

Construcción de fachadas emotivas en las redes sociodigitales: análisis del reto viral “embaraza a tu personaje original” en la plataforma Gacha Club

Marisol Mendoza Téllez Girón⁽¹⁾, Azul Kikey Castelli Olvera⁽²⁾ y Sarahí Isuki Castelli Olvera⁽³⁾

Resumen: En el presente artículo se analiza el corto “*Embaraza a tu oc challenge*”, creado en la plataforma *Gacha Club* y publicado en *Youtube*. A partir del diálogo entre las dimensiones de la semiótica de Morris (1971), la propuesta del consumo por base de datos de Azuma (2001) y el enfoque de la interacción social de Goffman (1981), se busca explorar la construcción de fachadas emotivas por adolescentes a través de la creación de cortos que exponen situaciones sociales determinadas con el apoyo de las grandes narrativas que circulan sobre determinados sucesos, en particular, narrativas en torno al cuerpo y las emociones durante el embarazo.

Palabras clave: fachadas emotivas - cuerpo - emociones - embarazo - autorrepresentación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 212]

⁽¹⁾ Licenciada en Psicología por la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH), Maestra en Psicología por la UNAM, actualmente Doctoranda en Ciencias Sociales por la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Participa como psicóloga clínica, ponente y facilitadora de talleres en instituciones públicas y organizaciones civiles. De manera simultánea a la práctica psicoterapéutica ha ejercido la docencia durante quince años, en el Área Académica de Psicología de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, lo que me ha permitido participar como integrante del jurado en trabajos de investigación.

⁽²⁾ Doctora en Ciencias Sociales por la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Nombramiento académico: Profesora Investigadora Titular “C” de Tiempo Completo en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH). **Publicaciones recientes:** Manuela García-Teruel Manso, una señorita decimonónica en el billete, en la Revista *Religación*; Del periodismo tradicional a las nuevas plataformas digitales para hablar sobre mujeres en el deporte, en *Edähi Boletín Científico de Ciencias Sociales y Humanidades del ICSHu*; *La locura como muerte simbólica del deber-ser femenino, en el cuento Río subterráneo de Inés Arredondo*, en la Revista *Grafía*; *Suspiria. Imaginarios míticos de la madre terrible. Lo abyecto y corpóreo en el cine de terror de Luca Guadagnino*, Revista *Visual Review*.

Líneas de investigación: Imagen, semiótica imaginarios sociales y género. **Distinciones académicas:** Miembro del Sistema Nacional de Investigadores Nivel I. Perfil Prodep.

⁽³⁾ 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*. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores, nivel 1.

1. Reto viral: “Embaraza a tu *oc challenge*”

En la investigación que sustenta este artículo se parte del supuesto que las personas adolescentes habitan espacios o lugares digitales para construir fachadas emotivas mediante la creación de personajes y el desarrollo de narrativas que posibilitan nuevas formas de autorrepresentación. Una de las vías de construcción de estas fachadas emotivas son los retos virales, a través de los cuales las personas adolescentes exploran subjetividades alternativas y situaciones de la vida cotidiana que no han experimentado en carne propia y que, sin embargo, proyectan con el apoyo de las grandes narrativas que circulan sobre determinados eventos.

Los retos o desafíos virales, llamados *challenges* en inglés, consisten en la realización de una tarea con cierta complejidad en su ejecución, mediante los cuales se pretende que las personas participantes demuestren un alto grado de valentía y arrojo o bien repliquen gestos o acciones que se hayan popularizado por diversas razones. En el mundo de la animación digital estos desafíos se realizan por medio de la creación de contenidos audiovisuales que posteriormente son compartidos en diversas redes sociodigitales.

Este es el caso del reto nombrado: “Embaraza a tu *oc¹ challenge*”, el cual se viralizó entre la comunidad *gachatuber²*. Las personas prosumidoras de la plataforma denominada *Gacha club* admitieron el reto de desarrollar una historia en la que adaptaron a sus personajes para cumplir con el desafío en función de un guión propuesto mediante preguntas, para lo cual hicieron uso de su creatividad y habilidades de edición. Las preguntas del reto buscan desarrollar la trama del embarazo en el personaje original de las personas participantes en función de los siguientes parámetros:

1- Primero, presenta a tu víctima, que diga.. tu OC...; 2- Oh mucho gusto ^^³, adivina que? Sorpresa!!! estas con 3 meses de embarazo!!! >XD⁴; 3- ¿Como tomo esto tu pareja?; 4- Bien, ahora tienes 6 meses de embarazo ¿Cómo te la estas pasando?; 5- Oh, cielos, pues que crees?... hoy das a luz!!! >XD; 6- Felicidades!!! Ya eres madre/padre.. enseñanos a tu bello angelito ^^; y 7- Oh, que lind@, ¿Que han dicho tus amistades sobre esto? (*YouTube*, 2019).

2. Análisis del corto “Embaraza a tu *oc challenge*”

a. Dimensión de autor

Como punto de partida, se presenta la dimensión de autor propuesta por Vázquez (2021), a través de la cual se conoce a la autora del corto, quien también es informante clave en la investigación, identificada como Valeria Gtz en la red social *Youtube*. En esta dimensión se considera que los datos personales de la autora constituyen un relato más que contribuye a la comprensión semiótica (Morris, 1971) del contenido audiovisual del corto.

Valeria Gtz es usuaria de la red social *YouTube* y *Gachatuber*, utiliza su nombre propio para identificar a su personaje original, es mexicana y tiene 19 años de edad. Algunos suscriptores creen que tiene entre 14 o 15 años de edad, lo cual a Valeria Gtz (2020) no le incomoda ya que para ella es mejor aparentar una menor edad porque la mayoría de la comunidad *Gachatuber* se encuentra entre la preadolescencia y adolescencia temprana. Valeria Gtz (2020) es la segunda de tres hijas, su familia sabe que tiene un canal en *Youtube*. Durante una larga temporada, tras un accidente que sufrió, Valeria Gtz se enganchó con series de *anime* que veía por televisión, siendo *Dragón Ball*⁵ su anime favorito. De hecho, agregó a su nombre de usuaria (Valeria) las letras Gtz a partir de las temporadas de esta serie (GT y Z), posteriormente, se dio cuenta que esas letras coinciden con la abreviación de su apellido Gutiérrez. El contacto con los videojuegos la acercó al dibujo y a la creación de historias. En cuanto a sus pasatiempos, Valeria Gtz (2020) señaló que le gusta escuchar música, ver sus series favoritas y leer mangas, en especial el *yaoi*⁶.

Valeria Gtz (2020) creó su canal en septiembre de 2018, para noviembre de 2020 ya contaba con cuatrocientos veintisiete mil suscriptores, lo cual la motivó a seguir haciendo más videos. El principal contenido que comparte consiste en la producción de cortos, “como capítulos revueltos con retos y cosas variadas, o sea, es como una serie que tiene de todo, suspenso, drama y así, risa, comedia” (Valeria Gtz, 2020). En dicha serie ha creado a más de diez personajes a quienes asigna voces diferentes que ella misma crea con su voz. Valeria Gtz (2020) considera que las personas que la siguen disfrutan más de la trama de sus videos que de la edición o animación que realiza.

b. Dimensión sintáctica

De acuerdo con Morris (1971), alrededor del signo se realiza una sintaxis que es considerada el estudio de las relaciones de disposición que tienen los signos entre sí, lo cual permite generar la organización perceptual de las imágenes audiovisuales para que tengan sentido y logren su propósito comunicativo. En esta dimensión, que marca las relaciones formales de los signos entre sí (Morris, 1971), se abordan las características técnicas y elementos básicos estructurales de las imágenes audiovisuales del corto (*Tabla 1*).

Características técnicas del corto	Elementos básicos de las imágenes audiovisuales
Fecha de publicación del video en Youtube: 07 de septiembre de 2019.	Plano: Plano en conjunto, plano entero, primer plano y gran primer plano.
Aplicaciones utilizadas para la elaboración de la escenografía, personajes y edición: Videojuego <i>Gacha Club</i> , Pinterest, Imágenes de Google, <i>powerdirector pro</i> y <i>Kinemáster diamond</i> .	Iluminación: Iluminado.
Duración: 7 minutos con 48 segundos.	Color: Presenta calidez
Forma de ver el video: Streaming.	Escenografía: Interior y exterior.
Calidad de imagen de video: 1080p.	Banda sonora: Se expresa voz, música y ruidos.
Número de visualizaciones: 3, 335, 935	Composición del encuadre: Líneas horizontales y el centro de atención son los personajes.
Numero de me gusta: 91, 672	

Tabla 1. Características técnicas y elementos básicos estructurales de las imágenes audiovisuales del corto “Embaraza a tu *oc challenge*”.

Asimismo, el corto está dividido en tres secuencias, en las que se desarrollan las siete preguntas que conforman el reto. Cada secuencia contiene una unidad narrativa compuesta por un conjunto de escenas destinadas a responder a las preguntas del corto a través de los elementos audiovisuales y narrativos propuestos por la autora (*Tabla 2*).

Secuencia uno	1- Primero, presenta a tu víctima, que diga.. tu OC... 2- Oh mucho gusto ^^*, adivina que? Sorpresa!!! estas con 3 meses de embarazo!!! >XD* 3- ¿Como tomo esto tu pareja?”
Secuencia dos	4- Bien, ahora tienes 6 meses de embarazo ¿Cómo te la estas pasando? 5- Oh, cielos, pues que crees?... hoy das a luz!!! >XD
Secuencia tres	6- Felicidades!!! Ya eres madre/padre.. enseñanos a tu bello angelito ^^ 7- Oh, que lind@, ¿Que han dicho tus amistades sobre esto?

Tabla 2. Secuencias del corto “Embaraza a tu *oc challenge*” que contienen las preguntas del reto.

En cuanto a la creación de los personajes, Valeria Gtz utiliza las plantillas con los elementos moe⁷ que ofrece el videojuego *Gacha Club*. En el corto hay tres personajes principales, los cuales aparecen en el siguiente orden: un personaje nombrado Valeria, el mismo nombre que la autora; el siguiente es llamado Erick; al último personaje no se le asigna nombre y representa a un recién nacido (*Figura 1*). La mayoría de los personajes secundarios cumplen el rol de amigas y amigos de los personajes principales, asimismo, se incluye a un pato que se convierte en ángel. Hacia el final del corto se incorpora a una enfermera como parte del personal de una institución de salud.



Figura 1. Diseño de personajes principales con elementos moe dentro del videojuego *Gacha Club*.

c. Dimensión semántica

La dimensión semántica, siguiendo con el análisis semiótico de Morris (1971), busca analizar el significado de los distintos signos que conforman las imágenes visuales del corto. Para llegar a comprender dichos significados se recurre a la narrativa de la que se vale la autora del corto para dar cuenta de la representación de ciertas experiencias del embarazo. Esta narrativa se divide en tres secuencias, las cuales conforman una historia convencional, es decir, una situación inicial, un nodo o clímax y un desenlace o situación final.

En la situación inicial se presenta al personaje llamado Valeria, quién juega el rol de “víctima” (enunciado así en el planteamiento del reto), es decir, el personaje que representará la condición de embarazo. Valeria se pregunta a sí misma quién la embarazó y de qué manera ocurrió el embarazo. En la habitación donde ocurre la escena se encuentra un pato, Valeria patea al pato creyendo que fue éste quien la embarazó. El pato contesta diciendo que es

hembra y se expresa de manera negativa hacia la apariencia física de Valeria, al decirle que es fea, razón por la que no tiene novio.

Con respecto a la segunda pregunta del reto sobre la actitud que toma la pareja al enterarse del embarazo, se observa a Valeria pensando en tres prospectos a los que hacer la propuesta, decidiéndose por Erick, quien acepta con la condición de que el reto se haga a su manera. Acto seguido, se presenta un corte con fondo negro en el que aparece la frase “minutos después”. En la siguiente escena se escucha un grito y Valeria se muestra con el rostro sonrojado cubriéndose la parte superior del cuerpo con sus brazos y con el cabello suelto, le dice a Erick que “no, no era necesario eso”, mientras que Erick se coloca una chaqueta y se peina mientras le dice a Valeria que para él sí era necesario porque necesitaba peinarse y arreglarse.

Durante el nodo o clímax se presenta la experiencia del embarazo y el momento del parto, así como la reacción de los amigos ante la situación. En esta secuencia se muestra a Valeria con una vestimenta holgada que busca representar seis meses de embarazo, también se muestra al personaje expresando antojos excéntricos, exigencias de comida de manera inmediata, celos provocados por la idea de que otras mujeres se acerquen a su pareja, estados emocionales intensos y varios descalificativos sobre su apariencia física. Ya en el hospital un nuevo personaje inyecta a Valeria y le dice “no aguantas ni una agujita”, además le pide que no grite pues se encuentran en un hospital. Valeria responde que cómo no va a gritar si se está desgarrando por dentro, a lo que el personaje le contesta que mejor puje, se escucha a Valeria gritar y pujar.

En el momento en que el nuevo personaje, quien se presume es parte del personal médico del hospital, anuncia el nacimiento del bebé, se refiere a Valeria con palabras que descalifican su apariencia física. Finalmente, Erick entra a la habitación donde están Valeria y el recién nacido y menciona: “por este bebé es que estabas tan gorda... yo pensé que tendrías gemelos o algo así”. Valeria cuestiona el comentario y Erick la interrumpe diciendo “mira ya despertó tu hijo”.

En la situación final se responde a las preguntas relacionadas con la presentación social del bebé. Valeria comenta que el bebé es hermoso como ella y luego lo presenta a las amistades de los personajes principales, quienes hacen referencia del parecido físico que tiene el recién nacido con Valeria y Erick, aunque el bebé no parece un recién nacido ya que es representado como de mayor edad. En la siguiente escena Erick le dice a Valeria “Orita vengo, voy por cigarros” y Valeria se muestra sorprendida y preocupada porque menciona que Erick no fuma y cree que la ha abandonado. El bebé habla “mejor me voy de aquí” y sale volando de la escena. Erick reaparece abruptamente y Valeria comenta “Erick no te fuiste, qué bueno que no me abandonaste, es que nuestro hijo se fue volando” a lo que Erick contesta “sí, como sea, iré a dormir tengo sueño... a la hora que te dije... checas tu celular”. A forma de cierre se muestra la palabra fin en el corto.

d. Dimensión pragmática

Para Morris (1971) la dimensión pragmática es la parte de la semiótica que estudia la relación del signo con los intérpretes, es decir, la forma en la que el sujeto interpreta el signo. Junto con las posturas teóricas de Azuma (2001), Goffman (1981) y Hochschild (2008) se realiza el análisis interpretativo del corto en cuestión. En el siguiente apartado se explica a mayor profundidad el análisis pragmático, en el que se analiza el proceso de adecuación de los elementos *moe* (Azuma, 2001) al reto “Embaraza a tu *oc*” que da lugar a la construcción de las fachadas emotivas de los personajes (Goffman, 1981; Hochschild, 2008). También se analiza la representación del cuerpo embarazado en el corto, el cual es propuesto a partir de dos premisas. Por una parte, la reproducción del metarrelato cristiano, a través del cual se trata de explicar la concepción humana. Desde esta narrativa se reproduce la idea de la concepción como un proceso inmaculado que invisibiliza las pulsaciones del cuerpo, es decir, se propone un cuerpo sin fluidos y sin imperfecciones. Por otra parte, se representa una noción del cuerpo sometido a los mecanismos de poder (Foucault, 1998). Ambos aspectos, el narrativo y el de la representación material de los cuerpos, forman parte de las fachadas emotivas de los personajes principales, las cuales permean y se recrean en las formas de interacción social que se observan entre los personajes, a partir de las premisas mediadas por el reto y por la base de datos que proporciona el videojuego.

3. Elementos de la construcción de fachadas emotivas

a. El *self* y la fachada personal y social de los personajes

Valeria, como autora del corto, representa al *self* mediante la creación de sus personajes, es decir, se desdobra para escenificar papeles o roles ante una audiencia a la que tiene que convencer de sus actuaciones. Se infiere que sus personajes son una extensión de ella misma, aunque cada uno juega un rol determinante para la trama propuesta por el reto. Así, Valeria dota a sus personajes de una fachada personal y social en relación con determinados marcos interpretativos (*frame* y *framing*), los cuales derivan del carácter ritual de las interacciones sociales que hace comprensible las acciones conforme a los estándares socioculturales establecidos. De acuerdo con Rico Bovio (2020), las personas usuarias crean y recrean personajes infinitamente a fin de generar dobles de ellas en la realidad virtual. En la construcción de la fachada personal de los personajes, la creadora elige elementos innovadores en cuanto que se empeña por destacar la disparidad y ausencia de convencionalidad estética. En general, se advierte belleza estética en todos los personajes, al grado de desvincular el cuerpo de aquellos procesos biológicos que busca representar. Es el caso del embarazo, el parto y posparto, procesos corporales que no se muestran a la audiencia desde el punto de vista gráfico, ya que se omiten los fluidos, engrosamientos y alteraciones físicas asociadas. Por ejemplo, en la escena del parto se coloca un fondo negro para omitir

el proceso del nacimiento, inclusive, se muestra a un bebé que por las dimensiones no representa las características propias de un recién nacido.

Esto puede deberse a la falta de claridad en la autora y/o la falta de elementos *moe* para la representación de dichos procesos, aunque también se puede atribuir a una decisión de la autora tomada en aras de no afectar la estética planteada en el universo de los personajes. Esto último se asocia con la concepción de un cuerpo funcional que se convierte en objeto de culto narcisista para la explotación comercial. Es decir, se busca la representación de un cuerpo perfecto, sin fluidos, asexuado, sin secreciones, ni excreciones, con el propósito de generar consumo al mismo tiempo que se refuerza un ideal corporal (Baudrillard, 1974). En su crítica al cuerpo posmoderno, Rico Bovio (2020) señala que éste se convierte en un objeto de producción y consumo influenciado por la ciencia y la tecnología.

Un ejemplo de lo anterior se refleja dentro de la construcción de la fachada personal de los personajes donde se incluyen elementos que derivan de la narrativa pero que no se perciben a través de la imagen. Esto es así cuando se escucha al personaje de Valeria repetir continuas descalificaciones sobre su propia apariencia física, desvalorizando su cuerpo debido a la condición de embarazo. Calificativos como gorda, fea, plana y chaparra, complementan la fachada personal de dicho personaje. Sin embargo, a nivel de la representación gráfica el personaje no cambia en ningún momento sus dimensiones ni características físicas. De este modo, la autora del corto echa mano de dos recursos, el narrativo, para construir la fachada personal, y de los elementos *moe*, siempre que no afecten la estética de su personaje original.

Debido a la evidente disociación entre la imagen y la narrativa se indagó en las alternativas de los elementos *moe* con la finalidad de corroborar si dentro del videojuego se ofrece a los prosumidores plantillas de cuerpos no hegemónicos o que no se ajusten a los estándares de belleza convencionales. Se encontró que en las plantillas para el diseño de los cuerpos hay un apartado denominado “poses deformes” dentro de los que se identifica solo un cuerpo con dimensiones exageradas en comparación con el resto de las alternativas. Se infiere entonces que la autora del corto prefirió una construcción narrativa de la fachada personal sobre la modificación del cuerpo de su personaje original a fin de mantener la estética de sus personajes. Lo anterior, podría responder a la circulación de una narrativa culturalmente dominante sobre el cuerpo embarazado que se asocia a aspectos desvalorizados sobre los cuerpos considerados no funcionales. Otro factor a considerar es la naturaleza de los elementos *moe*, los cuales se alinean a los parámetros estéticos del mundo del anime que también mantienen estándares de belleza específicos.

En cuanto al aspecto social en la construcción de fachadas, se observa que los espacios privados son el marco en el que se discuten los aspectos del embarazo que se asocian directamente al cuerpo, tales como síntomas y emociones, apariencia física y el momento de la concepción. En contraposición, con los espacios considerados más públicos, como el pasillo del hospital o el jardín frontal de la casa, es en donde se desarrollan las escenas de socialización de la condición de embarazo con las amistades de los personajes principales. De alguna manera, se confirma que estas distinciones no son una casualidad y que más bien concuerdan con el marco socio-cultural de referencia (*frame y framing*). Además, se representa un amplio repertorio emotivo que incluye alegría, enojo, frustración, tristeza, dolor, entre otras, privilegiando la comunicación no verbal mediante la basta variedad

de plantillas de gestos y poses que contiene la base de datos del videojuego. El personaje principal, Valeria, representa un amplio repertorio de emociones asociadas culturalmente a la condición de embarazo, tales como: sorpresa, alegría, enojo, frustración, tristeza y dolor (Figura 2).



Figura 2. Representación de emociones asociadas culturalmente a la condición de embarazo.

Siguiendo a Hochschild (2018), los personajes, así como las personas, se apropian de las reglas del sentir que existen en cada cultura para encajar en la sociedad. En el corto se centra la atención en los abruptos cambios emocionales que sufre el personaje principal como síntoma estereotípico del embarazo. Las fachadas buscan convencer a la audiencia y ser/hacerse inteligible socialmente, razón por la cual Valeria explota al máximo las emociones y efectos asociados al embarazo. Aún cuando no todas las mujeres presentan las mismas alteraciones corporales y estados emocionales durante el embarazo, determinada sintomatología y repertorio emocional es culturalmente aceptable y, por tanto, difundido, dando lugar a la creación del estereotipo de la “mujer embarazada”. Esto encuentra su base en los estereotipos de género que asumen que las mujeres están en contacto con sus emociones de manera más clara y contundente en comparación con los hombres. Por lo que se asume que el embarazo potencia estados emocionales “propios de la mujer”. En suma, las fachadas emotivas que se construyeron para el personaje de Valeria, en concordancia con la fachada personal, social y el marco social (*frame y framing*), coinciden con aspectos emocionales relacionados con la vulnerabilidad, volubilidad, el llanto, la sumisión y la desvalorización corporal.

b. La construcción del cuerpo: el metarrelato cristiano y los mecanismos de poder

Por un lado, en la primera secuencia del corto, se observa al personaje principal preguntarse quién y de qué manera logró embarazarse. La primera respuesta viene de considerar que otro personaje, un pato, la embarazó. Luego se ve al pato transformarse en un ángel, quien le confirma que no la embarazó debido a que es hembra. En esta escena se observa la representación del metarrelato cristiano⁸ (Lyotard, 1987) a través de los elementos disponibles. El mensaje simbólico de este relato recuerda al sometimiento del cuerpo de las mujeres a la voluntad divina –un Dios-hombre– y la renuncia de la voluntad personal. Esta forma de fecundidad, entendida desde la teología cristiana como una gracia otorgada por Dios, evoca además a los mandatos de obediencia y complacencia que deben los cuerpos de las mujeres al sistema social y religioso. A raíz de la propagación del imaginario cristiano, la maternidad pasó a ser considerado un destino divino. En el siglo XIX, el discurso de las ciencias médicas adaptó el discurso religioso, afirmando que las mujeres estaban destinadas (ahora no solo divinamente sino naturalmente) a parir.

De acuerdo con Montes (2007), desde el discurso médico “el cuerpo femenino está caracterizado por una concepción biologicista que reduce a las mujeres como esencialmente preparadas para la reproducción como una respuesta “natural” de su cuerpo-máquina” (p. 126). Al respecto, se subraya que la aplicación de los discursos religiosos en las diferentes disciplinas científicas se ha extendido y reforzado a través del tiempo (Foucault, 1976). Bajo este contexto es que se entiende que la autora del corto proponga la adaptación del metarrelato cristiano como primera alternativa a la reproducción humana, aunque no es la definitiva.

Al recurrir a este relato de base religiosa se está negando la fecundación a través de la vía biológica que implica contacto sexual e intercambio de fluidos, incluso, se desecha algún otro tipo de reproducción asistida por la tecnología. Esto puede de igual forma responder a la idea del cuerpo posmoderno, como se dijo antes. Sin embargo, al estar presente el imaginario religioso, desde el punto de vista foucaultiano, esta escena bien podría estar representando el sometimiento del cuerpo a los discursos y mecanismos de poder. Esta apuesta remite a la forma en que funciona el control biopolítico de los cuerpos a partir de una doble mirada reguladora. Ya sea mediante la presencia de la idea de un Dios trascendental o de una comunidad social reguladora, ambas inclusive, se evidencia en la narrativa el control sobre el cuerpo.

Resulta interesante que en un segundo momento Valeria propone la incongruencia del metarrelato cristiano a través de la sátira. Para ello, reemplaza a la paloma cristiana o al ser alado anunciador del metarrelato cristiano por un pato-ángel. La anunciación en este caso va en el sentido de la imposibilidad material del encuentro procreador, que se confirma a nivel narrativo cuando el pato confiesa que no puede hacerse cargo de la fecundación por tratarse de un pato-hembra. Esta alternativa al metarrelato cristiano podría estar dando cuenta de la necesidad de nuevos paradigmas de pensamiento que incluyan a las diversidades de género, las corporalidades híbridas y la emancipación de los cuerpos de los discursos de poder.

A fin de recuperar el control y la agencia del cuerpo, parece que la autora del corto recurre, luego del mensaje del pato-ángel, a la elección de una pareja, entre tres prospectos mascu-

linos, con la que podrá concretar el embarazo. No obstante, con esta propuesta la autora se ciñe a un nuevo metarrelato, el de la heteronormatividad obligatoria (Butler, 2015) puesto que elige al personaje de un hombre para llevar a cabo el embarazo, circunstancia que parece entrelazarse con el mito del amor romántico. Por medio de este mito las mujeres idealizan a la pareja masculina, como señala López (citada en Ordáz, 2022), el amor romántico está relacionado con los lazos sexo-afectivos de dos personas que se encuentran en una relación heterosexual con una serie de características, la cual supone una idea de núcleo familiar convencional y una relación desigual entre las personas en pareja. La narrativa del corto se centra en la elección de una pareja heterosexual monógama, descartando así la posibilidad de explorar otras maneras de enfrentar la sexualidad en general, y, en particular, el proceso del embarazo. De igual manera, se observa que la construcción del personaje masculino se instala en la masculinidad hegemónica que expresa una superioridad imponente sobre el personaje de Valeria al grado de cosificarla, condicionar su deseo, agredirla verbalmente y abandonarla.

Por otra lado, con respecto a la segunda secuencia del corto, donde se pide representar al personaje original con seis meses de embarazo y el momento del parto, la creadora del corto reproduce diversos tipos de agresiones hacia el cuerpo del personaje principal. En varios momentos se hacen presentes las descalificaciones y desvalorizaciones a Valeria que luego se acompañan de agresiones dirigidas al cuerpo embarazado del personaje en su condición de paciente en el ámbito médico. Se escucha al personal médico, a Erick, y a la misma Valeria descalificar su apariencia física. Los apelativos son los mismos en cada caso: “gorda, fea, plana, chaparra, enana”, el personaje del hospital médico además le llama: “llorona”. Como se mencionó en el apartado de la construcción de las fachadas personal y social, esta narrativa forma parte de la construcción del personaje.

El hecho de que los descalificativos provengan de la mayoría de los personajes refuerza que la construcción de los cuerpos no es nunca unilateral, esto es, no se trata solo de la autopercepción del personaje principal, o incluso de una imposición de la autora del corto sobre la construcción personaje principal. Para Bourdieu (1986), el cuerpo es un producto social, no solamente afectado por la biología. Para el autor, pueden distinguirse dos tipos de cuerpo, las personas hacen inversiones sobre su cuerpo (cuerpo real) con la finalidad de alcanzar un cuerpo legítimo (cuerpo ideal), este último aspira a cubrir las características que plantea la sociedad como deseable. Durante el corto se reitera que el cuerpo de Valeria es un cuerpo ilegítimo porque no cumple con el estándar de belleza vigente. Sin embargo, la autora se esfuerza por mantener a través de la imagen una silueta de su personaje acorde con el cuerpo embarazado socialmente aceptable o ideal. Incluso, después del parto, el cuerpo de Valeria retoma la vestimenta habitual anterior al estado de embarazo para marcar su figura delgada, desafiando las secuelas físicas que el embarazo y el parto dejan comúnmente en el cuerpo de las mujeres.

Asimismo, se observa al personaje principal demandar cuidados y sujetarse a la revisión y control médicos. Esto conlleva a la representación de ciertas agresiones dirigidas al momento del parto, las cuales se muestran como parte de un quehacer médico normalizado. En las instituciones de salud es muy común que los saberes de los pacientes sobre sus propios cuerpos y dolencias sean menospreciados, se trata de saberes generalmente sometidos a la descalificación. En el caso de los hospitales, la persona “enferma” se encuentra en

la base de la jerarquización por lo que los saberes sobre su propio cuerpo, procesos fisiológicos y psicológicos son invisibilizados por el grupo que se encuentra en la mayor escala de jerarquización, el personal médico, que se considera poseedor de un conocimiento único e indiscutible (Le Breton, 2002). Bajo estas reglas de dominación, el control por el que son sometidos los cuerpos se debe al propósito de devolverlo a la “normalidad” y llegar a la meta de “aliviarlo”. La disciplina, la vigilancia, los expedientes clínicos, los análisis químicos y clínicos son parte de los mecanismos controladores que generan y sustentan el poder médico, creando una “microfísica del poder” que para Foucault (1976):

se ejerce más que se posee, que no es el «privilegio» adquirido o conservado de la clase dominante, sino el efecto de conjunto de sus posiciones estratégicas, efecto que manifiesta y a veces acompaña la posición de aquellos que son dominados. Este poder, por otra parte, no se aplica pura y simplemente como una obligación o una prohibición, a quienes «no lo tienen»; los invade, pasa por ellos y a través de ellos; se apoya sobre ellos, del mismo modo que ellos mismos, en su lucha contra él, se apoyan a su vez en las presas que ejerce sobre ellos (p. 29).

En estas circunstancias de vigilancia y control es que se producen los cuerpos enfermos que además son clasificados como dóciles, disciplinados y obedientes. En este sentido, “es dócil un cuerpo que puede ser sometido, que puede ser utilizado, que puede ser transformado y perfeccionado” (Foucault, 1976, p. 133). Tratándose de los cuerpos de las personas durante el embarazo y el parto, éstas se encuentran bajo cuidados y supervisión médica estandarizada. Los hospitales cuentan con áreas reservadas para las personas embarazadas donde se controla el acceso, el tiempo, movimientos y actividades de acuerdo con un protocolo implementado por las personas poseedoras del poder médico. Las pacientes que no se ajustan a esta normatividad o rompan el protocolo médico son censuradas y, en algunos casos, sancionadas con un castigo ejemplar que busca generar un aprendizaje vicario a las personas acompañantes y presentes de ese momento.

La persona embarazada es reducida a su “estado de gravidez”, hecho que por sí mismo es violento y que desencadena una serie de violencias muchas veces normalizadas. El saber biomédico se posiciona así a favor de lo anatómico-fisiológico por encima de las necesidades de la persona comprendida como un ser integral y no fragmentado (Le Breton, 2002). Por esta razón, la tolerancia al dolor es una exigencia común por parte del personal médico. La persona embarazada será exigida a “demostrar” su aptitud para asumir el “papel de madre” (Foucault, 1976) frente a sus familiares y espectadores del evento. Montes (2007) refiere que la medicalización para la reducción del dolor en el parto origina que se desvaloricen los recursos de autogestión de la mujer, en consecuencia, se le otorga al médico el poder del control sobre su cuerpo. Esto provoca que las mujeres dejen de confiar en sus percepciones y en sus cuerpos para depositarlos en manos de los/as expertos/as.

La paciente en el parto se encuentra literalmente sometida al decir/hacer del personal médico al grado de silenciarla, no escuchar sus síntomas e incluso descalificarla a través de apelativos que hacen referencia a su cuerpo. La creadora del parto, Valeria, a pesar de su corta edad tiene muy internalizado el discurso médico de sometimiento de los cuerpos

a favor de un saber médico especializado, considerando además que no ha pasado por la experiencia del embarazo. Es claro que los discursos de poder que se explicaron con anterioridad, siguen una normativa de género que se reproduce de acuerdo a los marcos de referencia médicos y socio-culturales. En términos de Foucault (1998), estos marcos estigmatizan a las mujeres embarazadas como sujetas/sujetadas a los entramados biológicos-hormonales que parecen regir la vida emocional y racional de las mujeres, especialmente, pero no exclusivamente, durante la condición de embarazo como si no hubiera alternativas emocionales, o más bien como si fuera un destino que descarta la diversidad de experiencias sobre el embarazo. A esto se refiere Hochschild (2018), en diálogo con Butler (2015), cuando afirma que hay un marco de actuación de las expectativas emocionales que se relacionan con el género. De acuerdo con estas expectativas se crean fachadas emotivas en los personajes que, en este caso, no presentan fracturas o posibilidades de ir más allá de la normativa socio-cultural, reproduciendo así los valores y comportamientos que confirman los mandatos de género, las violencias institucionales y las narrativas respecto a la condición de embarazo y las relaciones heteropatriarcales que las norman.

Reflexiones finales

Como se pudo observar, los elementos moe disponibles en la base de datos del videojuego *Gacha Club* se ponen al servicio de la trama narrativa que propone el reto “Embaraza a tu oc”. Es curioso que en el corto analizado los elementos moe dejan de ser innovadores frente a las grandes narrativas. Si se considera que las bases de datos nutridas de elementos moe tienden a potencializar la imaginación de las personas usuarias, estas herramientas parecen perder fuerza visual y narrativa frente a los discursos de poder relacionados con el embarazo, y más específicamente sobre la construcción del cuerpo embarazado. Es decir, el reto se afrontó siguiendo una narrativa y una construcción material hegemónica del cuerpo embarazado. La autora del corto representa la corporalidad alejada de los fluidos, de la concepción y de las alteraciones físicas causadas por los efectos del embarazo. Esto sin perder de vista que los llamados dobles virtuales son producto del sistema económico capitalista que perpetúa la alienación de los cuerpos en su búsqueda por el fin lucrativo, moldeando la legitimación de los cuerpos que responden a los estándares de belleza hegemónicos.

Lo anterior, sin dejar de advertir el uso de elementos innovadores e incluso híbridos, como cuando se combina lo animal con lo humano, o lo sobrenatural con lo humano en el diseño de algunos personajes. La incorporación de elementos de animalidad como orejas, cola y alas en los personajes puede considerarse una innovación que posibilitan los elementos moe. No obstante, se limitan las herramientas cuando se trata del diseño y la narrativa del cuerpo embarazado. Como señala Le Breton (2002), el cuerpo es un elemento de gran alcance para un análisis que pretenda una mejor aprehensión del presente debido a que se encuentra en el centro de la acción individual y colectiva, así como en el centro del simbolismo social.

En suma, a partir de la creación de personajes y del desarrollo de narrativas que las personas adolescentes (re)construyen fachadas emotivas que muestran diferentes formas de

autorrepresentación, las cuales se visibilizan a través de la construcción de los cuerpos de los personajes en función de los procesos socioculturales, tanto emocionales como de género y tecnológicos. A raíz de este análisis se propone continuar la reflexión acerca de la construcción de los cuerpos virtuales que posibilitan autorrepresentaciones alternativas, así como en la creación de las fachadas emotivas que los acompañan, generalmente condicionados por las posibilidades tecnológicas.

Notas

1. *oc* es un acrónimo del inglés que significa *original character*, es decir, personaje original, el cual es popularmente utilizado en las redes sociodigitales y en comunidades de fanáticos y de juegos de rol (Borjas, 2021).
2. Comunidad conformada principalmente por niñas, niños y adolescentes que utilizan el videojuego *Gacha* (en sus versiones *Studio*, *Life* y *Club*) como herramienta para la creación de videos en los que se cuentan historias de diversos contenidos, siendo el género de comedia el más popular, cuyo producto final puede apreciarse mediante minipelículas, miniseries, *trends* (reproducción de tendencias) y/o memes de animación (@Joviack, 2022).
3. ^^: símbolo con dos caracteres que significa feliz (@fralen510, 2022) y es utilizado en contenidos digitales de carácter informal.
4. >XD: símbolo mayor que (>) y las dos letras XD se utilizan para expresar que algo es gracioso o que hace gracia (Monitorgaming.top, 2022), y juntos significan que una situación es mayormente graciosa.
5. Es un manga, escrito por Akira Toriyama, el cual alcanzó gran popularidad en México en los años noventa, fue adaptada a una serie de anime con cinco temporadas (*Dragon Ball*, *Dragon Ball Z*, *Dragon Ball GT*, *Dragon Ball Z Kai* y *Dragon Ball Super*). La trama describe las aventuras de Gokū, un guerrero saiyajin experto en artes marciales, cuyo fin es proteger a la tierra de otros seres que quieren conquistarla y exterminar a la humanidad (Wikipedia, 2022).
6. Es un término japonés que hace referencia a la representación romántica, artística, erótica y/o sexual de relaciones entre personas del género masculino. El *yaoi* es un género que se puede aplicar tanto a series de *anime* como a manga u otro tipo de ficción orientadas a un público mayormente femenino (Santiago, 2013).
7. Los elementos *moe* son rasgos y expresiones faciales, una forma particular de hablar, poses peculiares, escenarios y desarrollo narrativo estereotipado que desencadenan una respuesta afectiva en el espectador.
8. Son relatos totalizantes sobre la historia que muestra el respectivo camino por seguir hacia una utopía o meta. En particular el metarrelato cristiano se popularizó tomando como base el pasaje bíblico de la anunciación a la virgen María, por parte del arcángel Gabriel, que espera en su vientre al hijo de Dios. La encarnación de Jesús supone la redención del pecado original del hombre en la tierra (Lucas 1:31).

Referencias

- @fralen510. (2022). *Una ardua tarea de buscar el significado de un emoticon*. <https://twitter.com/fralen510/status/421007114211848192?lang=zh-Hant>
- @Joviack. (27 de enero de 2022). *El origen de la comunidad Gacha*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Gf3BOzVbtko>
- 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>
- Baudrillard, J. (1974). *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras*. <https://ganexa.edu.pa/wp-content/uploads/2014/11/ARTGBaudrillardJeanLaSociedadDeConsumo-SusMitosSusEstructuras.pdf>
- Borjas, A. (2021). *¿Qué significa OC y cómo se utiliza?*. <https://www.islabit.com/155363/que-significa-oc-como-utiliza.html#:~:text=OC%20se%20usa%20bastante%20en,%E2%80%9D%20o%20E2%80%9Ccar%C3%A1cter%20original%E2%80%9D>
- Bourdieu, P. (1986). Notas provisionales sobre la percepción social del cuerpo. En Álvarez-Uría, F. & Varela, J. (Eds.), *Materiales de sociología crítica* (pp. 183-194). <https://baixardoc.com/documents/bourdieu-notas-provisionales-sobre-la-percepcion-social-del-cuerpo-5ce06b8bb13ef>
- Butler, J. (2015). *Cuerpos que importan: Sobre los límites materiales y discursivos del «sexo»* (A. Bixio, Trad.). Paidós.
- Foucault, M. (1976). *Vigilar y Castigar. Nacimiento de la prisión*. <https://www.ivanillich.org.mx/Foucault-Castigar.pdf>
- Foucault, M. (1998). *Historia de la Sexualidad I. La Voluntad de Saber*. <https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/681-4.pdf>
- 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>
- 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>
- Le Breton, D. (2002). *Antropología del cuerpo y modernidad* (1a. ed.). <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2015/08/LE-BRETON-D.-Antropologia-Del-Cuerpo-y-Modernidad.pdf>
- Lucas 1: 31. *El ángel Gabriel y María*. [https://www.biblegateway.com/passage/?search=Lucas 1:26-2:52&version=TLA](https://www.biblegateway.com/passage/?search=Lucas%201%3A%2026-2%3A%2052&version=TLA)
- Lytard, J. F. (1987). *La posmodernidad (explicada a los niños)* (1a. ed.). https://kupdf.net/download/lyotard-la-postmodernidad-explicada-a-los-nios_595d3f91dc0d60b252e1ce2c_pdf
- Monitorgaming.top. (2022). *Hacer emoticonos y caritas con el teclado de PC*. <https://www.monitorgaming.top/teclados-gaming/hacer-emoticonos-caritas-teclado-pc/>
- Montes, M. J. (2007). Las culturas del nacimiento. Representaciones y prácticas de las mujeres gestantes, comadronas y médicos. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8421/MicrosoftWord1COMPLETOlasculturasdelna.pdf>
- Morris, C. 1971. *Fundamentos de la teoría de los signos*. (1a. Ed.). España, Barcelona: Paidós.

- Ordaz, D. R. (2022). *El príncipe azul y otros mitos del amor romántico: Así puedes empezar a desprenderte de ellos*. <https://www.elfinanciero.com.mx/culturas/2022/02/14/el-principe-azul-y-otros-mitos-del-amor-romantico-asi-puedes-empezar-a-desprenderte-de-ellos/>
- Rico Bovio, A. (2020). *El desgarramiento del cuerpo postmoderno*. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-25382020000100043
- Santiago, J. A. (2013). *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Editorial Comanegra.
- Valeria Gtz. (15 de agosto de 2020). “♥50 cosas sobre mi♥ especial 100mil suscriptores atrasado xD//Valeria Gtz”. <https://www.youtube.com/watch?v=455bdU29OKc>
- Vázquez, V. 23 de agosto de 2021. *Exposición “Perspectiva teórica de Charles W. Morris”*. México: BUAP: Maestría en Estudios y Producción de la Imagen.
- Wikipedia, la enciclopedia libre. (2022). *Dragon Ball*. https://es.wikipedia.org/wiki/Dragon_Ball
-

Abstract: This article analyzes the short film «*Embaraza a tu oc challenge*», created on the Gacha Club platform and published on YouTube. Based on the dialogue between the dimensions of Morris' semiotics (1971), Azuma's (2001) proposal of consumption by database, and Goffman's (1981) approach to social interaction, this paper aims to explore the construction of emotive facades through the creation of short films by adolescents who display social situations underpinned by the traditional narratives about specific events, particularly, the narratives about the body and the emotions in pregnancy.

Keywords: emotional facades - body - emotions - pregnancy - self-representation.

Resumo: Este artigo analisa o curta-metragem «*Embaraza a tu oc challenge*», criado na plataforma Gacha Club e publicado no Youtube. Com base no diálogo entre as dimensões da semiótica de Morris (1971), a proposta de consumo por banco de dados de Azuma (2001) e a abordagem do a interação social de Goffman (1981), o objetivo é explorar a construção de fachadas emocionais em adolescentes através a criação de curtas-metragens que expõem determinadas situações sociais com o apoio de grandes narrativas que circulam em torno de certos eventos, em particular narrativas sobre do corpo e as emoções durante a gravidez.

Palavras chave: fachadas emocionais - corpo - emoções - gravidez - auto-representação

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