

Construcción de fachadas emotivas: análisis del corto *Mi bully es el padre de mi hijo?!**

Marisol Mendoza Téllez Girón ⁽¹⁾

Azul Kikey Castelli Olvera ⁽²⁾

Sarahi Isuki Castelli Olvera ⁽³⁾

Resumen: En el presente artículo se analiza el corto *Mi bully es el padre de mi hijo?!** creado en la plataforma Gacha Club y publicado en Youtube. Mediante el modelo de análisis semiótico de Morris (1985), así como con la propuesta de consumo por base de datos de Azuma (2001) y el enfoque de la interacción social de Goffman (1981) se tiene como objetivo estudiar la construcción de fachadas emotivas por adolescentes a través de la creación de dicho corto. El corto muestra principalmente las violencias específicas que caracterizan al marco normativo relacional y afectivo aprendido del entorno socio-cultural con base en las expectativas de género y las relaciones heteronormativas de manera que reproduce el modelo del mito del amor romántico a través de narrativas visuales. En el corto se hace énfasis en el rol de la maternidad desde una mirada romantizada y sufriente que asume las cargas sociales y económicas del cuidado normalizando la inequidad en los roles sobre los cuidados parentales.

Palabras clave: fachadas emotivas - mito del amor romántico - maternidad

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 157-158]

⁽¹⁾ **Marisol Mendoza Téllez Girón.** Licenciada en Psicología por la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, Maestra en Psicoterapia Infantil por la Universidad Nacional Autónoma de México y Doctorante en Ciencias Sociales por la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Docente en el Área Académica de Psicología en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Líneas de investigación sobre género, imagen, semiótica y entorno digital.

⁽²⁾ **Azul Kikey Castelli Olvera.** Doctora en Ciencias Sociales por la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Nombramiento académico: Profesora Investigadora Titular

* Este artículo es un extracto de la tesis titulada "Construcción de fachadas emotivas en cortos publicados en Youtube por adolescentes durante el segundo semestre de 2021" para obtener el grado de Doctora en Ciencias Sociales por la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, México, en proceso de titulación.

“C” de Tiempo Completo en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Publicaciones recientes: Monitos y pandemia. Representaciones del Covid-19, en la caricatura política de dos diarios mexicanos en 2020; Construcción de fachadas emotivas en las redes sociodigitales: análisis del reto viral “embaraza a tu personaje original” en la plataforma Gacha Club; Representaciones míticas de la maternidad, en el manga X 1999; y Body, Transsexuality, and Sports: The Media Polyphony on “Normalization” in the Case of Three Transsexual Sportswomen. Líneas de investigación: Imagen, semiótica, imaginarios sociales y género. Distinciones académicas: Miembro del Sistema Nacional de Investigadores Nivel I. Perfil Prodep.

⁽³⁾ **Sarahi Isuki Castelli Olvera.** Doctora en Ciencias Sociales, por parte de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Es Profesora Investigadora de la Facultad de Comunicación en la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla. Línea de investigación: cultura visual en la gráfica contemporánea, por lo que sus investigaciones están orientadas a los temas relacionados con cultura visual, arte contemporáneo, cómic, anime y manga japonés e historieta mexicana.

Introducción

El uso de la Web 2.0¹ ha propiciado que las personas, especialmente las más jóvenes, se conviertan en creadoras o autoras de diversos contenidos para las redes sociales digitales. En concreto, YouTube es considerada una de las plataformas con mayor impacto en la producción audiovisual. Partiendo de lo anterior, interesa estudiar la manera en que las personas adolescentes construyen fachadas emotivas a los personajes por medio de la creación de cortos con el apoyo del videojuego Gacha Club² y de otras herramientas digitales³, los cuales una vez elaborados se difunden en YouTube. Se toma como referencia el cortometraje titulado *Mi bully es el padre de mi hijo?!*. La autora es la Gachatuber Giulia (2021), quién nombra a su corto minipelícula, y utiliza la plataforma Gacha Club para crearlo y Youtube para publicarlo. Mediante el modelo de análisis semiótico de Morris (1985), así como con la propuesta de consumo por base de datos de Azuma (2001) y el enfoque de la interacción social de Goffman se busca analizar la construcción de fachadas emotivas por adolescentes a través de la creación de cortos que representan el diseño de personajes y el desarrollo de narrativas que posibilitan nuevas formas de autorrepresentación. La temática principal que se aborda en dicho cortometraje gira en torno a las relaciones sexo-afectivas y las formas de expresión de atracción física y emocional en una relación de pareja heterosexual.

Metodología

Para el análisis del cortometraje se utiliza el método interpretativo-hermenéutico de corte cualitativo sobre un corpus construido por imágenes audiovisuales. El modelo de análisis semiótico de Morris (1985) junto con la dimensión autor de Vázquez (2021) permitirá comprender el contenido audiovisual del corto producido por la autora y junto con las posturas teóricas de Azuma (2001), Goffman (1981) y de otros autores se realiza el análisis interpretativo del corto.

Dando lugar al análisis semiótico, en primera instancia se aborda la dimensión de autor propuesta por Vázquez (2021) que añade los datos personales de la autora del cortometraje a fin de conocer sus marcos de referencia, intereses y contexto para comprender y discutir sobre su corto. Después se abordarán las tres dimensiones de la semiótica de Morris (1985) para analizar el contenido audiovisual del corto producido por Giulia (2021).

Análisis

1. Análisis de la dimensión autor

La autora de nombre Giulia (2021) es prosumidora en varias redes sociodigitales como YouTube, Instagram, Tik Tok, Twitch y Roblox de acuerdo a la descripción que escribió en su canal de YouTube. Con respecto a lo que ha compartido Giulia (2020; 2021) sobre su información personal, en un par de videos que creó en su canal Giulia's World, refirió que es originaria de Lima, Perú, pero reside en Australia con su papá y la pareja de este. En relación con sus pasatiempos le gusta hacer videos y editarlos, también le encanta hacer deporte, practica futbol y natación de manera extraescolar. De igual forma, Giulia (2021) mencionó que no ve mucho *anime*, sin embargo, Dragon Ball Z y Ponyo son sus series favoritas.

Para Giulia (2021), el comienzo como *Gachatuber* fue difícil porque no sabía editar y no sabía manejar la aplicación de Gacha Life. No obstante, Giulia (2021) fue mejorando conforme veía videos de otros Gachatubers y tutoriales de edición, y la constancia fue determinante en el progreso de producción de sus videos.

2. Análisis de la dimensión sintáctica del corto

Según Morris (1985) en la dimensión sintáctica se analizan las relaciones formales entre los signos dentro de un lenguaje, es decir, se interesa por las funciones que cumple dentro de una estructura, por lo que a continuación se tratan las características técnicas y elementos básicos estructurales de las imágenes audiovisuales del corto *Mi bully es el padre de mi hijo?! (ver Tabla 1)*

Características técnicas del corto	
Fecha de publicación del video en Youtube:	26 de julio de 2021
Aplicaciones utilizadas para la elaboración de la escenografía, personajes y edición:	Videojuego <i>Gacha Life</i> , Kinemaster Pro, Ibis paint y Phonto
Duración:	26 minutos con 09 segundos
Forma de ver el video:	Streaming
Calidad de imagen de video:	1080p
Número de visualizaciones:	2, 330, 054
Numero de me gusta:	117, 200
Elementos básicos de las imágenes audiovisuales	
Plano:	Plano americano, plano medio, primer plano y plano en conjunto
Iluminación:	Iluminado
Color:	Presenta calidez
Escenografía:	Interior y exterior
Banda sonora:	Se expresa música
Composición del encuadre:	Líneas horizontales y el centro de atención son los personajes

Tabla 1. Características técnicas del corto y elementos básicos de la imagen
 Nota. Se muestran las características técnicas y elementos más relevantes del corto *Mi bully es el padre de mi hijo?!?* (Giulia's World, 2021).

2.1 Selección de escenarios

En el corto se presentan predominantemente los siguientes escenarios: pasillos y patios de una escuela; una discoteca; los espacios del interior y exterior de una casa; y un parque público.

En el espacio que corresponde a los pasillos y los patios de la escuela seleccionados por la creadora para llevar a cabo la interacción entre los protagonistas se suscitan las escenas de violencia física y psicológica que Lionel ejerce sobre Micaela. Estos mismos espacios son, en especial, los sitios donde las y los estudiantes realizan actividades de manera libre, dado que no se registra en el corto, presencia de personal docente que supervise dichas áreas. De acuerdo con algunas investigaciones, hay espacios dentro del ambiente escolar que

son propicios para la interacción, los cuales favorecen la socialización entre estudiantes de diferentes edades. Al mismo tiempo, es común que en los pasillos, el patio y la salida de la escuela se presenten agresiones físicas directas entre estudiantes (Defensor del Pueblo, 2007; Joffre-Velázquez, García-Maldonado, Saldívar-González, Martínez-Perales, Lin-Ochoa, Quintanar-Martínez, & Villasana-Guerra, 2011; Trucco & Inostroza, 2017; Castellano, 2020; Hernández, 2022).

En este sentido, se deduce que la creadora del cortometraje reconoce los espacios de la escuela en los que se presentan las violencias físicas entre estudiantes, por lo que es importante subrayar la importancia de los espacios que acompañados de la narrativa sitúan y refuerzan las historias de violencia. Así, se entiende que los espacios no son mera escenografía sino un ejercicio de contextualización de la creadora.

La casa de la familia multimillonaria, donde vive Lionel con sus padres, es otro espacio significativo presentado en el cortometraje, ya que aquí se desarrolla el clímax y la situación final de la historia. La creadora elige una casa grande y lujosa, ante ello la madre de Lionel menciona que tiene veinticuatro cuartos, lo cual es un espacio muy amplio para una familia de tres integrantes, dos empleadas domésticas y un niño que habitan la casa. De acuerdo con el valor simbólico, la casa es una palabra que representa aspectos femeninos asociados a las concepciones de lo sagrado, la protección, la seguridad, e incluso, el útero materno. De igual forma, la casa funciona como un símbolo del Yo, por lo tanto, entre más frágil y vulnerable sea el Yo, más necesita de un escudo sólido, familiar e inviolable (Coppola, 2004).

2.2 Creación de los personajes

Para la caracterización de los personajes principales se utilizan las plantillas del videojuego Gacha Club, a partir de los cuales la autora diseñó los rasgos físicos y vestimenta de sus personajes. En el corto se muestra la presencia de tres personajes principales: un personaje del género femenino nombrado Micaela y los dos últimos personajes del género masculino llamados Lionel y Heros.

3. Análisis de la dimensión semántica del corto

En la dimensión semántica, Morris (1985) plantea el estudio de relaciones entre el signo y su objeto, o sea, en este nivel se designa o denota a un objeto, por lo que se atiende a los aspectos del significado del signo. La trama de la historia se divide en treinta y nueve secuencias, las cuales para su análisis se señala una situación inicial, un clímax y una situación final en relación con la sucesión de hechos, las cuales se exponen de forma concisa en la Tabla 2.

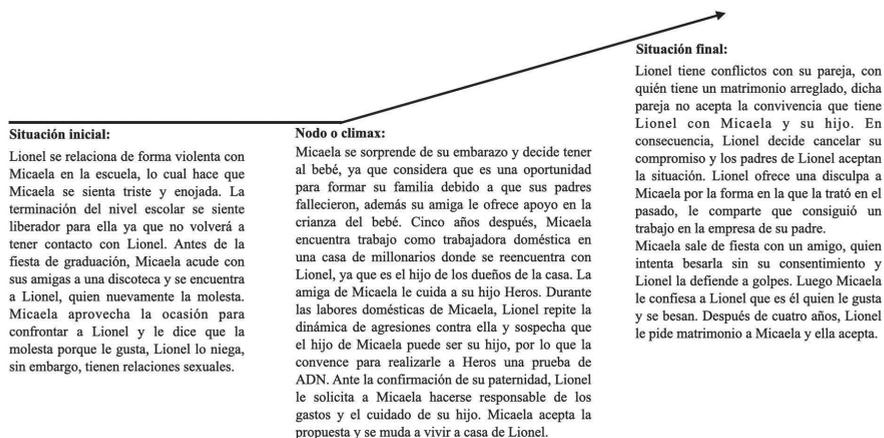


Tabla 2. Presentación resumida de las secuencias del corto

Nota. Se presenta de manera resumida la situación inicial, el nodo o clímax y la situación final del corto.

Proceso de interacción: La interacción en el corto gira entorno a la narrativa que expone el proceso de atracción sexo-afectiva entre los personajes principales, plasmado en diferentes momentos. En el primer momento, se presenta la relación inicial entre los personajes en un entorno escolar, en la cual se evidencia que la forma de expresión de la atracción es a través de las agresiones y violencias cotidianas. En un segundo momento, la relación entre los personajes cambia debido a la distancia entre los personajes y se centra en las experiencias del personaje principal en su rol como madre soltera. Hacia el final del corto, la interacción se centra en el reencuentro entre los personajes y la asunción de la paternidad por parte del personaje masculino, entre otras dinámicas afectivas como la amistad y el enamoramiento.

Además de esta interacción narrativa entre los personajes, se resalta la interacción de la autora dentro de la plataforma, por medio de la cual ella obtiene los *elementos moe*⁴ necesarios para representar un marco normativo relacional y afectivo aprendido de su entorno socio-cultural. De manera que se percibe a la autora como un canal que reproduce las creencias y la performance del amor romántico, actualizando los mitos que circulan culturalmente en su entorno. Así, la autora del corto se auto representa a través de situaciones que considera cotidianas y de las cuales busca crear un impacto en la audiencia prosumidora.

Asimismo, en un tercer nivel de análisis, se observan las interacciones que ocurren entre el corto como producto audiovisual y las audiencias a las que va dirigido, principalmente la comunidad de Gchatubers, a quienes corresponde validar, rechazar, valorar, e incluso, replicar el contenido utilizando ya sea la narrativa o los efectos visuales para sus futuras creaciones audiovisuales.

4. Análisis de la dimensión pragmática del corto

En la dimensión pragmática se plantea el estudio de la relación entre el signo con sus intérpretes o las personas usuarias, es decir, la forma en la que el emisor y el receptor interpretan el signo de acuerdo con un contexto determinado (Morris, 1985). Con el fin de llevar a cabo el análisis y la interpretación del corto se retoman, principalmente, las posturas teóricas de Goffman (1981), Azuma (2001) y Hochschild (2008). A partir de este bagaje teórico se busca analizar la narrativa del corto, la cual gira en torno a la representación de la atracción sexo-afectiva, la relación de pareja heterosexual, la masculinidad y su relación con la paternidad. A la par, se observará la integración de los elementos *moe* (Azuma, 2001) a la narrativa visual. Sin perder de vista, que los elementos *moe* se encuentran contenidos en la base de datos del videojuego Gacha Club, y a partir de estos elementos, se diseñan los aspectos físicos de los personajes, así como sus fachadas emotivas (Goffman, 1981; Hochschild, 2008). Así, se pretende demostrar que el uso de los elementos *moe* por parte de las personas prosumidoras junto con la construcción de la narrativa crean y recrean formas de autorrepresentación. De igual forma, se puede observar cómo las representaciones visuales de amor y las narrativas románticas perpetúan ciertas normas socio-culturales.

4.1 Análisis desde las posturas teóricas de Goffman, Azuma y otros autores

4.1.1 El self

Giulia manifiesta el *self* en las situaciones de interacción que establece entre sus personajes del cortometraje, quienes desempeñan papeles o roles frente a una audiencia en diversos escenarios sociales que están orientados por marcos de referencia (*frames*), que son determinados por códigos rituales que permiten estructurar, delimitar y conservar el orden de la interacción social cotidiana.

La interacción social que se desarrolla en el cortometraje gira en torno a la manera en la que los personajes principales, de nombre Micaela y Lionel, se comunican atracción sexual y gusto mutuo. Asimismo, se observan otras interacciones donde la crianza de un hijo y, en especial, la maternidad y paternidad cobran relevancia. Desde el inicio del cortometraje, la interacción está permitida de actitudes violentas del personaje masculino dirigidas hacia el personaje femenino. En consecuencia, se observa al personaje Micaela expresar rechazo a Lionel, a quien identifica como su *bully* o agresor, ya que repetidamente recibe agresiones físicas de él en diferentes espacios, así como la invasión de su espacio personal. Sumado a ello, Lionel expresa acciones despectivas hacia Micaela. Mientras que para Micaela las continuas agresiones la colocan en situaciones de riesgo y vulneración de derechos, para Lionel las agresiones son una manera de expresar su atracción por Micaela. Se evidencia en estas interacciones que los factores estructurales en los que se sustentan los roles de género, generan la reproducción de las desigualdades en las relaciones románticas, lo cual tiene como consecuencia la normalización de las violencias en la pareja. La presencia de dichas características del amor romántico no hacen más que propiciar que las situaciones sociales y las interacciones interpersonales plasmadas en el corto se comprendan necesariamente dentro de un marco en el que destaca, por su insistencia en la representación, el sistema de dominación patriarcal.

4.1.2 Fachada personal de los personajes

La fachada personal está conformada por la apariencia física, expresiones faciales, gestos corporales, edad, vestimenta, etc. (Goffman, 1981) es central, ya que se ha visto que las personas prosumidoras proporcionan mayor relevancia al consumo de los elementos *moe*, susceptibles de provocar reacciones emocionales (Azuma, 2001), que a la calidad del relato para conseguir una representación del mundo que transmita mensajes específicos a los espectadores.

Giulia (2021) diseña los personajes del cortometraje en función de la base de datos que contiene dichos elementos *moe* en el videojuego Gacha Club. La importancia de la estética de los elementos *moe* que caracterizan a los personajes del anime suelen presentar rasgos faciales exagerados, así como arreglos físicos peculiares que generan conmoción y atracción por los personajes (Azuma, 2001). En este caso, se resaltan en el personaje Micaela los ojos grandes de color rosa, el cabello abundante, el peinado con accesorios en el cabello, y elementos específicos en la vestimenta como los guantes y medias de red o rejilla (ver Figura 1). De igual manera, el personaje Lionel tiene los ojos grandes de color rojo y pupila en forma de estrella, una mecha de color blanco en el cabello, peinado enaltecido con accesorios, así como un arete en forma de cruz y la incorporación de una capa sobre la vestimenta (ver Figura 2). En cuanto a Heros, el personaje que representa al hijo de los personajes principales, está diseñado con ojos grandes de color rosa, cabello peinado en puntas y una gorra con orejas en forma de gato (ver Figura 3). En contraste con los personajes principales, los personajes secundarios como Bianca, Lady Whickenham y los padres de Lionel muestran una apariencia física menos atractiva visualmente.

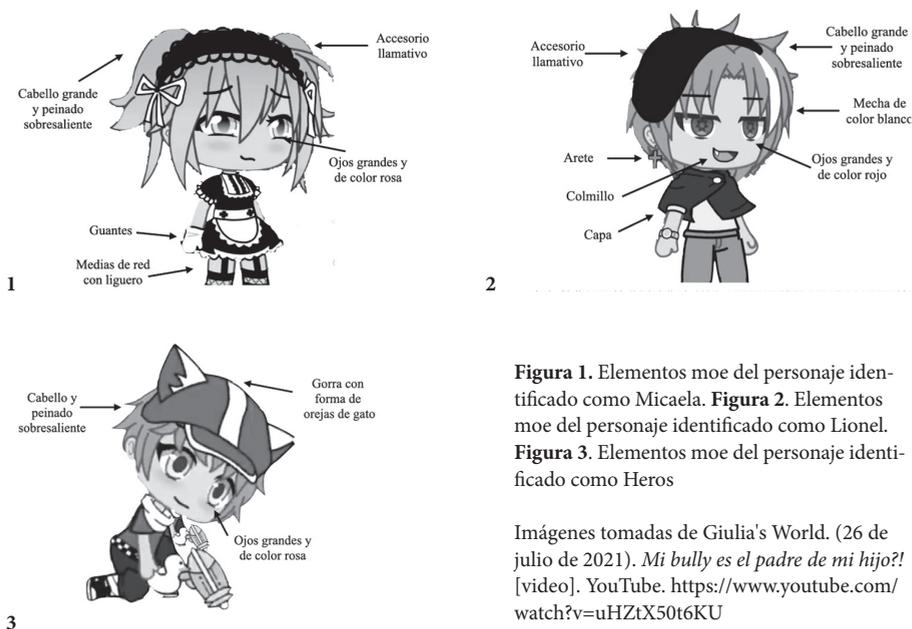


Figura 1. Elementos *moe* del personaje identificado como Micaela. **Figura 2.** Elementos *moe* del personaje identificado como Lionel. **Figura 3.** Elementos *moe* del personaje identificado como Heros

Imágenes tomadas de Giulia's World. (26 de julio de 2021). *Mi bully es el padre de mi hijo?!* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=uHZtX50t6KU>

Al inicio del corto, las emociones más recurrentes en el personaje Micaela fueron el enojo y la tristeza, principalmente como reacciones a la violencia psicológica y física que Lionel ejercía contra ella, la cual era interpretada como una forma en que el personaje masculino expresa atracción física.

Hacia la segunda parte del corto, cuando Micaela se entera que se encuentra embarazada y decide tener a su bebé, las emociones más presentes fueron la culpa, preocupación, la frustración y la tristeza. Más adelante, cuando Micaela toma la decisión de trabajar como empleada doméstica donde vuelve a coincidir con Lionel, las emociones que más se enfatizaron fueron la tristeza, el cansancio y la preocupación (ver Figura 4). En especial, llaman la atención dos situaciones, la primera, es que la expresión emocional de Micaela se manifiesta de manera más abierta o menos restrictiva en relación con las experiencias de la vida cotidiana, en cambio, en la mayor parte de la narrativa Lionel muestra restricción emocional, con excepción del enojo y del deseo sexual (ver Figura 5). La segunda situación, se relaciona con la representación por parte de la autora de la relación romántica entre Lionel y Micaela, a partir de la cual construye las fachadas emotivas de los personajes. De alguna manera, a través de estas representaciones se deja ver cómo la autora comprende las relaciones sexo-afectivas y las formas de expresión de la atracción física y emocional, principalmente en una relación de pareja heterosexual. De esta forma, se cuela en la narrativa y en las representaciones visuales el modelo del mito del amor romántico, en el que se plantea un modelo de relación basado en el contacto afectivo entre pares a partir de la expresión de diferentes formas de violencia sin que se responsabilice en ningún momento al agresor por los daños ocasionados.



Figura 4. Representación de las emociones más recurrentes en el personaje Micaela como trabajadora doméstica.

Nota. Micaela presenta las emociones de tristeza, cansancio y preocupación cuando trabaja como empleada doméstica en la casa de los papás de Lionel. Imágenes tomadas de Giulia's World. (26 de julio de 2021). *Mi bully es el padre de mi hijo?!* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=uHZtX50t6KU>



Figura 5. Representación de las emociones más recurrentes en el personaje Lionel

Nota. Lionel presenta de manera recurrente la emoción de enojo y el deseo sexual, asimismo la restricción emocional. Imágenes tomadas de Giulia's World. (26 de julio de 2021). *Mi bully es el padre de mi hijo?!* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=uHZtX50t6KU>

Vale la pena subrayar que los personajes adultos narrativamente se presentan en roles parentales, no obstante, visualmente estos personajes aparentan una edad más joven, incluso, no se observan distinciones en la edad cronológica de todos los personajes. Es el caso de los padres de Lionel (ver Figura 6), quienes presentan cuerpos estilizados sin rasgos de envejecimiento, por lo que aparentan ser físicamente coetáneos de los personajes jóvenes. Esto se atribuye a que la autora muestra la identidad social de la familia multimillonaria representada por la apariencia física, ciertos modales y escenarios (Goffman, 1981).

La clase social, es entonces, representada por medio de un estilo de vida específico, pero también por características físicas que construyen la idea de cuerpos legítimos, es decir, bellos, esbeltos y joviales. Este tipo de representación tiene como finalidad transmitir a las personas espectadoras el lugar que los personajes ocupan en el espacio social (Bourdieu, 1986), una clase alta deseable por la sociedad. Se hace particular mención de lo anterior, porque la base de datos del videojuego Gacha Club contempla plantillas o elementos en forma de líneas o curvas desiguales ubicados en el apartado denominado “accesorios de la cara superior, centro e inferior” (ver Figura 7) que permiten otorgar rasgos de envejecimiento a los personajes, posibilidad que la autora del cortometraje descartó ante la certeza de expresar una narrativa visual acorde con sus propios intereses estéticos y que, probablemente, responden a un marco normativo social que construye cuerpos ideales inalcanzables supeditados al consumismo para conseguir la juventud y belleza (Baudrillard, 1974 & Rico Bovio, 2020).



Figura 6. Representación de la edad en los personajes

Nota. Se presenta el contraste entre el aspecto físico de los padres de Lionel y la apariencia física de los protagonistas del corto. Imágenes tomadas de Giulia's World. (26 de julio de 2021). *Mi bully es el padre de mi hijo?!* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=uHZtX50t6KU>



Figura 7. Plantillas para representar vejez en los personajes

Nota. El videojuego Gacha Club cuenta con plantillas nombradas accesorio de la cara superior, accesorio de la cara centro y accesorio de la cara inferior que incluyen rasgos físicos como arrugas y ojeras que pueden ser utilizados para envejecer a los personajes. Imagen tomada de Lunime. (29 de junio de 2020). Gacha Club [videojuego]. Lunime

4.1.3 La fachada social, marco (*frame*) y *framing*

Con respecto a la fachada social, las actuaciones de los personajes desempeñan roles que reproducen patrones de conducta que tienen su base en el sistema de dominación patriarcal. Por un lado, se representan las actitudes, gestos, conductas y normas que responden al modelo relacional fundado en el mito del amor romántico. Por otro lado, se sitúa a las mujeres, exclusivamente en el espacio privado o doméstico con roles específicos, tales como esposas, madres, cuidadoras y trabajadoras del hogar. Las interacciones alrededor de estos roles se interpretan principalmente por el personaje principal, nombrado Micaela, quien

se muestra en una relación de pareja con Lionel, así como en el ejercicio de una función materna con su hijo Heros, la cual trata de hacer compatible con su empleo en el que se desempeña como empleada doméstica.

El medio o escenarios en los que suceden las interacciones de los personajes se plantearon mayormente en el espacio privado, el cual fue estudiado ampliamente en el apartado del análisis de la dimensión sintáctica del corto.

Los marcos de referencia (*frames*) se mantienen en las situaciones planteadas, ya que los personajes se adaptan a los códigos que estructuran la experiencia social. En la situación inicial de la trama de la historia se tiene como escenario el contexto escolar donde los personajes celebran su graduación mediante el ritual que se desarrolla a partir del sentido que la autora del corto otorga a la situación social que propone. Como se observa y se analiza en el cortometraje, la autora se encuentra influenciada por las ceremonias de graduación de estudiantes norteamericanos, retratados en multitud de películas, telenovelas y series de televisión. En dichas ceremonias de graduación es común observar un ritual que comprende el uso de un atuendo conformado de toga y birrete, la participación en la ceremonia de fin de curso, el recibimiento de un diploma, la entrega de un discurso, el festejo con amistades, y la fiesta de graduación en compañía de una pareja o una persona que les guste o atraiga físicamente para aprovechar el momento en que los hombres declaren su amor a las mujeres y así establezcan una relación de pareja o tengan acceso a relaciones sexuales. De acuerdo con Goffman (1981) los rituales de interacción están determinados por el orden social, es decir, la realidad social o las situaciones sociales imponen pautas de acción que regulan las relaciones sociales de la vida cotidiana.

4.2 Análisis desde la perspectiva teórica de Hochschild, Butler y otros autores

El mito del amor romántico

Frente a la propuesta narrativa y visual del corto que trata principalmente el modelo del mito del amor romántico, Yela (2003), psicólogo social que investiga sobre el tema del amor, menciona que los mitos románticos son el conjunto de creencias socialmente compartidas sobre la supuesta verdadera naturaleza del amor. También, Yela (2003) considera que los mitos románticos con frecuencia son ficticios, engañosos, irracionales o sencillamente imposibles de cumplirse en la práctica, por lo que provocan repercusiones negativas en las relaciones amorosas. Algunos de los mitos románticos más relevantes que refiere el mismo autor son: el mito de la media naranja es la creencia de que hay una pareja predestinada para cada persona; el mito de la omnipotencia es la creencia de que el amor puede solucionar y justificar todos los problemas; y el mito de matrimonio es la creencia de que el amor romántico y pasional debe culminar en la relación estable de la pareja. Asimismo, otros investigadores que estudian el amor romántico han propuesto otros mitos románticos como el mito de la abnegación que es la creencia de que el amor implica hacer sacrificios y priorizar el bienestar de la pareja, y el mito romántico de la ambivalencia o de la compatibilidad amor-violencia el cual consiste en la creencia de que el amor es compatible con el maltrato en una relación de pareja (Bonilla-Algovia & Rivas-Rivero, 2019).

Ante lo anterior, es necesario traer a cuenta el concepto de las reglas del sentir de Hochschild (2008) a fin de explicar los pensamientos, las emociones y acciones de los protagonistas del cortometraje. Considerando que el modelo de mito del amor romántico puede interpretarse como normativo, es decir, como una norma cultural de expresión sexo-afectiva. Preocupa que las conductas de dominación y abuso por parte de los hombres hacia las mujeres se reproduzcan sin cuestionamiento alguno, normalizando que las mujeres asuman como propio de su género la aceptación de conductas abusivas, incluso, que se consideren como expresiones afectivas que las halagan.

El problema radica en que estas conductas violentas se aprenden como parte de un repertorio del amor socialmente validado. Lo anterior se explica principalmente en el mito romántico de la ambivalencia o de la compatibilidad amor-violencia, el cual establece que el maltrato va implícito en la relación lo que permite normalizar las violencias en la pareja. Dicha situación se presenta en los protagonistas del corto, cuando Lionel de manera repetida presenta conductas agresivas hacia Micaela, quien interpreta la situación como una expresión de amor, ya que cree que Lionel la molesta porque se siente atraído por ella. A lo largo de la trama del corto, Micaela y Lionel tienen que sortear diferentes retos para lograr conformarse como pareja al final de la trama. Las limitaciones en un inicio tienen que ver con la carencia en las habilidades socioemocionales para expresar afecto y atracción; luego, la conducta inmadura de Lionel y otras situaciones desafiantes como los problemas económicos de Micaela se superan a lo largo de la trama; mientras que el desvelamiento de la paternidad de Lionel y su noviazgo arreglado con el personaje antagonico se presentan hacia el final del corto, de igual forma para beneficiar a la trama del amor romántico. Así, la narrativa del corto nos transmite la idea de que el amor puede enfrentar cualquier adversidad (mito romántico de la omnipotencia) y que contar con una pareja (mito romántico del emparejamiento) y contraer nupcias con ésta (mito romántico de matrimonio) es la solución a todos los problemas de la juventud.

Lo anterior refleja que la creadora del corto se encuentra sumamente influenciada por las historias de amor que se basan en el modelo del mito del amor romántico que se socializa en la familia y se refuerza a través de los diversos medios de comunicación en función de normas socio-culturales perpetuadas por el sistema patriarcal y capitalista. Herrera (2011), comunicóloga que estudia el amor romántico, los estudios de masculinidad y la teoría queer, menciona que el amor romántico es un instrumento de control social al servicio del sistema capitalista, ya que al reproducirse el modelo de la pareja monogámica y heterosexual se impulsa un consumo desenfrenado en empresas que comercializan la ceremonia religiosa, el banquete de boda y la luna de miel. Posteriormente, con el nacimiento de los hijos, la familia se convierte en generadora de capital económico al consumir productos infantiles, educativos y de ocio. Por lo tanto, el mito del amor romántico se mercantiliza visualmente a fin de mantener y beneficiar estructuras de poder patriarcales y capitalistas. Igualmente, dentro de la narrativa del corto se hace un acercamiento a la maternidad a través de una mirada romantizada. Es notoria la transformación de una parte de la identidad de Micaela ante la adopción del rol maternal en el sistema patriarcal, ya que se plantean funciones maternas que implican el amor incondicional, el cuidado y la crianza exclusiva de su hijo, y si fuera necesario dar la vida por él. Al respecto, Hierro (1990), filósofa

mexicana interesada en los estudios de género y la filosofía feminista, refiere que las mujeres se convierten en “seres para otros” y no “para sí mismas”, lo cual fomenta la actitud de “negación de sí” que constituye el rasgo de carácter típicamente femenino. De ahí que la identidad femenina se da con base en las funciones de esposa y madre. Desde esta mirada romantizada de la maternidad, Gimeno (2017) indica que la entrega absoluta de la madre, la renuncia a una misma y la dependencia mutua ocasionan que el bebé se convierta en amante y en esposo, al mismo tiempo que se reconoce la ética del sacrificio del cuidado del infante. Por lo tanto, existe una fuerte tendencia social a mostrar a la relación madre-hijo como a una pareja romántica. Las mismas autoras mencionan que algunas características del amor romántico se han trasladado a la maternidad en virtud de que se cree que el amor maternal es natural y biológico. Al respecto, en la trama de la autora se omiten narrativas que expresen el dolor, la ira y la frustración que conlleva la experiencia de la maternidad (Gimeno, 2017).

Reflexiones finales

En relación con el diseño de los personajes, nuevamente se revela la importancia de mostrar imágenes visuales que resalten la estética corporal, donde el cuerpo queda a merced de los cánones sociales de belleza, tanto femeninos como masculinos. Las imágenes audiovisuales así diseñadas pueden provocar el consumo desmedido en la audiencia a fin de rendir culto a la juventud mediante la reproducción de cuerpos ideales. En contrapartida, las personas prosumidoras pueden hacer uso de los elementos *moe* que se encuentran en la base de datos del videojuego para diseñar personajes que rompan con los estereotipos de género tradicionales y así influir en la transformación hacia relaciones más igualitarias. Asimismo, a través del diseño de personajes y la creación de narrativas, las personas adolescentes se encuentran ante la posibilidad de experimentar más de una identidad, pues mediante diversos cuerpos digitales realizan autorrepresentaciones en diferentes situaciones sociales. Las autorrepresentaciones que las personas adolescentes crean se pueden considerar en términos de cómo se manifiestan visualmente en diferentes contextos y lo que esto puede decir sobre su comprensión y percepción de la identidad social.

A partir de la influencia de los medios de comunicación en la reproducción de los roles y estereotipos de género tradicionales, las personas prosumidoras tienden a replicar narrativas del amor romántico reafirmando las normas socioculturales tradicionales. Sin embargo, en la repetición existe la posibilidad de subvertir la norma (Butler, 2015) y de esta forma proponer en las narrativas de los cortometrajes otras formas de relacionarse afectivamente con el fin de transformar la realidad social o generar un nuevo orden social. El modelo del mito del amor romántico, que narrativamente sostiene o acompaña las normas sexo-genéricas, se plantea como fundamento y fin último de los personajes y como parte intrínseca de la transición hacia la adultez. Sin embargo, para que el mito del amor romántico opere en todas sus condiciones, como ocurre en el corto, es necesario el pre-establecimiento de roles bien definidos y de un sistema de reproducción social afianzado

en los valores y normas hetero-patriarcales. En este escenario, parece indispensable la reproducción de otros modelos relacionales y de representación visual que derriben el amor romántico, ya que este último continúa operando debido a que desde temprana edad se interiorizan los roles y estereotipos género, así como la influencia de los medios de comunicación que refuerzan el mito del amor romántico a través del contenido visual. Finalmente, las reflexiones teóricas sobre la maternidad aquí vertidas ayudan a visibilizar los roles tradicionales sobre la maternidad, sobre todo aquellos que se inclinan a la romanización del vínculo afectivo madre-hijo y que, en definitiva, afectan la relación que las mujeres tienen sobre sí mismas pues el rol de mujer y el de mujer en pareja sexo-afectiva queda minimizado para favorecer la función materna. Asimismo, este análisis revela los obstáculos estructurales a los que se enfrentan las mujeres cuando asumen más de un rol o función social, pues las desigualdades se profundizan cuando en una sola persona recaen las responsabilidades de la crianza, los cuidados, la conciliación de la vida laboral con la vida familiar, entre otras.

Notas

1. El espacio tecnológico Web 2.0 privilegia la interacción entre las personas de todas las latitudes para generar nuevas ideas y socializarlas: escriben, editan, comparten y obtienen un producto colectivo que es comunicado de forma inmediata por la facilidad de acceso a los contenidos (Hernández-Salazar & Hernández-Salazar, 2017).
2. Es un videojuego creado por Lumine Inc. con fecha de lanzamiento el 29 de junio de 2020 y esta disponible para dispositivos basados en Android, iOS, Windows, Mac y Linux (“Gacha Life 2? NO, es Gacha Club”, 2021).
3. Como IbisPaint X, CapCup y Text on photo que son recursos utilizados para la edición del video.
4. Los elementos *moe* son “visuales, pero hay otros tipos de elementos *moe*, como una forma particular de hablar, escenarios, desarrollo narrativo estereotipado y las curvas específicas de una figura” (Azuma, 2001, p. 42).

Referencias

- Azuma, H. (2001). *Japans Database Animals*. London, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Horno, A. (2013). *Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales*. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/34010>
- Castellano, D. (2020). *La violencia escolar en el alumnado de educación primaria*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7696015.pdf>
- Baudrillard, J. (1974). *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras*. <https://ganexa.edu.pa/wp-content/uploads/2014/11/ARTGBaudrillardJeanLaSociedadDeConsumo-SusMitosSusEstructuras.pdf>

- Bonilla-Algovia, E. & Rivas-Rivero, E. (2019). *Diseño y Validación de la Escala de Mitos del Amor Romántico*. <https://www.aidep.org/sites/default/files/2020-11/RIDEP57-Art9.pdf>
- Bourdieu, P. (1986). Notas provisionales sobre la percepción social del cuerpo. En Alvarez-Uría, F. & Varela, J. (Eds.), *Materiales de sociología crítica* (pp. 183-194). https://www.academia.edu/5350950/Bourdieu_Notas_provisonales_Cuerpo
- Butler, J. (2015). *Cuerpos que importan: Sobre los límites materiales y discursivos del «sexo»* (A. Bixio, Trad.). Paidós.
- Copolla, P. (2004). *Análisis y diseño de los espacios que habitamos*. <https://docer.com.ar/doc/evx8s1e>
- Defensor del Pueblo. (2007). *Violencia escolar: el maltrato entre iguales en la educación secundaria obligatoria 1999-2006*. Madrid. <https://www.defensordelpueblo.es/wp-content/uploads/2015/05/2007-01-Violencia-escolar-el-maltrato-entre-iguales-en-la-Educaci%C3%B3n-Secundaria-Obligatoria-1999-2006.pdf>
- “Gacha Life 2? NO, es Gacha Club”. (2021). <https://gamehag.com/es/articulos/gacha-life-2-no-es-gacha-club>
- Jimeno, B. (2017). *Madres en la trampa del amor romántico*. <https://www.revistaanfibia.com/madres-la-trampa-del-amor-romantico/>
- Giulia's World. (24 de mayo de 2020). “Especial +100K || Muestro mi cara!? || *respondiendo preguntas*”. <https://www.youtube.com/watch?v=lyvAxpOkrHU>
- Giulia's World. (18 de marzo de 2021). “25 Cosas sobre mí”. <https://www.youtube.com/watch?v=-QSGh3ZfDNI>
- Giulia. (26 de julio de 2021). *Mi bully es el padre de mi hijo?!* <https://www.youtube.com/watch?v=uHZtX50t6KU&t=1348s>
- Goffman, E. (1981). *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (1a. ed.). Buenos Aires, Argentina: Amorrortu. <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2015/08/Goffman-E.-La-presentacion-de-la-persona-en-la-vida-cotidiana.-1-47.pdf>
- Hernández, C. (2022). *Las mujeres en alerta por violencia de género en espacios públicos. Comparativo con tres escuelas de educación superior públicas en México*. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672021000200157
- Herrera, C. (2011). *La industria del amor romántico: el control social sobre nuestros sentimientos*. <https://haikita.blogspot.com/2011/12/la-industria-del-amor-romantico.html>
- Hierro, G. (1990). *Ética y feminismo*. <https://redmovimientos.mx/wp-content/uploads/2020/07/%C3%89tica-y-feminismo.pdf>
- Hochschild, A. R. (2018). *Un camino hacia el corazón de la sociología*. Madrid, España: Centro de Investigaciones Sociológicas. <https://elibro.net/es/ereader/uvm/108207>
- Joffre-Velázquez, V. M.; García-Maldonado, G.; Saldívar-González, A. H.; Martínez-Perales, G.; Lin-Ochoa, D.; Quintanar-Martínez, S.; Villasana-Guerra, A. (2011). *Bullying en alumnos de secundaria. Características generales y factores asociados al riesgo*. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-11462011000300004
- Lunime. (29 de junio de 2020). *Gacha Club [videojuego]*. Lunime. https://www.google.com/search?q=%C2%BFQu%C3%A9+a%C3%B1o+se+cre%C3%B3+Gacha+Club?&source=lmns&bih=631&biw=1147&rlz=1C5CHFA_enMX829MX830&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjHyYun8oOFAXvY1skDHYhRDxkQ0pQJKAB6BAGBEAI

- Morris, C. (1985). *Fundamentos de la teoría de los signos* (1a. ed.). España, Barcelona: Paidós. https://ifdc6m-juj.infed.edu.ar/aula/archivos/repositorio/0/178/Morris_Charles_-_Fundamentos_De_La_Teoria_De_Los_Signos.pdf
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2023). UNESCO con, por y para la juventud. <https://www.unesco.org/es/youth>
- Papalia, D. E. & Martorell, G. (2017). *Desarrollo Humano*. (13a. Ed.). México: McGraw-Hill. <https://www.xn--glaneuropsicologa-evbo.com/2020/06/libro-desarrollo-humano-13a-edicion.html>
- Rich, A. (2019). *Nacemos de Mujer. La maternidad como experiencia e institución*. https://traficantes.net/sites/default/files/pdfs/map54_Rich_web_2.pdf
- Rico Bovio, A. (2020). *El desgarramiento del cuerpo postmoderno*. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-25382020000100043
- Trucco, D. & Inostroza, P. (2017). *Las violencias en el espacio escolar*. <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/a4a9a2cc-c1a3-4931-a729-e0106c42e85a/content>
- Vázquez, V. 23 de agosto de 2021. *Exposición "Perspectiva teórica de Charles W. Morris"*. México: BUAP: Maestría en Estudios y Producción de la Imagen
- Yela, C. (2003). *La otra cara del amor: mitos, paradojas y problemas*. https://www.researchgate.net/publication/364699134_La_otra_cara_del_amor_mitos_paradojas_y_problemas_Encuentros_en_Psicologia_Social_2003_1_2_263-267

Abstract: This article analyzes the short film *Mi bully es el padre de mi hijo?!* created on the Gacha Club and published on Youtube. By using Morris' (1985) semiotic analysis model, as well as Azuma's (2001) database animals proposal and Goffman's (1981) social interaction approach, the objective is to study the construction of emotional facades by adolescents through the creation of a short film, which mainly shows the specific violence that characterizes the relational and affective normative framework learned from the socio-cultural environment based on gender expectations and heteronormative relationships that reproduce the model of the myth of romantic love through visual narratives. This short film emphasizes the role of motherhood from a romanticized and suffering point of view that adopts the social and economic burdens of care, normalizing the inequity in the roles of parental care.

Key words: emotional facades - romantic love myth - motherhood

Resumo: Este artigo analisa o curta *Meu bully é o pai do meu filho?!* criado na plataforma Gacha Club e publicado no Youtube. Por meio do modelo de análise semiótica de Morris (1985), bem como da proposta de consumo por base de dados de Azuma e da abordagem de interação social de Goffman, tem-se como objetivo estudar a construção de fachadas emocionais por meio da criação do referido curta-metragem. O curta mostra principalmente as violências específicas que caracterizam o quadro normativo relacional e afetivo aprendido do entorno sócio-cultural com base nas expectativas de gênero e nas relações

heteronormativas de maneira que reproduz o modelo do mito do amor romântico através de narrativas visuais. A curta-metragem enfatiza o papel da maternidade a partir de uma perspectiva romantizada e sofrida que assume os encargos sociais e econômicos do cuidado normalizando a inequidade nos papéis sobre os cuidados parentais.

Palavras-chave: fachadas emocionais - mito do amor romântico - maternidade

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]
