

Pornotopías Fan: La habitación del otaku como dispositivo farmacopornográfico.

Gerardo Ariel Del Vigo.

Cita:

Gerardo Ariel Del Vigo (2017). *Pornotopías Fan: La habitación del otaku como dispositivo farmacopornográfico*. XII Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-022/113>

Pornotopías Fan y Waifuismo: La habitación del otaku como dispositivo farmacopornográfico.

Lic. Gerardo Ariel Del Vigo (FCS-UBA) – DNI. 31.679.612

En el presente escrito desarrollaremos la construcción del espacio íntimo de los otaku, allí donde transcurre parte de su subjetivación y relación con sus pares: el dormitorio. Pensamos a la habitación del fan-otaku¹ como centro de la actividad social y placentera, territorio marcado por los bienes culturales que denotan un consumo y una pertenencia a una comunidad determinada. Por ejemplo, en la muestra diseñada para este trabajo se encuentran una serie de regularidades: desde juegos de cama con imágenes de anime o manga, entre ellas los *dakimakura*² y las almohadas *waifu/husbando*³, repisas llenas de *gashapon*⁴ y figuras; y la infaltable pc o notebook de trabajo y ocio, pantalla de entrada al mundo.

Como lo menciona Paul B. Preciado en su libro “Pornotopías”, en el cual realiza un análisis pormenorizado de la arquitectura propuesta desde la revista “Playboy”, proponemos plantear un paralelo entre el dispositivo farmacopornográfico de la cama-habitación-oficina de Hugh Hefner y la habitación del otaku. Entendemos a estos espacios como heterotopías, punto nodal de convergencia de sentidos y medio del medio, soporte del vínculo porno, piedra basal del capitalismo hedonista.

De esta manera, al sentar las bases para pensar una problemática en torno a las relaciones sociales y procesos de subjetivación de una comunidad impropia, como lo es la subcultura otaku, podemos dar cuenta de cómo los dispositivos median en la textura de la experiencia (Silverstone, 2004). Así mismo, intentar afirmar que la habitación otaku no es ni más ni menos que una interfaz de excitación y trabajo, un refugio abierto las 24 horas del día, los 7 días de la semana, correspondiéndose con una lógica de expresión significativa sin interrupciones. De esta manera se configuran prácticas como

¹ Fanático del Manga y el Anime.

² Sábanas y fundas de almohadas con imágenes impresas de personajes de anime o manga, que generalmente están semidesnudos o desnudos en poses deliberadamente sexuales.

³ Relación vincular entre un personaje u objeto de la industria cultural en la que el fan convierte a su personaje favorito en esposa (Waifu, transliteración japonesa del inglés Wife) o esposo (Hasubando, transliteración japonesa del inglés Husband).

⁴ Muñecos y figuras de PVC coleccionables.

el Waifuismo, es decir, la que el fan convierte a un personaje de la industria cultural en su cónyuge: le da el estatus de esposo o esposa, le da de comer a una figura o almohada con una imagen impresa de esa waifu o husbando; o simplemente interactúa con la pantalla que contiene al objeto de afecto. Bajo esta sexualidad que se hace visible a través de publicaciones en redes sociales como Instagram, bajo las etiquetas “otakuroom”, “waifu”, “husbando”, “habitación otaku”, “dormitorio otaku”; los otaku dan a conocer parte de su espacio privado, siempre en sus dormitorios, mediados por el régimen del dispositivo, indicando como y que se puede enunciar.



Figura 1 - Usuario: huranshisuka <https://www.instagram.com/p/BKhm5aNBJht/>

¿Qué entendemos por dispositivo?

Según Gilles Deleuze, quien retoma a Michel Foucault, presenta al dispositivo como :

“... en primer lugar, una especie de ovillo o madeja, un conjunto multilíneal. Está compuesto de líneas de diferente naturaleza y esas líneas del dispositivo no abarcan ni rodean sistemas cada uno de los cuales sería homogéneo por su cuenta (el objeto, el sujeto, el lenguaje), sino que siguen direcciones diferentes, forman procesos y están sometidos a variaciones de dirección.” (Deleuze, 1990 :155)

Entonces, al pensar al dispositivo en base a un entrecruzamiento de modos, luces y sombras, regiones demarcadas cual mapa: en ese territorio que denominaremos habitación otaku, podemos apreciar un juego de curvas de visibilidad y de enunciación. En suma, una máquina de hacer ver y hacer hablar.

Es la disposición de aquello que se quiere mostrar, como sucede con las imágenes de repisas repletas de gashapones y mangas, las camas con sus dakimakuras o la pc, instalada en el centro del altar a los dioses pop de ceuloide. Es pintura y arquitectura, es el espacio del trabajo gráfico, del diseñador.

Lo decible, distribuido a partir de las prácticas fotográficas del “instagrammer” condicionando como se quiere decir sobre lo que se quiere mostrar. La estética cuidada, la toma subjetiva, muestran a un enunciador en un estado de privacidad pública, pero jamás completamente íntima.

Se sugiere, se dejan huellas que ante los ojos del enunciatario -quien definitivamente tiene las condiciones de reconocimiento adecuadas para interpretar las imágenes- pueda compartir esa privacidad, esa instancia voyeur que Preciado también encuentra en las páginas de las primeras Playboy. Esa instancia, que hace de la pantalla, de la información construida en las imágenes categorizadas por un hashtag, el ojo de una cerradura abierta al vínculo, a la relación entre eso que provoca la imagen en el cuerpo del enunciatario, excitándolo, conectándolo, formando parte de una comunidad de un código en común. El placer de la pertenencia.

Sin embargo, es la dimensión del poder la que permite que el dispositivo conocido como habitación otaku, permita su circulación y organización de los órdenes de la subjetivación y la objetivación. Puedo ver, puedo ser en comunidad, pero solo en los límites del dispositivo.



Figura 2 - Usuario: nerdy_corner <https://www.instagram.com/p/BIrTufEg8Hm/>

El bunker transmediático

¿Cómo se conforma una habitación otaku? En gran parte de los dormitorios de estilo occidental, el cual consiste básicamente en una cama, y en el caso de las sociedades con ciertas necesidades básicas satisfechas también incluye una computadora personal o notebook con conexión a Internet. Parte del mobiliario incluye el escritorio y repisas, bibliotecas y estantes para sostener diversos bienes culturales como videojuegos, mangas, muñecos, pósters, etc.

Es un espacio que cultiva un alma, una arquitectura que diseña un hábitat propicio para un conjunto de prácticas que funcionan como hábitos del cuerpo: hacer *cosplay*⁵, *fanvidding*⁶, *fansubbing*⁷, *fanart*⁸, *fanfiction*⁹, waifuismo entre otros. Estas practicas suponen la invención de un topos erótico alternativo (Preciado, 2010) que atraviese los muros de hogar y penetre a través de las pantallas. Este

⁵ Contracción del inglés “Costume Play”, práctica de disfrazarse de un personaje de Manga, Anime o Videojuegos y ejecutar una performance pertinente al personaje.

⁶ Videos de anime editados por fans.

⁷ Subtitulado amateur de anime.

⁸ Ilustraciones amateur.

⁹ Escritura de cuentos y novelas basadas en series o comics, dónde se utilizan personajes de la industriacultural pero el contenido es original de los fans.

waifuismo/husbandismo permite reconfigurar la reclusión de los espacios más íntimos como plataforma para lanzarse al mundo. Una sexualidad “de interior” pública en la red, transmediática, en la que la pantalla es la puerta de la percepción del mundo deseado y aspirado.

Como sucede con la premisa de la revista Playboy, la habitación otaku es como tener una sala de fiestas en tu propia casa. Al trasladar las interacciones de la esfera pública a un espacio real virtual, informacional, es parte como afirman Preciado, de “un proceso más amplio de extensión del ámbito del mercado, de la información y de lo político hacia el campo doméstico. Se aboga por una sexualidad construida, efecto de un conjunto de tecnologías de la imagen y de la información.” (Idem, 2010). Al mismo tiempo Paula Sibilia advierte sobre el “nuevo monstruo” al que Gilles Deleuze, designó como “sociedades de control”. En los últimos 20 años podemos hablar de un régimen social basado en las tecnologías electrónicas y digitales: cuya fuente reside en el capitalismo más desarrollado de la actualidad, donde rigen la sobreproducción y el consumo exacerbado, el marketing y la publicidad, los servicios y los flujos financieros globales (Sibilia, 2008).

En este contexto de sobreinformación y hedonía depresiva (Fisher, 2009) podemos advertir la proliferación de subjetividades que desafían las construcciones de las expectativas sociales conforme a los géneros. En el caso de los otaku, se revela una fuerte tendencia a lo que Preciado llama una subjetividad conejo: adolescente, rápida, doméstica, totémica, politeísta y amoral; basada en un código visual *voyeur*. La habitación como el ojo de la cerradura por el cual se accede al mundo.

Tal como hiciera Playboy al instaurar el apartamento de soltero para fabricar al “nuevo hombre moderno”, bajo esta subjetividad conejo, el otaku se construye en su propia celda posdoméstica. Es la habitación como espacio productor de una economía de género alternativa, y mediante la pantalla que el o la fan expresa su subjetividad de maneras por fuera de la lógica unifamiliar e inclusive hétero centrada, como sucede con los escritos de fanfiction *slash*¹⁰, por citar un ejemplo. Independientemente del género con el que el otaku se sienta identificado, es a través de su espacio, de su mobiliario (que actúan como verdaderas prótesis suplementando sus habilidades de contacto social,

¹⁰ Genero de fanfiction basado en la relación homoerótica entre dos personajes masculinos.

sexual y afectivo), que su identidad, su experiencia de vida, toma forma. La arquitectura interior enuncia, propone, busca excitar, acercar, formar subjetividad en base a la ostentación del yo privado. La habitación otaku es un género de diseño en sí misma, un objeto pornográfico comercializable y deseable.



Figura 3 - Usuario: obed_auditore <https://www.instagram.com/p/BJ6F5BUAI3i/>

El Ego a la deriva

Bajo esta fase del tardocapitalismo que Franco Berardi no dudó en llamar Semiocapitalismo, Mark Fisher lo denominó Realismo Capitalista y Daniel Mundo como Capitalismo Afectivo o Hedonista; podemos advertir que nos encontramos ante una ruptura de los llamados grandes relatos para quedar aferrados a cualquier espacio que nos permita significar y subjetivar. Al desmoronarse las estructuras sobre las cuales se reproducían las subjetividades modernas, se dio paso a la debilitación de los lazos e instituciones que concebían una determinada forma de experimentar en el mundo. La iglesia, el estado, la familia; conviven hoy con nuevas formas de anclaje identitario: El yo moderno, queda expuesto a una indefinición del sentido y una consecuente angustia de su posición en la vida. No obstante, se originan nuevas oportunidades para una liberación inédita de las subjetividades.

Esta experiencia oceánica, en parte uno de los estados cuasi magmáticos en los que nos encontramos cotidianamente, reconstruyendo nuestra identidad en base a nuestros hábitos y consumos culturales (Carpenzano y Del Vigo, 2014). Por lo tanto,

habitamos un nuevo régimen de control del cuerpo y de la producción de la subjetividad diametralmente opuesta a la ética protestante que dio fundamento al capitalismo puritano del siglo XIX. Actualmente, como afirma Preciado, la obtención del capital se da a través de la regulación de la reproducción y de la incitación a la masturbación multimedia a escala global, saca beneficio del carácter politoxicómano y compulsivamente masturbatorio de la subjetividad moderna. Esto sucede mediante una red sensorial y emocional anclada en la cultura del ocio y el entretenimiento, haciendo que la mutación del capitalismo farmacopornográfico comienza en el salón de cada casa (Preciado, 2010).

Y particularmente en la habitación otaku, ésta es una pornotopía propia de las sociedades de superconsumo, estableciendo ciertas relaciones en espacio, placer, sexualidad, identidad y tecnología. Manifestadas a través de prácticas fan como el waifuismo, se crea una subjetividad sexual basada una ficción teatralizada, yuxtaponiendo múltiples espacios virtuales o intangibles en un espacio real. En suma, es un dispositivo.



Figura 4 - Usuario: arth_ouji <https://www.instagram.com/p/BMFR-jKBwf/>

Domesticidad y subjetividad al descubierto

A través de ese ojo de la cerradura que es la pantalla ajena, podemos observar como el dormitorio del otaku, la proyección de una técnica de striptease, dejando al juicio externo el placer voyeur de contemplar lo privado, una autoexhibición doméstica que espectaculariza la intimidad. Como dice Sibilía, se combina el viejo eslogan *hágalo usted mismo* con el flamante nuevo mandato *muéstrese como sea*, desbordando las fronteras de Internet. Así mismo, la autora menciona también que esta sociedad está constituida por personalidades *alterdirigidas* y no más *introducidas*, construcciones de sí orientadas hacia las miradas ajenas o exteriorizadas (Sibilía, 2008).

Al pensar a la subjetividad como formas de ser y estar en el mundo, en íntima relación entre los sujetos y su cultura, como así también las interacciones entre los mismos y la sociedad, debemos alejarnos de una posición esencialista respecto del ser, como propiedad interna y estática de lo humano. Por lo tanto, hablamos de un contexto social en el cual desde el propio medio y las dinámicas de producción de sentido convocan a que se muestren las personalidades, generando un proceso de visibilidad y autoconstrucción del yo privado en el ámbito público. Al mismo tiempo, en esta sociedad espectacular no hay espacio para la resistencia, incluso sus más acérrimos detractores con convertidos en mercancía subjetivante. Una imagen destinada a construir y alimentar experiencias alternativas en los sujetos, pero nunca por fuera de un mercado: cada producto tiene su segmento de público, cada perversión es un hoy un nicho de mercado.



knitemaya

Seguir

9.879 Me gusta

45 sem

knitemaya Selfie with bae hahaha 🍷
Dakimakura comes with 10 Count
Limited Edition Vol. 3! #tencount
#kuroseriku #10count #dakimakura

ver los 175 comentarios

mabel.pines.plz YOU NEED SOME MILK
kchxvz OMF YOURE SO CUTE

susanscopetski @crystaluniicorn
@biancaaxoxo #when you literally look
like an anime character

thisnameishorrible @tummapilvi
@wWednesday junalauta

tummapilvi @thisnameishorrible 🍷🍷

rina.ax @rita.ax وش سالفه ام الأيتسامه 🍷❤️🍷

phuun_ I want 🍷

chibi_aysha @rina.ax اقول الج جاي بنت ولا ولد 🍷

philia_bb @knitemaya where did you get gura
it from? Need 🍷🍷🍷🍷🍷

Figura 5 - Usuario: knitemaya [https://www.instagram.com/p/ V1QITgrmR/](https://www.instagram.com/p/V1QITgrmR/)

¿Qué sucede con estas expresiones? ¿Qué alcance tienen?

Cabe aclarar que la democratización de los medios posibilitada por todos estos dispositivos cambia a diario la cara del mundo, reconfigurando las interacciones y los procesos de socialización, dando visibilidad a la subcultura otaku. Sin embargo, como nos alerta Sibilía, “es difícil negar que buena parte de lo que se hace, se dice y se muestra en esos escenarios de la confesión virtual no tiene ningún valor. Es *digital trash*” (Sibilía, 2008).

No obstante, esta bandera de la vida como obra de arte, de la privacidad como expresión de una subjetividad atravesada por dispositivos farmacopornográficos, contiene una fuerte propuesta política: poner en escena otras formas alternativas de ser. Esto puede abordarse desde la concepción de una sociabilidad líquida o un intercambio de capital afectivo, transmitido a través los cuerpos, estos concebidos como nodos informacionales. Electricidad en movimiento incesante y perpetuo. Es en estos flujos que las relaciones sociales quedan fetichizadas bajo la avidez del mercado para convertir a las subjetividades en un tipo más de mercancía, cuantificable y perfectible; en suma, una marca. Un salvavidas donde mantenerse a flote en la deriva, a un precio

conveniente. Como consecuencia ese yo visible, exteriorizado y alterdirigido, se vuelve frágil y líquido, inestable, contradictorio, pero siempre en búsqueda de su afirmación.

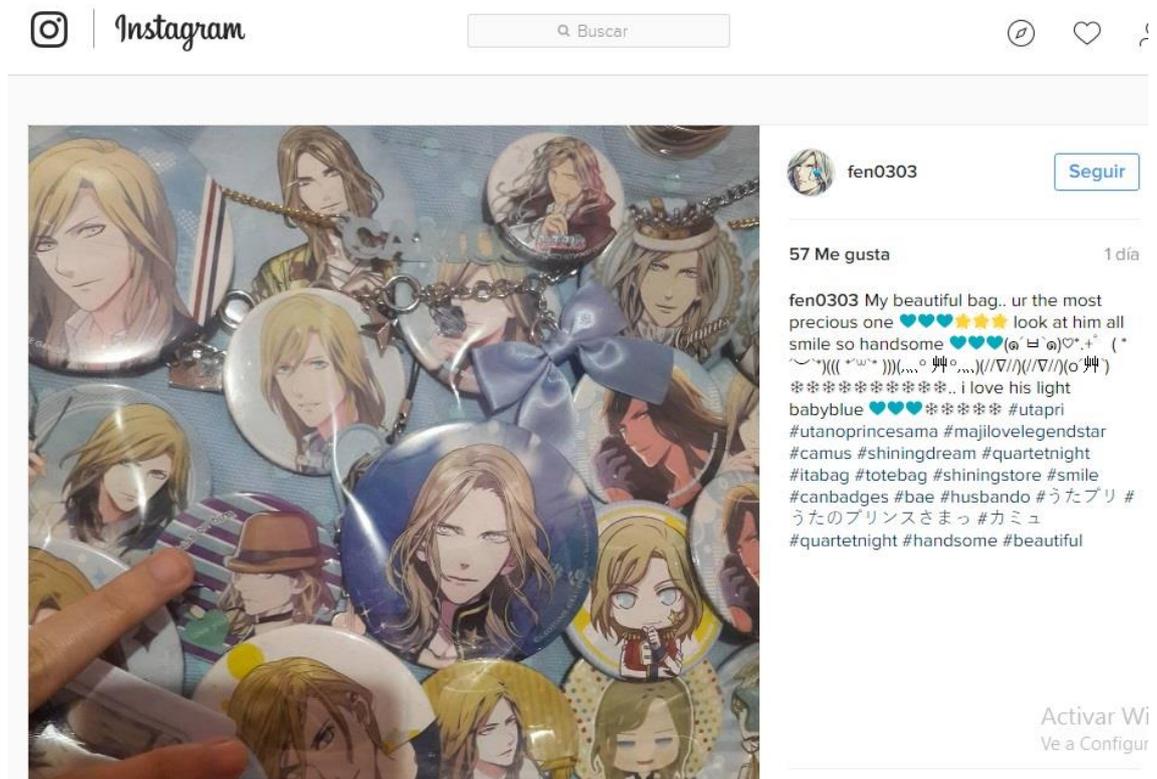


Figura 6 - Usuario: fen0303 <https://www.instagram.com/p/BMCYyBkAwnp/>

Carne cinética

¿Cómo son estos cuerpos atravesados por el dispositivo habitación otaku? Son medios de excitación que se manifiestan en, por y para la pantalla. Su posición de práctica está fundamentada en la horizontalidad, el descanso, el ocio, ese tiempo colonizado por la industria cultural. Materialidad de un capitalismo omnívoro, extendido en la producción intangible, sin parar, excepto por las –aún resistentes- horas de sueño. Esta “producción inmaterial” se traduce en

“información, conocimiento, afecto y placer son las nuevas formas de producción. La verticalidad ya no es condición de la producción de capital, ahora lo es la posición horizontal, el ocio, el descanso. Erosión de las distancia entre trabajo y ocio, público y privado, somos obreros mediáticos.” (Preciado, 2010 :155)

Entonces, podemos concebir al cuerpo otaku como tecnoasistido, deseoso de una falta que puede ser completada con materia digital. Una piel compuesta de ceros y unos, de epidermis sensible a la imagen, excitante y excitada. Una carne que encuentra su sustancia en el flujo de datos, en los “me gusta”, en los comentarios, en el contenido compartido, una subjetividad embebida en una cultura intersubjetiva. Incluso cuando la trayectoria de los sujetos y sus condiciones materiales de existencia logran prefigurar ciertos destinos disponibles, a través de la mediatización entre lo real real y lo real virtual, lo online y lo offline, estos cuerpos híbridos construyen su subjetividad, forman “parentezco”.

“So make kin, not babies! It matters how kin generate kin.” (Haraway, 2015) nos alienta Donna Haraway a reconfigurar nuestras relaciones sociales más allá del encorsetamiento del dispositivo. A construir lazos por afinidad y afiliación, no someterse a lo estrictamente biológico. Claro está, la consigna puede resultar controversial entre posiciones más conservadoras como las deudoras de los grandes relatos, en especial aquellas que asignan roles predefinidos a los cuerpos, particularmente a la evolución de los regímenes disciplinarios y post disciplinarios. Fundar comunidad desde lo visible, lo “likeable” y construir relaciones a medida. Sin embargo, estos cyborgs autoproclamados otaku, pueden establecer otro tipo de vínculo, incluso construyendo su propio enunciario, cual mito de narciso: El waifuismo.



Figura 7 - Usuario: caitybelleackeryandere <https://www.instagram.com/p/BMG7hBiAuey/>

Digitalización del afecto

El código analógico le cede la posta al código digital, permitiendo éste la replicación infinita de un contenido original. A lo que refiere Hiroki Azuma como una representación carente de referente, estableciendo a la copia -marca registrada de la postmodernidad – es el Simulacro, el nuevo grado cero de la creación de bienes culturales (Azuma, 2011). Soportado sobre un texto audiovisual, el simulacro construye una realidad y un mundo en la pantalla (el mundo representado), al mismo tiempo que sugiere también lo hace un universo existente fuera del cuadro representado (el universo proyectado). De esta manera el o la waifuista se identifica con ambas dimensiones, copiando una gestualidad, o deseando que e universo invisible y proyectado forme parte de su mundo real. Al mismo tiempo, todo puede de ser registrado, que todo funcione como la copia de un original inexistente. Es lo que habilita el código original. (Mundo, 2015)

Tomando al Marqués de Sade, quien hacía apología de un sexo apático (pornográfico), sin afecto, casi cínico, una falsa empatía (Del Vigo, 2015); se propone en un otro extremo al amor como dominación o sometimiento, a diferencia del amor constructivo, donde un “uno” conforma con el otro un “dos” (Badiou y Truong, 2011).

Esta apatía pornográfica actúa como condición del vínculo primario, entre lo que sucede sobre la pantalla y su espectador/consumidor: se trata de atraerlo hasta la adicción, hasta cumplir el efecto prefijado. Sin embargo, en el wafuismo se pone en juego un afecto cínico, un soporte emocional para el otaku que busca refugio en su personaje favorito que excede la apatía de la excitación sexual para convertirse en una lógica de comunicación mediática. De esta forma, a decir de José Luis González Quirós, se da una

“*ciberización* que se consagrará en la medida en que consiga romper los lazos naturales y espontáneos entre los individuos humanos reales para sustituirlos por unos nuevos ritos tecnológicos irremediamente monótonos, pretendidamente capaces de suplantar el cálido contacto humano, e incluso el sexo real, por prácticas más seguras, menos inciertas” (González Quirós, 1999: 43 en Mundo, 2015).

Por otra parte, si pensamos al waifuista no como *bricoleur* consciente de su afecto, sino más bien afectado por un *aeffecto*, es decir, un afecto que también es el efecto de un texto destinado a excitar a su usuario, repercutiendo en su integridad psicosomática; se encuentra de esta manera una institución de sentido previa a la consciencia, dándole un sentido afectivo a ese efecto apático. Entonces, esta empatía artificial le permite al waifuista resolver sus conflictos en base a las expectativas sociales de afecto, sexo y comunicación; y sus propias aspiraciones al respecto.

A diferencia de lo que propone Daniel Mundo, si bien consideramos que el afecto es un proceso interactivo que antecede al sujeto como autocognoscente, no necesariamente involucra a dos o más personas, en el sentido real y material del término. Gracias a la manipulación del código digital, el waifuista puede aprovechar la potencialidad de la materia virtual para crear sus propios vínculos y así obtener una suerte de *aeffecto*, artificial pero veraz, visible en el cuerpo real. Concordando nuevamente, el afecto es la dimensión no objetivable del cuerpo (Mundo, 2015), o por lo menos así lo era hasta el presente momento histórico.



Figura 8 - Usuario: frauleinpolylina <https://www.instagram.com/p/BJA5F4Bhjpd/>

El ojo de la cerradura

Para esbozar una conclusión parcial podemos decir que las prácticas fan del otaku en gran parte están mediadas y regidas por las disposiciones del dispositivo farmacopornográfico conocido como “dormitorio otaku”, haciendo ver y decir, construyendo prácticas subjetivantes: un yo públicamente privado. Es bajo este régimen de exhibición que se manifiestan formas de vinculación sexual y afectiva alternativas, como el waifuismo. Ante la imposibilidad del contacto entre la vieja carne (material) y la nueva carne (informacional), los waifuistas intentan paliar esta dolencia apelando a la mediación material del cuerpo, tomándolo como vehículo de la relación con su waifu, ya sea alimentando a la pantalla o abrazando al *dakimakura*. Es mediante el cuerpo, que se instituye este vínculo, constituye subjetividades encarnadas en un mercado de la información, dónde la pantalla (y por extensión la habitación otaku) es la ventana de esa tienda que vende subjetividad.

Bibliografía:

Azuma, H.: "Database animals", en en Ito, M., Okabe, D. y Tsuji, I. (comp.): *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*, Yale University Press, 2011.

Badiou, A. y Truong, N.: *Elogio del amor (selección)*, Madrid, La esfera de los libros, 2011.

Berardi, F.: "Segunda bifurcación: Conectividad/Prearización", en *Generación Post-Alfa*, Buenos Aires, Tinta limón, 2010.

Carpinzano, N. y Del Vigo, G.: *Más allá del mundo feliz del fin de semana: Cosplay en la Argentina*. Tesina de licenciatura en Ciencias de la Comunicación Social, Universidad de Buenos Aires, Facultad de Ciencias Sociales. 2014.

Deleuze, G.: "¿Qué es un dispositivo?", en V.V.A.A: *Michel Foucault, Filósofo*, Buenos Aires, Gedisa, 1990.

Del Vigo, G.: "Ghost in the Shell: nueva carne, viejas dolencias" en *Question, Revista Académica de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social*, Vol. 1, N° 47, pp. 111-118. Sección Ensayos. Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Argentina. ISSN 1669-6581. 2015.

<http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/2593>

Fisher, M.: *Realismo capitalista*, Buenos Aires, Caja Negra, 2016. Edición original 2009.

Haraway, D.: "Anthropocene, Capitalocene, Plantationocene, Chthulucene: Making Kin" en *Environmental Humanities*, vol. 6, pp. 159-165. 2015.

Mundo, D.: *Afecto*, mimeo, 2015.

Ortíz, R.: "Cultura, comunicación y masa", en *Otro territorio. Ensayos sobre el mundo contemporáneo*, Buenos Aires, UNQ, 1996.

Preciado, P.: *Pornotopía: arquitectura y sexualidad en Playboy durante la Guerra Fría*, Madrid, Anagrama, 2010.

Sibilia, P.: "El show del yo" y "El yo espectacular: la gestión de sí mismo como una marca", en *La intimidación como espectáculo*, Buenos Aires, FCE, 2008.

Silverstone, R.: *¿Por qué estudiar los medios?*, Amorrortu, 2004.

Páginas de Instagram:

Usuario: huranshisuka <https://www.instagram.com/p/BKhm5aNBjht/>

Usuario: nerdy_corner <https://www.instagram.com/p/BIrTuffg8Hm/>

Usuario: obed_auditore <https://www.instagram.com/p/BJ6F5BUAI3i/>

Usuario: arth_ouji <https://www.instagram.com/p/BMFR-jKBwf7/>

Usuario: knitemaya <https://www.instagram.com/p/V1QITgrmR/>

Usuario: fen0303 <https://www.instagram.com/p/BMCYvBkAwnp/>

Usuario: caitybelleackeryandere <https://www.instagram.com/p/BMG7hBiAuev/>

Usuario: frauleinpolylina <https://www.instagram.com/p/BJA5F4Bhjpd/>