativa de que no solo estarían obsesionadas con [el recuerdo de la propia] infancia, sino también con una visión idealizada de la infancia que no les pertenece en sí, sino que es más propio de la Inglaterra victoriana (Younker 2011: 103). ¿Pero a qué se debería este fuerte sentimiento de falsa nostalgia de un pasado ajeno y, además, occidental que ha sido tan relevante para crear un estilo de moda tan peculiar y complejo como el *lolita*? Al respecto, la investigadora de la moda *lolita* sugiere que

---

<sup>18</sup> "Soy estudiosa de género, cultura material y consumo, estratificación social y cultura popular, globalización y difusión cultural en la sociedad japonesa contemporánea. Mi tesis de maestría investiga la relación entre la precariedad socioeconómica y las subculturas de género centradas en la moda consumista, como Lolita y Visual Kei [...]" (Terasa Younker, traducción propia) [Fuente: Harvard University. Consulta: 16 de julio de 2022. Link: <https://scholar.harvard.edu/younker/bio>].

Like the rest of cute culture, Lolita was heavily influenced by the sense of nostalgia that overwhelmed the consumer market in the 1970s and 1980s. The high economic growth beginning in the 1950s brought wealth, but was accompanied by serious pollution and social breakdown. Doubts about the future were already widespread by the end of the 1960s. The Ampo demonstrations and oil crisis fueled these doubts. At the same time Western culture in the form of film, television, and print media flooded the country, and Japanese began to idolize these often sugar-coated portrayals and reproduced them in cute culture. (Younker 2011: 103)

Según Younker, la *lolita* se habría apropiado del sentimiento de nostalgia por las niñas representado en las series televisadas y la cinematografía que empezó a llegar masivamente al país a partir de la década de 1970, que a su vez sirvieron de inspiración para crear a los personajes protagonistas del manga *shōjo*. Tal es el caso de Alicia<sup>19</sup>, el popular personaje femenino e infantil victoriano cuya influencia estética es notable en esta moda. “Las lolitas se mueven entre conceptos de niña y mujer, entre recuerdos de infancia a los que se aplica un filtro de color rosa, una nostalgia por una niñez que no se corresponde con la experiencia vivida y sin embargo resulta de vital importancia. Todo ello se entrecruza con el envejecimiento de sus cuerpos, contruidos y constreñidos por convenciones sociales y expectativas diversas” (2019: 169). Por consiguiente, es errado afirmar, que (todas) las *lolitas* japonesas tengan una obsesión con disfrazarse o actuar como niñas porque tengan un problema mental que las lleve a ese estado de infantilización, o por una cuestión de inmadurez difícil de superar; lo que sí es interesante, más bien, es comprender esa apelación a una falsa nostálgica como un componente ideal para dotar de alegría nostálgica a esta moda, como la que puede tener una mujer que al vestir al estilo *lolita* al recuerda esos días de su infancia en los que usaba vestidos y ya se sentía como una señorita linda y elegante.

Otro importante elemento de influencia en la *fashion lolita* fue la estética de las protagonistas de manga para chicas (*shōjo* manga). Un caso significativo

---

<sup>19</sup> Alicia (en el país de las maravillas) tuvo su versión anime en 1983. Asimismo, actualmente existen múltiples adaptaciones animadas y mangas de este personaje infantil de origen inglés. Sumado a ello, la marca Baby the Stars Shine Bright tiene una colección de ropa lolita denominada Alice and the Pirates, muy aceptada entre las lolitas.

es la obra de la *mangaka* Yumiko Oshima titulada *Banana bread no pudding* (1977), donde la estética de la protagonista femenina, de inspiración estética europea de siglos pasados, inspiró a su vez los diseños de Fumiyo Isobe, diseñadora y cofundadora de Baby, The Stars Shine Bright, una casa de moda *lolita* (originaria de Japón) de gran éxito global en la actualidad.

Es importante tener en cuenta que el *lolita* tiene un lado, por decirlo de alguna manera, “oscuro”: una estética que apela a sentimientos e impresiones consideradas positivas, como la lindura y la ternura, pero también puede sacar a relucir otras poco aceptadas y/o asimiladas a profundidad por el común de las personas, como el interés hacia lo grotesco o la muerte, temas que si tienen más presente las *lolitas* al vestirse y rodearse de objetos e historias de tiempos pasados (muñecas, peluches, vestidos, zapatos, libros infantiles, etc.) que evocan nostalgia: “Este estado nostálgico similar a la muerte puede conectarse con la idea de ser, recordar y proteger lo “eterno”. No es algo que exista en una línea temporal recta y que solo avance hacia adelante, prolongándolo eternamente en el futuro, sino algo al margen de orientaciones hacia el porvenir. Implica recordar y proteger ciertos aspectos del pasado y suspenderlos en el tiempo” (2019:168). Por esto es que las *lolitas*, especialmente las góticas<sup>20</sup>, pueden lucir como muñecas malditas que evocan la muerte y lo eterno.

Monden analiza la película *Kamikaze girls*<sup>21</sup>, inspirada en la novela literaria homónima del Takemoto Novala, a fin de sostener, a partir del análisis de la performance *lolita* de su protagonista (Momoko Ryugasaki), que la vestimenta puede ir más allá de un simple “acto de disfrazarse con un traje x que me gusta” y, en tanto práctica estética recurrente y voluntaria, convertirse más bien en un símbolo real de identidad de su portador o portadora:

[...] With a little more caution, Wilson suggests that dress and behavior can allow us to assume a false or disguised identity. However, even our intention to put on

---

<sup>20</sup> En la moda *lolita* existen tres subestilos generales o más conocidos en los inicios de esta estética, que siguen vigentes: el estilo clásico, que es más maduro y elegante, en tanto tiene menos adornos y dibujos infantiles, el *sweet*, variante donde es notoria la influencia de la cultura *kawaii* japonesa, y el gótico, que se parece al estilo anglosajón, si bien este tiene más componente *kawaii* en el diseño de las faldas, por ejemplo, que la a sus usuarias aspecto de niña gótica.

<sup>21</sup> Película basada en la novela literaria japonesa *Shimotsuma Monogatari yankee chan to lolita chan* (*Kamikaze Girls, una historia de Shimotsuma*), publicada originalmente en el 2002. El filme fue estrenado en Japón en el año 2004.

particular garments to disguise or to adopt a false identity in itself is part of our identity. This is because it reflects and intertwines with our desires and wills. Therefore, I hold that ultimately clothing is inseparable from our inner “self”. Similarly, Shimotsuma predominantly endorses the idea of fashion / appearance as the carrier of “the ideology of the wearer”. (Monden 2014: 119)

A partir de la cita anterior, se comprende que el personaje *lolita* creado por Takemoto Novala representa muy bien el pensamiento convencional de las *lolitas* japonesas, que consiste en que ser *lolita* es tan parte de sí misma que incluso en los momentos más vergonzosos o peligrosos de su vida no puede dejar de actuar como una *lolita*: como (la imagen mental que tiene de) una princesa o dama noble salida de un cuadro rococó<sup>22</sup>: “Aceleré bruscamente el paso para escapar, pero por culpa de las plataformas de las Rocking Horse caí a medio camino, dando de bruces contra el suelo para terminar empapada de sangre que me chorreaba por la nariz. Y pese a todo, no dejé de ser una *lolita*. Pase lo que pase, ser *lolita* es mi razón de ser. Dicho de forma compleja es mi *identity*. Abandonar eso sería engañarme a mí misma” (2018: 47). Ser *lolita* implica entonces mantener la elegancia y el decoro suceda lo que suceda.

Yunker señala que desde el punto de vista convencional occidental esta moda es percibida como símbolo de opresión femenina; no obstante, en Japón las mujeres adeptas a esta moda la asumen más bien como una que las dota de agencia:

Furthermore, Lolita Fashion, with its emphasis on modesty, extravagance, and narcissistic look-at-me-I-don't-give-a-damn attitude, is not considered attractive to men of the Lolicon variety, or indeed Japanese men in general. They are more likely to be frightened than allured by a girl fully done-up in Lolita, because although she is displaying external symbols of childishness, any grown woman

---

<sup>22</sup> El mismo Takemoto expresa (nuevamente a través de su *lolita* literaria) en *Kamikase Girls* (versión novelada traducida al español) su opinión como estudioso de la moda sobre quién de las dos damas rococó es la más representativa para la moda *lolita*: “Bueno, cuando pensamos en personajes representativos del rococó, el primero que se nos viene a la cabeza es Maria Antonieta, que disfrutaba de una vida de lujos en el palacio de Versalles [...] (lo cierto es que, si habláramos del personaje representativo del rococó, esa sería Madame de Pompadour, quien, gracias a su belleza e inteligencia, escaló desde lo más bajo hasta la cumbre de la sociedad como gobernante en la sombra de la corte de Luis XV. De hecho, no exageraríamos si dijéramos que sus gustos y aficiones reflejaban perfectamente la cultura rococó)” (2018: 8).

who is gutsy enough to wear that sort of fashion in public is certainly no coward and not easily taken advantage of. (Younker 2011: 108)

A partir de lo expuesto por Younker, se comprende que los hombres japoneses se sienten más seguros de mostrar su masculinidad heteronormada frente a una mujer japonesa que aparenta ser dócil y tierna, como dicta el estereotipo vigente de la chica joven japonesa (chica *kawaii*), razón por la que se sienten intimidados cuando ven a una muchacha que demuestra su seguridad, individualidad y espíritu narcisista como la *lolita*.

Isaac Ortega, Susan Pick, entre otros psicólogos latinoamericanos<sup>23</sup>, sostienen que “La agencia y los conceptos psicológicos previamente descritos y aplicados son procesos que ocurren a nivel individual. No obstante, el desarrollo de la agencia usualmente tiene implicaciones a nivel social: “Una vez que la agencia comienza a impactar en la familia, los colegas, las organizaciones y la comunidad, se convierte en empoderamiento” (ESAGE 2018: 296). Aplicando estos conceptos al caso *lolita*, considero, como Younker, que las *lollitas* niponas habrían encontrado en esta performance estética una poderosa fuente de poder, o, para ser más precisa, de agencia; no obstante, hasta el momento, esta agencia nos la ha conducido a un empoderamiento: ha generar un impacto o cambio en la sociedad japonesa que la transforme en mujeres realmente liberadas del patriarcado japonés, puesto que no tienen como prioridad encabezar un activismo social (protestas/marchas) con el cual cuestionar y destruir el patriarcado japonés que las confina en el rol convencional de género que pesa sobre ellas una vez alcanzada la adultez, puesto que su rebelión femenina se da en una performance estética transgresora pero no subversiva que tienen como fin el goce estético propio. En ese contexto, aunque algunas *lollitas* terminarán haciendo carreras y modos de vida llevaderos (en tanto rentables) de esta pasión, como Tanaka Reiko con su marca *lolita* Mary Magdalene (caso que cita Younker en su estudio *lolita* del 2014), la mayoría de estas mujeres se enfrentarán a elecciones muy difíciles respecto a su futuro como *lollitas*. Al respecto, la investigadora académica señala que, cuanto mayor se vuelven las mujeres niponas, se vuelve más difícil que logren expresar la

---

<sup>23</sup> Jenna Sirkin; Martha Givaudan; Rocío Martínez; Pavel Osorio y Ulises Xocolotzin.

estética *lolita* caracterizada por su toque infantil (muy ejecutada, por cierto, por colegialas y estudiantes universitarias). En ese contexto, Younker comenta que existen *lolitas* japonesas adultas que se hacen llamar “tías lolitas”, pero son una minoría (Younker 2011: 104). Por otro lado, la investigadora señala que el hecho de que las *lolitas* japonesas centren su atención de manera obsesiva a su mundo de moda es un factor que agota su potencial creativo para lograr cambios sociales o buscar establecer relaciones más significativas con los demás, incluso entre las propias *lolitas* (Younker 2011: 109). No obstante, pese a que las *lolitas* niponas difícilmente pueden por sí solas y de manera aislada encabezar una subversión para deconstruir la heteronormatividad japonesa que oprime a su género, sostengo que el potencial que tiene su adorada moda radica justamente en su potencial para liberarlas de la mirada masculina que sexualiza sus cuerpos para goce propio, de manera que pueden negar para sí el deseo consciente de liberarse de las demandas sociales que pesan sobre su género (ser un cuerpo juvenil sexualmente deseado o maduro-reproductivo para el hombre japonés) para, una vez libre de esas ataduras sociales y culturales, disfrutar del goce de vestirse para satisfacerse a sí mismas, en la edad que sea, el momento que sea y con quien/es sea. “El Lolita devuelve a las chicas su cuerpo y su mente, reconoce que esos cuerpos, crecen y cambian con el tiempo, y crean un espacio para la evolución y el desarrollo personal más allá de los géneros y los discursos normativos” (2019: 168). Ser Lolita significa, entonces, una expresión de rebeldía contra los roles de género impuestos a través de la vestimenta, a partir de los cuales validamos (heteronormativamente) nuestra existencia como “personas”. Ser Lolita es una performance estética que nos lleva a romper con “el deber” de vestir siguiendo un modelo de feminidad destinado al goce masculino. Por ende, solo es cuestión de tiempo saber si las *lolitas* japonesas, además de ejercer su agencia propia, se integrarán en algún tipo de colectivo feminista más organizado y visibilizado públicamente (de manera física o digital), como sucedía más frecuentemente (y hasta radicalmente) en el Japón de las décadas de los setentas<sup>24</sup>, y como sigue aconteciendo en el hemisferio occidental (angloparlante e hispanoamericano).

---

Momoko, el personaje *lolita* de la novela literaria japonesa *Kamikaze Girls*, comenta esta posibilidad de volverse un ente legalmente político, lo cual es interesante teniendo en cuenta que lo dice en una obra literaria ambientada en el Japón de inicios de los años 2000, una época en

### 1.3 La popular *chica* (de ficción) *Loli*

*Lolicon* (*Rorikon* en japonés) es la abreviatura del término *Lolita Complex*, traducido al español como “complejo de *Lolita*” (*rorīta konpurekkusu*). Dentro de la historieta y la animación japonesa, los personajes femeninos infantiles, pero también las adolescentes y mujeres jóvenes que, dado sus rasgos físicos o de personalidad, dan la impresión de ser mucho menores de lo que dicta su edad cronológica son llamadas *lolis* y los sujetos masculinos atraídos por ellas son conocidos como loliconeros. En consecuencia, el subgénero de manga y anime donde se representa una historia de carácter erótico o pornográfico entre una loli y un loliconero es conocida como *lolicon* (ver Figura 2 en Anexo).

Christian Hernández<sup>25</sup> describe al *Lolicon*, siguiendo a Sharon Kinsella<sup>26</sup> (2000), como un estilo gráfico y visual que nació, en Japón, a finales de la década de 1970, en especial, entre la comunidad de aficionados a la historieta japonesa de carácter amateur (*dōjinshi* manga); y, específicamente, entre los entusiastas que se congregaban en la Comic Market o Comiket (*Komiketto*), la mayor convención de publicaciones amateur del mundo (2020:11). Asimismo, respecto al origen del término *lolicon* Hernández comenta que este surgió a Japón en el año 1969, como traducción al idioma japonés del libro de Russel Trainer titulado *the Lolita Complex* (publicado originalmente en 1966), texto de aparente carácter psicológico<sup>27</sup> que aborda “[...] a través de diversos casos de estudio, de qué manera los varones estadounidenses se sintieron atraídos por las mujeres

---

que los jóvenes japoneses no están particularmente interesados en la política local: “[...] ¡Poneos de acuerdo, miembros del Comité Educativo! ¡No enseñéis contradicciones como si no pasase nada, Ministerio de Educación y Ciencia! [...] De pronto me he puesto en plan activista social. Tal vez funde el Partido Lolita de Japón y hasta de discursos en las calles...” (Takemoto 2018: 52)

<sup>25</sup> Investigador mexicano especializado en estudios de Asia y África (COLMEX). Es de los pocos que han realizado estudios académicos latinoamericanos sobre el *lolicon*.

<sup>26</sup> Sharon Kinsella es actualmente profesora de cultura visual japonesa en la Universidad de Manchester. Está interesada en el estudio de la ternura, cultura de las colegialas y *gyaru*, transracismo japonés, subcultura otaku, industria del manga, cómics para hombres, revistas semanales, imaginación cultural y periodismo masculino. (Traducción propia de la biodata de la autora publicada en el portal virtual Sharon Kinsella. Consulta: 16 de julio de 2022. Link: <http://www.kinsellaresearch.com/>).

<sup>27</sup> Diversos críticos han comentado que los estudios de casos de este libro serían esquemas más que resultados fidedignos de un trabajo de campo en el área psicológica; no obstante, tampoco serían de plano falsos, dado que estarían basados en casos reales y en ideas que comúnmente se presuponían en la década de los sesenta sobre el origen de la pedofilia y la personalidad de los pedófilos, razón por la que actualmente es más considerada como una obra literaria o, por lo menos, como un libro de carácter literario y temática psicológica.



menores de dieciocho años [...] de 1970 [...]” (2020: 11). El *lolicon* tiene su origen en un tema polémico como bien a ser el gusto por las niñas y adolescentes. En ese contexto, el académico mexicano recalca que “este complejo hace referencia a la figura de *Lolita*, la protagonista infantil de la novela homónima escrita por Vladimir Nabokov, y publicada por Olympia Press en 1955; quien es considerada como la primera niña sexuada (*sexual child*) de la literatura norteamericana” (2020: 11). *Lolita* se convierte en la representación de la niña sexuada, tópico que será recurrente no solo en la literatura sino en el cine. Asimismo, Hernández sostiene que, si bien su publicación causó polémica en Estados Unidos, no ocurrió lo mismo en el país del Sol Naciente, dada su tradición cultural tanto literaria como artística ya existían obras donde se representaban encuentros sexuales entre sujetos adultos y mujeres prepúberes desde el periodo edo [1601-1868] (2020: 11).

A principios de la década de 1980, cuando el apogeo del anime y el manga era visible en la capital japonesa, la industria de animación y cómic de carácter pornográfico empezó a dar sus consecuentes frutos: “comenzaron a aparecer en Japón muchas revistas especializadas en fotos de desnudos, reseñas, ensayos sobre el atractivo de las niñas, ficciones y 'material-aporte de lectores', que incluía fotografías ilegales de niñas tomadas en momentos de exposición inesperada en espacios públicos” (Hernández 2020:18). Debido al éxito y, por ende, a lo económicamente beneficioso que resultaron las publicaciones de estas revistas especializadas en material pornográfico que involucraba a niñas de carne y hueso, empezó a surgir un mercado de consumo específico y distinto al de las revistas cuyo atractivo era la representación de personajes femeninos del manga y anime menores de edad en situaciones de parodia sexual: “revistas como *Hey! Buddy*, publicada por *Byakuya Shobō* entre 1980 y 1985, dieron pie a la constitución de todo un nuevo género: las *rorikon zasshi* (literalmente, 'revistas rorikon')” (Hernández 2020:21). El éxito de ventas de estas revistas contribuyó al crecimiento de la industria del manga y anime *lolicon*. En todas ellas, tal como refiere [Patrick] Galbraith<sup>28</sup> (2011), las reproducciones fotográficas de niñas desnudas constituían la mayor parte de su contenido, abandonando

---

<sup>28</sup> Doctor en antropología cultural por la Universidad Duke. Es uno de los estudiosos angloparlantes más dedicados a la investigación de los *otakus* y su fanatismo por las llamadas perversiones sexuales del manga anime.

toda pretensión por hacer pasar esas imágenes como “arte” (Galbraith citado en Hernández 2020: 21). De esta manera, el contenido *lolicon* se empieza a producir con un carácter pornográfico. Al respecto Hernández agrega que “[...] debido a la proliferación de este tipo de contenidos, el gobierno japonés comenzó a diseñar los parámetros de la primera ley anti-pornografía infantil (*jidō poruno kinshi-hō*), aprobada por la Dieta japonesa, en 1999; y con la cual, se puso punto final al comercio legal de contenidos que involucraban de manera sexual a niñas y a adolescentes de carne y hueso” (2020: 22). En consecuencia, los editores de las primeras publicaciones *lolicon* utilizaron los desnudos de modelos infantiles como una forma de reacción contestataria a dicha ley: mientras aplicaran líneas y recuadros de censura a las fotografías de niñas, podían publicar de manera legal las imágenes explícitas que llegaban a sus redacciones. Por su parte, los *mangakas* del *lolicon* lograron, y logran actualmente, evadir esta norma de censura al dibujar de forma difuminada o poco clara los órganos genitales de sus personajes, así como dibujando frutas u otros objetos que impidan ver con claridad dichas partes íntimas de los cuerpos ilustrados.

Tanto Galbraith como Hernández, en tanto estudiosos del fenómeno *lolicon*, señalan que para el nacimiento en sí del mercado y la industria del manga y anime *lolicon*, el año 1974 es clave, puesto que da luz a la tira “*Kyabetsu hatake de tsumazuite*” (“Tropezando entre los sembradíos de coles”), del dibujante japonés *Wada Shinji*, donde se introdujo el término *rorita konpurekkusu* en una revista comercial de historietas para niñas (*shōjo manga*). En ese contexto, Hernández señala que el escritor y editor japonés Hirukogami Ken, reconocido en Japón como “el dios del *rorikon*”, debido a que fue el primer editor de revistas amateur de este tipo, confirmó, en su autobiografía (2015), el impacto que ocasionó entre la comunidad de aficionados a la historieta japonesa el haber encontrado el término *rorikon* en “*Kyabetsu hatake de tsumazuite*” (1974): “los lectores varones de *shōjo manga* comenzaron a reconocerse como 'acomplejados', y comenzaron a identificarse con sus pares, así como a generar discursos que fomentaban o justificaban su parafilia” (citado en Hernández 2020:12). De esa manera, empezaron a reconocerse como “loliconeros”.

Para los investigadores del manga y anime *lolicon*, no puede, no obstante, sencillamente definirse cuándo es que sus imágenes son pornográficas y cuándo

apuntan más bien a otros fines o utilidades para su público consumidor. Nuevamente, Hernández refiere que para Nagayama Kaoru (2006), por ejemplo, el erotismo de los primeros *rorikon* manga amateur no residía en la descripción gráfica del acto sexual, sino en la representación de las características corporales, psicológicas y los modales de los personajes femeninos presentes en ellos (citado en Hernández 2020: 12). Sumado a esta lectura sobre el atractivo del lolicon para sus consumidores hombres, Hernández sugiere que “Al ser, en su mayoría, parodias eróticas de personajes femeninos provenientes de las series de anime [preferentemente de manga *shōjo*] estas publicaciones tenían que representar fidedignamente las características de dichos personajes más que las situaciones sexuales en que se involucraban” (2020 :15). Por supuesto, esto cambió con la aparición de las primeras revistas de historietas *rorikon* publicadas por casas editoriales establecidas. Asimismo, Hernández sugiere que a lo largo de la década de 1980 las publicaciones amateurs que presentaron personajes femeninos menores de dieciocho años fueron aumentando su registro gráfico en situaciones sexuales (2020:15).

Un evento que incentivó a mayor escala la visión negativa del *lolicon* dentro de la sociedad nipona sucedió con el caso de

[...] Miyazaki Tsutomu, también conocido como “el asesino otaku”, quien terminó con la vida de cuatro niñas pequeñas en los alrededores de Tokio entre 1988 y 1989. Cuando fue detenido, la policía registró su habitación y encontró miles de cintas VHS con anime de género gore, pornografía violenta o incluso una importante cantidad de pornografía infantil. Esa información permitió a la prensa construir una imagen del asesino, relacionando sus parafilias sexuales con sus aficiones [...] tras el “incidente Miyazaki” [...] ‘otaku’ sería utilizado por la prensa para definir a Tsutomu Miyazaki, relacionando así la imagen del asesino con este término. (Rodríguez 2021: 128)

A partir del caso de Tsutomu Miyazaki, la palabra *otaku* fue asociada a sujetos que muy probablemente consumían pornografía animada infantil y, por ende, fueron vistos por los medios, la policía y la sociedad japonesa en general como pedófilos y potenciales pederastas. Frente a este estigma, los jóvenes otakus construyeron su propia una mirada más positiva al consumo del lolicon. En ese contexto, los fanáticos que empezaron o ya consumían *lolicon*

previamente a la ley de censura “pornográfica” de 1999, según Galbraith, no pueden ser equiparados con sujetos como Miyazaki, dado que no necesitaban identificarse con el “héroe atacante” del manga *lolicon* porque su objetivo no sería primordialmente proyectarse en él sino en la chica de ficción *loli*; tal como señala Galbraith (2011)

[...] el *rorikon* (como imaginario) refiere el deseo por cuerpos y personajes bidimensionales (no reales). Es un discurso sexual que no sólo expresa el deseo por la niña (*shōjo*) sino por su condición de niña (*shōjosei*) simbolizada en la lindura, la ternura y la belleza que la ha caracterizado desde su nacimiento. Desde esta óptica, los primeros *rorikon* manga pueden ser entendidos como una forma de expresión contestataria, en la cual, el sujeto varón adulto rechaza adoptar la masculinidad estereotípica; y, en cambio, se identifica con la feminidad estereotípica que representa la figura de la *shōjo*. (citado en Hernández 2020: 20)

Siguiendo la postura de Galbraith, los loliconeros de posteriores generaciones expresan su gusto por un personaje *shōjo*, que está inspirado en su estética y personalidad por los propios del anime y manga para chicas jóvenes, con el cual se identifican por la expresión natural y aceptada de su ternura o inocencia, en lugar de sentirse identificados con personajes propios de los animes destinados para ellos (*shōnen*), que coinciden con la personalidad del clásico personaje loliconero: super masculino, violento y deseoso de expresar su deseo por la chica *loli*. Siguiendo esta idea, Sharon Kinsella (2006: 81-83) sugiere que el consumo del manga y anime *lolicon* por parte de los hombres loliconeros que se comprenden (virtualmente) a sí mismos como *shōjo*, se desligan de una identidad de género fija, individual (un “yo masculino”) para optar más bien por una identidad de género líquida, fluctuante, inestable (citado en Galbraith 2011: 103). Por consiguiente, si ser hombre [heterosexual] deja de ser promesa de poder, potencia y placer, ya no es la posición de sujeto privilegiada, sino la de la chica *loli*. Sumado a esto, el propio Hernández comenta el testimonio del mangaka conocido como “el dios del *rorikon*”<sup>29</sup> para reforzar su tesis:

---

<sup>29</sup> Este sobrenombre se debe a que “fue el primer editor de revistas amateur de este tipo, las cuales abordaban, de manera visual y textual, el deseo sexual por las niñas (tanto reales como ficticias) [...]” (Hernández 2020: 13).

Esta perspectiva es apoyada por el propio Hirukogami Ken (2005) quien, en su autobiografía, reconoce que, cuando era niño, fue violado por un varón adulto; y, tras dicha experiencia traumática, más que convertirse en violador, deseó convertirse en niña: “Mientras dibujaba una escena en la que una niña era violada, mi punto de vista nunca era del lado del hombre [que viola], sino del lado de la niña violada. Mientras escribía, le daba a la niña violada mis sentimientos, [pero] al mismo tiempo le tenía celos y envidia. [...] A mí no sólo me gustaban las niñas bonitas, ni sólo me gustaba violarlas virtualmente. Yo quería convertirme en una niña bonita”. (citado en Hernández 2020: 20)

A partir del caso de Hirokougami Ken, coincido con Hernández en que evidencia como el trauma personal que el *mangaka* proyectó en sus historietas le permitió la creación de un universo simbólico en el que lo que estaría enmascarado es el deseo inconsciente de ser reconocido como un niño violado. En ese contexto, Akagi Akira (1993: 232) sostiene que el gusto por consumir manga y anime *lolicon* equivale a una forma de autoexpresión (simbólica) para los japoneses que se sienten oprimidos por los principios masculinos que rigen en la competitiva sociedad japonesa contemporánea (citado en Galbraith 2011: 103).

Para concluir esta apartado, considero que las propuestas de estudio de Galbraith y Hernández contribuyen a la comprensión estándar del *lolicon* [tanto dentro como fuera de Japón] como una expresión estereotipada de masculinidad a una de feminidad. No obstante, coincido también con Galbraith en que esta no sería la única manera de comprender los motivos por los cuales los loliconeros consumen el manga, anime (y otros productos derivados de estos como los videojuegos) *lolicon*. Por consiguiente, para comprender el fenómeno lolicon se debería tomar en cuenta a las distintas generaciones de loliconeros, así como las similitudes y diferencias que existen entre este acorde a sus propios intereses, deseos y lecturas (significaciones) personales o colectivas sobre el tipo de *lolicon* que consumen (en manga, anime o videojuegos). De esa manera, es posible comprender este fenómeno, en lugar de tomarlo como una simple y obsesiva herramienta de consumo para sujetos pervertidos o pedófilos fans de la cultura popular japonesa.

#### 1.4. La popular *chica* (de ficción) *mágica*

La *chica mágica* es una niña o (chica) adolescente protagonista de un subgénero homónimo de ficción de manga y anime (denominado *Mahō Shōjo*) que es o será poseedora de algún objeto mágico o poder especial con el que ha de luchar contra alguna fuerza maligna que amenace su mundo/universo (ver Figura 3 en Anexo).

El género *Chica mágica*, como narrativa de ficción, tomó como un importante referente para su construcción las comedias de situación estadounidense populares con temática mágica de los años sesenta, tal es el caso de la serie Hechizada (*Bewitched*, en idioma original). Al respecto, Saito sostiene que a diferencia de las heroínas (brujas) americanas, cuyo conflicto radica en el uso de la magia para empoderarse o retornar a un rol tradicional de género, la *chica mágica* japonesa desarrolla sus poderes mágicos en relación al dilema de cómo estos la llevan a construir/formar su identidad de niña a mujer adulta (2014: 148). Por consiguiente, otra diferencia notable entre las “mujeres mágicas/brujas” americanas y las japonesas es que en la industria del manga y anime se optó más bien por conducir el tema de la libertad mágica a un periodo anterior a la aceptación del matrimonio y la maternidad: la adolescencia (*shōjo sei*). En consecuencia, el tópico de la *chica mágica* común que accidentalmente gana un poder mágico se convirtió en un útil mecanismo para mostrar el tema subyacente de cómo la heroína mágica japonesa está predestinada a decir adiós a la magia al final de la serie<sup>30</sup>. Como señala Saito Kumiko, la *chica mágica* de la década del sesenta presentó así un enfoque bastante conservador contra el poder simbólico-subversivo que representaba la magia en la era del movimiento de liberación femenina en tanto expresa ideas contundentes de lo que las mujeres (japonesas) pueden y deben hacer (según el sistema patriarcal japonés) de acuerdo a sus etapas vitales (Saito 2014: 149). La encrucijada de la *chica mágica* de los años sesenta radica, entonces, en la paradoja que supone gozar de un periodo de libertad mágica que; no obstante, funciona como un periodo de entrenamiento para que la muchacha pueda crecer/madurar a fin de que, llegado

---

<sup>30</sup> Situación que conlleva asimismo a reclamar su herencia biológica como mujer adulta y, por ende, como futura esposa y madre.

el momento, acepte voluntariamente dejar el periodo (infantil) de “juego mágico” para asumirse a sí misma como una mujer adulta y ser reconocida como tal en la sociedad japonesa, según el rol de género femenino que esta le exige para formar parte real de su estructura: esposa, ama de casa y educadora de sus hijos. Dos series (anime) populares de la década de los sesenta que reflejan esta paradoja de la dualidad del poder mágico en la *chica mágica* fueron *Sally, la bruja* (*Mahou tsukai Sari*, 1966–68) y *Los secretos de Julie* (*Himitsu no Akko-chan*, 1969–70).

En la década de 1970 surgieron producciones que comenzaron a invitar a una gama más amplia de espectadores a este género femenino, en concreto a un público femenino y masculino mayor. Como sostiene Saito, la tendencia en las series de *chica mágica* de esta década era la representación visual del cuerpo femenino de la heroína metamorfoseado (a través de la magia) en un cuerpo (seductor) adulto (Saito 2014: 151). Series populares de este estilo fueron *Marvelous Melmo* (1971-72), *Cutey Honey* (1973-74) y *Maggie la brujita* (1974-1975). En consecuencia, la nueva propuesta de los estudios de animación en la *chica mágica*, según Saito, aumentó la movilidad y consumo de los fans masculinos hacia este clásico género femenino, a partir de la incorporación, además, no solo de cuerpos femeninos visualmente atractivos, sino también de elementos propios de manga y anime para chicos, como los robots y las batallas/acción y el servicio para fans<sup>31</sup> (2014: 152).

En los ochenta, las convenciones del género de las *chicas mágicas* se transformaron significativamente frente al cambio de paradigma demográfico (enfocado también en un público masculino). Este es el caso de las series animadas *Las aventuras de Gigi* (*Minky Momo*, 1982-1992) y *Magical Angel Creamy Mami* (1983-1984), que se dirigieron originalmente a niños, y fueron producciones audiovisuales que, tras sus resultados, finalmente, condujeron al renacimiento del género, que estaba en caída, para el público femenino, desde los años 70. Lo interesante de estas propuestas es que las tramas estaban construidas directamente sobre los clichés del género, las bromas y el sarcasmo

---

<sup>31</sup> Son escenas manga o anime enfocadas en satisfacer los deseos de los fans de ciertos personajes de sus series favoritas. En el caso de series orientadas a un público masculino son contenidos de tipo erótico o sexual.

del mismo, de manera que los episodios parecen mejor o solo comprendidos por fans/espectadores adultos equipados con el conocimiento sobre el género de las chicas mágicas desarrollado y popularizado por estudios de animación como Toei<sup>32</sup>. Las producciones de chicas mágicas de esta década se basan en el supuesto de que el espectador adulto haya adquirido una perspectiva fan diacrónica para fetichizar tanto a los personajes como a los significados textuales de estas narrativas. Sumado a esto, otro aspecto original de la *chica mágica* de los ochenta fueron las innovaciones técnicas de su transformación mágica, que van perfectamente sincronizadas con la función simbólica de la *shōjo*, es decir, la fugacidad que dura para siempre. Según Saito, la secuencia de la metamorfosis mágica está destinada a la repetición, y esta repetición misma se convierte en un placer visual (2014: 156).

Entre 1986 y 1991 la economía japonesa alcanzó alturas nunca antes vistas de precios de acciones y activos, conocida como una economía de burbuja, seguida pronto por el “estallido de la burbuja” y una larga recesión que condujo a la actual crisis financiera que aún asola a Japón. Naturalmente, la cultura mediática juvenil nipona reaccionó a estas transiciones socioeconómicas. En ese contexto, Anne Allison sugiere que series como *Power Rangers*, que reflejaron el nuevo modelo industrial del Japón de la posguerra representado por las grandes compañías de la industria automovilística y tecnológica como el toyotismo y el sonyismo, registraron la caída más radical de su audiencia alrededor de 1990 (citado en Saito 2014: 156). Por otro lado, algunos mangas y animes populares se estaban desviando claramente de las narrativas heroicas convencionales, posiblemente reflejando la confianza masculina de los héroes de ficción popular japonesa que se desmoronaba a la par de los mitos económicos del Japón de posguerra.

Como sostiene Saito, una de las series de los noventa más populares que a su vez contribuyó a fomentar las narrativas mágicas que ahondaban en el tema del cruce o cambio de género a partir de la transformación mágica fue

---

<sup>32</sup> Estudio de animación japonés creado en 1948. Pertenece a la empresa Toei Company. Destaca por haber adaptado al anime mangas que fueron populares en diversas épocas, que son incluso de reconocimiento mundial.



*Sailor Moon*<sup>33</sup>(2014: 156). Series que siguieron este legado fueron *Cardcaptor Sakura* (1998–2000) y *Magic Knight Rayearth* (1994-1995), en esta última, las heroínas pilotan robots gigantes, elementos propios del género (manga y anime) *mecca*, para salvar a una princesa. Mangas y animes de *chicas mágicas* dirigidos únicamente a una audiencia masculina adulta se hicieron cada vez más visibles, de manera que los fans empezaron a consumir estos personajes y a construir en torno a ellos su propio entendimiento de la identidad (o falta de identidad) de género a partir de su relación directa con la vestimenta del usuario “femenino”.

Además del cruce de género, el tropo de la transformación mágica en los noventa tomó un nuevo enfoque: se pasó del crecimiento literalmente biológico de la *chica mágica* a una transformación estética (basada en el uso del uniforme de marineró escolar al estilo *Sailor Moon*). Buena parte de las producciones de anime de *chicas mágicas* que se empezaron a producir a partir de esta época empezaron a centrarse en una transformación mágica estética: agregado de adornos al vestido escolar mágico de la protagonista, o acentuar un peinado especial, lo importante era que esta performance no fuera más allá de un cambio de imagen cosmético. Esta tendencia se puede observar en las *chicas mágicas* del estudio de animación Toei, como la ya mencionada e icónica *Sailor Moon* (1992-1997) o con Sakura Kinomoto, chica mágica protagonista del anime *Sakura Card Captors*. No se conoce con certeza la causa de este cambio en la metamorfosis. Al respecto, Saito Kumiko (2014) propone el caso ocurrido en 1988 con el arresto del otaku pederasta Miyazaki Tsutomu como posible causa de dicho cambio en tanto que Miyazaki se convirtió en un impulso para la escandalización social visibilizada y reproducida en los medios de comunicación sobre el gusto pedófilo del anime como posible causa de delitos sexuales (2014: 157). En consecuencia, lo que va a marcar la estética y por ende hará reconocible a la chica mágica de los noventa y (más delante de los años 2000) es la ausencia de la maduración (sexual) de su cuerpo mediante la transformación mágica, acorde con la cambiante condición del cuerpo social de la época:

---

<sup>33</sup> Manga escrito e ilustrado por la mangaka Naoko Takeuchi. Tuvo una primera adaptación animada en el año 1992.

Whether this was the true cause or not, later makeover magical girls established their own aesthetics within the absence of flesh maturation befitting the changing social condition. In either stage of the 1960s conservatism or the 1980s otaku culture, “growing up” via magic signified some form of empowerment, whether social or sexual, but this symbolic system of visual language seems to have collapsed. In other words, magical girls may no longer need the grow-up magic to claim power—shōjo are already powerful as they are. (Saito 2014:157)

La *chica mágica* japonesa de los noventa representaba ahora un nuevo paradigma de empoderamiento para la juventud nipona: no necesitaba madurar en el sentido sexual o social para ejercer su poder mágico dado que la fuente de su poder viene de simplemente ser tal y como ya es: joven, inocente respecto a la mentalidad adulta perversa o malévola, y con un corazón lo suficientemente bondadoso/puro para derrotar al mal, o a lo que represente al mal en su universo. Tomando nuevamente como ejemplo a *Sailor Moon*, Allison (2006) explica que la *chica mágica* de los noventa genera la sensación de tener menos responsabilidades y presiones sociales para ser un sujeto altamente productivo, razón por la que se habría convertido en el contrapeso de la sociedad empresarial japonesa (Allison citada en Saito 2014:158). Por consiguiente, la chica mágica funcionó como un personaje atenuante de las tensiones que los estudiantes de la secundaria y la preparatoria japonesa de los noventa sufrían de parte de sus padres, profesores y amigos para ingresar a una universidad de prestigio. Saito, además, comenta, en la misma perspectiva de Allison, que, si a los hombres jóvenes les atrae tanto la *chica mágica* de esta década, es justamente por la sensación de libertad individual prolongada que esta representa (Saito 2014: 158).

Saito resalta, asimismo, otro aspecto interesante en las series de chicas mágicas de los noventa: la diferencia estética en la construcción de los personajes “*chicas mágicas*” y las villanas enemigas. Al respecto, Saito señala, basándose en el caso de la famosa serie *Sailor Moon*, que las villanas son representadas con un excesivo maquillaje, vestimenta seductora y una gran ansia de poder, mientras que la representación visual y figurativa del poder de la *chica mágica* se muestra en su juventud y su ternura, así como en las capas de faldas con volantes añadidos a un uniforme escolar (2014: 158). A partir de lo

que señala Saito, se comprende cómo la imagen visual de la *chica mágica* resalta por destacar su natural juventud y ternura, de manera que su estética (pureza, luz) se opone a la sexualmente madura de las villanas (maldad, oscuridad) de su universo. La ternura natural de la *chica mágica* encierra en sí misma una paradoja en tanto funciona como vehículo para reclamar poder y a la vez negarlo. Según Saito, dado que la ternura es un concepto asociado con la juventud, la pasividad, la feminidad y, en general, la impotencia, en realidad la ternura refleja la pura paradoja de la *chica mágica* de reclamar poder en la imposibilidad de reclamar (realmente) poder (2014: 158).

La *chica mágica* de los noventa representa una forma de resistencia juvenil, y en ese sentido un símbolo de la cultura *kawaii* japonesa, la cual no es nueva para esta década, sino que habría surgido en los años setenta y habría empezado a crecer masivamente en los ochenta:

Cuando Japón entra en la burbuja económica de mitad de los 80, compañías como Sanrio aumentaron su productividad creando productos *kawaii*. Esta moda no ha parado desde entonces y parece que no tiene fin, viendo la proliferación de artículos monos en Japón. Muchos de estos artículos estaban decorados también con personajes cuya anatomía esencial es pequeña, infantil, suelen ser cachorros, redondos, sin extremidades (sin brazos o pies), sin orificios (boca), asexuales, mudos, inseguros, indefensos o desconcertados. (Pérez 2016: 10)

Al respecto, Saito señala que lo que sí fue nuevo en los noventa fue la forma en que el público masculino se apropió con más fuerza de la cultura *kawaii* femenina (representada en el personaje *shōjo*) que se ha ido difundiendo ampliamente con el tiempo en la identidad de los hombres japoneses o en la identidad nacional del Japón contemporáneo (2014: 158). Diversos, académicos y periodistas han informado que Japón ha puesto mucho esfuerzo en cambiar su imagen arquetípica de un pasado feudal de samuráis a una de burocracia moderna apropiándose justamente de esta cultura *kawaii*, a través de estrategias políticas y económicas que este país asiático diseñó favorablemente para lograr esto. Franco Bonilla y Alejandra Martínez señalan, por ejemplo, que, en vista de que esta década ya representaba una gran pérdida al crecimiento económico logrado en las décadas anteriores, el gobierno japonés decidió implementar estrategias para intentar frenar esa situación; como consecuencia, nace el Soft

Power<sup>34</sup>: “[...] Este concepto tiene su inspiración en la obra de Joseph Nye que analizaba el caso de Estados Unidos, señalando el *Soft Power* como la forma en la que una nación 'debía encontrar una nueva forma de alcanzar sus intereses sin recurrir [...] a la coacción a través del poderío militar, y así obtener, de la manera más amena posible, el deseo de ser imitado por el resto de las naciones' (Bonilla y Martínez 2022: 26-27). Con esta forma estratégica para lograr sus intereses en la era capitalista de la posguerra, Japón revienta su imagen de manera comercialmente favorable y atractiva para mundo (globalizado) en lo que denominó “Cool Japón”:

A raíz de esta macro estrategia para modificar las preferencias de otro país, surge el Cool Japan, como una iniciativa del gobierno japonés para darle un valor de marca “Japón” al extranjero. Se posiciona entonces como una plataforma pública-privada que promueve aquellos productos japoneses que los “gaikokujin” -personas extranjeras- consideran cool. Es decir, objetos de la cultura pop, como manga, anime, videojuegos, entre otros. (2022: 27)

Con el *Soft Power* impulsando el “Cool Japón”, se comprende cómo es que los productos culturales como el anime y el manga han logrado tal popularidad entre los extranjeros (no asiáticos) atraídos por estos, siendo sus primeros consumidores los del occidente hegemónico (Europa y Estados Unidos) y luego los de Latinoamérica. En ese contexto, no es de sorprender que, si bien los héroes japoneses protagónicos como los de la serie anime Dragon Ball<sup>35</sup> tuvieron alta popularidad en nuestro continente, también lo serán las heroínas de ficción mágicas, particularmente las de esta década.

Saito asevera que, en la industria de las chicas mágicas, la imagen femenina del pop japonés es paralela al surgimiento de una vertiente del género de chicas mágicas con personajes masculinos, así como parodias de este género y spin-offs lanzados solo en video o transmitidos en espacios televisivos de medianoche, aparentemente separados del mercado de juguetes para niños

---

<sup>34</sup> HERNANDEZ, Manuel  
2013 *La Narrativa de la Cross media en el ámbito de la Industria japonesa del entretenimiento: Estudio del manga, anime y los videojuegos* Tesis de doctorado.  
Murcia: Universidad de Murcia. P. 32.

<sup>35</sup> Anime que estuvo en emisión en Fuji Television, desde el 26 de febrero al 19 de abril de 1989, bajo la producción de Toei Animation. Está basado en el manga homónimo de Akira Toriyama, publicado entre los años 1984 hasta 1995.

(2014: 158). A partir de esta década, y siguiendo a Saito, ya no es raro encontrar historias sobre niños o adolescentes que se transforman en *chicas mágicas*<sup>36</sup>, como si fuera una especie de deseo de empoderamiento realizado mediante un travestismo mágico como personaje *shōjo*. No obstante, la académica sugiere que llamar a esta tendencia “feminización de los hombres” puede tergiversar el entendimiento de esta situación, a la par que sugiere que más interesante para explicar ello sería pensar que la *chica mágica*, en tanto símbolo máximo del *shōjo*, funciona como el imaginario de una identidad heroica independiente y empoderada que ha demostrado no solo a las chicas, sino a los adolescente y hombres jóvenes japoneses el fracaso que supone en esta década adquirir algún tipo de empoderamiento a partir de la apropiación de una imagen heroica masculina tradicional. Como sostiene Saito, el personaje *shōjo*, sea hombre o mujer, determina su poder al lograr trascender la dicotomía niñez/adulthood. No obstante, los cambios que observamos en la configuración de la *chica mágica* (desde los noventa) no derivan necesariamente de una ficcional feminización de los hombres, sino de una nueva configuración de género que le permite al personaje mágico ejercer su poder afianzado en su juventud y ternura. (2014: 161). Por consiguiente, si la identidad de la *chica mágica* noventera puede cubrir las perspectivas de deseos y anhelos de ambos géneros, entonces es posible suponer que la transición al mundo adulto es igualmente considerada una crisis tanto por hombres como por mujeres (japonesas), por todas las obligaciones sociales del sistema sexo-género que esto implica.

Los valores “tiernos” japoneses (valores *kawaii*) generados a partir de aplazamientos y negativas a asumir los roles de género esperados por los estándares del entorno social nipón son en realidad un margen de maniobra pasivo, temporal y disfrazado para que los sujetos (en este caso adolescentes japoneses) encuentren sus propias formas de oponer resistencia a la sociedad adulta dominante masculina. Coincido con Saito en que el creciente atractivo e identificación con el género anime y manga de *chica mágica* para los hombres menores de edad y adultos puede significar igualmente la resistencia de estos a sus responsabilidades de género, como el aplazamiento del matrimonio y la

---

<sup>36</sup> En la serie Sailor Moon, en la versión anime más no en el manga, aparecen personajes masculinos juveniles que se transforman en chicas mágicas, llamadas Sailors Starlights, que vienen de otro sistema planetario solar.

reproducción en una era que valora mucho las relaciones familiares tradicionales. Por consiguiente, el éxito que ha tenido este subgénero de manga y anime mágico, tanto en un público masculino como femenino, implica la adopción por parte de la sociedad (japonesa) de la paradoja de que la resistencia a los roles de género simultáneamente asegura el carácter conservador y la permanencia de los mismos.

Monden, por su parte, comenta que desde la década de los noventa “the magical girl would perform an androgynous performance that reverses the notions of heteronormative masculinity and femininity” (2014: 114). Esto se corrobora, por ejemplo, si comparamos este género nipón con series del cine occidental (concretamente, la industria del cine estadounidense-hollywoodense contemporáneo) donde las heroínas tienden a vestirse y actuar de una manera tradicionalmente masculina<sup>37</sup> (un modelo heroico de inspiración medieval-renacentista) que bien nos recuerda al caballero Arturo o a Juana de Arco<sup>38</sup>, mientras que la *chica mágica* (japonesa) opta más bien por un uniforme de marinero de corte femenino infantil acentuado por volantes y lazos. Al respecto, Monden, basándose en su análisis de la *lolita* de *Shimotsuma Monogatari* (2004), afirma que la ausencia de una metamorfosis a partir de la vestimenta ofrece una visión alternativa a la idea de que el 'género' es definido a través de la ropa, mientras que la performance estética *kawaii* de Momoko ubicada entre los bordes de las dos categorías (heteronormadas) de género corrobora la idea de que el límite del 'género' es a la vez precario e indefinido (2014: 130). Siguiendo esta lectura, es posible afirmar que la ausencia de un traje de batalla masculino en la metamorfosis de la heroína mágica (japonesa) evidencia lo precaria que es la relación “natural” o “normal” entre la vestimenta y el género, enfatizando la idea del mismo como indefinido y, por ende, reemplazable por performances estéticas diversas que empoderan (de manera *anti-establishment*) a sus usuarias. En consecuencia, a partir de los comentarios críticos de Saito y Monden sobre la performance de la *shōjo* de ficción japonesa mágica, se

---

<sup>37</sup> Traje de batalla de jóvenes heroínas que se aprecia en películas hollywoodenses como *Alice in Wonderland* (2010), o *La Mujer Maravilla* (2017).

<sup>38</sup> Según Monden (2014), al parecer la pesada armadura de corte medievalista o renacentista que suelen usar las heroínas americanas podría ser más difícil de manejar físicamente que un vestido femenino, pero la incomodidad asociada con la ropa de los hombres es al parecer pasada por alto.

comprende que, a partir de la década de los noventa, el género de la *chica mágica* empieza a atraer a un público juvenil, tanto femenino como masculino, al que ofrece una “persona femenina” que demuestra que no es necesario apropiarse de un rol masculino tradicional para poder ser una guerrera valiente y poderosa que pueda enfrentar al mal o a lo que representa el mal en su mundo/universo. En otras palabras,

[...] las heroínas de los animes [...] se mostraron [...] inseguras de su camino heroico, pero dispuestas a seguirlo; predestinadas por fuerzas mayores que ellas, pero que asumían bajo su propio criterio; como potencias creadoras de sentido; subversivas del orden, ya sea político, religioso, social, cultural y hasta biológico. Contrastes estos que las convierten en agentes de cambio, en cuestionadoras de lo establecido, luchadoras por lo que consideran correcto y creadoras de nuevas perspectivas. Todo esto, por supuesto, sin renunciar a sus necesidades como seres humanos, opacando al héroe varonil, que por su exceso de “masculinidad” sucumbe ante lo negativo del ser. (Benedetti y Buelvas 2010: 85)

Se comprende, entonces, que si la heroína mágica atrae a los jóvenes japoneses, particularmente de la década de los noventa, es, justamente, por su capacidad de acceder o de liberar, más precisamente, un poder de carácter mágico oculto en su interior que le permite transgredir, incluso, las barreras del género, razón por la que este poder puede ser apropiado simbólicamente tanto por hombres como por mujeres jóvenes (nipones y extranjeros) que no solo son fans, sino que también construyen su identidad, en tanto *otakus*, tomando como modelos a estos personajes femeninos de la cultura pop japonesa.

Es el carácter naturalmente *kawaii*<sup>39</sup> de la *chica mágica*, que a simple vista rebela su debilidad (en tanto se entiende el significado de *kawaii* como tonto o torpe), lo que, paradójicamente, se convierte en su fuente de poder mágico. Como sostienen los investigadores académicos Lady Benedetti Cohen y Leonel

---

<sup>39</sup> En la década de los 70 aparece el término escrito tal y como se conoce en la actualidad: *kawaii*. Su significado anterior era: “adorable”, “algo por lo que sientes cariño”, “pequeño y bonito”, “algo por lo que sientes compasión o lástima”. Pero, en 1992, fecha en la que se publican otros aspectos más actuales de la palabra en la revista japonesa CREA, se amplía su significado a: “bueno”, “bonito”, “mono”, “indulgente”, “que se hace querer”, “redondo”, “adorable, encantador”, “tontito, torpe”, “pequeñito”, “loable”, “delicioso” y “sabroso”. (Pérez Contreras 2016: 4)

Buevas García en su tesis de grado sobre la construcción de la heroína posmoderna en el anime:

Específicamente, para dibujar la construcción de la figura heroica femenina [...] se mostró a la heroína posmoderna oriental –en sus elementos *Kawaii*, en su fortaleza y su creación de nuevos sentidos –como un ser complejo y contradictorio: complejidad y contradicción que, en sus múltiples posibilidades, es una de las claves para la comprensión, y a la vez salvación, de ella mismo y de su universo. (2010: 85)

Si, por un lado, la heroína mágica posmoderna se muestra torpe, muy ingenua y demasiado benevolente con sus enemigos, por el otro lado, la bondad y ternura propio de su carácter se convierten en su gran fuente de poder para vencer a la oscuridad encarnada en los villanos de mundo/universo (o que habita dentro de sí). Este carácter ambivalente de la heroína mágica contemporánea es lo que, finalmente, resulta muy atractivo para los jóvenes *otakus* que tampoco se sienten atraídos ni se identifican con un modelo de heroicidad tradicional encasillado en un atributo (totalmente bueno o malo), sino con uno que rompe esos moldes y se caracteriza por su ambigüedad, peculiaridad o rareza.



## Capítulo 2:

### Cosplay y agencia en los *otakus* en los años noventa: distinciones entre Japón y Perú

En este capítulo se analizará cómo los jóvenes japoneses de la década de los noventa se valieron del *cosplay* para construir sus agencias e identidades *otaku*, lo mismo se hará con el caso de los jóvenes peruanos que, durante la misma década, se volvieron fanáticos de la cultura popular nipona.

#### 2.1 Jóvenes japoneses en los noventa: *otakus*

Es pertinente comenzar este subcapítulo teniendo en cuenta cuál es el concepto contemporáneo japonés que refiere a la juventud, o, más precisamente, a las diversas juventudes niponas. En ese contexto, Guillermo Torres Moreno, máster en estudios de Asia Oriental (Universidad de Granada), señala lo importante que es prestar atención a los términos *wakamono* (若者) y *seishun* (青春):

La primera [palabra] puede traducirse como “jóvenes”, “muchacho(s)” o “muchacha(s)”; mientras que la segunda se traduce como “juventud”; utilizándose también ocasionalmente con un matiz poético (“verde primavera”) [...] *wakamono* es una palabra que se utiliza con frecuencia para hacer referencia al grueso de la juventud, de las personas jóvenes, mientras que *seishun* únicamente hace referencia a la etapa de la juventud [...] Asimismo [...] deberemos tener en cuenta las palabras *shōnen* (少年) y *shōjo* (少女). Ambas se utilizan, respectivamente, para referenciar a los chicos y chicas jóvenes que son alumnos de secundaria y bachillerato. Ciertamente, son palabras que cobran especial importancia en el terreno (sub)cultural, donde pueden aparecer como marcadores para los distintos géneros de cómics o series y películas. (Torres 2018: 83)

Hablar de juventud en Japón es, por consiguiente, tener en cuenta una serie de conceptos afines construidos dentro de los parámetros culturales de la sociedad japonesa. En ese contexto, la palabra *wakamono* hace referencia a las personas que son comprendidas como jóvenes. Pero existen otros términos que son muchos más específicos para hacer referencia a este grupo etario, pues una

cosa es referirse a jóvenes que son menores de edad (hasta los dieciocho años) y otra a personas adultas que son todavía comprendidas como jóvenes (en Japón, desde los dieciocho hasta los veinticinco años o incluso hasta los treinta). En ese sentido, dentro de la cultura pop japonesa son más populares y, por ende, rentables económicamente, apelar a los términos *shōjo* y *shōnen*, los cuales hacen referencia a las mujeres y hombres, respectivamente, que son a su vez estudiantes de secundaria o de bachillerato, por lo que serían jóvenes aún calificados legal y socialmente como menores de edad; jóvenes estudiantes que son los principales protagonistas de los mangas y animes dedicados a su (altamente consumidor) público demográfico. En lo particular, me interesan académicamente los jóvenes menores de edad, dado que son el grupo etario al que pertenecería o es más cercana Michiko, la protagonista de *KimoKawaii*.

Como señala Kotani (2004: 31-45) “Indiscutiblemente, los jóvenes japoneses actuales demuestran un conformismo social y político muy pronunciado” (citado en Torres 2018: 83). Al igual que Kotani, diversos académicos japonólogos señalan el carácter conformista de la juventud nipona actual. No obstante ¿cuál es la razón de esa actitud que caracteriza a esta generación? Al respecto, Torres sostiene que

[...] la realidad social que el país vivió tan solo unas décadas atrás fue muy distinta. [...] Los jóvenes y los trabajadores inundaron las calles de las grandes ciudades y se atrincheraron en las universidades del país hasta que, a mediados de los setenta, estos movimientos perdieran fuerza por numerosos factores, donde conviene señalar la fuerte represión policial. [...] En cualquier caso, los altercados de los 60 no dejaron rastro o influencia política por la falta de tradición democrática en Japón, donde la única influencia que presentaba una fuerza mínimamente reseñable era aquella que tenía que ver con el marxismo. (2018: 83-84)

A partir de esta cita, se comprende que la juventud japonesa de las generaciones pasadas era altamente política, y lo demostraba en su accionar público; no obstante, a falta de una tradición democrática que se haya sedimentado en Japón, no se ha podido continuar con el legado político respectivo, pues hasta la izquierda ha perdido fuerza, siendo, de hecho, una minoría en la participación política- pública actual en este país. Esta es una razón

fuerte por la que muchos jóvenes japoneses de hoy no se sienten interesados en su política local.

Pero la represión política no es el único factor que marcó una diferencia entre la generación japonesa del pasado y la de hoy, sino también la situación socioeconómica que viven hoy y la que vivieron sus padres y abuelos. “[...] en Japón, la prosperidad económica [que, a grandes rasgos, comprendería las décadas de los sesenta hasta los ochenta] había permitido que los adultos se recrearan en términos econocentristas a través de los que se originaba un paradigma social conformado por la cultura del trabajador (en el caso de los hombres) y de la ama de casa entregada a la educación familiar (en el caso de las mujeres)” (2018: 83). Con la explosión de la burbuja económica iniciada en este país a fines de la década de los ochenta e inicios de los noventa, las perspectivas de crecimiento y éxito económico empezaron a ser negativas para los japoneses que se estaban preparando para entrar al mundo adulto en esta década, y lo será también para las siguientes generaciones, teniendo en cuenta la crisis económica asiática de 1998, que contribuyó a mantener este periodo de recesión (del cual aún no se ha recuperado totalmente Japón). Asimismo, es importante tener en cuenta que, si bien la situación económica ha cambiado de manera negativa, los roles y deberes sociales asignados a los japoneses según su edad y género han seguido resistiendo y presionando a las nuevas generaciones, si bien estos ya no se adaptan a sus necesidades personales y sociales, pues muchas jóvenes japonesas de hoy ya no quieren dedicarse de manera exclusiva al cuidado del hogar, ni los hombres quieren casarse y formar una familia; e incluso para aquellos que se amolden a estos paradigmas la situación económica no es tan alentadora para concretar una, y menos una que pueda proyectarse a asegurar el éxito económico y profesional de sus descendientes.

A partir de la realidad económica favorable solo para quienes logren cumplir los altos requisitos de éxito de la sociedad japonesa, es comprensible la mirada negativa de los jóvenes nipones respecto a su futuro adulto en ella, una mirada que pretenden, muchas veces, evadir para no desalentarse en su complicado deseo de tener éxito individual: “[...] Actualmente existe una tendencia por la que la mayoría de jóvenes parecen ignorar o eludir el hecho de

que sus perspectivas de futuro son pésimas: mayor pobreza, caída en la oferta de servicios, problemas de natalidad, dificultad para conseguir un empleo estable, etc.” [...] (2018: 84). Como consecuencia, los y las jóvenes que no cumplan con las expectativas de vida que deben seguir según los parámetros que asigna para su edad y género la sociedad japonesa, serán etiquetados bajo una lista de conceptos que los visibiliza como sujetos marginales y, por ende, como sujetos que no existen para la sociedad (adulto) nipona. Al respecto, Mathews Gordon señala algunos casos:

[...] los trabajadores temporales (*furiitaa*), las solteras parásitas (*parasaito shinguru*) y los jóvenes que no trabajan ni estudian (NEETS), y los *otakus* y *hikikomori*, fanáticos del anime y manga que nunca salen de sus casas, para dedicarse a su pasión. Muchos de estos jóvenes nunca vivirán la vida como sus padres: puede que no entren nunca en el 'orden social adulto japonés', porque con todas las restricciones de edad que impone, les pasará de largo”. (Gordon 2008: 488).

Mathew hace una comparación de la juventud americana y la japonesa, teniendo en cuenta que ambas pertenecerían a países del llamado “primer mundo”, y por ende tendrían las mismas condiciones para desarrollarse positivamente para el futuro. De acuerdo con esta comparación, en Estados Unidos, por ejemplo, lo que uno haya hecho de joven no impide que posteriormente uno pueda ser exitoso, en cambio, “Si en Japón los jóvenes pierden el tiempo encontrando su camino profesional, quizás nunca tengan la oportunidad de encontrar este camino profesional: no podrán [intentar] seguir el camino de sus padres, ya que estarán bloqueados” (2008: 486). Esta es una fuerte razón que explica porque los jóvenes japoneses o deciden resignarse a intentar tener una vida próspera como la de sus padres o se rebelan totalmente a estas expectativas, aunque esto implique tener un futuro económicamente precario y socialmente marginal.

Otro elemento que marca una distancia entre los jóvenes japoneses de hoy y sus padres, además de la recesión económica, y que caracteriza a la nueva generación juvenil, fue el acceso a las nuevas tecnologías. Al respecto, Mathews señala que “la brecha generacional sólo existe en el mundo moderno, en el que cada nueva generación experimenta cosas que sus mayores nunca han experimentado [...] Unas tecnologías –ya sean televisión, internet o teléfonos

móviles— que pueden distanciar a los jóvenes de sus mayores, ya que para los primeros forman parte de su vida y para los segundos no [...]” (2008: 485). En efecto, la tecnología ha sido un gran aliado para que los jóvenes japoneses puedan expresar su malestar personal y social. Por consiguiente, las nuevas tecnologías, funcionan muy bien como una válvula de escape a las presiones de vida cotidianas a las que los jóvenes ya no tienen que responder directa y radicalmente, sino simplemente evadir a partir de estos dispositivos tecnológicos.

Es lógico que la tecnología sea mejor utilizada por los jóvenes, más aún por los que las necesitan para desarrollar sus hobbies, como el caso de los *otakus*. “La generación en la que surge la subcultura *otaku* comenzó a rechazar el sesgo ideológico presente dentro de la lucha en los campus universitarios que protagonizó la generación *dankai* (de posguerra). Ha ejercido la lucha de forma pasiva, adaptándose a la sociedad corporativa de una manera superficial, sin convertirse en devotos miembros de sus respectivas empresas”. (Torres 2018: 87). A partir de lo anterior, se comprende que la generación *otaku* (en este caso universitaria y laboral) evidencia su rechazo a los parámetros que debe cumplir en su proceso de integración a la sociedad japonesa no mediante huelgas públicas, como hacían las generaciones juveniles anteriores, sino mediante una protesta pasiva: evitando el conflicto directo evadiéndolo, concretándose en otra cosa. “La cultura *otaku* ha sido un hito en la historia social de Japón, ya que ‘el anime y la manga’ han sido las principales expresiones culturales ligadas al consumo juvenil, así como mediadores de diálogo con la realidad vivida” (Quiroz 2015: 22). En primera instancia, esto se debería a que tanto el anime como el manga han funcionado como herramientas efectivas para proyectar las principales transformaciones de la sociedad japonesa, así como los deseos, preocupaciones, frustraciones y aspiraciones vividas en la misma. En segunda, estos productos han fungido como vehículos semánticos de narrativas sociales oficiales y alternas, así como de la expresión individual de los jóvenes frente a la realidad vivida. Esta cultura “surgió en el periodo de mayor crecimiento económico de Japón, en la década de los setenta y ochenta, cuando las necesidades básicas de la población fueron satisfechas y se desarrollaron otro tipo de industrias como la del entretenimiento” (2015:22). Como resultado, la

sociedad japonesa terminó convirtiéndose en una sociedad de consumo. Así también, el hecho de que los jóvenes de dichas décadas fueron la primera generación cuyos padres no estaban atormentados por los recuerdos de la Segunda Guerra Mundial creó una brecha en la concepción y valoración que tuvieron con respecto a la realidad y la fantasía: “de ser esta última un motor de cambio que reflejaba los ideales sociales del país, devino a ser el lugar de refugio de jóvenes insatisfechos con su propia realidad” (2015:23). Otro factor favorable para la proliferación de esta juventud *otaku* en Japón es que “los jóvenes [por lo general] pueden hacer frente a la realidad porque cuentan con el apoyo económico de los padres, favoreciendo el surgimiento casi masivo de nuevas condiciones sociales como los *hikikomori*” (Torres 2018: 86). El *otaku* se ha convertido, entonces, en el nuevo paradigma posmoderno de la generación joven japonesa contemporánea, considerando sobre todo que, si bien no todos los jóvenes japoneses son *otakus*, si conocen y, hasta cierto punto, participan de las dinámicas propias de la cultura popular japonesa que invade el mercado nipón a partir de la estética *kawaii* y el espíritu juvenil y *cool* que ha prosperado con éxito en la sociedad nipona. La juventud *otaku* representa, así, una de las nuevas formas aparentemente pasivas y, acorde a los tiempos tecnológicos, económicos y culturales actuales, de supuesta rebeldía que fuera aceptable y adaptable en el Japón contemporáneo. Como lo afirma Allison (2006)

[...] Si el anime encuentra tanto éxito popular en el mundo entre los jóvenes es porque, además de las estrategias de mercado implementadas, satisface sus ganas de evadirse en un mundo cada vez más individualista y competitivo, y les permite pensar que pertenecen a un grupo de pares que comparte una pasión hermética para el mundo de los adultos con los que ya no se sienten identificados”. (citado en Menkes 2012: 52).

A partir de lo anterior, se comprende que al encontrar estos jóvenes *millenials otakus* un orden social adulto en decadencia que no responde a sus propios deseos ni sueños, encontrarán en el mundo de fantasía propiciado por el anime, el manga, los videojuegos, y las practicas derivadas de su fanatismo por los mismos como el *cosplay*, un espacio aparentemente pasivo para escapar del mismo y encontrar, por lo menos de forma momentánea, un espacio/territorio

virtual/ficcional de utópico bienestar, goce y hasta felicidad. Así como ciertos jóvenes se refugiaron en el mundo del punk, el pandillaje o las drogas, los jóvenes otakus encontraron en el mundo del anime y el manga, así como en las comunidades de sus fans, un espacio que fomentaba la posibilidad de un presente más alegre y optimista, la posibilidad de hacer realidad sus sueños, de poder creer en un futuro mejor.

## 2.2 Jóvenes peruanos en los noventa: *otakus*

Para comprender como surgió y cuáles son los caracteres distintivos que definieron a la generación juvenil peruana de la década de los noventa, me apoyaré en la definición de juventud del sociólogo peruano Sandro Venturo como una categoría social y cultural:

[La juventud] Es social porque en el Perú la demografía nos indica una presencia mayoritaria de niños y jóvenes, pero con una escasa presencia en los hechos sociales, además, es el sector de la población con los más altos niveles de riesgo. Es el grupo con los más altos índices de desempleo y subempleo [...] La juventud es cultural, porque durante la denominada etapa de moratoria entre la niñez y la adultez, los jóvenes aprenden un conjunto de valores, ideas y normas producidos en la sociedad y, al mismo tiempo, se preparan para la asunción de las futuras responsabilidades económicas y cívicas comunes a todo ciudadano. (Fernández 2003: 68)

A partir de lo anterior, se comprende que, para Venturo, la juventud peruana se define, en lo social, por su estrato económico, y en lo cultural, por la ética personal que se supone que los jóvenes desarrollan durante la infancia y adolescencia, etapa comprendida como moratoria. Así también, según Aldo Panfichi y Marcel Valcárcel, es comprendida como una etapa en la que se permite, y, de hecho, se espera que los jóvenes se equivoquen, dado que es en este tiempo en el que se supone que, a través de sus experiencias, los jóvenes adquirirán los medios y las herramientas necesarias para poder enfrentarse al mañana, es decir, la vida adulta (2003: 69). No obstante, esta definición de juventud, por lo menos desde inicios de la década del 2000, ha sido puesta en cuestión:

De este modo, los debates en los últimos años han puesto más de un reparo a la definición de juventud, pues, “dado que muchos niños latinoamericanos

menores de quince años se ven obligados a asumir responsabilidades familiares la idea de moratoria entra en cuestión. Lo mismo sucede con aquellos jóvenes mayores de treinta años que no encuentran sino en los hogares de sus padres una estabilidad que la sociedad no les puede brindar. De esta forma la idea de tránsito se diluye ante personas, a quienes se les niega esa idea de juventud o ante personas que llevan la moratoria hasta límites cómplices con la recesión y la exclusión social vigentes en sociedades como la nuestra”<sup>40</sup>. (Fernández 2003: 69)

A partir de lo anterior, es posible afirmar que no existe una noción (o categoría social) de juventud sino distintas juventudes. Hablar de juventudes en el Perú de la década de los noventa implica tomar en cuenta el contexto social, histórico y económico en el que este grupo etario habría vivido esta etapa de vida transitoria entre la niñez y la adultez. Periodo de vida que coincidió con un hecho que es recordado hasta hoy por los otakus que fueron niños durante esa década: “la cadena japonesa NHK-E donó varias series de televisión de carácter educativo a algunos países de Latinoamérica que los transmitieron a través de sus emisoras públicas logrando un gran éxito entre los niños de entonces, que desde luego eran el público objetivo. En el Perú, estos programas se transmitieron a través de TV Perú”<sup>41</sup>. Considero que el haber tenido un presidente de la comunidad peruana nikkei durante los noventa pudo haber contribuido a la emisión local de estas series niponas infantiles de corte educativo. Dicho presidente fue Alberto Fujimori, quien gobernó el Perú desde el 28 de junio de 1990 hasta el 21 de noviembre del 2000. “El primer rasgo del gobierno de Fujimori se debió a que hizo la transición del modelo de desarrollo intervencionista al modelo neoliberal” (Fernández 2003: 64). La propuesta económica de Fujimori se alzaba como una de las soluciones para que el Perú salga de la situación de crisis interseccionales en las que se encontraba en esta

---

<sup>40</sup> VENTURO, Sandro  
2001 *Contrajuventud. Ensayos sobre Juventud y Participación Política*. Lima: IEP Ediciones.

<sup>41</sup> TVPERU  
*Cinco programas japoneses del canal 7 que marcaron tu infancia*. Consulta: 22 de noviembre de 2022.

<https://www.tvperu.gob.pe/noticias/miscelanea/cinco-programas-japoneses-del-canal-7-que-marcaron-tu-infancia>



década, lo que generó a inicios de las noventa expectativas positivas sobre el futuro y progreso del Perú:

Según Sally Bowen, el incremento del Perú fue impulsado esencialmente por la inversión privada [...] y mucha de esta fue extranjera. Al igual que los compromisos contractuales de inversión, la aceleración de la privatización trajo consigo importantes beneficios colaterales a las industrias conexas. Los industriales peruanos se equiparon y comenzaron a utilizar parte de su capacidad instalada que había permanecido ociosa durante años. De este modo, Fujimori implantó una nueva ideología neoliberal, basada en el pragmatismo, la competitividad, la competencia y el libre mercado. (Fernández 2003: 65)

Este modelo económico, no obstante, a partir de 1998, empezó a mostrar sus falencias. Como afirma Efraín Gonzales (2001: 129), a partir de esa fecha comenzó la “[...]extrema dependencia de capitales extranjeros, falta de empleo adecuado, bajos ingresos, quiebras de empresas, rompimiento de la cadena de pagos, incertidumbre en el futuro y pobreza crónica. La crisis había vuelto [...]” (citado en Fernández 2003: 65). Como resultado de esta vuelta a la crisis, el panorama económico y social lucía desalentador, en particular para los jóvenes peruanos que en esta época intentaban seguir el ejemplo de sus padres y, a base de perseverancia y esfuerzo, obtener el éxito que les permitiera superarse tanto individual como socialmente, lo que implicó que aceptaran con pesimismo, o simplemente por automatismo, someterse a las nuevas leyes del mercado laboral neoliberal que estaba creciendo con fuerza en esta década:

En ese contexto, los jóvenes y los no tan jóvenes empezaron a cargarse de una actitud pragmática e individualista pues llegaba la hora de sobrevivir ante la falta de trabajo. Era necesario ser más competitivo ante los profundos cambios que traía el nuevo sistema. Las protestas que antes eran una actividad de todos los días fueron remplazadas por una “aparente apatía” que hacía que muchos ciudadanos se dedicarían más a sus labores particulares, mientras que otros, que no encontraron una oportunidad en la nueva sociedad, optaron por una subsistencia informal e ilegal dentro de ciertos grupos excluidos por la sociedad (pandillas juveniles, barras bravas, grupos de estafadores o delincuentes, etc.). (2003: 659)

Pero las expectativas de futuro y vida para los jóvenes peruanos ya venían afectadas desde décadas anteriores, y sin más lejos, desde la etapa denominada

como “Conflicto armado interno” que vivió el Perú entre la década del ochenta y los años 2000, con la actuación del Partido Comunista del Perú - Sendero Luminoso (PCP-SL), que buscaba persuadir a los muchachos (incluso a los estudiantes universitarios, como los sanmarquinos) que mostraban actitudes severamente críticas frente al Estado para que se unieran a sus filas. Por su parte, los actores “correctos/heroicos” de este conflicto, como las fuerzas armadas, la marina de guerra y la policía nacional, podían ver a estos jóvenes como potenciales criminales y detenerlos por ese motivo (como de hecho hizo, según diversos reportajes periodísticos). A fines de la década del noventa, cuando el líder de sendero ya había sido capturado, un grupo guerrillero volvió a generar pánico en la capital. Este era el Movimiento Revolucionario Túpac Amaru (MRTA), que entre el 7 de diciembre de 1996 y el 22 de abril de 1997 asaltó la Embajada de Japón justo cuando se celebraba el 63º aniversario del nacimiento del Emperador nipón Akihito, evento que aprovechó para tomar como rehenes a los diversos diplomáticos, políticos, empresarios, tanto peruanos como extranjeros, que estaban presentes en ese evento; secuestro que terminó con la famosa operación Chavín de Huántar, a cargo de fuerzas especiales peruanas que asesinan extrajudicialmente a estos guerrilleros. Si bien oficialmente se considera que fue el gobierno de Fujimori el que acabó con el terrorismo, el sistema neoliberal como modelo económico supremo, a la par de políticas de corte populista que no disminuyeron realmente las brechas socioeconómicas a nivel nacional, dejaron un legado de crisis general que no ha sido superado por ninguno de los gobiernos que le sucedieron. Como consecuencia, la juventud peruana, desde la década de los noventa, siente que vive en un país de constante inestabilidad social, política y económica que desmotiva sus expectativas de progreso y futuro, sobre todo sino no provienen de un estrato socioeconómico privilegiado o no se sobreesfuerzan para alcanzar el éxito profesional necesario para intentar siquiera llegar a este estrato. Al respecto, Pablo Sandoval,

en un artículo sobre la juventud universitaria, asegura que en ocasiones los cambios sociales no pueden ser aprehendidos en grandes esquemas explicativos ya que, por lo general, se toma borrosa la comprensión de los hechos de nuestra vida cotidiana. Además, muchas veces, por la celeridad de los acontecimientos, por la forma fragmentada en que interiorizamos nuestros

conflictos, aspiraciones, desigualdades, discriminaciones, así como los valores de la sociedad contemporánea, damos cuenta de estos sucesos recurriendo a intuiciones estéticas. (citado en Fernández 2003: 66)

Los espacios político-culturales de los jóvenes peruanos se disuelven en su mayoría a fines de los ochenta, lo cual termina convirtiendo a las universidades en un espacio políticamente aislado y deja en orfandad a los jóvenes estudiantes que no encuentran canales para participar seriamente en la vida política de la sociedad peruana de su tiempo. En ese contexto, en que los movimientos estudiantiles pierden fuerza y atractivo para los jóvenes dentro y fuera de las aulas universitarias, surgen las movidas juveniles. “Estas movidas se caracterizaban por no tener protagonismo político en el país y mucho menos alguna forma de intervención en el sistema político, pero si dejan ver por primera vez a grupos y actividades propiamente juveniles que expresaban el malestar de los jóvenes peruanos con el gobierno y la sociedad de la época” (2003: 75). Una de esas movidas fue la conocida como *subte*, una escena rockera subterránea que puede definirse como un movimiento contracultural afincado en la Lima ochentera a través del cual los jóvenes buscaban expresar el rechazo a la crisis política y social epocal en sus letras y estética musical. Como sostiene Shane Greene<sup>42</sup> “La tarea subterránea en el contexto de la guerra consistió en crear una estética fundamentalmente ambigua, para no definir una posición política clara en un contexto en el que se suponía una polarización total, sin espacio ni libertad para ambigüedades” (2017:185). Como señaló Greene, los jóvenes *subtes* expresaron su malestar social a través de una estética política aparentemente apolítica que los ayudaba a no ser identificados con un bando específico del conflicto armado interno, y en consecuencia, a mantener su voz sin los matices políticos que el gobierno o Sendero quisieran otorgarles a la fuerza, no obstante esto no evitó su politización obligada en el conflicto: “los artistas subterráneos desarrollaron una estética ‘política’ que no era reconocible como revolucionaria por Sendero y que, sin embargo, si fue interpretada por el Estado, enemigo tanto de los subtes como de los militantes marxistas, como propaganda subversiva” (2017:188). Esto los llevó inevitablemente a sufrir los

---

<sup>42</sup> Antropólogo estadounidense, autodeclarado punk en su juventud, que vino al Perú para realizar las investigaciones sobre la movida subterránea peruana que refiero en esta tesis, en la sección bibliográfica, en un libro de su autoría traducido al español.

mismos riesgos que los militantes subversivos enfrentaban sin ambigüedad alguna; es decir, la vigilancia, la desaparición y las tácticas de erradicación del Estado peruano. Por otro lado, es pertinente reconocer que la movida *subte* no fue precisamente un movimiento juvenil de masas, pues sus miembros eran jóvenes principalmente procedentes de las zonas tradicionales de Lima<sup>43</sup> (de Lince, Cercado, Breña, por ejemplo) o de distritos considerados como propios de las clases medias y altas de Lima (como Miraflores o Barranco). No obstante, al llegar la década de los noventa muchas de estas bandas desaparecieron (sus miembros fundan otras bandas como solistas o se dedican a otras actividades). Es por esto que las manifestaciones de colectividad juvenil en los barrios o en las barras bravas fueron consideradas las agrupaciones con mayor arraigo popular en la capital. Es más, las barras bravas tomarán un protagonismo mediático en la década de los noventa, gracias, en buena parte, al papel que tuvo el barrista del equipo de fútbol de Universitario de Deportes conocido como Misterio (1971-1997) en medio de los conflictos entre su equipo y su eterno rival, Alianza Lima, que marcaron mediáticamente esa época.

“Según Panfichi y Valcárcel, una de las características de la juventud de los noventa se concentra en el fenómeno de la configuración en la relación con los pares, es decir, el modelo prevaleciente para los jóvenes reside en la conducta de sus contemporáneos fuera del hogar” (Panfichi y Valcárcel citados en Fernández 2003: 70). En una etapa en la que se busca definir la propia identidad es normal que los jóvenes inicien sus propias exploraciones en el entorno social más cercano y afín: los grupos de pares. Como señala Fernández,

Aquí, en estos espacios y no con sus padres o en la escuela, un amplio sector de la juventud encuentra las directrices para la acción, los renovados referentes identificadorios, la información relevante para el trabajo y la diversión, y el apoyo anímico que necesitan para sortear momentos difíciles. La comunicación que establecen es sobretodo oral, gestual y simbólica, constituyendo una nueva gramática en códigos restringidos conocidos solo por los pares [...] Las juventudes constituyen afirmaciones vitales, fragmentarias y dispersas que dan

---

<sup>43</sup> En 1989 se funda el AgustíRock, festival de rock emblemático del distrito del Agustino, y Hernán Condori, alias “Cachuca”, líder de la banda Los Mojarras, ya participada en la escena *subte* con otros artistas locales. Por esto, El Agustino también fue escenario de la movida subterránea.

cuenta de un nuevo sentido en torno al cual agruparse como son por ejemplo las barras bravas, el baile, la música, los estudios, las motivaciones religiosas, etc. (2003: 71)

Pero no solo los grupos de pares permitieron a los jóvenes noventeros encontrar un espacio de identificación y hasta de apoyo en la búsqueda de sus aspiraciones personales, los medios de comunicación y los referentes/modelos heroicos que proponían también jugaron un papel importante en esa tarea:

Venturo nos presenta dos tipos de referentes. Los primeros son los modelos éticos en la medida que proponen un modo de vida. Ellos pueden ser políticos (El Ché, Castro, Gandhi, Haya de la Torre) o intelectuales (Mariátegui, Sartre, Héraud) [...] Los otros heroes son efímeros, inmediatos pragmáticos y contemporáneos. Corresponden a la denominada cultura de masas. Estos pueden ser deportistas, cantantes de rock y pop, actores, presentadores de TV, etc. [...] encontramos una distinción entre los héroes del primer tipo, que proponen un modelo de vida épico, y los segundos, que proponen tomar la vida como una *performance*. (Fernández 2003: 72)

Los jóvenes eligen qué modelo seguir, y teniendo en cuenta la crisis económica y social que se vivía en los noventa, es fácil deducir cual modelo heroico era el más seductor para estos: seguir a los héroes de la cultura de masas: como las estrellas de la música pop o rock de esa época. Al respecto, Fernández sostiene que en este tiempo no hay referentes heroicos en quienes se pueda confiar para construir un modelo de vida, por lo que los chicos y las chicas noventeros admiran a los héroes efímeros porque no hay nada más. (2003: 72). Vivir la juventud en una época en la que es difícil ofrecer expectativas de vida futura positivas a la nueva generación es el contexto perfecto para entregarse a la vida adulta con apatía y carente sano esfuerzo. Es por este carácter de apatía con la realidad y nulo interés por transformarla realmente que los jóvenes de esta generación fueron denominados como *Generación X*. Estos crecieron escuchando de sus padres que la situación del país iba de mal en peor, que nada de lo que hicieron otras generaciones juveniles en el pasado valió la pena, que no tiene sentido ni siquiera creer en el amor “romántico” como esperanza ante ese nefasto panorama:

Y puesto que saben –añade Venturo- que no tiene sentido enamorarse ni transformar la realidad, los jóvenes se ahorran la vuelta a la esquina y aprenden muy bien lo que la estética de la cultura de masas propone: la inmediatez y la impulsividad para la vida, la sobrevaloración y la complacencia con todo lo juvenil, la libertad entendida como i-limitación (no como compromiso ni responsabilidad) y el silencio ante la reflexión crítica (que no es lo mismo que el desprecio a la retórica academicista) [...] se dedican al desamor. Pelotean. Se distraen. No se entregan. No se permiten ser vulnerables. Y, en el fondo, todavía están deseando ser o atraer príncipes azules. (Fernández 2003: 73)

Ser parte de la *Generación X* significó, entonces, para muchos jóvenes peruanos no pensar seriamente en el futuro, pues este ni siquiera existía para estos, y, por ende, dedicarse a disfrutar hedonistamente del presente, lo que implicaba entregarse al disfrute de las actividades propias del grupo de pares: deportes, estudios, artes, diversión con drogas o alcohol, etc. Pero, además de las movidas, surgió otro grupo de pares juveniles que en décadas pasadas no habían existido, pero que ahora, gracias a las nuevas tecnologías y la globalización surgiría en Perú a fines de la década de los noventa influido por la cultura popular (de carácter también juvenil) venida de oriente, y más precisamente de Japón. Este fue el grupo o club de los *otakus*.

Noelia Flores y Livia Moroccoire, psicólogas arequipeñas estudiosas del fenómeno *otaku* en Arequipa (Perú), comentan que en Latinoamérica el término *otaku* es definido por sus usuarios, por lo que tiene connotaciones que pueden tener matices diferenciales que; no obstante, se mantienen afines y ligados, evidentemente, a la cultura popular japonesa (2018: 29). Entre estas señalan que hay dos definiciones del *otaku* latino<sup>44</sup> que suelen ser usadas como parámetros para reconocerlos socialmente:

La primera, y la más común entre la gente, es la que menciona que un “Otaku” es alguien que [...] [tiene] pura afición por los cómic o las series animadas japonesas [...] La segunda, y la más popular entre los fanáticos y aficionados del

---

<sup>44</sup> Es pertinente aclarar que, por lo menos entre los años noventa hasta inicios de la década del 2000, no ha todos los latinoamericanos fans del anime y el manga les gustaba que les llamen *otaku*, porque, cómo ocurrió en Japón, era un término considerado negativo, dado el estereotipo del *otaku* como un sujeto improductivo socialmente, pervertido y hasta posible criminal, estigma que quedó a partir del caso del asesino Tsutomu Miyazaki, reseñado en el capítulo anterior.

manga y anime, describe al “Otaku” como una persona a la que no sólo le gustan estas manifestaciones culturales japonesas, sino que también le gustan los videojuegos, la música nipona, compra mercancía relacionada con el manga y anime, le gusta hacer “cosplay” y se interesa por la cultura japonesa en general. (2018: 29)

El y las *otakus* (pues también había, evidentemente, mujeres) latinoamericanos se caracterizan por su gusto como fan por estos elementos de la cultura popular japonesa mencionados. No obstante, para no caer en estereotipos sobre estos, es preciso reconocer que sus niveles de fanatismo por esta cultura son muy variados. Al respecto, “Tania Cobos (2010) refiere que existen una gran variedad de “Otakus”, desde los que manejan de manera aceptable su afición, hasta los que la llevan al extremo su fanatismo y obsesión. Finalmente, agrega que suelen, la mayoría de las veces, caracterizarse por tener una posición más crítica ante el discurso hegemónico de consumo” (Flores y Moroccoire 2018: 31). Los *otakus* latinoamericanos poseen, entonces, diversos niveles de fanatismo por los productos de la cultura popular japonesa, razón por la que no es posible calificar a todos los otakus como simples fans o como fanáticos que incluso llegan su pasión por una serie o personaje de anime o manga hasta el grado de transformarse en *cosplayer*. Respecto a los *otakus* peruanos, Flores y Moroccoire sostienen que “Quienes se asumen como 'Otaku' en Perú se han dado a la tarea de formar redes de apoyo, inicialmente con el deseo de compartir una existencia enmarcada en el anime, que se extiende hacia un interés por la cultura japonesa” (2018: 31). A partir de lo anterior, se comprende como desde la década de los noventa, los jóvenes peruanos interesados en el anime y manga se empezaron a reunir en grupos de pares; como se resultado, se fue gestando y fortaleciendo la “comunidad otaku peruana”, la cual surgió primero y oficialmente en Lima. En esa tarea, fue elemental el aporte de *Sugoi*, la primera revista peruana creada por fans para fans del anime<sup>45</sup>:

---

<sup>45</sup> El anime fue lo primero que llegó a Perú; no obstante, con el tiempo, los *otakus* peruanos conocerían también el *manga*; diversos fanáticos seguidores de *Sugoi* se volverían artistas gráficos con influencia del estilo de dibujo manga, tanto así que lograron crear sus propias revistas e historietas con dicha influencia. Así nació el manga peruano.

En 1997, se creó en Lima la primera revista dedicada al anime: “Sugoi”, con ella empezaron las reuniones y fiestas Otaku conocidas en el país. Luego de 10 años, el movimiento Otaku en Lima ha rebasado todas las expectativas, llamando la atención de los medios de comunicación más importantes, realizando convenciones multitudinarias y eliminando paulatinamente, el estigma que pesaba sobre los Otakus como chicos problemáticos, retraídos y antisociales (Vidal 2009). (Flores y Moroccoire 2018: 31)

Es gracias a esta revista que los *otakus* peruanos encontraron y sedimentaron espacios físicos y digitales para poder reunirse con el fin de compartir su afición por el anime, entre otros gustos derivados de su “otakismo”. Como manifiesta *Sugoi* en su página Web:

[...] el primer número de la revista 'Sugoi' salió a la luz en abril de 1997 [...] Los siguientes meses trajeron como consecuencia el lógico crecimiento en el frente editorial, pero la presión de los lectores, manifestada en cartas, llamadas, correos electrónicos e incluso visitas a nuestra redacción, nos llevó a considerar toda una línea de ofrecimientos complementarios. Ese contacto con los lectores se hacía más estrecho con cada una de las conferencias dictadas en diversos locales (universidades, institutos). Finalmente, 1998 se nos presenta bastante prometedor, con un frente virtual en crecimiento, una inminente edición electrónica de la revista ('Sugoi Flex') y la aparición de dos nuevas publicaciones, llamadas a complementar el ritmo bimensual de publicación de 'Sugoi' <sup>46</sup>.

Con el tiempo han aparecido más revistas (físicas u digitales) dedicadas a la difusión de manga y anime<sup>47</sup>; no obstante, como señale anteriormente, *Sugoi* fue la primera que fomentó no solo el primer material que da testimonio del anime y (posteriormente manga) que era consumido entre los jóvenes *otakus* peruanos, sino que también es importante por ser una de las mayores fuentes y motivaciones de la fundación y desarrollo de la comunidad *otaku* nacional; he ahí su relevancia en la historia de la cultura *otaku* peruana, razón por la que le dado un lugar significativo en este capítulo.

---

<sup>46</sup> SUGOI

*Nosotros. Quienes Somos*. Consulta: 25 de agosto de 2022.

<https://www.sugoi.com.pe/nosotros/>

<sup>47</sup> Desde el 2021, *Sugoi* ha relanzado oficialmente sus revistas, esta vez en formato digital. Asimismo, ahora es posible adquirir sus revistas “antiguas” en versión digital a través de su página web oficial.



### 2.3 Performance, cuerpo y agencia a través del cosplay

El *cosplay* puede entenderse como una “práctica estética recurrente y voluntaria” y, por ende, como una *performance*. Para explicar este concepto, me remitiré al concepto aludido presente en el artículo académico “Críticamente subversiva”<sup>48</sup> de la filósofa y estudiosa del género Judith Butler, donde explica la diferencia entre *performance* y performatividad de género, claves para entender las prácticas estéticas como el *cosplay*. Según Butler

La performatividad del género sexual no consiste en elegir de qué género seremos hoy. Performatividad es reiterar o repetir las normas mediante las cuales nos constituimos: no se trata de una fabricación radical de un sujeto sexuado genéricamente. Es una repetición obligatoria de normas anteriores que constituyen al sujeto, normas que no se pueden descartar por voluntad propia. Son normas que configuran, animan y delimitan al sujeto de género y que son también los recursos a partir de los cuales se forja la resistencia, la subversión y el desplazamiento. (2002: 64-65)

A partir de lo anterior, se comprende que “performatividad de género” se refiere a una “actuación obligatoria” que los sujetos, desde el momento de nuestro nacimiento, debemos repetir (“citar”) cotidianamente para poder validar nuestra “existencia” como “sujetos” dentro del sistema de la heterosexualidad obligatoria, bajo amenaza de castigo o la consecuente negación de nuestra existencia en dicho régimen que, a su vez, rige nuestra vida contemporánea en sociedad.

La *performance* es, por otro lado, según Butler, una práctica (estética) recurrente y voluntaria que amenaza con romper el ciclo repetitivo y obligatorio de la performatividad de género. Una de estas *performances* (transgresoras) es el travestismo<sup>49</sup>. Al respecto, Martín A. De Mauro, siguiendo a Butler, sugiere que

Es la travesti quien desafía de forma implícita las distinciones entre apariencia y realidad sobre la que se asienta buena parte del pensamiento “implícito”, común

---

<sup>48</sup> En *Sexualidades transgresoras: una antología de estudios queer* (2002), de Rafael Mérida Jiménez. Citado exacto en la sección bibliográfica.

<sup>49</sup> Persona que asume las características del “sexo opuesto”. Este es un propósito legítimo, resulta en un compuesto de características masculinas y femeninas que, si bien todas las personas tenemos en distintos niveles, el travesti explicita mientras comprueba las inadecuadas normas de género imperantes –lo masculino y femenino imperantes (De Mauro 2015:58).

y “popular” sobre la identidad de género. La travesti en actuaciones nocturnas y teatrales actúa un género que supone encarnar. El género expresado en sus actuaciones viene a nivelar el estatus de “realidad” y “verdad” para el individuo no trans o cissexual<sup>50</sup> que también actúa su género y es por igual sometido a los géneros dictados socialmente: “Los géneros entonces no pueden ser verdaderos o falsos, reales o aparentes”. (2015: 60)

No existen, por tanto, géneros más “reales” o “verdaderos” que otros, ya que no existe un “sexo” o “género” esencial, interno y no realizado, que sería expresado en cada una de las *performances* de género; de lo que se sigue, consecuentemente, que tampoco habría una identidad de género “natural” auténtica o interior. En consecuencia, según De Mauro, “el género de la travesti es tan real o verdadero como el de cualquier persona cissexual cuya *performance* cumple con las expectativas y normas sociales” (2015: 61).

Realizar una performance travesti implica la anulación (mientras dure) de la performatividad de género; como resultado, se gestan actuaciones del género diferentes, desviadas de la heteronormatividad, raras, y, por ende, *queer*. Rafael Mérida<sup>51</sup> (2002: 13-14) señala que “el sujeto que plantea la Teoría *Queer* rechaza toda clasificación sexual. Destruye las identidades gay, lésbica, transexual, travestí, e incluso la hetero, para englobarlas en un 'totalizador' mundo raro, subversivo y transgresor, que promueve un cambio social y colectivo desde muy diferentes instancias en contra de toda condena [...]” (citado en Fernández y Quintero 2009: 56). Las prácticas *queer* reflejarían, así, la transgresión a la heterosexualidad institucionalizada que constriñe los deseos de los sujetos que intentan escapar de su norma. Por consiguiente, Mérida señala que “Ser *Queer* refleja la naturaleza subversiva y transgresora de una mujer que se desprende de la costumbre de la femineidad subordinada; de una mujer masculina; de un hombre afeminado o con una sensibilidad contraria a la tipología dominante; de una persona vestida con ropa del género opuesto, etcétera” (citado en Hernández y Soto 2009: 46).

---

<sup>50</sup> Según De Mauro, “conviene recordar que por cissexualidad o cisgeneridad nos referimos a las fronteras de la diferencia sexual que dividen todas las identidades y expresiones de género entre trans y no trans. La distinción entre hombres y mujeres y personas transexuales funciona sobre una lógica de distribución que privilegia el primer conjunto mientras que desconoce al segundo (o lo reconoce bajo el imperio de una cópula menor)” (2015:60).

<sup>51</sup> Filólogo, docente de nivel universitario y estudioso del género y la teoría *queer* español.

Si “ser”<sup>52</sup> *queer* supone la deconstrucción de las identidades normalizadas por la performatividad de género, como resultado se lograría la deconstrucción de la relación “naturalizada” entre el vestido y el género. Por consiguiente, ejecutar el *crossplay*<sup>53</sup> implica ejecutar una performance *queer*, en tanto un sujeto se viste con el fin de interpretar a un personaje de su sexo opuesto por voluntad y goce propio.

Las *performances queer* como el *crossplay* son, entonces, agencias de resistencia contra el poder (de la heteronormatividad). Al respecto, Michel Foucault plantea las relaciones entre el sexo, el poder y la resistencia en el primer volumen de su *Historia de la sexualidad*. (publicación original, 1976) Siguiendo a Foucault entender el poder es una cuestión compleja:

Me parece que por poder hay que comprender, primero, la multiplicidad de las relaciones de fuerza inmanentes y propias del dominio en que se ejercen, y que son constitutivas de su organización; el juego que por medio de luchas y enfrentamientos incesantes las transforma, los apoyos que dichas relaciones de fuerza encuentran las unas en las otras, de modo que formen cadena o sistema, o, al contrario, los corrimientos, las contradicciones que aíslan a unas de otras; las estrategias, por último, que las tornan efectivas, y cuyo dibujo general o cristalización institucional toma forma en los aparatos estatales, en la formulación de la ley, en las hegemonías sociales. (2007: 112- 113)

El poder es, entonces, según Foucault, la diversidad de fuerzas que se relacionan de manera afin o contradictoria y que atraviesan y estructuran las instituciones sociales, estatales, políticas y jurídicas del mundo desde la era moderna. En otras palabras, refiere un juego de poder entre fuerzas que quieren someter y fuerzas que se resisten a dicho sometimiento. Como señala Foucault

[...] donde hay poder hay resistencia [...] ésta nunca está en posición de exterioridad respecto del poder [...] [las fuerzas del poder] No pueden existir más que en función de una multiplicidad de puntos de resistencia: éstos desempeñan, en las relaciones de poder, el papel de adversario, de blanco, de apoyo, de

---

<sup>52</sup> Utilizo el término “ser” entre comillas porque muchos adeptos a este “movimiento” o “colectivo” *queer* no desean ser catalogados como “sujetos ontológicos” para evitar caer en las categorizaciones normadas o abyectas del sistema heteronormativo que rige la estructura de la sociedad (tanto peruana como japonesa).

<sup>53</sup> Más adelante profundizaré más sobre el concepto denominado *crossplay*.

saliente para una aprehensión. [...] Constituyen el otro término en las relaciones de poder; en ellas se inscriben como el irreducible elemento enfrentador. Así como la red de las relaciones de poder concluye por construir un espeso tejido que atraviesa los aparatos y las instituciones sin localizarse exactamente en ellos, así también la formación del enjambre de los puntos de resistencia surca las estratificaciones sociales y las unidades individuales. [...]. (2007: 116-117)

Queda, así, comprendido, en términos de Foucault, el juego de relaciones entre el poder y la resistencia. En ese juego la sexualidad cumple un papel fundamental. “En las relaciones de poder la sexualidad no es el elemento más sordo, sino, más bien, uno de los que están dotados de la mayor instrumentalidad: utilizable para el mayor número de obras y capaz de servir de apoyo, de bisagra, a las más variadas estrategias”. (2007: 126) Según Foucault, desde el siglo XVIII en las sociedades modernas de Occidente se utilizará la sexualidad para crear un nuevo dispositivo que estará presente de manera directa o indirecta en la vida de los sujetos. Este es el dispositivo de la sexualidad, que surgió como la contraparte del dispositivo de la alianza (orientado a la función familiar reproductiva):

Para el primero [el dispositivo de la alianza], lo pertinente es el lazo entre dos personas de estatuto definido; para el segundo, lo pertinente son las sensaciones del cuerpo, la calidad de los placeres, la naturaleza de las impresiones, por tenues o imperceptibles que sean. La sexualidad está ligada a dispositivos de poder recientes; [...] la disposición o arreglo que desde entonces la sostuvo no se dirige a la reproducción; se ligó desde el origen a una intensificación del cuerpo; a su valoración como objeto de saber y como elemento en las relaciones de poder. (2007: 130-131)

El dispositivo de la sexualidad, entonces, se dirige a establecer el discurso de conocimiento sobre la sexualidad, así como a lo que se prohíbe o incentiva a realizar a los sujetos en torno a esta. Comprendiendo lo complejo que son las relaciones de fuerzas en el discurso de la sexualidad, el filósofo señala que este puede ser tanto vehículo para ejercer poder como para ejercer resistencia a ese mismo poder:

[...] Hay que admitir un juego complejo e inestable donde el discurso puede, a la vez, ser instrumento y efecto de poder, pero también obstáculo, tope, punto de resistencia y de partida para una estrategia opuesta. El discurso transporta y

produce poder; lo refuerza, pero también lo mina, lo expone, lo torna frágil y permite detenerlo. Del mismo modo, el silencio y el secreto abrigan el poder, anclan sus prohibiciones; pero también aflojan sus apresamientos y negocian tolerancias más o menos oscuras [...]. (2007:123)

A partir de la cita anterior, se comprende que las relaciones de fuerzas contradictorias se trastocan: el discurso que refuerza al poder y lo legitima puede también vulnerar y dejar sin efecto ese poder. Todo depende de cómo se emplee el discurso en esas fuerzas en luchas. En ese contexto, el dispositivo de la sexualidad refleja esa lucha de fuerzas, dado que los discursos sobre la sexualidad tienen a centrarse en la intensificación del cuerpo y los placeres. En ese sentido, en los discursos que operan sobre cómo debe conocerse, practicarse o negarse la sexualidad queda en evidencia que existe un placer que nace y crece en el poder (la normativa sobre el sexo), y otro que nace y crece en la evasión de dicho poder (la trasgresión de la norma). En palabras de Foucault, existiría el placer del poder y el placer de la resistencia. Como ejemplo de este placer que reside en las prácticas de poder que uno ejerce sobre sí mismo, Laura Mulvey señala a la mujer disfruta del placer de vestirse obsesivamente con tacones altos, esforzarse porque su cuerpo tenga una forma esbelta, todo esto con el fin de ser observadas. En otras palabras Mulvey sugiere que disfruta de subordinarse y disciplinarse a sí misma para complacer al poder patriarcal presente en la *male gaze*<sup>54</sup> (citado en Shen 2007: 6). No obstante, la autora también advierte no subestimar (ni para uno mismo) la relación entre el poder y el placer: “However, this categorization cannot be taken as a simplified relationship between pleasure and power, and pleasures cannot be reduced into two exclusive forms” (citado en Shen 2007:7). Siguiendo a Foucault, comprender la relación entre el poder y la resistencia a dicho poder a través del dispositivo de la sexualidad es tratar con una formación discursiva que es posible contraatacar no desde el deseo sexual, sino a través de los cuerpos y placeres:

La sexualidad es una figura histórica muy real, y ella misma suscitó, como elemento especulativo requerido por su funcionamiento, la noción de sexo. No hay que creer que diciendo que sí al sexo se diga que no al poder; se sigue, por

---

<sup>54</sup> La representación de las mujeres como objetos sexuales que satisfacen el deseo de la mirada masculina heterosexual.

el contrario, el hilo del dispositivo general de la sexualidad. Si mediante una inversión táctica de los diversos mecanismos de la sexualidad se quieren hacer valer, contra el poder, los cuerpos, los placeres, los saberes en su multiplicidad y posibilidad de resistencia, conviene liberarse primero de la instancia del sexo. Contra el dispositivo de la sexualidad, el punto de apoyo de contrataque no debe ser el sexo-deseo, sino los cuerpos y los placeres. (2007: 191)

Foucault sostiene, entonces, que, opuesto al régimen psicoanalítico que nos confina a través del vínculo entre el sexo y el deseo, podemos valernos del placer como una fuente de resistencia creativa para liberarnos del poder regulador y la sexualidad normativa que la biopolítica (occidental) instala en nuestros cuerpos a fin de gobernarnos tanto en el ámbito público como en el privado; es decir, en todas las esferas de nuestra vida humana. El placer entendido, entonces, como una fuerza de resistencia que deviene en agencia.

Hannah Arendt<sup>55</sup> expone en *La condición humana* (1958), su concepto de agencia<sup>56</sup>: “En el más antiguo sentido, el término agente está asociado a la praxis, no al trabajo (fabricación de útiles) o la labor. La praxis es la puesta en acto de nuestra capacidad de “actuar” [...] Actuar, en su sentido más general, significa tomar una iniciativa, comenzar (como indica la palabra griega *archein*, “comenzar”, “conducir”, y finalmente “gobernar”), poner algo en movimiento (que es el significado original del *agere* latino)”. (2004: 201)

La agencia vendría a ser, por consiguiente, en términos de Arendt, la ejecución de nuestra capacidad de actuar; es decir, de nuestra capacidad para comenzar o conducir algo que finalmente puede llevarnos a gobernar (a nosotros o a otros).

Diversos académicos estudiosos de la cultura popular japonesa sostienen que los *otakus* no son sujetos simplemente pasivos y evasivos de la realidad, sino que se valen del anime como una fuente de resistencia y, por ende, de agencia. Este es el caso Shen Lien Fan, para quien la actividad aparentemente pasiva de visualizar imágenes de animación japonesa supone, en realidad, para el *otaku* el placer de la evasión (de las normas que rigen el mundo real) y de la

---

<sup>55</sup> Teórica política y escritora alemana de religión judío, nacionalizada posteriormente como estadounidense, considerada como una de las filósofas de occidente más relevantes para el siglo XX,

<sup>56</sup> Concepto que será base de las teorías de otros filósofos, como Foucault, que lo toma como base para plantear su teoría sobre el juego de poderes entre el placer y la resistencia:

trasgresión (acceder a un mundo otro), que a su vez encarnan formas de resistencia al poder que regula, por ejemplo, y norma la sexualidad de los sujetos (2007:1). Estas actividades supondrían beneficios para los *otakus*, puesto que, según Shen, a partir del consumo del otaku de imágenes anime, se apropia de estas y las manipula, subvierte y recrea en sus prácticas personales/de fan, como la creación de dibujo al estilo manga (o su propia historieta al estilo manga), su participación en redes y/o sitios web “otakus” (dedicados al cultivo del fanatismo por el anime, manga u otros elementos de la cultura japonesa) y en su asistencia a convenciones de anime como (fan) *cosplayer* (2007:1). En consecuencia, el consumo de anime, no solo puede generar adicciones o vicios que pueden llevar a desórdenes mentales (si lo vemos en su resultado más negativo), sino que puede empoderar a los *otakus* que lo consumen. Como comenta Shen, las prácticas placenteras de los *otakus* que consumen anime revelan una desconfianza o por lo menos, duda o cuestionamiento de su propia identidad (personal, sexual, ciudadana, etc.) a la par que generan el espacio para el desarrollo de un discurso y práctica política que los aleja de las estructuras sociales en las que residen (2007:1). Por consiguiente, el planteamiento de Shen nos lleva a comprender a los *otakus* como sujetos con una agencia potencial para resistir y hacer frente a cualquier fuerza de poder (o poderes) que se les presenten, una agencia amparada en nuevas formas de producción creativa (manga, anime, cosplay, etc.) y de resistencia al poder regulador en su favor.

### 2.3.1 La agencia de los *otakus* japoneses a partir del cosplay

El *cosplay* [...] es una práctica de fans cuya principal particularidad es el uso del disfraz como vehículo de juego (de ahí el significado del término), de expresión de sí y de los vínculos establecidos con determinado texto, ante otros aficionados. Esta práctica no es exclusiva del *fandom otaku*, sino de muchos otros, tales como de ciencia ficción, donde se originó; fantasía, cómics, series televisivas, *furries*<sup>57</sup>, horror, videojuegos, etcétera.[...] Sin embargo, el término se ha asociado más a las comunidades *otaku* y *geek*<sup>58</sup>. (Quiroz 2015: 35)

---

<sup>57</sup> Término que se refiere a un género de ficción donde existen animales reales o animales fantásticos con forma humana que destacan por alguna particularidad. Existen fans del *furrie* que declaran ser ellos mismos un animal. Su comunidad es el *furry fandom*.

<sup>58</sup> Término con que se conoce a los fans de las tecnologías y el mundo digital.

El *cosplay* es una de las actividades con las que se ha conocido y asociado a los *otakus*, quienes han llevado su fanatismo por el anime y el manga a otro nivel al ejecutar el *cosplay*, convirtiéndose así en *cosplayers*.

Según Azuma Hiroki<sup>59</sup>, la cultura *otaku* ya se ha enraizado en la sociedad japonesa. Como evidencia, sostiene la existencia de tres generaciones de *otakus*<sup>60</sup>:

The first generation centers on those who were born around 1960 and saw *Space Battleship Yamato* (*Uchūsenkan Yamato*, Matsumoto Reiji, 1974) and *Mobile Suit Gundam* (*Kidō senshi Gandamu*, Tomino Yoshiyuki, 1979) during their teen years. The second generation is made up of those who were born around 1970 and, during their teens, enjoyed the diversified and matured *otaku* culture produced by the preceding generation. The third generation consists of those who were born around 1980 and were junior high school students at the time of the *Neon Genesis Evangelion* boom. The interests of each of these groups differ slightly. (2009: 32)

Para el crítico japonés, estas generaciones de *otakus* tienen sus propias diferencias en cuantos a gustos generacionales. En ese contexto, Azuma señala que la primera generación estaba interesada en los animes de ciencia ficción y de grado B, la tercera generación se mantuvo casi con los mismos gustos, mientras que la tercera generación, que experimentó la expansión de internet durante su adolescencia, sintió fascinación por los anime de misterio y los juegos de ordenador, razón por la que su actividad *otaku* se trasladó a los sitios web y su intereses por las ilustraciones, a los gráficos de computadora (2009: 32).

Azuma, al igual que otros estudiosos japonólogos, coincide en que la cultura *otaku* habría surgido en la década de 1970. En el capítulo anterior (apartado sobre *lolicon*), mencioné que el término *otaku* adquirió entre 1988-

---

<sup>59</sup> Crítico cultural y filósofo japonés, estudioso de la cultura *otaku*.

<sup>60</sup> A mi parecer, pueden haber oficialmente dos generaciones más de *otakus* y *cosplayers*: la *millennial* (1990) y la *centenial* (2000); no obstante, considero que estas dos generaciones pueden estar contenidas en la generación de los ochenta, tomando en cuenta que, a partir de esta generación, se comprende con énfasis al *otaku* japonés como un sujeto posmoderno: no cree en los mitos y grandes relatos de progreso y superación de sus padres, sino que prefieren en lugar de ahondar en esos discursos a través de sus aficiones disfrutar de imágenes, productos de consumo, en suma de cosas que no tienen mayor profundidad y son digeridas rápidamente, siguiendo la ley del capitalismo neoliberal. Asimismo, Okabe considera al *otaku* y *cosplayer* de los noventa en su análisis, lo que me induce a decir que también piensa en ellos como parte o heredera de la generación de los ochenta (posmoderna).



1989 un alto matiz negativo cuando la prensa presentó el caso de Tsutomu Miyazaki, el hombre que secuestró, violó y asesinó a varias niñas, que tenía además varios videos de anime de género pornográfico en su aposento; y que a partir de este caso los *otakus* fueron percibidos como sujetos asociales y con actitudes pervertidas. Como comenta Azuma, a partir de la década de 1990, dada la mala reputación que les había dado el caso Miyazaki, los *otakus* decidieron darle a este término una mirada positiva, dado que, gracias a la prensa, eran hiperconscientes de su identidad como tales (2009: 31) y, por ende, no querían ser más malinterpretados públicamente como herederos o seguidores de ese criminal pederasta. Es más, hasta los mismos antropólogos, comunicadores, entre otros intelectuales y académicos contribuyeron a generar el debate acerca del concepto o (re)concepto *otaku*<sup>61</sup>, si bien esto generó debate y conflictos entre estos y los jóvenes *otakus* reunidos en grupos de pares (comunidades). Como resultado, no se logró un consenso sobre el concepto y sus implicancias, es más, todavía hay políticos japoneses que tienen un discurso de odio o de incompreensión hasta los *otakus*, pero lo cierto es que cada vez las generaciones más jóvenes de ciudadanos nipones suelen tener una aptitud más tolerante, o por lo menos, no opositora a la existencia de *otakus* en el Japón contemporáneo.

De acuerdo con Osawa (1995), uno de los primeros sociólogos que estudiaron el fenómeno otaku, una de sus características consiste en tratar de llenar el vacío que acompañó a la desaparición de los grandes relatos con esta *subcultura*: sin ilusión sobre el valor o los modelos de las obras *otakus*, no tratan de encontrarles el sentido ni de activar una acción social. Sólo buscan afirmar su yo (un yo puramente formal) en cuanto espectadores, eligiendo un personaje de alguna serie, manga o videojuego, o algún ídolo (actor o cantante) y convirtiéndose en el “fan de”. No saben cómo expresar su malestar existencial. En este sentido, los otakus simbolizan este malestar encerrándose en un mundo virtual en el que pueden ser héroes. (Menkes 2012: 56)

---

<sup>61</sup> Un caso al respecto fue la publicación de *Una introducción a los estudios Otaku (Otakugaku nyūmon)* del crítico cultural Okada Toshio, en 1996, la cual generó gran debate en la propia comunidad otaku japonesa de la época, respecto a si se sentían conformes con la definición de su identidad y sus prácticas culturales señaladas ya no solo por la prensa japonesa y el gobierno, sino por los propios académicos locales.

Como Osawa y Dominique Menkes, considero que muchos *otakus* prefieren la ficción a la realidad porque en ella ya no dependen de los códigos del mundo social adulto para construir su identidad, dado que la ficción ofrece un espacio donde pueden encontrar la agencia necesaria para reconstruir su identidad: transformarse en un héroe o heroína que pueda hacer frente al mal (villano/s) y triunfar (como quizá no triunfa en su vida real, llena de expectativas familiares y personales que ya mencioné en un apartado anterior). Asimismo, para Menkes, el que los *otakus* tengan esa tendencia de carácter anacoreta no quiere decir que no tengan vida social. Es más, como sucedió particularmente con los *otakus* a fines de los noventa, empiezan a crear redes de contacto con otros mediante el uso de los medios digitales como la internet, específicamente a través de blogs, foros web y páginas dedicadas a la venta de productos relacionados al anime, manga o videojuegos. Pero estas no son relaciones que necesariamente busquen profundizar o que conduzcan a una socialización más íntima y personal. Según Menkes, esto se debería prioritariamente a que

los *otakus* posmodernos tienen deseos y tendencias gregarias, pero las llevan a cabo de una manera diferente a la de los hombres modernos: como ya lo mencionamos, sienten más atracción por la ficción que por la realidad y la mayoría de sus relaciones consisten en un intercambio de informaciones sobre productos, ídolos, etcétera. Al mismo tiempo, tienen toda la libertad de terminar en cualquier momento con sus comunicaciones. (2012: 56)

Una de las prácticas que ha dado bastante visibilidad a los *otakus*, tanto dentro como fuera de Japón, es el *cosplay*. Como parte de la cultura *otaku*, el término *cosplay* en Japón empezó a ganar popularidad desde la década de 1970 para describir la práctica de vestir como personajes de anime, manga y juegos:

Cosplay in Japan has a history spanning three decades. Cosplay became a fixture at doujin and science fiction events from about 1975. Japanese fans gave momentum to the movement when they began to borrow the practice of masquerades from U.S. science fiction conventions, where fans don costumes and reenact scenes from popular shows. With the introduction of hit series such as *Mobile Suit Gundam* in 1979 and *Urusei Yatsura* in 1980, cosplay took off [...] In the 1990s, cosplay themes expanded beyond anime, manga, and games to include members of *visual-kei* bands and male idols [...] but they were linked

with the broader cosplay community in the late 1990s (Koizumi 2003 ; Ushiyama 2005). (Okabe 2012: 229).

Como parte de la cultura *otaku*, el *cosplay* abarca también una historia de tres décadas. Como señala Okabe Daisuke, estudioso del fenómeno *cosplay*, la popularidad del *cosplay* se fue expandiendo a través del tiempo y con ella diversos problemas respecto a las normas y ejecución de estas prácticas en espacios públicos. En ese contexto, Shinomiya (1998) señala que la década de 1990 fue un periodo complicado para los *cosplayers*, dado que los organizadores de eventos como el Comic Market empezaron a prohibir a estos el uso de espadas hechas a mano, debido a un incidente afin, y establecieron códigos de vestimenta para prevenir el uso de trajes “indecentes” (citado en Okabe 2012: 230).

La teoría de que los *otakus* mantienen una afición negativa, en tanto los mantiene en una actitud pasiva y hasta alentadora de vicios y desórdenes mentales ha sido rebatida a partir de los estudios de investigadores como Shen, Okabe y Shinomiya. Al igual que Shen, para Jenkins (1992, 2006), los *otakus* no son simples consumidores de contenido de la cultura popular japonesa, sino fans que de manera activa y proactiva crean sentidos a partir de los contenidos consumidos. Según el académico, los *cosplayers* se ajustan a esta descripción, consumiendo anime y manga mientras recrean los personajes de estos a través de actos originales de creación y *performance* (citado en Okabe 2012: 230). Por su parte, para Okabe y Shen, los *cosplayers* no simplemente se disfrazan de un personaje de la cultura popular japonesa que les guste, sino que buscan darle una cuota de originalidad al darle su interpretación del mismo, como lo que haría un actor convencional. No obstante, los *otakus* no necesariamente tiene su mismo profesionalismo, en un sentido estricto, pues el disfrute de practicar esta actividad, más que hacerla perfecta, sigue siendo un tema importante para ellos.

Sería falso entender a la comunidad o, mejor dicho, a las diversas comunidades de *cosplayers* que existen en Japón como entidades homogéneas. Según Okabe, los *cosplayers* transitan por múltiples identidades que no necesariamente pertenecen al *fandom*, como sucede con sus identificaciones como estudiantes universitarios y adultos jóvenes que trabajan. Están muy

conscientes de como el público general (no *otaku*) los ve, y hacen referencia a esa mirada cuando se habla del *cosplay* (2012: 232).

En Japón, como sostiene Okabe, es común que *cosplayers* japoneses oculten su actividad *cosplay* y su identidad *otaku*, dado que no quieren que personas extrañas los estigmaticen al descubrir esta face de sus personalidades (2012: 233). Como mencioné anteriormente, esto se debe a que, en el Japón actual, aún existe una mirada cliché negativa del *otaku* y sus facetas derivadas como el *cosplayer*. Okabe agrega, además, que para ser parte de una comunidad de *cosplayers* se requiere demostrar que uno lo merece cumpliendo las expectativas de esta:

To become a member of a community means acquiring skills to engage in the community's cultural practices. This includes conforming to the community's specific standards: behavior, speech, and knowledge of what other members value, evaluate, and dislike » (Arimoto and Okabe 2008). Cosplayers exist within the community's framework of standards and values. of evaluation that can be carried out only by members of the same community. (2012: 237-238).

Ser un *cosplayer* parte de una comunidad *cosplay* no es, entonces, un tema sencillo, pues implica que esta actividad, si bien es lúdica, debe responder a las expectativas de esa comunidad, lo que es interesante, teniendo en cuenta que, si bien cada *cosplayer* toma como referencia el personaje que le gusta para hacer su *performance*, la evaluación de su disfraz (el componente estético) no depende de sí. Según Okabe, esta evaluación no depende ni del performer ni del público general, sino de un grupo selecto de compañeros *cosplayers*, la cual se considera más significativa (2012: 238). En consecuencia, para los *cosplayers* nipones, si bien la decisión de encarnar a un personaje responde a sus propios deseos, existe también la posibilidad y la motivación para esforzarse en su producción como performer con el fin de sentirse aceptado y reconocido de manera positiva por la comunidad *otaku* a la que quiera afiliarse o en la que quiera permanecer para seguir ejecutando el *cosplay*. Okabe comenta que los *cosplayers* son elogiados cuando eligen personajes a encarnar que se adaptan a ellos y recrean convincentemente su apariencia y, en ese sentido, el look del

personaje teniendo muy en cuenta los detalles del mismo; en particular se valora el travestismo en el *cosplay* que sigue estos parámetros (2012: 238).

Al contrario de lo que un occidental pensaría, el *cosplay* en Japón no tiene en su mayoría representantes masculinos, por el contrario, Okabe señala que la mayoría de los *cosplayers* en Japón son mujeres, que estarían en la veintena de su vida y serían estudiantes universitarias, que se dedican además convencionalmente a sus vidas adultas (2012: 225). Asimismo, son muchas las *cosplayers* que retratan personajes masculinos. Según el crítico japonés, la misma *Weekly Shonen Jump*, revista popular de manga para muchachos, tiene publicidad con *cosplayers* femeninos (2012: 238). Estas *cosplayers*, sin embargo, no estarían tratando de replicar la masculinidad en un sentido realista. Para Okabe, las *cosplayers* femeninas que se travisten buscan transmitir masculinidad en un sentido paródico, es decir, están haciendo referencia al modelo de travestismo que expresa la masculinidad idealizada de la comunidad *cosplay* a la que pertenecen (2012: 239). Esto le daría reconocimiento y elogio por parte de su comunidad, que valora los actos travestis ejecutados acorde a sus estándares comunitarios.

La práctica del *cosplay* en Japón se ha ido construyendo desde la década del setenta, y a medida que se ha fortalecido y ampliado su comunidad de fans, los *cosplayers* se han esforzado por perfeccionar su performance estética y tener buena actitud; así mismo, gracias a esta práctica, muchas japonesas *otakus* se animaron a ejecutar el *cosplay* del género opuesto sin temer al que dirán, y contribuir a su conversión en profesionales en este arte de performance.

### 2.3.2 La agencia de los *otakus* peruanos a partir del *cosplay*

El estudio del *cosplay* en Latinoamérica data desde hace algunos años. Entre los y las investigadores/as de este fenómeno cultural, se encuentra la etnóloga mexicana Laura Quiroz, quien cita a Reyes (2014) en su definición de *cosplay*, según la cual es

[...] una actividad lúdica desmesurada en la que se generan imágenes corporales ideales, placenteras o deseadas del sí mismo a través de los personajes de su afición. Como imagen corporal concibe las representaciones

mentales del cuerpo propio que se van modelando a través de las autopercepciones y las heteropercepciones generadas en el constante contacto con nuestro entorno social [...] en el cuerpo del *cosplayer* convergen tanto apropiaciones de imágenes culturales provenientes de los objetos de afición (procesos de introyección), como expresiones del sí mismo a través de éstos en el plano social (procesos de proyección); transformando así temporalmente su imagen corporal para sentirse y presentarse “más estilizados, más ágiles, más habilidosos, más sexys o más poderosos [y además ajenos a la realidad norteamericana] [...]”. (Quiroz 2015: 37- 38)

Al igual que los *cosplayers* japoneses, para los latinoamericanos, la ejecución del *cosplay* es una actividad de recreación, no solo en el sentido del relajo sano, sino también en tanto responde a los deseos de los fans de poder moldear su propio cuerpo acorde al cuerpo del personaje anime o manga que admiran o que les llamó la atención y que desean emular no solo por su personalidad, sino en muchos casos también por su apariencia estética.

De esta manera, coincidiendo con Reyes, a través de la experiencia corporal del *cosplay*, se buscan y se provocan emociones, sensaciones, y sentimientos que a su vez influyen en una pluralidad de percepciones. Por lo tanto, considerando la cualidad performativa de este juego, el uso del disfraz conlleva a la puesta en juego y experimentación de diversas imágenes corporales posibles, un metalenguaje corporal usado por los *cosplayers* para hablar de sí, de las imágenes corporales y construirse como sujetos-cuerpo. (Quiroz 2015: 61)

Los *cosplayers*, entonces, transforman su cuerpo jugando a ser otros, porque no están limitados a interpretar un solo personaje. Este es un juego que, bien logrado artísticamente, puede llevarlos a tener el prestigio de otros *cosplayers* o de su propia comunidad, al ver el esfuerzo puesto en su *performance*.

Basándose en [Michel] Maffesoli, Reyes sostiene que el *cosplayer* es al mismo tiempo “individuo” (interioridad, mismidad) y “persona” (exterioridad, máscara que escenifica o reproduce las diversas prácticas culturales) [...] en la práctica va moldeando estos planos de su identidad a través de la diferenciación del “sí mismo” de los otros, y el reconocimiento de su “persona” por el grupo como parte de él. Dicho reconocimiento, según Eastman (2005) se lleva a cabo en dos fases: 1) una identificación y acercamiento con un personaje expresados a través del

deseo de construir un disfraz “para modificar la propia apariencia de acuerdo al personaje”; 2) Los cosplayers con esta actividad no sólo expresan una afición, sino también buscan el encuentro con alguien afín en estos mismos términos [...] En este sentido, es importante que el personaje “que se porta” o al que se da cuerpo, sea identificado por otros. (Quiroz 2015: 38)

Al momento de transformarse en otro, los *cosplayers* suelen pensar que tipo de personaje ejecutar<sup>62</sup>: si es poco conocido, villano, bueno, ambiguo, si es popular, de otro género, etc.; a partir de esta elección y ejecución del *cosplay* establecen no solo su gusto o deseo personal de transformar lúdicamente su identidad individual para corporeizar un personaje anime, sino también la búsqueda del reconocimiento del personaje y el consecuente reconocimiento de su buen *cosplay* del mismo por parte del grupo de pares (comunidad *cosplay*).

[...] la experiencia corporal del *cosplay* se inserta en una paradoja de separación-integración [...] De esta manera, es a partir de la separación entre cuerpo y persona que el cosplayer convierte su cuerpo en lienzo de expresión temporal; una expresión personal que paradójicamente se da a través de otro al cual el cosplayer presta su cuerpo. De esta manera, el *cosplay* no sólo es el acto de ser “Yo-mi cuerpo”, como se plantea desde las culturas juveniles, sino que presto mi cuerpo a otros, a quienes integro para que hablen de mí. Pero el cuerpo del cosplayer no sólo es integrador simbólico, sino también integrador comunitario, pues no sólo se hace uso del imaginario colectivo del fandom en cuestión, sino que al hacerlo se crea un espacio y un ambiente en común, un sentimiento de colectividad y de estar-juntos. (Quiroz 2015: 63)

La práctica del *cosplay* es, entonces, una actividad que parte no solo de las emociones, gustos y decisiones personales del *otaku* respecto a cómo corporeizar al personaje a representar, sino que dicha actividad proyecta también los deseos o gustos anime de otros *otakus* y cosplayers que, identificándose con el personaje, disfrutando de su puesta en escena, o motivados a querer realizar la propia se manifiestan para construir un espacio comunitario donde disfrutar en colectivo de esta práctica de performance por un

---

<sup>62</sup> También es cierto que existen *cosplayers* que deciden con muy poco tiempo que personaje ejecutar por distintas razones. Esto lo comprobé por parte del testimonio oral público de varios *cosplayers* peruanos que se presentaron como tales en la feria “Ciudad con Cultura” realizada en julio del 2022 en Santa Anita, mi distrito de residencia en Lima, Perú.

sentimiento de afecto común por la cultura popular japonesa. Es aquí donde surge el *doujin otaku* y *cosplayer*.

El *crossplay* puede ser practicado tanto por hombres como por mujeres; no obstante, no es abrumadora la cantidad de chicos latinos que realicen esta actividad, dado que, por más que sea entendido como una performance, una puesta en escena teatral que dura hasta que culmine el evento *cosplay* o hasta que el fan lo decida, sigue siendo visto como un juego que pone en peligro la reputación de la identidad masculina heterosexual del *cosplayer*:

El *crossplay* es un reto para un intérprete, ya que pocos de los practicantes hombres se atreven a hacerlo y aquellos que lo hacen deben afrontar sus propios miedos y los prejuicios del público al que se van a enfrentar. Pero recordemos que el *crossplay* consiste en tomar un personaje del sexo contrario al del intérprete y personificarlo. Leng (2013) plantea que este estilo supone un esfuerzo para que los intérpretes alcancen reconocimiento a través de la perfección de su representación. (Acosta 2018: 127)

Los *cosplayers* latinoamericanos, al igual que los japoneses, reflexionan bastante sobre ejecutar el *crossplay*, dado que la fuerza de la heteronormatividad que rige nuestras sociedades permite o consiente que, al ejecutarlo, pueda ser interpretado como un sujeto con fetiches de travestismo. No obstante, los que se atreven a hacerlo y se esfuerzan en realizar una *performance* admirable no solo pueden recibir el reconocimiento de la comunidad *cosplay*, sino también la del público general (o de su entorno social y familiar) que puede llegar a apreciar su *performance* pública. No obstante, esto también puede generarle algunas incomodidades al *cosplayer* que practica este travestismo:

Asumir el reto de un *crossplay*, depende también del contexto en el que se encuentre el intérprete. Es así como en un evento, un *crossplay* puede ser apreciado debido a que existe un público cada vez más informado sobre las posibilidades que ofrece este estilo. Pero fuera de estos escenarios es complicado explicar esta práctica [...] El público puede especular sobre la masculinidad del intérprete que hace *crossplay*, sobre todo cuando se desconoce las características existentes en esta práctica. Por tanto, el intérprete se esfuerza por explicar su interpretación a aquellas personas que no se



encuentran en el contexto *cosplay*, pero que pertenecen a su vida cotidiana. (2018: 130)

El *crossplayer* se preocupa por dejar en claro que su *performance* es puramente teatral: que tienen una identidad personal real y una identidad ficticia que solo dura mientras se ejecuta la puesta en escena realizada en los espacios consagrados a la difusión de la cultura popular japonesa (convenciones, ferias, centros comerciales, desfiles, etc.). Esto se debe a que le preocupa que el público no *otaku* no comprenda su actividad lúdica y, por ende, pueda etiquetarlo como un simple travesti, un pervertido o, en casos extremos, como un hombre afeminado u homosexual (cuando en realidad puede ser hetero), bajo la lógica de disfrutar de no vestirse acorde a su sexo y, por ende, hacer al público dudar de su identidad de género. Esto no quiere decir que no haya personas de la comunidad LGBTQ+ que practiquen *crossplay*, solo quiero recalcar que no todos los *crossplayers* se comprenden con una identidad divergente en un contexto heteronormativo como lo son nuestros países latinoamericanos, y mucho menos piensan replicar eso en la puesta en escena *cosplay*. En ese contexto, Franco Bonilla y Alejandra Martínez citan a la periodista Catalina Allende, señalando que,

[...] la periodista explica que, cuando se analiza la relación cosplay-anime e identidad de género-disidencia, es muy importante comprender que “muchas de las generaciones se van redescubriendo y cuestionando cosas de su mismo status quo” y hay que tener en cuenta que el anime y el cosplay también son productos bajo el alero machista, por lo que habrá grupos que lo cuestionarán y otros que lo defenderán. En ese sentido, resulta vital que los adolescentes aprendan y logren discernir que el anime también presenta cuestiones de género que no se problematizan [necesariamente] dentro de sus obras, como el machismo, las relaciones tóxicas, la cosificación y el no consentimiento. (2022: 68).

El cuestionamiento a la heteronormatividad que no necesariamente es mostrada como debate o tema de conflicto en los animes puede ser planteada tanto por adolescentes como jóvenes [o adultos en general] que, a partir de la ejecución del *crossplay*, examinan su propia identidad de género, o por lo menos, logran comprender que existen diversidad de posibilidades de encarnar una identidad que existen más allá del mismo, en otras palabras, la performance *crossplay* es

una poderosa herramienta para ser conscientes y testigos de la teatralidad de la performatividad del género y por ende, de su posibilidad de eterna reconstrucción.

Anteriormente, señalé que en el Perú la cultura *otaku* le debe mucho en su construcción y difusión a la revista (y luego club) *Sugoi*. Al respecto, un reportaje del programa periodístico peruano Contrapunto manifestó que “Los fanáticos se han reunido a las redes de esta afición en Perú en los 90. Ivan Antezana es el gerente general de *Sugoi*, el club de manga y anime más grande que hay en el Perú y que cuenta con más de tres mil asociados”<sup>63</sup>. Gracias a *Sugoi*, los *otakus* peruanos pudieron construir una comunidad a través de la cual podían socializar y afianzar sus vínculos *otaku* entre sí gracias a las reuniones presenciales que realizaba este club en las proyecciones de anime que promocionaban para estos. Ivan Antezana, director de esta revista-club, ha contado que Sugoi debe su nacimiento a una iniciativa de su hermano que él motivo a realizar:

[...] Él, a inicio de los noventa [...] empieza a hacer una de estas compras [animación japonesa en inglés] y empezamos a recordar nuestra afición [...] para el año 95 con parte de sus amigos fundó un club y sacan lo que fue el primer *fanzine* de anime en el Perú que se llamó Meganime [...] era impreso en un papel periódico verde, sacaron mil ejemplares [...] luego por supuesto apareció otro *fanzine* por allí [...] hasta que en el año 96 en una reunión uno de los dibujantes dice ¿y por qué no le ponen Sugoi?, aquí en el club [...] a cada rato dicen esa palabra [...] cuando la revista sale en abril del año 1997, se presenta en San Marcos [Luego] publicamos una carta de un lector, y me acuerdo que él me dice: yo la he pasado muy bien en los eventos de presentación de la revista y ¿por qué no hacemos que eso sea permanente? [...]<sup>64</sup>

---

<sup>63</sup> LATINA TELEVISION (canal #2)  
2000 “Impacto animado”. *Contrapunto*. Lima. Emisión: año 2000.  
Consulta: 15 de agosto de 2022.

[https://www.youtube.com/watch?v=bgb\\_S70Jqzw](https://www.youtube.com/watch?v=bgb_S70Jqzw)

<sup>64</sup> CONEXIÓN ANIME  
2013 *Entrevista a Iván Antezana*. Lima: Conexión Anime. Consulta: 15 de agosto del 2022

[https://www.youtube.com/watch?v=ShcpZoxE\\_uQ&t=423s](https://www.youtube.com/watch?v=ShcpZoxE_uQ&t=423s)

Como referí anteriormente, es con *Sugoi* que los *otakus* empiezan a conocerse y reunirse como grupo de pares que conformarán la comunidad *otaku* peruana, iniciada en Lima (iniciativa que se replicarán posteriormente en otros departamentos del Perú). Uno de los eventos que los *otakus* y *cosplayers* de la *Generación X* recuerdan con nostalgia es la primera fiesta de anime que organizó *Sugoi* junto a los fans socios de su club en 1998, la cual fue grabada en un VHS, video que en el año 2010 fue publicado en la plataforma de videos Youtube, el cual se mantiene hasta hoy. En este evento, los socios y socias del club *Sugoi* (púberes, adolescentes y jóvenes) disfrutaron de una fiesta cantando y bailando con música de anime extraída de las bandas sonoras de las producciones más populares de esa época. En esta fiesta, también se realizaron premiaciones a los mejores *cosplayers* masculinos, femeninos, grupales, etc. Por consiguiente, es en esta reunión donde oficialmente se realiza el primer concurso *cosplay* en Perú.

Con el paso del tiempo, van quedando menos socios en *Sugoi*, y pese a que las publicaciones siguieron, la revista entra en una especie de recesión de sus actividades para con el *fandom otaku* peruano. No obstante, las comunidades de fans *otaku* peruanos fueron creciendo, tanto en el mundo digital como en el real, gracias también a espacios como el Centro Comercial Arenales, que será uno de los puntos de reunión más frecuentes de los *otakus* locales (de hecho, lo sigue siendo). Luego surgirán más eventos para estos fans como el OtakuFest, una feria para difundir las actividades favoritas de los *otakus* como la compra y venta de manga, anime, videjuegos, vestimenta para *cosplay*, comida japonesa, música jpop y por supuesto concursos para *cosplayers*, donde no faltará el *crossplay* tanto de chicos como chicas, el cual tendrá sus legiones de fanáticos que disfrutarán de los mismos, dado que si bien en la vida real muchos jóvenes peruanos suelen ser bastante tímidos para hablar de sexualidad o ver este tipo de temas en público, espacios de actividad *otaku* permiten que no solo los *cosplayers*, sino también el resto de fans puedan disfrutar de puestas en escena de *otakus* que transgreden la performatividad de género para adoptar una performance *queer*<sup>65</sup>. Por consiguiente, la visualización de estas puestas en

---

<sup>65</sup> Cuando tenía 17 años, asistí al OtakuFest celebrado en Lima en el año 2009, evento donde presencié cómo dos *cosplayers* que representaban a dos personajes masculinos del anime Naruto (Sasuke y el mismo Naruto) movían sus cuerpos como si fueran personajes femeninos

escena sin censura (dado que tampoco existe para los trajes sexys en el *cosplay*, a diferencia de Japón, donde si hay más regulación sobre esto) puede empoderar a los fans en tanto, a partir de este tipo de contenido, les permite disfrutar sin culpa de estas dinámicas transgresoras o, a partir de su curiosidad o interés surgido en estas, les incita a adentrarse en el mundo del *cosplay* o de cualquier otra práctica *otaku* que les permita ejecutar una performance a partir de la cual de manera consciente y lúdica es posible que según transgrediendo las normas que justifican la performatividad de género propias del mundo real (así como poder conocer amigos y formar parte de más redes de comunidades *otaku*). Es así como surgen las agencias y se construyen las identidades de los *otakus* peruanos desde la década de los noventa a partir de prácticas estéticas destinada al goce propio y a incentivar el espíritu de comunidad *otaku* a través del *cosplay*.

### 2.3.1 El cuerpo como expresión de la memoria, trauma y agencia del otaku

Según CVR, Tomo VIII, capítulo referido a la violencia sexual, el total de casos de violencia sexual reportados es de 538, de los cuales 527 corresponde a víctimas mujeres y 11 tratan de crímenes contra varones. Del total de los casos conocidos contra mujeres, el 83 % fue perpetrado por agentes de seguridad del Estado [...] Los grupos subversivos también incurrieron en este tipo de delito, pero hay una diferencia con las cometidas con las fuerzas del orden: que la proporción de jóvenes adolescentes violadas fue mayor en el PCP-SL que en las Fuerzas armadas [...] (citado en Narváez s/f: 239).

A partir de la cita anterior, se comprende que durante este conflicto armado interno peruano (1980-2000), la más afectadas fueron las mujeres, según el registro de la Comisión de La Verdad y Reconciliación. En ese contexto, sus cuerpos fueron el testimonio material terrible pero real de la violencia que sufrieron en aquella época, más aún si fueron mujeres de las zonas más pobres del Perú, que no hablaban castellano, y si eran menores de edad. Respecto al

---

estereotipados (es decir, muy delicados), y luego se acercaron como para darse un beso en la boca; en ese momento, un grupo de chicas y chicos que creo que serían de mi edad, o quizá un poco más jóvenes, gritaron emocionados por ver si se concretaba esa escena. Había adultos cerca, y ninguno se escandalizó (lo digo considerando que Lima es una capital con habitantes muy conservadores), porque considero que se dieron cuenta de que era solo una puesta en escena teatral realizada por jóvenes *otakus*.

recuerdo del evento traumático que sufrieron estas mujeres peruanas en este conflicto (violencia, secuestro, tortura, abuso sexual) Pedro Pablo Coppola señala que “Ella [la memoria] se impone un olvido evasivo, no quiere recordar aquello que la hiere; de evadirse de los recuerdos no gratos, afrentosos, para poder seguir viviendo” (s/f: 249). No obstante, por más que se busque evadir ese recuerdo doloroso no siempre es posible, porque el cuerpo mantiene como cicatrices esos recuerdos en la piel y en la mente, y no podemos evitar que ante un estímulo esos recuerdos puedan ser reavivados:

El cuerpo no olvida las afrentas sufridas. Es que, al lado de la memoria asentada en la psique, hay un tipo de memoria, producto de la interacción de memoria y cuerpo, asentada en los sentidos: la vista, el olfato, el sabor, el oído, el tacto, relacionada con la manera como el cuerpo y la memoria se tocan. Es una memoria de los sentidos corporales que se caracteriza por ser involuntaria y no responde al ejercicio consciente de la razón. Esta fuera de control cognitivo y es el lugar de una respuesta automática. (Coppola s/f: 244)

Es por esto que, en las víctimas de este conflicto, aún si llevan ayuda psicológica, es posible que, al encontrarse en una situación que estimule sus sentidos evoquen el recuerdo del momento traumático y violento donde tuvieron esas mismas percepciones (como las torturas, secuestro, violaciones, etc.), lo que activa la memoria traumática que puede provocar nuevamente dolor en la víctima, el cual puede nunca acabar: “la memoria por naturaleza es afectiva, emotiva, abierta a todas las transformaciones, vulnerable a toda transformación, susceptible de permanecer latente durante largos periodos y de brusco despertar. [...] El ser humano vive ligado a emociones que graba en su mente a lo largo de su vida. Suficiente que algo relacionado a ella lo active y sentiremos nuevamente los mismos sentimientos de antaño”. (s/f: 244), El poder de la memoria que se activa en el cuerpo de las personas es tan fuerte que, en el caso de víctimas del conflicto interno peruano, por ejemplo, puede permanecer oculto por mucho tiempo y uno pensar que ha desaparecido, pero puede activarse de nuevo con los estímulos necesarios (mencionados anteriormente), de manera que se vuelve a vivir la experiencia traumática tanto en el cuerpo (dolor, agotamiento, etc.) como en la mente (ansiedad, estrés, terror, etc.).

En la cultura popular japonesa se ha producido mangas con personajes femeninos que han representado el tema de las mujeres violentadas y traumatizadas en contextos bélicos. Este es el caso de Claymore<sup>66</sup>(2001-2014), estudiado por la académica mexicana Áurea Xaydé Esquivel Flores, quien precisamente trabajó este tema para sus tesis de maestría<sup>67</sup> en letras modernas. Al respecto, Esquivel señala que estas guerreras (mitad demonios mitad humanas) conocidas como Claymores guardan en sus cuerpos enormes cicatrices que les recuerdan que fueron creadas (al estilo Frankenstein) como guerreras sobrenaturales para luchar contra monstruos (yomas) por voluntad de sus jefes tiránicos, a cambio de dinero, pero también pueden evocar otros recuerdos, como el nacimiento o muerte de otra compañera, o el miedo a la muerte de una misma. La sutura que deja la cicatriz en sus cuerpos, al (re)nacer como Clarymores, significa el recuerdo de un evento traumático o doloroso para las guerreras Claymore, pero puede ir más allá:

Las suturas tienen por objetivo facilitar el trabajo natural de cierre y cicatrizado del tejido, pero en estos cuerpos, el propósito es otro, ya que las heridas jamás se cerrarán. En cuyo caso [...] la rebelión de las guerreras en efecto podría constituir ese proceso de inyección y resignificación de las heridas que no han de sanar: bajo esta otra mirada, la presencia de la sutura permanente se convertiría en una marca de violenta supervivencia, de los cuerpos que son ser descartados y se adueñan del dolor, otorgando un sentido al afecto y transformando la imagen fuera del cuerpo. (Esquivel 2019: 145-146)

A partir de lo anterior, comprendo que las guerreras Claymore tienen el terrible recordatorio de su nacimiento como monstruos que preservan algo de su

---

<sup>66</sup> La historia se centra en el viaje de Clare —una joven guerrera mitad demonio, mitad humana— que busca venganza por el asesinato de la persona que más amaba en el mundo, Teresa “La de la Débil Sonrisa” a manos de una joven guerrera, inestable emocionalmente, llamada Priscilla. Claymore, no obstante, también es la historia de sus compañeras de armas, mujeres que comparten su naturaleza híbrida, blanden enormes espadas y cazan yomas (demonios antropófagos), por dinero. Todas pertenecen a una organización sin nombre que las recluta desde niñas y ofrece sus servicios mercenarios a los civiles (los humanos llaman “claymore” por las espadas que empuñan y “brujas de ojos plateados” por el terror que les inspiran sus duras miradas). Nadie (excepto por una sola persona) ha llegado por su propia voluntad; unas son compradas, otras son secuestradas, otras sólo son recogidas porque no tienen a nadie más; todas son torturadas para formar a las soldadas perfectas: muñecas alienadas de su humanidad cuyos cuerpos y sus respectivos servicios son vendidos una y otra vez por padrotes de guerra, hasta que, invariablemente, mueran despedazadas o convertidas en monstruos que otras guerreras deberán cazar. (Esquivel 2019: 103).

<sup>67</sup> Tesis referida a profundidad en la sección bibliografía.

vida humana, que es precisamente la memoria, que tienen que soportar porque están al servicio obligado de la organización que las rapta desde niñas para convertirlas en sus mercenarias: las Claymore se encargan de suturar a las compañeras que renacerán como tales, unas mueren en esta terrible operación, otras viven, pero todas tienen en sus cicatriz no solo el recuerdo de su nuevo nacimiento (pasado) sino el recordatorio de que, si se dejan llevar por sus emociones de manera drástica, pueden convertirse en terribles demonios que nunca más tendrán algo de humanidad, pues desaparecerán sus memorias para siempre. En ese sentido, si bien las cicatrices suponen memorias terribles que atormentan a las Claymore, ellas adquirieron la capacidad de dar un significado más positivo a sus cicatrices y por ende a sus memorias en el cuerpo: un recuerdo de la humanidad que tuvieron y que no quieren perder a toda costa, de manera que puedan vivir con la esperanza de no convertirse en monstruos ajenos a la humanidad, y de estar en peligro de perderla, recordar aquello que las pueda devolver al plano humano que les queda, como señala Esquivel,

“[L]a experiencia nos construye. Si es así, la experiencia también nos sutura en una posición de sujeto particular” (234, las cursivas son mías). Los hilos de la sutura, de este modo, miran hacia afuera y hacia adentro; la cara exterior coincide con la imagen del cuerpo estático y la perspectiva de tercera persona, mientras que la cara interior es testigo y partícipe del acuerpamiento dinámico que, en esencia, guarda su deseo de cuidado, propio y ajenos. Las heridas ya no necesitan cicatrizar; gracias al hilo y la aguja, el recuerdo permanece (2019: 159).

Esquivel propone a partir de su análisis de las Claymore que ellas no necesitan cicatrizar, pues no pueden escapar de su destino como seres con cuerpo de monstruos y mente en parte humana (gracias a sus recuerdos de vida como tales, y los sentimientos que viven también como Claymores, como la tristeza o la alegría), pero lo que sí pueden hacer es ganar en su lucha interna para mantener sus memorias más significativas para así no desviarse de su camino y terminar convertidas en seres completamente malévolos. De esta manera, la cicatriz puede evocar dolor corpóreo, pero también un sentimiento alegre, calmo o positivo en sus poseedoras que será su salvación del mal. Como señala Esquivel,

“Por eso leer y, sobre todo, atestiguar el desarrollo y consumación de historias en las que las corporalidades femeninas responden de manera activa a una violencia, no sólo condona, sino incluso promovida, constituye un acto maravillosamente aberrante; (163) entender desde el cuerpo, desde una existencia pre-ontológica, performances restringidos (pero al alcance de todos) y abrazar lo que de todas maneras le pertenece: la ira, el placer y el alivio. (2019: 163)

De esta manera, Esquivel termina por afirmar la importancia de analizar obras de ficción narrativa donde las protagonistas con cuerpos cicatrizados en un contexto bélico o de violencia de cualquier tipo permiten comprender de qué manera sus cuerpos han almacenado y resignificado esas memorias traumáticas o dolorosas de violencia, de manera que pueden llevarlas a ejecutar performances que pueden revivir algún evento traumático o terrible de recordar pero al que pueden resignificar con un significado positivo, como en el caso de las Claymores sería luchar contra un monstruo que antes fue Claymore y que ayudaron a suturar para su nacimiento, para intentar acabar con su sufrimiento de tener que vivir como un monstruo.

En diversos países de Latinoamérica sucedieron conflictos como el peruano, este es el caso de la dictadura argentina (1976-1983), donde diversos ciudadanos fueron torturados, asesinados y sus cuerpos desaparecidos. En ese contexto, Diana Tylor en su escrito “El espectáculo de la memoria: trauma, performance y política” (2000), analiza el caso de las abuelas y madres de estos sujetos, quienes utilizan sus propios cuerpos para realizar performances en colectivo que hablen y visibilicen los cuerpos de sus familiares que hasta el día de hoy no encuentran: “*Las Madres de la Plaza de Mayo*, a través de sus cuerpos, hacen visible una historia de políticas de violencia [...] la puesta en escena de Las Madres da la apariencia de ser relativamente algo simple: un grupo de madres de edad madura usando pañuelos blancos y sosteniendo o vistiendo fotografías de sus hijos perdidos, caminando lentamente”(2000: 35). Por consiguiente, las madres argentinas de la dictadura tomaron valor para, en un colectivo sororo, ejecutar una performance compleja que visibiliza sus cuerpos en acto vivo de evocación pública de memoria de sus desaparecidos. Como señala Tylor sobre su performance, “[...]La simplicidad de la



representación, sin embargo, resalta los elementos rituales de esta reiterativa manifestación de dos tipos de performance: el luto (lamento, duelo) y la protesta (resistencia, denuncia) [...]” (2009: 35). Coincido con Taylor en que la performance de Las Madres se divide en dos en tanto tienen dos fines: 1) permite manejar expresar/liberar el trauma (la desaparición de los hijos) a través de la canalización del dolor, en lugar de negarlo/reprimirlo y 2) contribuye a la lucha política de estas por recuperar los cuerpos y las identidades de sus desaparecidos, por darles voz y justicia. De esta manera, el caso de Las Madres de los desaparecidos en la época de la dictadura argentina evidencia como que es posible darle un nuevo significado al cuerpo dolido/traumatizado/violentado/fracturado por el conflicto interno de este país: usarlos para expresar el lamento por sus (cuerpos familiares) desaparecidos, pero a la vez ir más allá del lamento para reclamar (denunciar) públicamente al estado argentino y las demás autoridades competentes (en modalidad de protesta) que se los devuelvan o, de no ser posible ello, que hagan justicia para que la memoria de su familiar no desaparezca, para que siga viva en la memoria del país. Esa es la agencia de resistencia de estas valerosas madres argentinas, que también poseen, por ejemplo, las madres e hijas peruanas que también realizan performances públicas para dramatizar su dolor, actualizarlo y, a través de él, exigir al estado peruano que responda por sus desaparecidos durante el conflicto armado interno u otro tipo de conflicto nacional vigente.

Jacqueline Herrera señala que “la palabra “adolescente” en el fondo quiere decir que se adolece de algo, que la sociedad adolece de algo, pues esta etapa no está cubierta, está para dar cuenta de la subjetividad” (2013: 10). Aplicando este concepto al caso peruano, es decir al ya comentado conflicto armado interno vivido en el Perú entre 1980 y el año 2000, se comprende que la sociedad peruana es la que más sufre/adolece en esas circunstancias: se perjudica en distintos ámbitos de la vida pública y privada por esta situación. (como mencione en una sección anterior de este capítulo) son los más jóvenes los más afectados por dicha situación en la construcción de sus agencias e identidades. Es por esto que en este periodo los jóvenes peruanos son los que más adolecen y están en peligro de no encontrar su camino o peor aún, de iniciar su vida adulta sin ninguna expectativa futura. Ante tal escenario, los subtes, por

ejemplo, mostraron su malestar frente a esta situación a partir de su estética del vestir y musical considera incluso hasta subversiva por la policía peruana. Como señala Herrera, Margaret Mead fue una de las primeras en estudiar los conflictos que supone la adolescencia y su relación con la estética a partir de su estudio de una obra literaria que refleja ese malestar, que es *La Naranja Mecánica*:

Allí los protagonistas acechan una nueva modalidad del idioma, usan palabras inexistentes, jergas creadas por ellos mismos. Usan marcas de ropas como distintivos, hay nuevos soportes comunicacionales. Soporte lingüístico y soporte físico, aparece un nuevo cuerpo, relacionado también con la nueva carne, a través de marcas específicas que se convierten en identidades. Pero son identidades que no necesariamente buscan ser identificadas como tales, es más, todo este esfuerzo de la lengua y el símbolo, busca escapar de las definiciones, del sistema que creen hay, que lo nombra todo, lo clasifica todo. (citado en Herrera 2013:10)

El caso de la naranja mecánica que analiza Mead nos permite pensar como sus jóvenes protagonistas, a partir de un estilo de la vestimenta, del lenguaje, del cuerpo mismo, en suma, de un ejercicio de performance (voluntario) compartido construyen una comunidad, sino una secta, donde existe un sentido de agencia e identidad común. Ejercicio de performance que puede ser “raro” o anormal para la sociedad en la que viven; no obstante, justamente es esa performance colectiva “rara” (*queer*) lo que les permite escapar de los parámetros de lo normal con los que la sociedad (adulto) los mira, juzga, clasifica y anhela someter, he allí su estética de resistencia ante la performatividad del género, la norma de la moral y la ley con la que no están probablemente cómodos o identificados. He ahí la expresión estética corpórea de su malestar (colectivo).

Hay un problema con el cuerpo, que es la negación del cuerpo a través de la moda y el eterno resurgimiento del otro cuerpo en la actuación de la No institucionalidad. La ropa es usada como signo, de estatus, de economía, desapareciendo el cuerpo detrás de ese signo. Lo que se busca con los rotos de los pantalones, el uso de ropa de obreros e industrial, uso de objetos ajenos a lo que debiera verse, es que se vea la carne que se oculta, o la pulsión del humano, de naturaleza violenta y hostil y que se ve forzado a convivir en un aspecto y un disfraz. (2013: 11)

A partir de lo anterior, se comprende que la performance estética de la vestimenta que emplean, por ejemplo, los jóvenes como los de la película mencionada, o los que usaron en la vida real los punks, *subte*, *otakus*, entre otros, son agencias de resistencia contra la performatividad de género normadas por nuestras respectivas sociedades. En ese contexto, uno de los casos más interesantes es de las *lolitas* japonesas, por ejemplo, que a través de su estética *fashion* rebelan, como diría Tylor, dos tipos de performances en una: una que les permite expresar (a nivel interno) justamente su malestar por ser objetos de la *male gaze* (pero también su alegría, seguridad y calma por aceptar sus cuerpos tal como son) y otra que les permite protestar/denunciar públicamente su rechazo a la performatividad de género que exige que tengan los cuerpos ideales y la ropa específica (*ero-kawaii*) que sexualiza sus cuerpos para la mirada masculina: el disfraz de la chica perfecta (que si en Japón estuvo representado por la chica joven colegiala, en occidente lo estuvo por la Barbie). Otro caso que considero interesante es el de los *otakus* latinoamericanos, por ejemplo, quienes a inicios de los noventa tenían mayores prejuicios que hoy para expresar y ejecutar exploraciones de su identidad fuera de la performatividad de género, razón por la que muchos encontraron en el *crossplay* una performance estética *otaku* que satisfacía ese deseo de jugar a ser otro (un otro femenino, por ejemplo), sea por curiosidad o por sentir allí una vía para expresar un lado tabú de su identidad de género que sentía fuera de la norma. De esta manera, el *crossplay* es una performance estética que ha permitido a los jóvenes *otakus* (peruanos) de los noventa expresar su malestar (personal) frente a la realidad crítica que vivieron en los años noventa, que no les permitía desarrollarse con expectativas positivas para su crecimiento y futuro prometedor, y los obligaba además a no salirse de la norma del género bajo ningún contexto (pese a que eran normas de un mundo obsoleto para estos), a la vez que protestar públicamente que rechaza esa realidad ignorándola para refugiarse en un mundo alternativo creado por estos (la comunidad *otaku*) donde sí era posible relajarse, encontrar un espíritu colectivo en común (grupo de pares) y pensar de manera positiva en sus habilidades, talentos y expectativas para la vida adulta, donde el anime y el manga les habían enseñado a creer y luchar (tanto de manera personal como

colectiva) por un mundo mejor<sup>68</sup>. Sumado a esto, y saliéndome del contexto histórico nacional recreado en la novela, la agencia de resistencia de los *otakus* peruanos a partir del *cosplay* (o modas de influencia japonesa) ha evolucionado con el tiempo. Prueba de esto es la gran marcha nacional realizada en Perú entre el 12 y 14 de noviembre del 2020, contra el presidente que fue elegido ilegítimamente por el congreso peruano de ese año, Manuel Merino de Lama, donde los *otakus* más jóvenes, que estaban iniciando sus años veinte, se hicieron presente de manera significativa ejecutando *cosplays* o usando algún elemento de vestimenta que hiciera referencia al anime o manga que les gusta como capaz, gorros, bandanas, propias de personajes de animes como *Naruto* o Ataque de Titanes (*Shingeki no Kyojin*), por ejemplo, a la vez que portaron pancartas con motivos anime (dibujos, frases) donde expresaban su rechazo a dicho personaje político, pero también al presidente del consejo de ministros y al congreso de ese entonces. Es por todo esto que sostengo la existencia de la estética de resistencia de los *otakus* peruanos (iniciada en los noventa y ampliada/desarrollada hasta el punto de mostrarse como respuesta política pública de sus usuarios en el año 2020) para sobrellevar e incluso vencer, el dolor, trauma, o malestar que pueden sentir tanto a nivel individual (identidad personal) como colectivo (identidad comunal otaku) en el grupo de pares, sociedad, país, en donde viven y desarrollan su entrada a la vida adulta.

---

<sup>68</sup> Recuerdo claramente cuando veía en televisión nacional, a inicios de los años 2000, la canción de apertura (*opening*) del anime Pokémon, en el arco(temporada) de la liga (de torneo) Johto, donde se observa a Ash Ketchum, protagonista de esta historia, junto a su pokemón (ser animaloide natural del mundo de Ash, con poderes para la lucha con otros de su especie en torneos oficiales) y sus amigos coetáneos, Misti y Brook, caminando/corriendo en medio de paisajes llenos de pokemones, y la canción de inicio de este anime dice en el coro, en su traducción al “español latino” lo siguiente: “Este es un nuevo mundo / Tuturu tuturu / Otra forma de vivir Tuturu tuturu / Un lugar mejor con una nueva amplitud / Aunque hay que atraparlos ya / para ser siempre el mejor”. De esta manera, considero que el anime Pokémon, entre otros que vi durante mi infancia, contribuyeron a hacerme pensar (en una época que tenía poca autoestima) que podría lograr mis objetivos de manera individual (no podía ser maestra pokemón pero sí ser una buena niña y alumna) pero también a compartir y lograr ese objetivo sin dejar de lado el apoyo y la compañía de amigos en común, y creo que esto puede haber sucedido también con otros otaks de mi generación (y posteriores) que aman la cultura popular japonesa. Prueba de cómo el anime y el manga han influido en la construcción de sus identidades, es, a mi juicio, su presencia en las marchas nacionales del 14 de noviembre del 2020, en favor de preservar el bienestar de su país y la democracia exigiendo la renuncia del presidente Manuel Merino de Lama, a partir de sus performances estéticas en modo *cosplay* o con algún distinto (ropa, pancarta con motivos anime, etc.) que los identifique como ciudadanos *otakus*.

## Capítulo 3

### La agencia de Michiko, personaje protagonista de *KimoKawaii*

*Kimokawaii* relata la historia de Michiko, una *mangaka*, *cosplayer* y amante del estilo *lolita* que vive el inicio de su adultez en una Lima asediada por la toma de la embajada de Japón por parte del Movimiento Revolucionario Túpac Amaru (MRTA), la cual elude y recrea con una atmosfera dulce y feliz gracias al mundo manga que construye junto a su pareja, un periodista cultural (fanático de Ultrasiete) y dos jóvenes cómplices: una practicante de periodismo, también *otaku*, y un muchacho de apariencia andrógina que disfruta dibujar al estilo manga, mundo del que finalmente consigue escapar huyendo a Japón.

En el capítulo III se analizará cómo Michiko construye su agencia a través de su performance estética *lolita* y la ejecución de sus *cosplays* de *chica loli* y *chica mágica*, y cómo los utiliza para seducir a los demás personajes de la novela a fin de tenerlos bajo su poder para lograr sus objetivos: construir una revista manga y viajar a Japón para realizar su sueño de ser una *mangaka* profesional. Asimismo, a través del análisis de los finales alternativos correspondientes a las dos historias narradas en *KimoKawaii*, se propondrá qué sucede con Michiko y su agencia en Japón en los dos finales que, considero, plantea la novela de Planas: ¿evoluciona, ¿retrocede? ¿realmente la empodera?

#### 3.1 La agencia de Michiko a partir de la moda *lolita*

La primera estética que ejecuta, Michiko<sup>69</sup>, protagonista de la novela *KimoKawaii* (2015), está basada en la moda *lolita*:

Escuchó a sus espaldas una voz cálida, dulce, como de dibujo animado. No había reparado en esa muchacha disfrazada de niña que había presenciado su discusión con el director de la galería. Flequillo perfecto, ojos redondos, mirada tierna y brillo desmesurado. Le sorprendió su parecido con el personaje pintado

---

<sup>69</sup> Considero que Michiko no es el nombre real de la protagonista, pues nunca se da a entender o se sugiere en la novela que la muchacha es de ascendencia japonesa, y el mismo periodista cultural confirma que tuvo fe en ese nombre, que seguramente era el apodo o el nombre que había adoptado para sí Michiko en tanto fanática de la cultura popular japonesa. Michiko se traduce del idioma japonés al español como “niña de belleza”. Asimismo, es el nombre de la princesa heredera consorte de Japón, coronada el 12 de noviembre de 1990.

por Fernández, como si la italiana se hubiera proyectado a un mundo de tres dimensiones. Lazos en el pelo, mirada gigante expandida por el maquillaje, falda de encajes que al llegar a la altura de la rodilla dejaba ver una anacrónica enagua. (Planas 2015: 28)

Michiko impacta al periodista cultural por su aspecto tan llamativo y raro para la Lima de la década de los noventa. Para el periodista fue impactante ver a una muchacha usando una estética que le recuerda la rococó —propia del pintor francés François Boucher (1703- 1770), cuya influencia temprana, según el narrador de esta novela, se evidencia en el *Retrato de la Señora de Luisa de Salcedo*, del pintor peruano (ficticio) Evaristo Fernández— pero en una versión que le daba un aire mucho más infantil por el uso de una falda que dejará ver la enagua y el uso exagerado del maquillaje que agranda los ojos que le da ese aspecto propio de un personaje de anime o manga. Como sostiene Vanessa Huaytan, *lolita* peruana, el *lolita* “está inspirado principalmente en el [estilo] Victoriano y Rococó; al ser la mezcla entre lo elegante y extravagante, es más una versión pop de la ropa de esos periodos, al darle esa pizca juvenil con una presentación de prendas coloridas” (Vanessa Huaytan 2021)<sup>70</sup>. Por consiguiente, la estética *lolita* de Michiko representa muy bien la moda real homónima en tanto responde a las influencias en las que está basada este estilo de vestir: no es una parodia de una dama rococó o victoriana sino un estilo que reinventa esa moda con el toque de dulzura propio de la cultura popular japonesa. Si bien el periodista puede creer que Michiko está imitando a la Señora de Salcedo en una versión más infantil, al performar como *lolita*, la protagonista de la novela no está actuando como una *cosplayer*. “Hay mucha gente que hace *cosplay* de los personajes de series de cómic o animación preferidas [...] El *lolita* no es un disfraz. Quienes visten *lolita* no fingen ser personajes u otras personas. Aunque muchas ni se plantean hacerlo a diario por razones de orden práctico [...] el *lolita* consiste en expresar una parte de una misma que no se muestra mediante otras vestimentas” (May y Nguyen 2019: 16). Michiko, en tanto personaje que encarna a las adeptas a la moda *lolita*, cumple con los principios de esta estética, que especificó en su testimonio Vanessa Huaytan. No obstante, la *lolita* de Enrique Planas no está imitando a *La señora de Salcedo* retratada en el cuadro de

---

<sup>70</sup> Esta declaración me dio Vanessa Huaytan mediante una serie de mensajes que tuvimos a través de la red social Facebook. Ver el anexo de las citas de redes sociales, Figura 5.

Fernández, ni expresando una versión estética infantil de la misma; si bien ambas estéticas coinciden en algunos aspectos, como los tonos cálidos, lo recargado de los adornos y la elegancia, la vestimenta de Michiko es una creación suya<sup>71</sup>, es su expresión *lolita*, y por ende su estética personal y original.

Ser *lolita* para Michiko supone vestir de una forma conservadora, elegante y juvenil, pero no solo es cuestión de usar una determinada ropa marcada por una determinada estética; ser *lolita* significa ejecutar una *performance* que (como asumen las *lolitas*) llevaban a cabo las damas de la nobleza de un pasado europeo (rococó o victoriano) antiguo: caminar, moverse, hablar de una forma alturada y con gracia, como lo habría hecho, a su juicio, la Reina Mari Antonieta. Como se narra en la novela,

[...] al periodista cultural le gustaba verla hablar. Le fascinaban su mohínes tiernos, la manera de mover las manos con una delicadeza infantil [...] se trataba de un movimiento delicado de muñeca, la mano hacia la forma de un cuenco para levantar el cabello y, mientras lo llevaba hacia atrás, las puntas de sus dedos seguían el contorno de la oreja en toda su extensión. El movimiento terminaba exactamente detrás del lóbulo, y el meñique permanecía deliciosamente separado del resto de los dedos. (2015:52)

Dado que Michiko performa como *lolita* y, por ende, actúa como considera que lo haría una joven dama/noble/princesa de una época europea antigua (al menos mientras permanece en público), no cede a la solicitud del periodista para ir a su departamento a ver películas anime, pues sabe muy bien que eso puede ser una invitación para tener un encuentro más íntimo en el sentido sexual, y, como dama *lolita*, es normal que se escandalice ante tal propuesta que considera indecente. Para Michiko, el periodista cultural no comprende que “ser lolita es recatado. Las lolitas se visten para ellas mismas. Su vestimenta nos recuerda que no todo tiene que ver con intentar atraer o complacer a los hombres” (May y Nguyen 2019: 15).

La *lolita* de Planas, al mostrarse con su estética en público, revela que es muy segura de sí misma, que sabe que llamará la atención y que la pueden ver

---

<sup>71</sup> En la novela, no se narra ni se sugiere que Michiko compra atuendos Lolita de Japón por internet; por el contrario, lo que sí se narra es que los fabrica con las prendas que consigue y tiene a la mano, lo que hace que sean más originales.

como un “bicho raro” o como una extravagante e interesante artista de la moda. Es a través de esta vestimenta que Michiko se siente empoderada, dado que ser *lolita* “es un proyecto egocéntrico, una actividad ornamental no relacionada con representaciones del yo socialmente productivas que persiguen un objetivo, como conseguir un puesto de trabajo, arreglarse para echarse un novio, para ir al colegio, encajar, etcétera [...] el objetivo del *lolita* es sentirte guapa y feliz a tu manera” (2019: 7). Por consiguiente, queda claro que, para Michiko, ser *lolita* es satisfacer su goce estético propio y el de nadie más. Y si bien Michiko no trabaja en una oficina y tampoco se comenta en la novela que estudie en un instituto o academia, si labora en una lavandería, aunque lo hace porque allí puede conseguir material para seguir creando más estilos de vestir *lolita* (es decir, un trabajo para seguir satisfaciendo su goce propio): “[...] Un año después de registradas [las prendas], cuando la garantía expiraba, podía inventar su propia navidad: elegía la ropa olvidada de la abuela y las prendas para niñas que adaptaba para ella con algunos ajustes. El suyo era un saqueo de hormiga, discreto y detalloso de vestidos que deslizaba en su mochila, que compensaba el suelo mínimo que recibía” (2015: 46).

Pero esta moda gusta a Michiko no solo porque es *kawaii*, sino porque, además, el diseño infantil y recatado del traje le permite elevar su autoestima afectada por un accidente de coche bomba que vivió al permitirle ocultar la cicatriz y la imperfecta reconstrucción quirúrgica de uno de sus brazos afectados por este trágico evento: “[...] Era difícil advertirlo, pero ella sabía esconder su defecto: una extraña asimetría en sus brazos, los que mantenía flexionando la mayor parte del tiempo en una permanente pose de mantis religiosa” (2015: 53). Al respecto, Terasa Younker comenta que muchas *lolitas* japonesas que conoció y padecen de enfermedades de la piel como el vitíligo reciben muy bien esta moda (2011: 105). Por ende, Michiko, si bien no sufre de estas enfermedades, tampoco es ajena a las ventajas que esta moda ofrece para favorecer su apariencia estética: con sus guantes *lolita* logra cubrir el brazo que no le gusta porque tiene una enorme cicatriz, de manera que lo embellece y estiliza, a la par que con sus movimientos muy delicados de los brazos y los dedos logra disimular que uno ha quedado imperfecto anatómicamente tras una cirugía. Es por esto que, luego de despedirse del periodista en su primer encuentro: “[...] se deslizó



hacia la salida con la elegancia de una princesa, mientras él siguió sus pasos hacia la puerta. Caminaba con la cabeza erguida, la espalda recta, un pie por delante del otro y las manos pegadas al cuerpo [...] la muchacha detenía el autobús sacudiendo delicadamente los dedos de la mano derecha” (2015: 29). Con las manos pegadas al cuerpo y los movimientos delicados de los dedos era fácil disimular para Michiko su brazo (en parte) mutilado; vestir como una *lolita* japonesa era para ella una forma efectiva de ocultar su cuerpo accidentalmente imperfecto, “afeado” y disfrazarlo de una elegancia y belleza inusual para el Perú de los noventa que está representado en la novela de Planas, pero por eso mismo muy atrayente y exótica para los hombres, más aún si tienen conocimientos de arte occidental y oriental<sup>72</sup>, como el periodista cultural.

A partir de todo lo anterior, se evidencia que la *performance lolita* de Michiko la dota de agencia, pues si bien esta no impide que los personajes que encarnan hombres adultos en la novela con los que establece contacto (como el dueño de la lavandería y el periodista cultural) la vean como un objeto de deseo, le da la seguridad y confianza para demostrar que no se viste de esa manera para atraer sexualmente a sujetos masculinos, sino para satisfacer el propio goce estético que le produce encarnar esta moda femenina. Asimismo, este estilo de vestir le permite ocultar la cicatriz de su brazo que no solo considera fea, sino que le recuerda un horrible evento traumático, lo que le da más seguridad para andar en público sin temor a las miradas curiosas de las personas que se pueden sentir atraídas por su extraña y a la vez atractiva apariencia. Asimismo, su nombre de pila japonés que evoca a la realiza japonesa contemporánea termina por darle más solidez a la construcción de su identidad como una dama *lolita*. No obstante, a medida que avanza la novela, la *performance lolita* de Michiko tomará un gran giro cuando termine siendo ayudada por el periodista cultural a renunciar al negocio de su acosador jefe: todo el recato de dama *lolita* que expresaba

---

<sup>72</sup> La fascinación que tiene el periodista cultura por Michiko me recuerda a la fascinación que tuvieron los pintores europeos del siglo XIX por las mujeres francesas vestidas con atuendos tradicionales de oriente, así como a los escritores latinoamericanos de inicios del siglo XX atraídos por las geishas, intereses y pasiones estéticas sobre Japon que inspiraron el Orientalismo.

desaparece para premiar sexualmente a su héroe, su *bushi*<sup>73</sup> victorioso. Desde este momento, la performance *lolita* de Michiko sufrirá un cambio.

### 3.2 La agencia de Michiko a partir del cosplay de *chica loli*

Si bien Michiko parece muy convincente con su *performance lolita*, lo cierto es que existen momentos donde muestra una personalidad menos decorosa respecto a temas como la sexualidad. Esto se da, por ejemplo, cuando la protagonista declara su gran goce al leer las revistas de manga *hentai*<sup>74</sup> que el periodista cultural le muestra cuando la lleva por primera vez a su departamento: “- ¡Me encanta el *Hentai!* - exclamó, enfrentándolo a la imagen de una muñeca cuyos pechos enormes disparaban chorros de leche con potencia volcánica [...] Celebraba señalando los dibujos más perversos, como los de la vestal atada de pies y manos que esperaba la embestida del sumo sacerdote. Ella parecía mostrar dolor, pero al mismo tiempo contenido placer” (2015: 54). Esta personalidad pervertida<sup>75</sup> de Michiko coincide bastante con el perfil de un personaje *loli* de manga y anime *hentai*: una chica que inicialmente se muestra ante los demás como inocente o pudorosa pero que, a medida que entra en confianza con los sujetos masculinos que la rodean, va mostrando su gusto por las perversiones sexuales<sup>76</sup>, así como su deseo reprimido o interés por iniciar su exploración sexual en un sentido no convencional, como se muestran en esas narrativas de anime y manga para adultos. A medida que fue ganando confianza con el periodista, este lado pervertido va ganando más espacio en su vida de pareja. Por todo esto, considero que Michiko, así como oculta su cicatriz con los guantes de su *outfit lolita*, ocultaba (o disfrazaba) su personalidad pervertida (o *hentai* para los japoneses) con su performance de dama *lolita*.

---

<sup>73</sup> Palabra japonesa que usaban los guerreros antiguos nipones para llamarse a sí mismos de una manera digna.

<sup>74</sup> Género de manga y anime que representa historias pornográficas.

<sup>75</sup> Según la RAE (REAL ACADEMIA DE LA LENGUA): “Dicho de una persona: De costumbres o inclinaciones sexuales que se consideran socialmente negativas o inmorales” (RAE). [Consulta: noviembre de 2022. Link: <https://dle.rae.es/pervertido>].

<sup>76</sup> Sagiri Izumi es un personaje femenino de 12 años, protagonista del manga y anime homónimo *Eromanga Sensei*. Aunque al inicio de la historia de *Eromanga* se muestra tímida, tierna e introvertida, a medida que va entrando en confianza con los demás personajes de esta historia, en especial con su medio hermano, va mostrando su lado más pervertido, expresado en sus dibujos al estilo manga de chicas en ropa interior y actitud coqueta, propia de las narrativas *hentai*, que le producen gran placer.

Michiko, si bien se siente representada en la estética *lolita*, no tiene una identificación exclusiva con esta moda, razón por la que puede variar a otros estilos de vestimenta dentro de la onda de la cultura japonesa, más sensuales, y no tiene problemas con esto (a diferencia de las *lolitas* reales). Es por esto que considero que Michiko, influida por su gusto por el anime *hentai*, toma a las *lolis* del manga y el anime para construir una *performance* estética basada en estos personajes femeninos que reflejan ese lado de su personalidad: “[...] El periodista cultural intentaba que su mirada no recayera de forma evidente en su minifalda, ni en las medias oscuras que siseaban cuando ella apretaba las piernas” (2015: 52). Es por esto que, a medida que se vincula de manera íntima con el periodista (en una relación no definida como convencional, al menos por su parte), va mudando o dejando de lado su *performance* de *chica lolita* para enfocarse en ejecutar la de *chica loli*, con la cual que va seduciendo cada vez más al periodista cultural, no solo en el plano sexual sino emocional, hasta tal punto de tener fantasías obsesivas con Michiko:

Llevaba en torno al cuello una sarta de perlas. Lucía un corpiño de brocado floreado, de mangas separadas, atadas con cintas vistosas. El periodista cultural ya quería arrancar esa falda de hiladillo de seda, de pliegues menudos y abundantes, pero Michiko solo se había desprendido de sus medias carmesí para alargar la ilusión [...] Michiko se soltó el moño que contenía su cabellera y desplegó una cascada sobre él. Mientras aflojaba las prendas, iba revelando las carnes blancas, la talla esbelta, los senos aún protegidos por lencería de época. (Planas 2015:110)

Desde mi lectura, Michiko entra en un juego de poder foucaultiano con el periodista cultural. Un juego de poder donde él, que como adulto mucho mayor representa en la ficción las normas sociales tradicionales de la Lima noventera real, admite que siente placer al ver como la muchacha transgrede las normas de lo moralmente correcto al proponerle y llevar a cargo experiencias sexuales calificadas de inmorales. Michiko, por su parte, siente enorme goce no solo al romper esas normas convencionales que considera aburridas, sino al ver como el periodista, pese a lo conservador que es, es seducido por ella a intentar dichas prácticas, y su respuesta no es totalmente negativa. Como resultado, Michiko va creando el escenario manga que quiere habitar, donde ella es la protagonista y directora que domina a los personajes de su puesta en escena. En ese contexto,

adopta el papel de una típica chica *loli* de manga y anime que, con su personalidad tierna y a la vez sensual, puede someter a su voluntad a un hombre adulto de treinta años como el periodista cultural. Por su parte, el periodista adopta el papel de un loliconero que vive esclavizado por su amada ama *loli*, a cambio de concretar la fantasía romántica y sexual que ella le promete y que, por supuesto, anhela ver realizada, aunque ello implique perder su dignidad o incluso casi todo rasgo de humanidad:

Ninguna relación le había hecho perder antes su juicio. Se miraba a sí mismo, por semanas fuera de la viñeta del manga que ella había dibujado para él [...] Le susurró al oído si lo quería. Y ella, sin despertar del todo, separó para él un centímetro de amor entre el índice y el pulgar. Para él fue suficiente. Adhiriéndose a su espalda tibia, no necesitó decirle que haría todo lo que ella le pidiera, que aceptaría formar parte del grupo por ella construido, que lo dejaría todo por encontrar su lugar con ellas. (2015: 160)

Michiko es muy consciente de que su *performance* de *chica loli* le permite ejercer un poder total a través del sexo sobre el periodista cultural. Por su parte, él se siente privilegiado de que la muchacha lo haya escogido como su pareja, y más aún de que le permita tener relaciones sexuales que lo transportan a una realidad fantástica que no solo lo aleja del caos que es su vida real (adulta, laboral y personal), sino que compensa todo ese sufrimiento con una gratificante experiencia erótica.

Más adelante, la *performance* de Michiko evoluciona (o pasa a otra fase): la *performance* de *chica mágica*, con lo cual el poder que ejerce sobre el periodista a través de la fantasía amorosa que alimenta con el sexo se va afianzando aún más (si bien suceden conflictos de pareja por terceros en el camino). Para el periodista, es su *chica mágica* la que salvara el mundo (y su mundo) con el poder del amor:

[...] Pero resultaba difícil concentrarse en sus deberes cuando Michiko había llenado su mente de diseños *kawaii*. Primero pensaba en nada, y luego aparecía su flequillo, que le gustaba especialmente cuando lo peinaba hacia un lado. Su recuerdo descendía y aparecían sus cejas redondeadas sobre aquellos inmensos ojos de muñeca que producían la mirada más linda y luminosa. Mirada que filtraba lo real de lo recreado, lo natural y el artificio, superponiéndose sobre

sus propios ojos, condicionando lo que puede ver entonces de Michiko: su silueta desnuda, a punto de interpretar la secuencia de transformación de una chica mágica. El sexo con Michiko había un portal hacia otra realidad. Un prisma descomponía la luz, y de sus cuerpos parecía brotar líquidos brillantes. Flotando en el espacio estrellado, bastaban unas palabras mágicas pronunciadas por ella para salvar el mundo. (2015:108)

Michiko tiene éxito con este *cosplay* de chica mágica para seducir al periodista valiéndose de su inestabilidad emocional ocasionada por las situaciones críticas que ha vivido recientemente, haciéndole creer que ella ha llegado para solucionar sus problemas. Pero el periodista no será el único personaje sometido por la protagonista de la novela a través de este *cosplay*, sino otros dos que serán de la misma edad de Michiko y también son otakus.

### 3.3 La agencia de Michiko a partir del *cosplay* de *chica mágica*

Desde mi lectura, Michiko construye su *cosplay* de *chica mágica* de manera original, dado que no está estrictamente representando a un personaje anime o manga de ese género. Asimismo, considero que toma el concepto de *chica mágica* (tomando como referentes a personajes como Sailor Moon) para, en base a los materiales de vestir que tiene y su propia personalidad, construir una *performance* de *chica mágica* que responda a sus propias expectativas estéticas y goce personal: una chica mágica de vestimenta juvenil y erótica. Con esta *performance* no solo caerán seducidos el periodista cultural, sino también los demás personajes claves de la novela, que son la practicante de periodismo y el asistente de dibujo.

Michiko detecta por la estética de la practicante de periodismo que es una joven *otaku*: “Michiko observaba su pelo de corto y naranja, el maquillaje que afilaba sus ojos detrás de sus imperceptibles lentes, los dientes parejos que le daban un aspecto adolescente. Un pequeño Doraemon<sup>77</sup>, el gato robot cósmico, colgaba de su mochila” (2015: 82). Una vez que confirmó internamente la identidad *otaku* de la muchacha, Michiko pone en práctica su plan de seducción

---

<sup>77</sup> Nombre de un personaje famoso de una serie de animación japonesa, basado en un manga homónimo. La versión animada se emitió por primera vez en 1973.

para introducirla en su puesta en escena manga, invitándola al departamento del periodista para conocerse mejor:

- ¿Quieres una cerveza? - preguntó metiendo la cabeza en el refrigerador. Se la alcanzó y se colocó a su lado en la ventana. El primer sorbo de la botella de cerveza le enfrió la boca. La practicante se acomodaba los anteojos de una manera particular, presionando el marco de las lentes con el pulgar y el índice, mientras inclinaba levemente el cuello y sonreía al mirar a Michiko, encontrándola encantadora en su vestido de princesa. Poco después ambas bailaban solas, sinuosas, mientras la música casi se podía palpar. Michiko sonreía, y observaba a su nueva amiga, de abajo para arriba, imaginando su cuerpo bajo esa ropa imaginada en serie. Entonces adoptó un rostro lánguido y empezó a mover las caderas. La practicante le respondió contoneándose hacia abajo, doblando deliciosamente las rodillas. (2015: 84)

Michiko, consciente de la atracción que tiene su nueva “amiga” por ella, introduce a la practicante de periodismo en el juego de transformarse en una *chica mágica* a partir del *cosplay*. De esa manera, la induce también a asumir el papel de una chica mágica de anime/manga de trama lésbica, en tanto se enamora o por lo menos siente una gran atracción por la protagonista de su historia (Michiko). De esta manera contribuye a recrear la “cultura separada de chicas japonesas” (*shōjo bunka*): una cultura donde el amor espiritual y la identificación con ese otro son manifestaciones presentes en el desarrollo de sus vidas cotidianas femeninas y juveniles. No obstante, si bien Michiko y su compañera no encajan dentro de esa cultura en los arquetipos de chicas mágicas —como comenta Monden Masafumi (2014), una de apariencia “super femenina” y otra “super masculina”— según la heteronormatividad japonesa, sí se narra en la novela la buena química que existe entre estos personajes y que se sostiene, inicialmente, en el gusto compartido por la cultura popular japonesa, así como en las actitudes que hacen pensar en juegos eróticos o sexuales que practican cuando están mayormente a solas en el departamento del periodista. Como resultado, la muchacha practicante se transforma en una *chica mágica* que a su vez replica a la *chica mágica* que encarna Michiko, lo que sorprende al periodista cultural (si bien después esta nueva compañía le producirá goce): “Cuando el periodista cultural volvió al departamento, era ya la hora de comer. Al abrir la puerta, encontró sentadas a la mesa a dos muñecas vestidas y maquilladas de

igual manera, que lo saludaban con grititos y aplausos, interpretando convencidas su papel” (2015: 84). En consecuencia, si el *cosplay* de *chica mágica* de Michiko seduce a la practicante hasta el punto de que acepta sumarse a esa performance, es porque, al ser esta muchacha la representación ficticia de una joven peruana (que bien pudo haber existido en la década de los noventa) que tiene una identidad otaku, puede sentirse atraída más fácilmente por el ejercicio del *cosplay* y participar con placer de la puesta en escena manga que dirige la protagonista de la novela en el departamento de su pareja. Asimismo, al igual que paso con los jóvenes peruanos en edad laboral en los noventa, vemos como a medida que avanza la novela, la practicante de periodismo comienza a sentir desesperanza frente a una realidad social y adulta que no le facilita para progresar profesionalmente, que no reconoce su papel dentro de la misma –como bien refleja el hecho de que, a pesar de ser practicante de periodismo, sus superiores y compañeros no le dan la oportunidad de demostrar sus habilidades periodísticas – y que, por ende, termina incitándola a refugiarse más en la compañía de Michiko y sus prácticas *cosplay*, dado que al asumir la identidad que le da la protagonista de la novela como *chica mágica* siente que su existencia tiene un sentido positivo y hasta “dignificante”:

[...] Al llegar al corredor dudo que camino tomar. Si doblaba a la izquierda, llegaría a la revista en la que venía practicando los últimos meses, donde se sentía conectada a la actualidad, pero sin publicar aún ninguna noticia firmada. Si optaba por el sentido opuesto, entraría a un paréntesis del mundo real, donde la ley de la gravedad no siempre ejercía, los juguetes podían tener poderes mágicos, los cabellos de colores no escandalizan, la violencia es solo un diseño y la sexualidad, un líquido que toma la forma del recipiente que lo contiene [...]. (2015:118)

Michiko tiene bajo su control a la joven *otaku* a quien utilizará bajo la excusa de la amistad y la camaradería no solo para divertirse practicando el *cosplay* de *chica mágica*, sino para que la ayude a concretar su proyecto *otaku* más ambicioso: fundar una revista de difusión de anime llamada ¡*Kawaii!*, donde la practicante tendrá el papel de redactora de artículos sobre anime. Es por todo esto que la practicante de dibujo, en tanto representa en la ficción de Planas a una joven peruana de los noventa insatisfecha por su futuro laboral precario, es seducida por Michiko gracias a su identidad otaku, así como hubiera pasado lo

mismo si se asumiera como punk y encontraba en la protagonista una referente de este movimiento alternativo a quien seguir.

Como señalé anteriormente, lo interesante del *cosplay* de *chica mágica* que ejecuta Michiko con su nueva compañera es que le permite afianzar su vínculo con esta, un vínculo de amistad *otaku* con matices lésbicos que indirectamente sirve como otra fuente de poder seductor sobre el periodista cultural, en tanto lo incita a practicar el *voyerismo* sobre ambas:

El periodista cultural la observaba intentado comprender. Supuso que algo de lo que le decía tenía que ver con encontrar a Michiko y a la asistente dormidas sobre el sofá. Mientras el brazo de una sostenía la cabeza de la otra, el otro brazo, recortado por cicatrices, colgaba suavemente. El volvió muy tarde entonces, y al observarlas entrelazadas en tal posición sintió pánico y celos porque nunca había visto a Michiko tan hermosa como en ese momento. Era algo insoportable para él y sin embargo las miraba extasiado, como un ferviente devoto, hincado de rodillas ante esa visión. (Planas 2015:114)

El siguiente personaje en ser objeto de la seducción de Michiko es el asistente de dibujo que conoce tras su convocatoria, quien tiene una apariencia típica de un personaje *bishōnen*<sup>78</sup>: “Ella reconoció divertida la timidez de su entrevistado. Tenía la corporeidad ambigua de un *bishonen*, uno de esos chicos cuyos ojos expresivos, pelo largo, fina silueta y afectada languidez se confunden fácilmente con los de una chica” (2015: 127). Si bien muestra cierta resistencia al inicio, tras integrarse al equipo de trabajo de Michiko, el muchacho termina siendo convencido por ella para participar de la experiencia *crossplay*<sup>79</sup>, donde es transformado/travestido en una *chica mágica*:

[...] En ese momento, en ese lugar, con esos zapatos ajustados, ese vestido que por primera vez acariciaba su cuerpo. Él había sido elegido para quedarse muy quieto durante un tiempo interminable y no podía relajarse a mitad de su transformación. ¿Qué lo impulsaba a ceder a cruzar las piernas y practicar el femenino mohín que ella le enseñaba? Una nueva identidad se desplegaba sobre él y el asistente aceptaba envolverse en ella. (Planas 2015: 138)

---

<sup>78</sup> Término japonés usado para referirse a un personaje masculino joven muy atractivo (“chico bonito”).

<sup>79</sup> Este concepto se explicó con más detalle en el capítulo dos de esta tesis.



Michiko ejecutando el *cosplay* de *chica mágica* seduce con eficacia al asistente de dibujo en tanto, les ofrece un *cosplay* con el que se emula el papel del típico personaje anime que se transforma en una chica mágica (tímido pero fácil de acoplarse a las presencias femeninas porque se asume que también es muy “femenino”). De esta manera, puede vivir experiencias nuevas y atractivas para él justamente por su carácter “prohibido”: ejecutar una performance estética que no se está ejecutando en un escenario convencionalmente teatral, y que por ende transgrede la performatividad de género a la que están sometidas sin cuestionamientos sujetos como el periodista cultural, personaje ficticio de Planas que representa a los peruanos que en nuestra realidad dejaron su infancia en la década del ochenta, quien ve con malos ojos a un muchacho “travesti” como el practicante que dibujo, que por su parte, representa también a un joven peruano *otaku* (real) de la década de los noventa, que atraído por el *crossplay*, puede haberse animado a interpretarlo, por lo menos en sus fantasías, para, como el asistente de Michiko, transformarse en una “linda y tierna chica mágica japonesa en edad escolar”. Como sucedió con ciertos fans loliconeros (japoneses) desde los años ochenta, el joven dibujante *bishōnen* de Planas se ha proyectado en un personaje *shōjo* que le hace sentir inicialmente culpa y vergüenza por haber dejado en evidencia pública (frente a sus compañeras *otaku*<sup>80</sup>) su gusto por *personajes* femeninos más propios (convencionalmente) del gusto de las chicas, pero al mismo tiempo placer por poder vivenciar en carne propia ese tipo oriental, novedoso y tan llamativo de feminidad (en suma un tipo “otro” de feminidad) en compañía de “otros” sujetos femeninos igual de raros o extraños que él (chicas *otaku* que también aman vestirse como *chicas mágicas*), que no lo marginan, sino por el contrario, lo integran a su comunidad de *otakus cosplayers* (de la misma generación):

Cuando la luz natural disminuía en el estudio y los párpados coloreados empezaban a pesarle, el asistente escuchó una voz diferente a la de Michiko.

---

<sup>80</sup> Pienso en que el asistente de dibujo sintió vergüenza inicial cuando Michiko y la practicante de periodismo lo obligan a travestirse de *chica mágica* porque posiblemente vieron una faceta escondida de su personalidad: “su faceta femenina”; más con el periodista no siente la misma vergüenza porque no lo ve como un *otaku* igual, sino como un “viejo aburrido”, dado que es mucho mayor que él y no comparte el gusto “femenino- afeminado” que va encontrando y reafirmando para sí como parte de la estética *mahō shōjo*.

—¡Pero qué belleza tenemos aquí!

Abrió los ojos para ver a la practicante observándola curiosa. Él se sintió preso de una extraña parálisis, nacida quizás del miedo y la vergüenza, o del éxtasis de sentirse una igual, entre pares. (2015: 139)

El asistente de dibujo travestido como una *chica mágica* representa en la novela, a mi juicio, a los jóvenes peruanos de la década de los noventa que reprimían aspectos que consideraban femeninos de sí mismos y que les llevaron a tener crisis de identidad, pero que pudieron encontrar en prácticas travestis como el *cosplay*, y, por ende, en la transgresión de las normas del género, experiencias de real placer, sea para cuestionar su identidad cisgénero o simplemente como una actuación transgresora propia de la adolescencia,

Michiko, como *otaku* y *cosplayer*, también obtiene placer y otros beneficios al lograr seducir en su puesta en escena *cosplay* al muchacho dibujante. En ese sentido, la apariencia *bishōnen* que reconoció la *cosplayer* en su siguiente víctima fue un punto clave para que no solo encontrará su modelo de dibujo ideal para ilustrar a una de las *chicas mágicas* de su revista, sino para disfrutar del placer de vivir la experiencia de convencer a un chico de aspecto andrógino de experimentar la transgresión de la performatividad de género a partir una performance *queer* válida y natural para la cultura popular japonesa, como lo es el *crossplay* de *chica mágica*, si bien el muchacho solo acepta ejecutar este *crossplay* dentro del departamento e inicialmente solo frente a Michiko, una performance transgresora que, como bien refleja la novela de Planas, era aún más criticada y censurada en el Perú (real) de esos años, aun si era en un escenario teatral, pero no por eso dejada de ser ejecutada por jóvenes. En consecuencia, Michiko tiene dos nuevos camaradas que se convertirán a su vez en sus dobles del *cosplay* de *chica mágica*. En efecto, el *crossplay* del muchacho es tan convincente que el periodista cultural cree en un principio que era una chica, hasta que la puesta en escena manga del joven queda al descubierto:

[...] Al cerrar la puerta, no pudo evitar sentirse un extraño; entonces eran tres las muñecas manga, una de ellas desconocida, sentadas en la mesa. Lo saludaron con grititos, y aplausos, vestidas de igual manera, borrada toda individualidad con el maquillaje, como tres Señoras Luisa de Salcedo posando para un sorprendido pintor [...]

Entonces el brazo del asistente tropezó con la taza del periodista cultural, dejando caer el té caliente sobre sus pantalones.

- ¡Lo siento! -dijo, revelando su voz masculina.

Al romperse la ilusión, el periodista cultural pegó un salto de su asiento.

- ¿Y tú quién eres? - exclamó. Lejos de la mesa, el periodista cultural miraba al asistente como si fuera el portador de un mal infeccioso. (2015:139 y 141)

Considero que el periodista mira al asistente de dibujo, contratado por su pareja, como si fuera el portador de una rara enfermedad porque representa en la ficción de Planas a un peruano adulto de mirada conservadora que en su propia casa (espacio privado) ha violado el mandato de vestir como le corresponde según su rol de género, es decir, vestir como convencionalmente lo haría un hombre, para, en lugar de ello, vestir no solo como una mujer, sino como un mujer propia de la ficción popular japonesa que el periodista admira y desea (la *chica mágica*) pero encarnada en el cuerpo de una mujer de carne y hueso, como lo son Michiko o la practicante de periodismo. La mirada desaprobatoria del periodista respecto a la presencia del joven dibujante en su departamento y su acto de travestismo otaku se diluirá en ciertos momentos de la novela en que ambos personajes están solos, y, en esas situaciones, el protagonista puede disfrutar de la *male gaze* que le produce la visión del joven dibujante travestido:

El asistente se había acostumbrado a su trato frío, a la indiferencia como respuesta a sus saludos amables. Por eso prefería mantenerse en silencio cuando ambos coincidían en el departamento. Como esa tarde, cuando el periodista cultural esperaba a que encendiera la computadora y él se acercó para abrir el fichero y recoger los originales de Michiko para la edición especial por Navidad. La falda recta, muy ajustada, al oprimirle el culo formaba un corazón perfecto. No tenía el cuerpo de una bailarina exótica, pero su silueta empezaba a resultar convincente en su apretado vestido de chica mágica. Mientras buceaba en los cajones inferiores, el periodista cultural no pudo evitar distraerse, como un empleado de oficina que aprecia el cuerpo de una voluptuosa secretaria. (2015: 149)

El *crossplay* de *chica mágica* del joven dibujante es tan convincente — gracias, en parte, a su apariencia andrógina y su actitud vergonzosa y sentimental, asociadas tradicionalmente a las mujeres—que, si bien no es

Michiko, puede válidamente reemplazarla cuando ella no está para ser el objeto de la *male gaze* del periodista cultural.

Michiko utiliza su poder de seducción sobre el dibujante para, como mencioné anteriormente, terminar seduciendo, al mismo tiempo, al periodista cultural, a partir de situaciones que usará, convenientemente, para convencer a su pareja de participar en sus prácticas sexuales no convencionales (o no muy populares heterosexualmente hablando) y, por ende, transgresoras, como proponerle tener relaciones sexuales en un trío: él, el joven dibujante(travestido) y ella:

[...] Él la penetraba poco a poco, haciéndola gritar. Todos sus músculos se contrajeron cuando el orgasmo intenso la invadió [...] Deseaba esto hace mucho-susurró ella al oído de su héroe. El periodista cultural volvió a abrir los ojos y entonces fue él quien gimió al sentir el miembro del asistente deslizándose por su entrada, aunque sin llegar a penetrarlo. Una extraña *Mahō Shōjo* lo provocaba con caricias que le causaban escalofríos, y al agotar su paciencia lo empujó conteniéndose de golpearle la cara. (2015: 166-167)

El periodista cultural siente realmente placer sexual al ser íntimamente tocado por el joven dibujante; no obstante, su moral conservadora no le permite avalar esa conducta. Lo que lleva a que no pueda totalmente introducirse en el juego sexual “anormal” de Michiko, inspirado en su espíritu juvenil *otaku*. No obstante, tiene que aceptar la presencia de este sujeto, por más celos que le pensar en la posible intimidad que tiene con su pareja a solas, dado que, de no hacerlo, Michiko amenaza con no tener más relaciones sexuales con él, lo que le daría más tiempo y oportunidades para seguir jugando eróticamente con sus coetáneos sin tener la mirada vigilante de su pareja mayor en esas situaciones: “- ¿Amigos? Preguntó el asistente de dibujo. / No. /- No querrás que te prohíba tocarme de nuevo ¿verdad? -preguntó ella, satisfecha al verlo responder negando con la cabeza” (2015: 167). Asimismo, seguir sometido al poder sexual de Michiko implica que el periodista tiene que seguir apoyándola con su revista *jkawaii!*, aunque esto suponga, a su vez, seguir desempleado e invertir sus habilidades periodísticas y su presupuesto económico en ese proyecto, sin recibir más remuneración que el sexo y la atención casual de la muchacha *cosplayer*, pues esta nunca le garantizó tener, a su juicio, una aburrida y convencional relación de pareja de convivientes: “Entró en su habitación. El

periodista cultural le había propuesto compartir su dormitorio, pero ella le aclaró que no sacrificaría su espacio. / Siempre debía recordarle que no le pertenecía” (2015: 100). No obstante, Michiko no se conforma con tenerlo bajo su voluntad para que interprete el papel del personaje loliconero, sino que también es capaz de hablar con el pariente del pintor Evaristo Fernández, ofendido por el artículo del periodista sobre su familiar, para proponerle un plan con el cual su pareja sea despedida de la prensa donde laboraba para así dedicarse exclusivamente a ser el redactor principal de *¡Kawaii!*, plan que concluye exitosamente: “Michiko estaba feliz. Días antes, el periodista cultural llegó con la noticia de que había sido despedido. Por fin concentraría todo su tiempo para la revista, por fin tendría toda su atención para fortalecer *¡Kawaii!* Sentía que ya había eliminado todas sus resistencias y podía disponer de él como su redactor principal [...]” (2015:170).

Volviendo al juego de poder *cosplay* entre Michiko y sus jóvenes compañeros, señalé anteriormente que estas puestas en escena se dan en un espacio privado. En ese espacio, el joven asistente, si bien es biológicamente de sexo masculino, dada su personalidad “tímida” (como la de un personaje del *shōjo* clásico), sus gustos por las heroínas de acción y su apariencia “femenina”, tiene más oportunidades que el periodista cultural para presenciar las escenas de “amor entre chicas” entre Michiko y la joven practicante de periodismo. Una de estas escenas sucede precisamente cuando el asistente de dibujo, una vez aceptado en el equipo editorial de Michiko, conoce a la asistente de dibujo y lo muy “cercana” que es a su joven jefa:

[...]Las vio **besarse y sonreírse**, antes de ser presentado.

- Michiko me ha hablado mucho de ti –comentó ella.
- El asistente respondió sonriéndole, sin saber qué tanto podía saber sobre él. Luego de escucharles hablar del terrible calor, observó a la practicante quitarse la blusa y posar para Michiko, como lo había hecho para la versión manga del retrato de la señora Luisa de Salcedo, colgado en la pared mayor de la sala. Ella le pedía congelarse en la pose de ataque que él podía reconocer, todas sacadas de un manga de *Sailor moon* cuya réplica justamente Michiko le había pedido entintar.

[...] Envidiando la intimidad de ambas, pensó que, de una forma mínima, el participaba también de aquel círculo de confianza. (2014: 131, negritas mías)

Como señalé anteriormente, dado que el asistente de dibujo representa en la ficción a uno de los jóvenes de la denominada *Generación X* peruana (y específicamente a un joven *otaku* y mangaka principiante de los noventa), puede acoplarse de manera natural y sincera a la comunidad *cosplay* que Michiko recrea en el departamento del periodista. Así como en el Perú de los años noventa no existían todavía *lolitas* peruanas, siendo por ello Michiko un personaje de ficción anticipador de este fenómeno<sup>81</sup>, el asistente de dibujo de Michiko representa a esos *crossplay* peruanos que aún no existían en nuestra realidad, o que sí lo hacían pero de manera oculta, dado que el fandom *otaku* y *cosplayer* en Perú en la década de 1990 era en su mayoría heterosexual, por lo que ni siquiera por media del *crossplay* querían ser interpretados como homosexuales o travestis.

Este grupo de pares unidos por ser *otakus* y ahora *cosplayers* (de *chica mágica*) desarrollan toda una serie de pautas para vivir en armonía en su comunidad, como si fuera el escenario de un típico manga juvenil:

Siempre hay lugar para alguien más cuando las chicas mágicas enfrentan las fuerzas del mal. Por eso, Michiko y la practicante le propusieron al asistente vestir de *Mahō shōjo* todo el tiempo que estuviera trabajando en la revista, como quien lleva un uniforme corporativo [...] Así en *¡Kawaii!* fue instalándose una rutina en la cual Michiko y el asistente pasaban toda la mañana en el estudio dibujando. Por la tarde, cuando llegaba la practicante, interrumpían el trabajo y se ponían a cocinar. (2015:142)

Este espíritu de camaradería fortalece, aparentemente, la amistad que va surgiendo entres estos jóvenes *otaku* y *cosplayers*, gracias a la iniciativa interesada de Michiko; comunidad *otaku* en la que está excluida el periodista, dado que por sus valoraciones éticas y gusto por el anime “antiguo” no puede aceptar completamente las normas de juego que Michiko establece para que dicha comunidad cobre sentido.

---

<sup>81</sup> Las lolitas peruanas aparecen oficialmente como una comunidad peruana pasado el año 2010. El nombre de esta comunidad vigente, en redes sociales y en la vida real, hasta hoy es Lolimafia.

Michiko, gracias a la “chica mágica lesbiana” y el chico que se transforma en chica mágica, puede construir su mundo manga “perfecto” (su comunidad *otaku*) en la que, como creadora, tiene control total. De esta manera, el mundo manga creado por Michiko reemplaza (en un plano simbólico) el mundo real y adulto peruano (que encarna el periodista cultural), y no solo eso, sino que lo pone al revés: que su mundo manga reine en el departamento del periodista, es una clara señal de que el mundo real y adulto representado en la novela ha sido dominado y reemplazado por esta realidad de fantasía nipona. El trio de chicas mágicas (pervertidas, jóvenes, y, digamos, liberales) tiene control sobre el periodista, y de quererlo, podrían tener a su merced a los *otakus* peruanos (presentes indirectamente en la novela), quienes las verían como sus ídolos. La agencia de resistencia de las chicas mágicas, encabezadas por Michiko, sobre el periodista (y todo lo que representa) les da el potencial para destruir y reconstruir, transformar el mundo, como lo hacen las chicas mágicas japonesas.

La ejecución del *cosplay* de *chica mágica* ha sido efectivamente atractiva para los jóvenes compañeros *otakus* de Michiko al permitirles apropiarse de una identidad femenina heroica de ficción japonesa que construye su agencia de resistencia al ir más allá de la performatividad de género: estos jóvenes se sienten empoderados al transformarse (mediante un juego de disfraces) en chicas mágicas que, con su actitud infantil, sensual y transgresora (por ser representaciones ficticias también de la comunidad Lgbtq+) van a explorar nuevas prácticas y orientaciones sexuales para satisfacer el goce propio. No obstante, la actitud de estos personajes es un recordatorio de lo que evitaba al inicio de la novela la misma Michiko cuando ejecutaba su performance *lolita*: ser sexualizada. Por consiguiente, asumir un *cosplay* de carácter erótico puede terminar por convertir a sus portadores en objetos de deseo sexual para la mirada de los fans hombres heterosexuales del anime y manga *hentai* o incluso *lolicon*, quienes están representados en la novela en los compradores de la revista *¡Kawaii!*<sup>82</sup>. La escena que tiene que ver con lo mencionado se refleja en el pasaje que relata la dieta extrema a la que aceptan someterse la practicante

---

<sup>82</sup>Como señale en la introducción, la revista *¡Kawaii!* se inspira en la revista peruana de difusión de manga y anime *Sugoi*, la cual tenía para el año de su fundación, 1997, un *fandom* principalmente “masculino”, en el sentido heterosexual de la palabra, pues, aunque tenía también un *fandom* femenino, la mayor cantidad de contenido sobre anime y manga que difundía estaba destinada a este público.

de periodismo y el asistente de dibujo (junto a Michiko) a fin de obtener el cuerpo perfecto y, por ende, nada realista de las *chicas mágicas* japonesas que tanto les gusta y admiran:

Conforme pasaban los días, el asistente descubrió que vivir pendiente del peso era también vivir consciente de su cuerpo. Se acostumbró a mirarse al espejo buscando alguna reducción en el abdomen, narcisismo que Michiko y la practicante alentaban intercambiando consejos para cuidar la línea. Así, las chicas mágicas se convertían en un grupo de apoyo, amigas condescendientes con quien compartir angustias en tiempos de crisis, cuando el asistente flaqueaba y decía:

-La dieta me está matando. No puedo pensar en otra cosa que no sea comida.

-Bienvenida a nuestro mundo- respondían ellas a dúo. (2015: 143)

Ser parte de una comunidad *cosplay* orquestada por Michiko implica, entonces, el debilitamiento de la agencia que habría logrado la protagonista con su performance *lolita*, en tanto tiene que cosificar su propio cuerpo para adoptar la perfecta silueta no ya de una *chica loli*, sino de una chica de ficción mágica para complacer a un público *otaku* mayoritariamente masculino; asimismo es la que incita, o mejor dicho obliga, a sus compañeros *cosplayers* a que hagan lo mismo: “[...] Michiko, la practicante y el asistente asumían con disciplina el reto de adoptar la silueta de una chica mágica, apartando de la mesa cualquier harina, azúcar o exceso de grasa” [...] (2015: 142). Considero que, para lograr su ambicioso proyecto *otaku*, la muchacha decidió aceptar el riesgo de caer en la *male gaze* que podía estar presente en los posibles consumidores de su revista que fantasearían con sus versiones de chica manga (asumiendo el riesgo de que podrían intentar conocerlas y acosarlas, como le sucedió a ella con el dueño de la lavandería, y como ha sucedido y sucede todavía en el Perú y Japón real, por ejemplo). Por consiguiente, y siguiendo las reglas de juego de su comunidad *otaku*, el empoderamiento de Michiko y sus colegas a través del *cosplay* de chica mágica es al mismo tiempo una peligrosa fuente de invalidación de dicha agencia, en tanto se la utiliza para recaer en el juego de la cosificación de los cuerpos femeninos (que es propia de buena parte de la industria de animación japonesa real, especialmente la pornográfica) de estos jóvenes que precisamente buscan, mediante esta performance, no solo desafiar cualquier



tipo de norma social que les impida experimentar con su sexualidad a su manera, sino tener el cuerpo de su personaje de ficción que encarna patrones de belleza que aspiran lograr: verse como muñecas japonesas al estilo manga. No obstante, todo esto no impide que quieran dejar de pertenecer a la comunidad *cosplay* de Michiko, al contrario, sus vínculos *otaku* se refuerzan tras estas experiencias. De esta manera, Michiko, como directora de su puesta en escena manga, tiene el absoluto control de sus servidores, quienes van a cumplir todos sus pedidos con fin maquiavélico mientras sigan bajo su poder o, mejor dicho, bajo su poderoso encanto de *chica mágica*.

La *chica mágica lesbiana* y el *chico travestido en chica mágica* son dos personajes manga/anime que fácilmente se adaptan a los deseos de Michiko, dado que ella misma confiesa de manera indirecta que es una *otaku* “pervertida” cuando revisa las revistas *hentai* de su pareja mayor y acepta luego performar como una *lolita*. La perversión es elemental en su personalidad y, por ende, es una herramienta que le da poder: confianza en poder seducir a los demás actuando como una tierna pervertida; es por esto que, a más personajes considerados desviados o pervertidos (según la heteronormatividad de género) que pueda manipular y desarrollar, tendrá mayor poder y facultad para crear un mundo manga que lo domine todo y a todos. Michiko, desde mi punto de vista, se concibe a sí misma como una princesa manga que, sufre en secreto por no ser perfecta (físicamente en este caso), razón por la que necesita disfrazar su dolor y sentimiento de debilidad mostrándose fuerte y poderosa ante los demás, teniéndolos bajo su control y a su disposición para servirla y complacerla (además, su necesidad de ser tratada como una princesa podría venir también de su carácter narcisista y egocentrista que habría quedado de su personalidad *lolita*, explicada a detalle a inicios de este capítulo),

Basándome en la propuesta de Azuma Hiroki (2009)<sup>83</sup>, el periodista cultural representa (en la ficción literaria de Planas) al típico *otaku* que perteneció (en la realidad peruana) a la segunda generación (década del setenta), época donde continua en vigencia la saga de Ultrasiere<sup>84</sup>, a diferencia de Michiko y sus

---

<sup>83</sup> En el capítulo 2 realicé mayores referencias académicas sobre este investigador.

<sup>84</sup> Un superhéroe de ciencia ficción japonesa protagonista de varias sagas de acción bajo el título de *Ultraseries*.

colegas *cosplayers*, que representan más bien a los de la tercera generación, donde Sailor Moon es uno de los animes más populares y especiales para estos, pues marcó su infancia o adolescencia. Las diferencias en la valoración de los modelos heroicos y filosofía de vida que caracterizan y distancian generacionalmente al periodista y a los jóvenes *otakus* de la novela se manifiestan en la siguiente escena narrada: “– ¿Y tú podrías explicármelo mejor? / – Pues que los héroes ya no son los protagonistas de las historias. Ellos han cedido su lugar a las personas raras, únicas. [...] – Gente rara como tú. /– Gente que se transforma cuando hay un motivo para luchar [...]” (2015:150). A partir de esta cita, se comprende que el asistente de dibujo demuestra al periodista que en el mundo actual el héroe del pasado –valiente y con espíritu de sacrificio en favor de un colectivo/comunidad/nación, atributos propios de los soldados Kamikazes japoneses de la segunda guerra mundial, o del mismo Ultra Siete– es rechazado por estar obsoleto para los *otakus* y los jóvenes de su generación, razón por la que, como representante de estos, apuesta su admiración y fe en un héroe que rechaza los mandatos que definen su vida e identidad desde antes de nacer para elegir su propia agencia y camino a seguir, un héroe que puede dudar, acobardarse, ser sensible e incluso no responder al modelo convencional de masculinidad sino uno de femineidad o, indefinido en la concepción heteronormativa del género, Por consiguiente, considero que el potencial trasgresor de los roles de género que están implícitos en el *crossplay* de *chica mágica* que ejecuta hace mucho más seductor en él el acto voluntario de asumir el papel heroico femenino que le ha asignado la protagonista: un nuevo héroe juvenil que es capaz de transformarse en una “chica mágica”.

Por consiguiente, sugiero que las distintas valoraciones de modelos heroicos de los personajes de la novela reflejan las posiciones éticas y el grado de asociación/distancia entre ellos. En el caso del periodista cultural, su posición es la de un adulto que fue acogido en el mundo manga de Michiko por conocer algo de la cultura *otaku*, pero no es, definitivamente, un sujeto que la muchacha comprendería como camarada (un igual, de su generación). Teniendo en cuenta esas diferencias, Michiko supo elaborar, a mi juicio, sus estrategias más exitosas para seducir y tener bajo su poder a todos los personajes de la novela necesarios para lograr sus objetivos.

Michiko, como señalé anteriormente, logra seducir con éxito a sus coetáneos aprovechando los gustos generacionales compartidos por el anime y el manga para que acepten (con placer) asumir el papel de *chicas mágicas*. Como he mencionado a lo largo de la tesis, Planas recrea a través de su escritura la Lima de 1997 de forma verosímil, pero no apelando al típico estilo realista peruano que retrata el “conflicto armado interno”, sino recreando (en una obra que encajaría mejor en la denominada literatura pop<sup>85</sup> del siglo XXI) el escenario real de la toma de la Embajada de Japón por parte del MRTA. Un contexto que fue realmente crítico a nivel político, económico y social que (como a los japoneses de dicha década) llevo a muchos jóvenes peruanos a considerar el mundo real como un orden obsoleto y, por tanto, sin esperanza de un futuro mejor. Esta apatía y enajenación de los peruanos que empezaron a vivir su joven vida adulta a fines de los años noventa está bien representada literariamente en el personaje Michiko, quien encarna a una joven otaku que vive en Perú sin sentir lo que pasa realmente en él, porque su único interés está en la cultura popular japonesa: “A Michiko no le interesaba leer los periódicos del café donde esperaba. Poco le importaba que la toma de la residencia del embajador de Japón hubiera deteriorado aún más la imagen del presidente” (2015:127). En consecuencia, Michiko es un personaje que, a mi juicio, encarnó el anhelo de los jóvenes peruanos de fines del siglo pasado que buscaban espacios alternativos donde sus sueños y deseos pudieran hacerse realidad o donde, por lo menos, pudieran encontrar un consuelo placentero ante la presunta imposibilidad de concretar los mismos. Uno de estos espacios fue la comunidad *otaku* peruana (nacida gracias a Sugoi), que en la novela está encarnada por la comunidad *otaku* (o mundo manga) que Michiko construye en alianza con sus coetáneos a través del *cosplay*. Un mundo alterno (de fantasía) donde las leyes que rigen la realidad pueden ser ignoradas. Un mundo donde las identidades que desafían las normas de la sexualidad y el género se vuelven posibles: los chicos pueden convertirse en chicas, las chicas pueden ser inocentes y a la vez pervertidas, donde las relaciones de pareja pueden salir de los convencionalismos sociales,

---

<sup>85</sup> ESTACION LIBRO

¿Literatura pop? Literatura pop. Consulta: 23 de noviembre de 2022.

<https://www.estacionlibro.com.ar/informes/literatura-pop-literatura-pop/>

etc. Una escena de la novela donde Michiko, en tanto representante ficticia de la *Generación X*, hace explícita su “filosofía de vida” frente al periodista es aquella en la que, mientras mira televisión, aparece en un canal de cable un documental sobre la Segunda Guerra Mundial, donde se aprecia –de manera explícita– los cadáveres de las víctimas de aquel conflicto, y Michiko opina lo que piensa al respecto a sus viejos ideales:

– Los pueblos que olvidan los errores de su pasado están condenados a repetirlos.

Pero su reflexión no logro convencerla.

[...]– Tú no sabes nada. Vivimos para olvidar, y no te das cuenta.

– ¿Qué dices?

– De un modo u otro, hemos llegado a un punto en que nada se mantiene por sí mismo. ¡No hay nada en que creer! Nada es como en tus tiempos...

Michiko ríe con la última frase. Es la primera vez que menciona la visible diferencia de edad entre ambos.

–...tiempos en los que se veía *Ultra Siete*. (2015: 102)

Con estas declaraciones, podemos reconocer a Michiko como un personaje que encarna el espíritu de la juventud otaku “posmoderna” en tanto leo en su respuesta al periodista su pensamiento sobre el mundo actual, en que siente que ya no existen grandes ideales que le den un sentido a su existencia. Asimismo, considero que se está burlando del periodista, lo desafía, lo “pone en su lugar” de *Ultra Siete* o *Astroboy* dado que no pertenece a “su mundo” y por eso lo manipula de tal manera que espera destruirlo permanentemente. El único sentido que tendría la vida para ella sería, entonces, el que uno le da en función a sus propios placeres inmediatos y efímeros. Placeres como el de vivir la vida como si fuera una manga junto a sus camaradas *otaku*.

El mundo manga de Michiko parece perfecto, pero no lo es en realidad. El periodista cultural, por más “hipnotizado” que esté por su joven pareja, nota momentos complicados que indican que su ella no siempre tiene el control/poder sobre su vida. Descubre que la muchacha, pese a su juventud y energía, no está siempre en óptimas condiciones de mantener sus proyectos *otakus* con su agencia *cosplay*. Estos momentos de quiebre para Michiko develan un lado de suyo que trata de esconder no solo de los demás, sino también de sí misma: su yo aún traumatizado por el incidente coche-bomba que vivió anteriormente.

Como las *lolitas*, Michiko deja al descubierto su lado oscuro, contrarió a su personalidad *kawaii*:

Michiko quería lograr dibujos *kawaii*: tiernos dulces, con bordes redondeados y colores pastel. Debían inspirar la ternura que ella no encontraba en la vida real. Pero cada vez que el dolor la visitaba, cuando empezaban a arder los surcos de sus cicatrices, aparecían las criaturas que ella luego escondía en un portafolio secreto. Era como si su trabajo tuviera dos vertientes: una producía los diseños más convencionales, de técnica sutil y elegante. Otra generaba imágenes que revelaban su miedo de caer de nuevo al vacío. (2015:105)

Queda claro, entonces, que Michiko ejecuta sus performances *lolita* y *cosplays* porque, al ser estas estéticas que evocan en sus diseños y colorido sentimientos positivos o aceptables como la ternura, sensualidad y alegría, le permiten ocultar bajo esos disfraces sus pensamientos más oscuros (dolor, tristeza, rabia), de manera que el cuerpo de chica manga “perfecta” que emula Michiko oculta su cuerpo mutilado/roto por el incidente terrorista, incidente terrible y hasta traumático para ella no solo por el recuerdo que tiene de ese suceso, sino por la marca que le dejó en un brazo y que, pese a la sutura quirúrgica, no desapareció ni de su cuerpo ni de su mente. Siguiendo a Diana Tylor (2000), considero que estas performances que realiza la protagonista de la novela como *otaku* pueden leerse como dos en una: la primera, tiene que ver con su memoria traumática en un contexto político y social bélico, que le permite ,a través de su ejecución, ocultar su personal malestar adolescente-juvenil (Herrera 2013) por tener un brazo en parte mutilado que considera horrible y que trata siempre de ocultar a través de sus disfraces de chica manga 2) expresar a través de su cuerpo transformado a nivel estético (al estilo pop japonés) su rechazo a una realidad caótica (donde además del trauma no ha expectativas positivas para su futuro) y por eso mismo que la enajena e incita a refugiarse en su mundo manga *otaku* más colorido, divertido y optimista (mundo *kawaii*). Por consiguiente, considero que Michiko es un personaje que no tiene una actitud pasiva frente a su realidad (como se solía pensar en la vida real de la *Generación x*) puesto que si bien no encarna a una *otaku* activista que lucha en las calles por ayudar a la juventud peruana en general, si actúa para mejorar el ambiente y la situación en la que vive, e indirectamente puede compartir ese

espíritu positivo y dulce (*kawaii*) con sus compañeros jóvenes de la novela, de manera que les da también esperanzas y ánimos para vivir el presente y no angustiarse tanto pensando en el futuro; no obstante, si bien Michiko tiene éxito al recrear un mundo “tierno y feliz” al estilo manga en el departamento del periodista cultural gracias a su comunidad de *cosplayers* de chica mágica (y al periodista que consiente sus puestas en escena), no siempre puede proteger ese mundo de fantasía manga, pues la realidad capitalina tomada por los emerretistas, quiera o no, la acecha y tocará directamente en algún momento (como el villano de la chica mágica que se introduce en su reino mágico a amenazarlo) a través del dolor de la cicatriz que reaparecerá o se activará de manera inconsciente cuando tenga estímulos para esto, como sucedió en un pasaje de la novela, donde la visión, el autotacto, y el olor a cuerpo carbonizado de la practicante de periodismo le trajo, a su vez, a la memoria el incidente que intenta olvidar: el coche-bomba que mutiló uno de sus brazos para siempre y la convirtió en una “muñeca rota”, porque dentro de ella también se rompió algo (su autoestima/amor propio, problemente) que nunca pudo recomponer. Considero que por todo esto es posible que Michiko, para evitar ser más herida tanto a nivel físico como mental, decidió asumir y explotar performances perversas que la empoderan sobre los otros, para así tenerlos debajo de sí y no lo contrario.

Considero que no solo el recuerdo traumático del cuerpo mutilado de Michiko por un coche-bomba, sino quizás también el hecho de que se haya sentido sola y vacía durante todo el tiempo de recuperación de su brazo (o quizá desde mucho antes) la lleva a aferrarse al periodista y su departamento todo lo que pueda, pues es más fácil afrontar la vida con esa mutilación, y el dolor corporal y mental que esta implica, cuando tienes alguien a tu lado, por lo menos hasta que sea favorable: “Michiko había perdido la cuenta de las mudanzas realizadas, siempre saltando de un barrio a otro, buscando un cuarto donde poder ser ella misma. Hasta entonces siempre se había sentido inestable bajo sus zapatitos de charol, pero en ese momento y lugar se sentía cómoda, libre para quitarse la ropa y extenderse sobre el futón que reemplazaba a la cama para huéspedes [...]” (2015: 100).

La comunidad *cosplay* de Michiko se ve afectada por conflictos internos con sus camaradas *otaku* que la llevan a que pierda a una de sus miembros: la

practicante de periodismo, quien renunció a la revista de la *mangaka* porque “[...] se había hartado del egoísmo de Michiko, de su obsesión por exigir a las personas atención exclusiva” (2015: 170). No obstante, esta joven termina su vida en un incidente similar al sufrido por Michiko, solo que en vez de un auto recibe un paquete con una bomba que carboniza su cuerpo cadavérico: “La practicante descansaba boca abajo sobre una jalea negra, su rostro era una cavidad cubierta por cabellos apelmazados. Los huesos expuestos de la mandíbula, desnudaban el mecanismo de su sonrisa. Era imposible reconocerla más allá de su blusa blanca, su minifalda y pantimedias [...]” (2015: 172). Este terrible incidente reaviva nueva y fuertemente el recuerdo traumático de la joven *mangaka* incluso delante de su pareja: “Cuando el periodista cultural salió de la habitación, encontró a Michiko arrinconada al lado de su mesa de dibujo. / –Han vuelto por mí –gritaba, frotando su brazo, el más corto” (2015: 171). Este episodio es una evidencia más de que el recuerdo incontrolable del trauma personal de Michiko es reavivado por los ataques bomba que en la novela evocan el escenario real del conflicto armado interno peruano. Este contexto de vida caótico por el trauma del incidente coche-bomba que le dejó la cicatriz como recordatorio, y las fructíferas ganancias económicas que obtiene con la venta de su revista *¡Kawaii!* (si bien, el primer número editorial fue un fracaso de venta, en el segundo les fue tan bien que estaban por lanzar un tercer número) fueron, a mi juicio, los principales factores que motivaron a Michiko, así como en la realidad peruana motivaron a muchos jóvenes de la época, a dejar el Perú, en su caso para viajar a Japón y así intentar su sueño de poder ser una *mangaka* profesional.

En este punto considero pertinente señalar que existen dos finales alternativos para esta novela (que responden a su vez a las dos historias de esta obra que llegan a conectarse por los sucesos narrados), los cuales comentaré porque considero que ambos son pertinentes para explicar si la agencia *cosplay* de Michiko triunfa o no, y que lectura final obtengo de todo esto.

El primer final seleccionado presenta a Michiko habitando en Japón, mientras trabaja para Kohji Moritsugu, personaje literario que en la novela representa al actor (real) que interpretaba, a su vez, a Ultra Siete, en su cafetería de estilo francés atendiendo a los clientes mientras ejecuta un *cosplay* de *chica*

*maid*<sup>86</sup> (ver Figura 4 en Anexo), dado que es una cafetería temática, aunque no sea este precisamente el trabajo de sus sueños: “[...] Pero si quería convertirse en una mangaka profesional, si quería dedicar su vida al trabajo que amaba, debía soportar el malestar y empezar a acostumbrarse al paisaje. Sabía que el dinero traído desde Lima no le alcanzaría mucho tiempo, y por eso se repetía que un trabajo temporal sería lo menor para empezar a sintonizar con la ciudad” (2015: 207). Para salir de su tormentoso oficio, Michiko (consciente del poder seductor que aún tiene sobre el periodista cultural y el joven asistente de dibujo que precisamente por eso han viajado hasta ese país) propone a sus colegas peruanos robar la famosa máscara de Ultra Siete que el señor Moritsugu conserva en su local. Es aquí cuando ocurre un gran conflicto entre el asistente de dibujo, que acepta sin dudar el plan, y el periodista, que no está tan dispuesto a ello:

– Escúchala, nos está ofreciendo un futuro – le dice el asistente, interponiéndose entre ambos. [...]

No tolera aquella complicidad entre Michiko y su asistente. Siente rabia. Aunque también pena. Porque él había sufrido también una transformación parecida. Aunque no vistiera de muñeca manga, se sorprende de las cosas que ha hecho por ella. (2015: 154)

Con esta discusión el periodista entra en un serio debate interno, en el que es inevitable que sus celos hacia la relación muy íntima entre el joven dibujante y Michiko sean más evidentes. Luego de reflexionar, cae en la cuenta de que, pese a ser mucho mayor que Michiko y en teoría ser más maduro que ella, la muchacha lo tenía seducido a tal nivel que lo había convencido de aceptar su despido para tenerlo enteramente a su disposición, para dedicarse a planificar, redactar y financiar su revista *jkawaii!*: “Ella era su Mahō shōjo, la chica mágica que lucha contra el mal con el poder del amor. Pero entiende su error. En realidad, su único poder es la capacidad de sobrevivir engañando a los demás” (2015: 190). Es más, el haber viajado hasta un país muy lejano geográficamente al Perú, con una tradición cultural y situación económica

---

<sup>86</sup> Término que refiere al *cosplay* inspirado en la vestimenta de una mucama de la Inglaterra victoriana, pero con matices de la estética *kawaii*.



similar, pero a la vez distinta<sup>87</sup>, era una prueba irrefutable de esto. Al ser consciente de esta situación, el periodista cultural decidió que ya no estaría más dispuesto a seguir las ordenes de su ex adorada *chica mágica*, aunque esta deliberación lo lleve a tomar una drástica e impulsiva decisión al respecto para dejar en claro que ya no estaría más bajo su poder:

[...] Como única respuesta a sus palabras, él recoge el cuchillo del piso y lo clava en la pierna del asistente, justo por debajo de su dobladillo de su falda a cuadros [...]

El periodista cultural no siente miedo, no tiembla entonces.

[...] Michiko lo observa temerosa [...]

La voz del señor Moritsugu irrumpe la escena, pero es tarde: ya no es quien tiene el poder. Sin embargo, Michiko, sobrecogida, traduce la orden:

– El señor Moritsugu quiere que le expliquemos porque hacemos tanto ruido [...]

Con el asistente fuera de combate. Se dirige a Michiko.

– Tu solo dile que hacemos lo mismo que *Ultra Siete*. Destruir a los monstruos.

(Planas 2015: 191)

Con este primer final, violento, de la novela, sostengo que la puesta en escena *cosplay* de Michiko, que ya había sido debilitada al ver reducida su pequeña comunidad *cosplay* en Perú, queda ahora sí anulada definitivamente para el periodista, lo que lo libera de su control (psicológico) y le permite por fin ejercer su agencia. Esto no hubiera sido posible sin la propuesta criminal de la muchacha: el plan de robo de Michiko vuelve consciente al periodista de que ella nunca fue (ni quiso emular a) una heroína mágica que lucha contra el mal con “el poder del amor” para salvarse y salvarlo a él, sino una muchacha *otaku* que no tiene reparos en hacer lo que sea para lograr sus maquiavélicos propósitos, aunque ello implique acabar con el modelo heroico que ciertos fans de la ficción popular japonesa antiguos ven en *Ultra Siete* y en su actor encarnado, fans como el propio periodista. Atentar contra quien representó al héroe favorito de su infancia fue el límite de su sometimiento a Michiko. Por consiguiente, cuando el mundo manga de Michiko colapsa al final de la novela, el juego de poder toma

---

<sup>87</sup> Pese a la recesión económica vivida en Japón durante la década de los noventa, los niveles de vida para un ciudadano promedio eran mejores que en el Perú de la época. De hecho, hubo peruanos que fueron a Japón a trabajar durante esta década, como los peruanos de ascendencia japonesa (*nikkei*).

un giro radical: el protagonista se libera de su poder seductor para, ahora ejercer su agencia. Dicha agencia consiste en asumir voluntariamente el papel de *Ultra Siete*, un modelo heroico “clásico” japonés (bien recibido por los *otakus* latinos de la generación que encarna en la ficción novelada peruana el periodista), a partir del cual justificará su accionar radicalmente violento hacia la joven *cosplayer* bajo el supuesto de que, al ser una potencial criminal que pone peligro no solo su vida, sino la del mismo señor Moritsugu, debe detenerla a toda costa, aunque ello implique su muerte (por estrangulamiento o por asesinato con arma punzocortante), e incluso la muerte de un posible hijo suyo que ella llevaría en su vientre: “el periodista cultural aún no suelta su cuello. La noticia, más que frenarlo, lo pone más furioso. Ahora necesita apretar, humillar, sentirla completamente a su merced” (2015: 190).

El segundo final de la novela, tiene que ver con el talento de Michiko como *mangaka* que la llevó a viajar al Japón de 1997 representado en *Kimokawaii*, experiencia de la que sale decepcionada, pues su talento no es reconocido como original por uno de los jurados mangakas del concurso internacional en el que participó como tal: “-Dice que su trabajo no es tan especial. Que parece el ejercicio de una muchacha muy lectora de mucho manga” (2015: 202). Pero esta no es la única decepción que obtiene la joven en Japón, pues mientras recorre la ciudad Tokiota para intentar reconfortar su autoestima afectada por ese evento, descubre en un viaje en un tren subterráneo (metro) que los jóvenes *cosplayeres* nipones tampoco se distinguen entre sí, que más bien parecen una masa homogénea: “Muchos chicos disfrazados que cargaban bolsas de compras. Mangas, afiches, juguetes. Michiko los observa con envidia, pensando que en Japón parecía estar prohibido ser distinto al resto. A pesar de que todos llevan disfraz, curiosamente ninguno sobresalía. Podrían llevar todos los ternos ejecutivos o trajes sastre y crearían el mismo efecto” (2015: 203). Luego de esta visión, la mirada emocionada y muy positiva que tenía Michiko, confiada en su talento para realizarse como *mangaka* en Japón, la lleva a una reflexión que rebela un conflicto interno, pues, por un lado, ese país le exigen originalidad en su arte *manga*, pero, por otro, descubre que los jóvenes japoneses *otakus* no buscan esa originalidad, más bien están interesados en ser parte de una comunidad con caracteres afines, como sucede con las comunidades *cosplays*

latinas, pero de una manera incluso mucho más homogénea, pues parecen todos ejecutar el mismo *cosplay* o estética pop nipona<sup>88</sup>. En ese contexto, un evento que va a impactar más en Michiko y a poner en debate interno su estética inspirada en la *moda lolita* y el *cosplay* de *chica mágica* sucede cuando, en el Museo de Bellas Artes de Tokio, descubre frente a sus ojos el *Retrato de Madame de Pompadour*, y lo admira complacida, hasta que descubre otras presencias cercanas a la obra pictórica:

Sentada en línea, como palomas posadas en un cable de alta tensión, Michiko encontró a un grupo de chicas vestidas como princesas, que dibujaban bocetos en sus carpetas. Observó como captaban los caprichosos volantes de su vestido, el encaje, las cintas y las flores artificiales para traducir el rococó francés al lenguaje del manga. Pidió permiso y se sentó en medio de la banca. En ese lugar justo, frente al Retrato de Madame de Pompadour, se sintió distinta, transformada. Abrió su cuaderno y empezó sus primeros bosquejos, convertida en una de ellas. (2015: 211)

Michiko encuentra una fila de *lolitas* japonesas que, como ella, considero que también dibujan a Madame de Pompadour al estilo manga. Esta visión es reveladora para la muchacha, y a mi entender, revela otro final para esta. Este consiste en que Michiko, si bien destacaba en la Lima de los noventa creada ficticiamente por Enrique Planas por su *cosplay* y arte manga (que, como sucedió en la realidad peruana, no era una práctica de performance muy conocida ni aceptada como parte de la cultura juvenil por los adultos y jóvenes no *otakus* que son coetáneos de Michiko), logra ser consciente (tras su viaje), en Japón, la situación es distinta, puesto que, como ella, existen varias muchachas japonesas que se visten acorde a la moda *lolita* y dibujan al estilo manga. Diversos académicos coinciden en que en el Japón real existe una masa de jóvenes que aspiran a vivir de sus fantasías *otaku*, pero que difícilmente logran concretar este sueño, y mucho menos de manera original. Es por todo esto que sugiero que Michiko, en tanto representante de ficción literaria de los *otakus* peruanos con talento para el arte, desencantada al comprender como es la realidad japonesa adulta y la de los jóvenes nipones adeptos a su cultura popular, se rinde en su deseo de querer ser una *mangaka* profesional (o por lo menos de ser una que

---

<sup>88</sup> Como señalan los académicos y académicas que cité en el capítulo dos de esta tesis.

destaque y tenga éxito por su originalidad) en la propia tierra de sus fantasías manga, para, a cambio, entregarse al simple, común y repetitivo goce de cualquier joven *otaku* (sea o no japonés) que disfruta leyendo manga, vistiendo como un personaje manga y dibujando manga; como resultado, acepta su probable destino como una joven *mangaka* más de las tantas que existen en la industria manga *mainstream* del Japón actual representado en la novela. Michiko, ahora sin una comunidad *cosplay* que liderar y sobre la cual ejercer todo su poder, sin talento *manga* que mostrar y sin una estética *otaku* original, pierde las agencias que la empoderaban y fortalecían su identidades como *cosplayer* y *mangaka* peruana; como resultado, se asume como una persona que ha perdido su identidad original *otaku* (tan atractiva y poderosa en la escena peruana noventera representada en la novela de Planas), seducida por el deseo de pertenecer a una o varias comunidades de amantes de la cultura popular japonesa propias del mismo país del Sol Naciente, donde de ser líder pasa a diluirse entre la masa que suponen los fanáticos miembros de la comunidad *lolita* y *otaku*. De esta manera, Michiko se une a las *lolitas* niponas para convertirse en una de ellas: una muñeca manga más de las tantas que existen en Japón.

## Conclusiones

Para concluir esta tesis, me reafirmo en que Michiko se apropia de roles de género propios de la cultura popular japonesa como la *chica lolita*, la *chica loli* y la *chica mágica* para crear una performance de vestimenta y un *cosplay* original con el que seduce con éxito a todos los personajes de la novela con el fin de construir el mundo manga que quiere habitar tanto en Perú como Japón.

La joven *mangaka* ya venía ejecutando una performance estética *lolita* antes de conocer al periodista cultural; no obstante, luego de conocerlo ella misma va abandonando esta estética para construir su propia versión *cosplay* de la *chica loli*, es decir, un *cosplay* que erotiza la ternura de la estética que se asume posee el estilo de vestir denominado *lolita*, de manera que con él pueda seducir al periodista cultural con aras de que cumpla todos sus deseos a cambio de sexo y un supuesto amor; más adelante, Michiko traslada el erotismo de su *cosplay* de *chica loli* a su *cosplay* de *chica mágica*, puesto que descubre que con este tiene más poder y control sobre el periodista, en tanto le permite construir su disfraz inspirada en este personaje de femenino de ficción japonesa con el que mantiene y afianza el interés sexual y romántico del periodista cultural sobre sí, personaje de Planas que representa muy bien la personalidad real de un hombre adulto heterosexual otaku y loliconero. En ese contexto, Michiko termina convirtiéndose en la *chica mágica* que el periodista ama e idolatra con locura porque tiene la ilusión de que ha llegado a su vida para luchar contra el mal (osea “su mal” = crisis personal adulta) con el poder del amor (el amor que cree que Michiko, en el fondo, siente solo o primordialmente por él, o que por lo menos algún día, mientras “madura” a su lado, sentirá).

Michiko crea para sí misma y para sus compañeros *otakus* coetáneos un *cosplay* de *chica mágica* que es seductor en tanto les permite apropiarse de identidades de género transgresoras y explorar orientaciones sexuales que, si bien en la realidad actual son tolerables para el desarrollo de la etapa adolescente o juvenil japonesa contemporánea (tales como el “chico joven travesti” y la “chica adolescente lesbiana”, respectivamente), son categorizadas de manera estricta como lo abyecto en la sociedad (real) peruana de fines la

década de los noventa que recrea *Kimokawaii*, dado que ponen en peligro la estabilidad de la heteronormatividad que rige la misma.

A medida que avanza la narrativa de la novela, la joven *mangaka* y *cosplayer* va tomando consciencia de lo útil que es tener seducidos a sus jóvenes compañeros para que la ayuden a contruir su mundo manga, razón por la que deben asumir el papel que ella les asigna en dicho universo de ficción japonesa: una chica mágica sometida por amor u atracción a su compañera guerrera, un chico andrógino que se transforma en una mágica empoderada y un pasivo loliconero que es dominado por una *loli*. Gracias al éxito de haber creado su mundo manga en el departamento del periodista, pasando por su autoridad (de cuyo resultado nace su comunidad otaku formada con sus secuaces) Michiko logra más metas que reconoce como muestra de su éxito: crear una revista *otaku* peruana y viajar a Japón a seguir buscando éxito como mangaka.

Todo esto no hubiera sido posible sin la poderosa agencia *cosplay* de Michiko, a partir de la cual logró convencer al periodista cultural de dejar su rol convencional de hombre adulto heterosexual (occidental-latinoamericano) para optar por uno de los propuestos por la fantasías manga que ella le ofrece, es decir, el rol de loliconero (un “adulto-pedófilo japonés”), de manera que quede también atrapado en una posición de total sometimiento a la voluntad de la joven *mangaka*; sumisión que le permitirá a Michiko prolongar su estancia gratuita en el departamento del periodista mientras ejecuta su proyecto editorial otaku *con ¡Kawaii!*

En suma, si bien en un inicio consideré que Michiko se mostraba como una otaku rebelde, al final de esta tesis considero más bien que su acción de performer profundiza un manejo de los otros a través de la seducción perversa de la que hace gala a lo largo de la novela: ella goza de verse deseada permanentemente por los otros, pero su propio goce implica no entregarse del todo al encuentro con estos. De esta manera ella siempre tendrá el control sobre los demás sujetos deseantes, al menos que uno milagrosamente se rebele.

En este punto, describiré las dos lecturas finales que sostengo para comprender qué significa la pérdida de agencia *cosplay* de Michiko:

Mi primera lectura tiene que ver con el final de Michiko siendo amenazada de muerte por el periodista cultural:

En la novela se representa ficcionalmente el escenario caótico que se vivió en Lima, capital del Perú, durante la toma de la embajada de Japón, entre los años 1996-1997. En ese contexto, los miembros del MRTA (Movimiento Revolucionario Túpac Amaru), que viene a ser el grupo de actores subversivos (guerrilleros) que amenazaron al Estado con la toma de esa embajada, no aparecen como personajes principales en la novela de Planas, pero sus presencias se infieren tras los noticieros televisivos que en la novela narran este actuar subversivo. Los ciudadanos peruanos que aparecen ficcionalizados en la novela, tanto de forma directa o indirecta, representan a los espectadores reales del “conflicto armado interno”<sup>89</sup>, quienes son víctimas de ocasionales atentados que les recuerdan también el actuar de Sendero Luminoso (como los ataques bomba de los que son víctimas en la novela Michiko y la practicante de periodismo). Por su parte, los jóvenes de la movida rockera *subte* (los cuales, si bien no son aludidos explícitamente en la novela, infiero que son aludidos como presencia histórica) representan a un sector de la población que decide tomar un papel artístico “políticamente provocador” para manifestar su malestar ante la situación crítica que atravesaba el Perú, con particular énfasis durante la década del ochenta. Por último, el expresidente Alberto Fujimori, en tanto máximo representante del Estado y de las fuerzas del orden que, a los ojos de la opinión pública, enfrentó y acabó con los subversivos, también aparece representado en la novela, si bien como un personaje secundario y ajeno al interés de Michiko, siendo una de sus menciones más significativas la que acontece en la página 161 de *Kimokawaii*, donde se relata cómo el periodista cultural mira la fotografía del expresidente en la portada de un periódico donde se le aprecia abrazando a los rehenes liberados de la toma de la embajada luego de que las fuerzas militares acabaran con los emerretistas. En medio de este escenario caótico recreado ficcionalmente por Planas, Michiko aparece como una joven artista *otaku* que muestra su malestar e indiferencia frente a la realidad que vive el Perú de aquella época mediante una estética manga que, por su extrañeza y ternura

---

<sup>89</sup> Nombre con el que La Comisión de la Verdad y Reconciliación denominó al periodo de violencia (1980-2000) que sucedió al interior del estado peruano a partir del enfrentamiento entre grupos terroristas, guerrilleros, la sociedad civil y las fuerzas armadas.

erotizante, subvierte los valores y convencionalismos sociales acerca del amor y la sexualidad. No obstante, en lugar de buscar que su actuación sea “políticamente provocadora” – como la de los artistas subterráneos– o que intente cambiar realidad –como proponían en la realidad los grupos subversivos como Sendero Luminoso o el MRTA– su manera de luchar contra ese escenario violento y sobrevivir consiste en construir una realidad alternativa (es decir, un mundo manga) donde pueda escapar del mismo, o pintarlo de un color más agradable y bonito (*kawaii*), una realidad que, al no lucir peligrosa (politicizada/de izquierda), sino extravagante e infantil, no genera motivos para que, a mi juicio, Michiko sea perseguida ni por agentes del estado peruano ni por terroristas ni guerrilleros en la novela de Planas. Para lograr esto, la joven *mangaka* se vale del poder seductor de su *cosplay* a fin de “gobernar” a los personajes que han de ayudarle a construir dicha realidad alternativa. El periodista cultural, el asistente de dibujo y la practicante de periodismo son seducidos por la puesta en escena manga de Michiko para representar los papeles que le ha asignado en dicho escenario. No obstante, el mundo manga de la protagonista de Planas colapsa al final de la novela, cuando el periodista deja de estar bajo su gobierno seductor para asignarse por voluntad propia el papel de Ultra Siete, un modelo heroico de ficción “clásico” tanto peruano como japonés (como el mismo Fujimori) que, como representante de las fuerzas del bien y el orden, tiene la misión de acabar con el potencial actuar “subversivo y criminal” de Michiko (como si en nuestra realidad de los noventa hubiera sido una artista subterránea o activista de izquierda), aunque ello implique y justifique que tenga que ejercer un uso radical de la violencia que conlleve la muerte de su amada y la de un posible inocente (él bebe que llevaría Michiko en su vientre, según su propio testimonio). La ironía de la novela consiste en que, al final de la misma, la protagonista no solo termina perdiendo su agencia *cosplay*, sino que termina viéndose envuelta en otro escenario violento que amenaza nuevamente su existencia, esta vez en el mundo que dio origen a sus fantasías manga: Japón.

El segundo final que explica la pérdida de agencia *cosplay* y su impacto en Michiko tiene que ver con la muchacha acoplándose al grupo de *lolitas* que dibujan al estilo manga en el Museo de Bellas Artes de Japón:



Michiko utiliza su habilidad para el *cosplay* y dibujar al estilo manga como sus agencias de resistencia frente a la realidad vivida en carne propia: para hacer frente al panorama peruano de violencia recreado en la novela, en el que vive como ciudadana del Perú de la década del noventa mediante la construcción de un mundo (manga) alterno donde desarrollar con tranquilidad y optimismo sus proyectos *otakus*. No obstante, viajar a Japón no solo es un choque cultural para ella, si no que le devela que sus agencias como *otaku* la tienen miles de jóvenes japoneses y japonesas, razón por la que su orgullo y confianza en sí misma como mangaka y *cosplayer* desaparecen. Este fuerte desencanto que sufre Michiko al finalizar la obra de Planas la lleva, desde mi lectura, a dejar de esforzarse por destacar como artista profesional del manga y a actuar como lo habría hecho en la vida real una joven peruana otaku de la llamada *Generación X*, atrapada en Japón (o como señalan académicos como Menkes, como una *otaku* posmoderna): a vivir los placeres del momento, sin creer en grandes narrativas que la alienten a un futuro mejor, consumir lo que ofrece la cultura japonesa (en tiendas, cafeterías con temática otaku, etcétera.) por más ridículamente caro que sea (como suele suceder con los jóvenes en el Japón real y actual). En suma, vivir disfrutando de la fantasía de ser una chica manga que dibuja princesas europeas al estilo manga. Ya con la pérdida de su individualidad, Michiko decide acoplarse a un grupo de *lolitas* (posiblemente niponas) en el Museo de Bellas Artes de Japón, dado que, en un país donde está sola y donde ser diferente está prohibido socialmente, lo mejor es acoplarse a una comunidad, aunque las identidades personales se diluyan en pro de ese colectivo que además se acopla muy bien a la cultura popular nipona porque luce lindo y *kawaii*. Como resultado, Michiko vuelve a transformarse estéticamente en una *chica lolita*, pero en una que ha perdido su identidad y agencia empoderante porque ahora actúa imitando a otras lolitas para simular o convertirse en una de ellas, razón por la que sostengo la comparación del final de Michiko como el de una muñeca manga producida en masa en Japón.

Michiko es la protagonista de una novela como *Kimokawaii* (2015) que trata un tema conocido y ampliamente tratado en nuestra literatura, que es el conflicto armado interno, en un conjunto de textos de escritura creativa que se han denominado “literatura de la violencia política en el Perú”, no obstante

Planas trabajó este tema con otros códigos de escritura que se alejan del clásico realismo, que se preocupa por retratar con bastante verosimilitud la atmósfera y a los personajes de sus historias, para narrar, más bien, la realidad peruana que contempló la toma de la embajada de Japón en 1997 con un estilo de escritura distinto, que tampoco procura tener un tono predominantemente serio o trágico, pues hay momentos cómicos y hasta absurdos o extraños por la actuación de sus personajes en relación a temas como la pornografía, el sexo y la identidad de género; no obstante, también se percibe en la novela momentos de miedo/angustia y violencia propios de tiempos convulsos, así como la influencia de los códigos del manga presentes en la construcción de sus personajes-protagonistas que emulan a los propios de una historieta japonesa, pero con el toque del criollo/pendejo peruano. Asimismo, Planas plantea personajes que responden a su realidad peruana (ficcionalizada) acorde a sus propias éticas y pensamientos generacionales, donde la participación de sus personajes jóvenes se llevó mi atención, puesto que siempre he escuchado que los jóvenes peruanos actuaron de forma pasiva durante la década de los noventa; no obstante, considero que Michiko encarna en esta ficción literaria a aquellos y aquellas peruanas que buscaron hacer frente a esta realidad que amenazaba sus vidas y su futuro (de por sí ya poco alentador) creando nuevas versiones de esta, donde pudieran protegerse mientras perfeccionaban sus talentos para volver al mundo e intentar hacerlo mejor<sup>90</sup>, pues no todos podían o quisieron ser protestantes en la vía pública o actores políticos visibles, pero si podían, desde sus espacios, contribuir con algo positivo para el presente y/o el mañana. Esta actitud de los peruanos de la *Generación X* está bien encarnada en Michiko (y en menor medida en los otros personajes jóvenes de la novela), quien sufre por haber perdido parte de su brazo en un incidente en la vía pública con un coche-bomba, pero, aun así, se esfuerza para, apelando a su fanatismo por la cultura popular japonesa, crear una performance estética, basada en un estilo de vestir (*lolita*) y el acto de disfrazarse como sus personajes de anime femeninos favoritos (la chica *loli* y la mágica), que se convierte en su poderosa agencia, a

---

<sup>90</sup> Si bien Michiko se muestra en la novela concentrada en el presente donde disfruta y actúa en favor de su propio goce, decide irse a Japón para un concurso de manga, y una vez allí intenta quedarse en Japón para poder convertirse en mangaka, pese a que tenga que trabajar como maid.

través de la cual puede ocultar para sí misma su dolor vivo (en su cuerpo y mente) por su brazo mutilado y a la vez mostrar (públicamente) a los otros que no necesita acoplarse a la realidad peruana (su realidad) para salir adelante como *cosplayer* y mangaka; no obstante, la creciente necesidad de Michiko de tener el control sobre todo y todos (lo que la hace la chica manga perversa), para sentir, probablemente, que tiene el poder necesario para no dejar que el mundo real “se le venga encima” con todo lo negativo que esto implica para ella, la termina perjudicando cuando ella misma le quita el poder empoderante a sus *cosplays* al utilizarlos prioritariamente para seducir a los otros personajes que la acompañan para que sean sus fieles esclavos, de manera que se convierte en un objeto de sus *male gaze*, razón por la que, cuando su poder (de seducción) mediante el *cosplay* claudica en su esclavo más fiel (el periodista cultural), este se le rebela y amenaza peligrosamente con destruirla.

*Kimokawaii* (2015) es una obra literaria, digamos, “rara”, e interesante que retrata uno de los últimos años del conflicto armado interno que supuso la toma de la embajada de Japón por parte del MRTA y recrea las diversas reacciones que tuvieron los peruanos en esa época, entre las que destaca la actuación, o mejor dicho, la agencia desarrollada por los y las jóvenes (que estaban iniciando su vida adulta) para poder vivir o por lo menos sobrevivir en el pasado peruano recreado en esta novela, no mediante la pasiva evasión de su realidad, sino mediante la consciente y empeñosa construcción de un mundo (de ficción o simbólico) alternativo donde pudieran sentirse protegidos mientras trabajaban en construir un presente y futuro mejor.

Actualmente existen textos de escritura creativa que hablan sobre la actuación de los jóvenes subtes, de las pandillas o de otro tipo de expresión de pares juveniles de este periodo del Perú, que son de gran interés académico, no obstante, me parece pertinente señalar que no existía hasta el año 2015 una obra literaria peruana que narrara (emulando sus propios códigos) con atención la vida de los *otakus* y su agencia de resistencia durante el conflicto armado interno u otro contexto de crisis nacional, hasta que llegó Enrique Planas con esta novela que he analizado para esta tesis.

## **Bibliografía**

ACOSTA, Jeimy

2018 *Masculinidades Cosplay: hibridación, transgresión y tradición*. Colombia: Universidad de Ibagué. Consulta: 15 de junio de 2022.

<https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/76180>

ARANA, Alexandra

2022 *En el Jardín de lirios. El amor entre mujeres en la cultura pop asiática*. Lima: Crónicas de la Diversidad.

ARENDET, Hannah.

2005 *La condición humana*. Barcelona: Paidós.

AZUMA, Hideaki

2009 *Otaku: Japan's database animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press. [E-book]

BENNEDETI, Lady y Enrique BUELVAS

2010 *La heroína en el anime: Una respuesta oriental a la configuración de lo Heroico posmoderno en Claymore y Kannazuki no Miko*. Tesis de grado. Cartagena de Indias: Universidad de Cartagena. Consulta: 6 de agosto de 2022

<https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/369/TESIS%20Leonel%20y%20Lady.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

BONILLA, Franco y Alejandra MARTINEZ

2022 *El anime nos cambió. La importancia del anime en la juventud chilena*. Santiago de Chile: Asiática Ediciones.

BUTLER, Judith

2022 "II. Críticamente subversiva". En MÉRIDA, Rafael (editor). *Sexualidades transgresoras: una antología de estudios queer*. Barcelona, s/f, pp. 55-80.

COBOS, Tania

2010 "Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina. Razón y palabra". *Razón y palabra*. s/l, año 2010, número 72. Consulta: 15 de julio de 2020.

<https://www.redalyc.org/pdf/1995/199514906046.pdf>

CCOPA, Pedro Pablo

s/f “Memorias del cuerpo. Género, raza y violencia sexual en el marco del conflicto armado peruano”. En LEDESMA, Marianella (compiladora). *Género y justicia. Estudios e investigaciones en el Perú e iberoamérica*. Lima: Centro de Estudios Constitucionales, pp. 203-237. Consulta: 26 de noviembre de 2022.

<https://n9.cl/eplpy>

CONEXIÓN ANIME

2013 *Entrevista a Iván Antezana*. Lima: Conexión Anime. Consulta: 15 de agosto de 2021

[https://www.youtube.com/watch?v=ShcpZoxE\\_uQ&t=423s](https://www.youtube.com/watch?v=ShcpZoxE_uQ&t=423s)

CONTRERAS, Teresa

2016 “La imagen kawaii: estética e identidad en la cultura japonesa”. *Kokoro: Revista para la difusión de la cultura japonesa*. s/l, número 3, pp.1-12. Consulta: 19 de junio de 2022

file:///C:/Users/Usuario/Downloads/Dialnet-LalmagenKawaiiEsteticaElIdentidadEnLaCulturaJapones-6096394%20(7).pdf

DE MAURO, Martín

2016 *Cuerpos en escena: Materialidad y cuerpo sexuado en Judith Butler y Paul Preciado*. Madrid: Egales Editorial.

DEL VIGO, Gerardo

2018 “Love of my Wife. Waifuisimo, hiperrealidad y fanatismo 360.” *Unidad Sociológica*. Buenos Aires, volumen 3, número 11, pp. 100-107. Consulta: 3 de abril de 2020.

<http://unidadesociologica.com.ar/UnidadSociologica1111.pdf>

FERNÁNDEZ Trujillo y DEL CARMEN María

2003 *Cine, sociedad y cultura en el Perú de los noventa: Análisis temático de tres cortometrajes realizados por jóvenes directores*. Tesis para optar por el título profesional de Licenciada en Comunicación Social. Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

[https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/tesis/human/fern%C3%A1ndez\\_t\\_m/cap\\_3.htm](https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/tesis/human/fern%C3%A1ndez_t_m/cap_3.htm)

FLORES, Noelia y MOROCCOIRE Livia

2018 *Representaciones sociales en relación al fenómeno manga-anime en jóvenes arequipeños que manifiestan haber construido una identidad como otakus*. Tesis para optar por el título profesional de psicólogas. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín, Facultad de Psicología, Ciencias Industriales y Ciencias de la Comunicación, Escuela profesional de Psicología. Consulta: 15 de 2022.

<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/7190>

FONSECA H., Carlos y Maria Luisa QUINTERO S.

2009 “La Teoría Queer: La de-construcción de las sexualidades periféricas”. *Sociológica*. s/l, año 24, número 69, pp 43-60. Consulta: 14 de junio de 2022.

[https://hum.unne.edu.ar/generoysex/seminario4/s4clase4\\_1.pdf](https://hum.unne.edu.ar/generoysex/seminario4/s4clase4_1.pdf)

FOUCAULT, Michel

2007 *Historia de la sexualidad. Volumen 1. La voluntad del saber*. México: Siglo XXI

GALBRAITH, Patrick W.

2011 “Lolicon: The reality of ‘virtual child pornography’ in Japan”. *Image & Narrative*. s/f, volumen 12, número 1, pp. 83-119. Consulta: 17 de junio del 2022.

<https://n9.cl/8njfi>

GORDON, Mathews

2008 “La 'brecha generacional' en Japón”. *Anuario Asia-Pacífico*. s/l, pp. 185-492.

<https://n9.cl/mjleg>

HERNÁNDEZ, Christian

2020 “El rorikon manga y la criminalización (global) de sus productos”. *Asiadémica*. s/f, volumen 15, pp. 10-29. Consulta: 17 de junio 2022.

<https://n9.cl/zp8m4>

HERNANDEZ, Manuel

2013 *La Narrativa de la Cross media en el ámbito de la Industria japonesa del entretenimiento: Estudio del manga, anime y los videojuegos*. Tesis de doctorado. Murcia: Universidad de Murcia. Consulta: 14 de mayo de 2020.

<https://digitum.um.es/digitum/handle/10201/35591>

HERRERA, Jacqueline

2013 *Cuerpos orientalizados. Tribus urbanas y el habitar visual del malestar.*  
Consulta: 15 de junio de 2022.

<https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/112795>

ITO, Mizuko, OKABE, Daisuke y TSUJI, Izumi.

2012 *Fandom unbound: Otaku culture un a connected world.* s/l : Yale University Press [e-book]

LATINA TELEVISION (canal #2)

2000 "Impacto animado". *Contrapunto.* Lima. Emisión: año 2000.  
Consulta: 15 de agosto de 2022.

[https://www.youtube.com/watch?v=bgg\\_S70Jqzw](https://www.youtube.com/watch?v=bgg_S70Jqzw)

LÓPEZ, Félix

s/f Tebeosfera. Consulta: 5 de agosto de 2022.

[https://www.tebeosfera.com/autores/nguyen\\_an.html](https://www.tebeosfera.com/autores/nguyen_an.html)

MAI Jane y An NGUYEN.

2019 *Bellezas malditas. Cómics y ensayos sobre estética lolita y cultura Kawaii.* Traducción de Regina López Muñoz. Barcelona: Roca Editorial de Libros.

MENKES, Dominique

2012 "La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad". *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud.* Toluca, volumen 10, número 1, pp. 51-62. Consulta: 15 de Julio de 2022

[http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1692-715X2012000100002](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1692-715X2012000100002)

MONDEN, Masafumi

2014 *Japanese fashion cultures: Dress and gender in contemporary Japan.* Bloomsbury Publishing Plc. Consulta: 17 de junio de 2022. [E-book]

PICK, Susan, et al.

2007 "Escala Para Medir Agencia Personal y Empoderamiento (ESAGE)". *Interamerican Journal of Psychology.* s/l, volumen 41, número 3, pp. 295-304. Consulta: 17 de junio de 2022

<https://www.redalyc.org/pdf/284/28441304.pdf>

PLANAS, Enrique

2015 *KimoKawaii.* Lima: Literatura Random House.

QUIROZ, Laura

2015 *COSPLAY, JUGANDO A SER OTRO. El uso del disfraz en la construcción sociocultural de las comunidades otaku en México*. Tesis para optar por el título de licenciada en etnología Mexico D.F: Escuela Nacional de Antropología e Historia. Consulta: 15 de julio de 2022.

<https://t.ly/8mv7>

RODRÍGUEZ, Jorge

2021 "Fuentes sobre el origen del concepto de 'otaku' ". *Mirai. Estudios japoneses*. s/l, número 5, pp. 127-134. Consulta: 5 de agosto de 2022.

<https://doi.org/10.5209/mira.74017>

SAITO, Kumiko

2014 "Magic, shōjo, and metamorphosis: Magical girl anime and the challenges of changing gender identities in Japanese society". *The Journal of Asian Studies*. s/l, volumen 73, número 1, pp. 143-164. Consulta: 17 de junio de 2022.

[https://web.archive.org/web/20200326101701id\\_/https://www.cambridge.org/core/services/aop-cambridge-core/content/view/S0021911813001708](https://web.archive.org/web/20200326101701id_/https://www.cambridge.org/core/services/aop-cambridge-core/content/view/S0021911813001708)

SHAMOON, Deborah

2012 *Passionate Friendship: The Aesthetics of Female Culture in Japan*. Hawaii: University of Hawaii Press.

SHANE, Greene

2017 *Pank y revolución. 7 Interpretaciones de la realidad subterránea*. Segunda edición. Lima: Pesopluma.

SHEN, Lien

2007 "Anime pleasures as playground of sexuality, power and resistance". *MiT5, Media in Transition: Creativity, Ownership, and Collaboration in the digital Age: International Conference*. s/l, pp: 27-29. Consulta: 5 de junio de 2018.

[http://web.mit.edu/comm-forum/legacy/mit5/papers/Shen\\_fullPaper.pdf](http://web.mit.edu/comm-forum/legacy/mit5/papers/Shen_fullPaper.pdf)

SUGOI

2020 *Conociendo el universo Lolita*. Consulta: 18 de junio de 2022.

<https://www.sugoi.com.pe/conociendo-el-universo-lolita/>

---

*Nosotros. Quienes Somos*. Consulta: 25 de agosto de 2022.

<https://www.sugoi.com.pe/nosotros/>



—  
2021 “Sin manga no hay paraíso”. *Entretenimiento y cultura popular japonesa. Sugoi*. Lima, año 24, número 30, pp. 18-19.

TAKEMOTO, Novala

2018 *Kamikaze Girls. Una historia de Shimotsuma*. Madrid: Carmot Press.

TYLOR Diana

2000 “El espectáculo de la memoria; trauma, performance y política”. En *Teatro Sur*. Kansas, s/l, pp. 33-40.

TORRES, Guillermo Moreno

2018 “Una aproximación a la juventud japonesa. Discurso, cine y su reflejo en la obra de Nakashima Tetsuya”. *Asiadémica: revista universitaria de estudios sobre Asia Oriental*. s/l, número 11, pp. 79-119. Consulta: 5 de julio de 2022

<https://raco.cat/index.php/asiademica/article/view/330973/421806>

ESQUIVEL, Aura Xaidé

2019 *La (Re) construcción del cuerpo y el discurso de las heroínas a través de la hiperviolencia en la narrativa gráfica posmoderna*. Tesis de maestra en Ciencias Modernas. Ciudad de México: Universidad Iberoamericana.

<https://n9.cl/hh33p>

YOUNKER, Terasa.

2011 “Lolita Dreaming, despairing, defying”. *Stanford Journal of East Asian Affairs*. New York, volumen 11, número 1, pp. 97-110. Consulta: 7 de mayo de 2022.

<https://n9.cl/ckooo>

## **Anexos**

Figura 1. Muchacha vestida al estilo *lolita*



Fuente de imagen: Pinterest

([https://www.pinterest.com/pin/662029213975257148/?nic\\_v3=1a5PUlsTQ](https://www.pinterest.com/pin/662029213975257148/?nic_v3=1a5PUlsTQ))

Figura 2. Sagiri Izumi, personaje “chica loli” del anime *Eromanga Sensei*



Fuente de imagen: Wiki Fandom

([https://eromangasensei.fandom.com/es/wiki/Sagiri\\_Izumi](https://eromangasensei.fandom.com/es/wiki/Sagiri_Izumi))

Figura 3. Sakura Kinomoto, personaje “chica mágica” del anime *Sakura Card Captor*



Fuente de Imagen: Doblaje Wiki  
([https://doblaje.fandom.com/es/wiki/Sakura\\_Card\\_Captors?file=CardCaptorSakura.jpg](https://doblaje.fandom.com/es/wiki/Sakura_Card_Captors?file=CardCaptorSakura.jpg))

Figura 4. Muchacha ejecutando el *cosplay* de una “chica maid”



Fuente de imagen: Pinterest

([https://www.pinterest.com/pin/386535580529606932/?nic\\_v3=1a5PUlsTQ](https://www.pinterest.com/pin/386535580529606932/?nic_v3=1a5PUlsTQ))

Figura 5. Captura de pantalla del testimonio recopilado de la *lolita* peruana Vanessa Huaytan, vía el servicio de mensajería virtual de la red social Facebook

