

Cosplay como forma de distinción en aficionados de anime y manga: aproximaciones a partir de un estudio dentro de la Gran Área Metropolitana de Costa Rica

Cindy Zúñiga

Universidad de Costa Rica (UCR), Posgrado en Antropología, San José, Costa Rica
czv91294@gmail.com

Resumen: Este artículo tiene por objetivo un análisis de la práctica *cosplay*, en tanto práctica constitutiva y distintiva a partir de los de aficionados de anime y manga, quienes se vinculan a dichas producciones mediante una identificación y un *performance*. La investigación fue ejecutada mediante aproximaciones etnográficas a eventos de aficionados desde el 2016 al 2019, en los cuales la investigadora participó como observadora y también como *cosplayer*; acercamientos a su vez complementados mediante entrevistas a *cosplayers* y encargados de los eventos. El hallazgo explorado corresponde a la generación de parámetros propios por parte de los aficionados de anime y manga con respecto a la práctica *cosplay*, bajo los cuales el colectivo determina qué es un “buen” o “mal” *cosplay(er)*, y quién sostiene las cualidades de un “verdadero” aficionado en contraposición a aquellos que no lo hacen. Esto se origina a partir de una identificación y afición hacia las producciones animadas japonesas; así como un acto calificado de performativo por parte de otras investigaciones, ya que el *cosplay* es una práctica donde se involucra una vestimenta y una actuación acorde a un personaje ficticio.

Palabras clave: *cosplay*; antropología nativa; *performance*; identificación; distinción.

Cosplay as a form of distinction among anime and manga fans: approaches from a research executed in the Costa Rican Great Metropolitan Area

Abstract: The objective of the present article is to analyze the practice of cosplay as a constitutive and distinctive practice among the existence of anime and manga fans, which are linked to this practice towards the development of an identification and a performance. The investigation was executed through

Cuadernos de Antropología

Enero-Junio 2021, 31(1)

DOI: 10.15517/cat.v31i1.45187

Recibido: 17-12-2020 / Aceptado: 13-06-2021

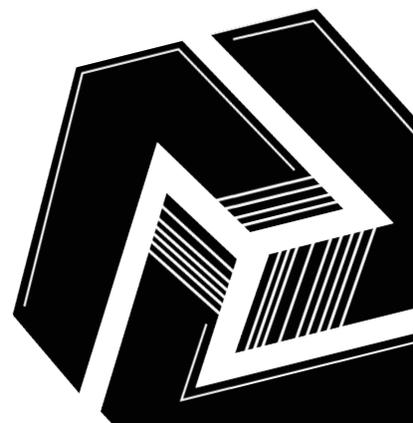
Revista del Laboratorio de Etnología María Eugenia Bozzoli Vargas

Centro de Investigaciones Antropológicas (CIAN), Universidad de Costa Rica (UCR)

ISSN 2215-356X



Cuadernos de Antropología está bajo una licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0



ethnographical approaches between 2016 to 2019 in fans' events. The researcher participated as an observer as well as a cosplayer and also made interviews to other cosplayers and organizational representatives. The central finding corresponds to the fact that fans generate their own parameters in regards to the practice of cosplay. They determine what a "good" or "bad" cosplay is and also determine who sustains the characteristics of a "true" fan and who does not. This is rooted from an identification and affection towards Japanese animated productions, as well as the qualification of cosplay as performative due to the fact that this practice involves dressing up and acting as a certain fictional character.

Keywords: cosplay; native anthropology; identification; performance; distinction.

Introducción

La existencia de aficionados, usualmente denominados como *otaku*, surge inicialmente en Japón a lo largo de la década de 1960 hasta 1990. Esta tiene su cimiento en ciertas expresiones culturales del Japón contemporáneo, como lo es la producción de series televisivas conocidas como anime, las cuales en su mayoría son derivadas del equivalente occidental de las historietas o cómics llamados manga (García y García, 2014).

El término *otaku* deriva del japonés "tu" y "casa", ya que en un inicio se les determinó como "sujetos asociales", con un carácter "obsesivo" y "fetichista" (Uribe y Parada, 2011). Actualmente son considerados por las investigaciones académicas como un grupo cultural específico (García y García, 2014) que recurre a múltiples maneras de mostrar su gusto hacia el manga y el anime. Una de ellas es el *kosupure* o *cosplay* (palabra surgida de la contracción entre *costume* y *play*), el cual consiste en vestirse y personificar a un personaje de escogencia propia (Bainbridge y Norris, 2013).

El *cosplay* constituye una práctica de identificación de un aficionado, al representar y tomar elementos de la personalidad de un ser caricaturesco, con el que se genera un vínculo afectivo mediante el disfraz (Lamerichs, 2012). Si bien pueden detectarse motivaciones múltiples para realizar un *cosplay* y ser un *cosplayer* (persona que ejecuta *cosplays* de forma constante y reiterada), la identificación comprendida como algo que va más allá del gusto por un personaje, al implicar un conocimiento del mundo social propio de los aficionados, es el eje fundamental bajo el cual se estructura el acto del *cosplay*, y no así un motivo más. Dicho aspecto es denotado por los trabajos recientes de Lamerichs (2018a y 2018b), en los cuales se destaca la producción creativa de narrativas y objetos de autoexpresión por parte de fans, cimentados en símbolos, tramas y escenarios de carácter intersubjetivo; es decir, la existencia de cualquier tipo de productividad deviene de una recepción experiencial del ser un aficionado; elemento originado a partir de una identificación performativa con aquello que la autora destaca como un "texto mediático" o una "narrativa compartida".

De esta manera, el *cosplay* como práctica de identificación es solamente una de las diversas prácticas identificativas comportadas por todo aficionado (*cosplayer* o no), a partir de las cuales se constituye su carácter de fan. La consecuencia inmediata refiere a que, a pesar de los diversos motivos de escogencia de un personaje, en todos los casos hay una identificación (una construcción de la identidad en palabras de Lamerichs, 2018b), propulsada por una recepción afectiva del contenido y una experiencia encarnada de este.

Debido a la vestimenta específica utilizada por los *cosplayers*, Lamerichs (2014) ha calificado la práctica como un *performance* o un drag; puesto que bajo un mismo cuerpo colindan múltiples personajes dependientes de la cultura material (vestimenta) para ser performados. Lo anterior ha llevado a autores como Del Vigo y Carpenzano (2012) a hablar de una “comunidad del guardarropa”, donde se ofrece un espacio “carnavalesco” y una ruptura de la monotonía cotidiana.

Sin embargo, más allá de esto y de los parámetros identificativos, las aproximaciones a campo denotan la existencia de una serie de diferencias que se acrecientan y se acentúan simbólicamente de acuerdo con una cierta actitud corporal, donde la forma de “mantener” el cuerpo y de (com)portarse expresa una relación con un mundo social (para este caso sería el perteneciente al grupo de aficionados); es decir, dentro del propio universo estilístico del *cosplay* habría distinciones no existentes: “[...] más que en y por la relación, en y por la diferencia (Bourdieu, 2012, p. 266).

La ilación inmediata refiere a considerar dichas identificaciones, *performances* y espacios como unos donde se gesta una jerarquía cultural enraizada en marcadores de distinción, pese a que estas no sean formas usuales de “valor cultural” (tradicionalmente nombradas como “alta cultura”), sino de cultura popular y/o juveniles (Thornton, 1995).

Antecedentes

Aquellos trabajos precedentes pueden dividirse en tres ejes analíticos. Primeramente, estarían los referentes al estudio del fenómeno *otaku*, en el cual los aficionados son descritos como jóvenes diferenciados de sus pares gracias al gusto por el manga y anime, en tanto elementos atinentes a su vida cotidiana, así como también el gusto por otras expresiones culturales niponas (Balderrama y Pérez, 2009). Ejemplos más recientes incluyen los artículos de Álvarez (2017, 2018), en los cuales se destaca una serie de características atinentes a los colectivos *otaku* latinoamericanos, presentadas en diversos factores históricos y procesuales; a estos se unen los trabajos Del Vigo (2018) y Gil Escudier (2019) sobre la productividad de vínculos entre los *otaku* y la industria cultural, y el anime y manga como movimiento sociocultural contemporáneo respectivamente.

En segundo lugar, se remite a la importancia de estudiar el anime dentro de la pluralización de los centros hegemónicos más allá de Estados Unidos y, por lo tanto, se observa al fenómeno *otaku* como parte de la globalización (Yui, 2010). A ello se agrega la consideración de pautas propias de dicho grupo a nivel latinoamericano, tales como una influencia y/o asimilación de valores nipones (Uribe y Parada, 2011), y el imperativo de una connotación “positiva” hacia la afición, al utilizar el otakismo como una forma de consumo cultural, y no así una obsesión decantada en un fanatismo (Álvarez, 2019).

Finalmente, un tercer eje corresponde exclusivamente a trabajos realizados por académicos como Winge (2006), Wang (2010) y Lamerichs (2012, 2014, 2015, 2018b), cuyos escritos coinciden en la importancia del *performance* dentro del *cosplay*, lo cual da paso a un estudio de la vestimenta y los “juegos” productivos entre la persona y su identificación con el personaje ficticio. A estos se añade el escrito de Okabe (2012), el cual discute el compromiso de los *cosplayers* al diseñar sus propios trajes y la existencia de parámetros

colaborativos, mas también competitivos a lo interno del grupo; hechos consolidados en una consigna del “hazlo tú mismo” (*do it yourself* o *diy*), donde se muestran parámetros más allá del uso de un “disfraz”, al reflejar valor y estándares internos que rigen la fabricación de las vestimentas.

Asimismo, es posible identificar los trabajos de Bonnichsen (2011) y Álvarez (2015, 2016, 2017), en los cuales también se retoma la teoría bourdieuana para mostrar pautas diferenciadoras en los grupos de *cosplayers*, puesto que entran en competición entre ellos mismos; esto genera emociones contrapuestas como respeto mutuo y celos entre los diversos miembros.

Empero, por una parte, el presente trabajo se distancia de los dos anteriores en tanto Bonnichsen (2011) tiene por eje central el capital cultural y no así la distinción, aspecto resaltado en los hallazgos de campo costarricense; es decir, el hincapié analítico de la teoría bourdieuana estaría en puntos diferentes. Por otra parte, la utilización de Álvarez (2015, 2016, 2017) es una enfocada hacia una aplicación más “tradicional” de la teoría, en el sentido de que, si bien se denotan contradicciones similares a las acá posteriormente explicadas, el énfasis distintivo del supuesto grupo homogéneo se encuentra en la clase social. Así, Álvarez (2015, 2016, 2017) detecta un trato despreciativo hacia los aficionados argentinos con una posición socioeconómica “más baja” (denominados como “negros”, “wachiotakus” o “boliotakus”), quienes se vinculan a otros consumos culturales como la música reggaetón o cumbia, y no así uno relativo a la forma de ejecución de los *cosplays*.

En cuanto a los antecedentes históricos, es obligatorio situarse en las convenciones estadounidenses de las décadas de 1960 y 1970, cuando los asistentes solían vestirse de personajes alusivos a *Star Trek* y *Star Wars*. Es en dicho contexto donde, en la *World Con* de 1984 en Los Ángeles, se formularon los términos *cosplay* y *cosplaying*, articulados por el productor de películas y fundador del *Studio Hard* Takahashi Nobuyuki. Posteriormente, Nobuyuki “llevó” el término a Japón, donde se transformó en un fenómeno cultural pop al vincularse de forma directa con el manga y el anime, y sus respectivos aficionados (Lamerichs, 2013).

El manga y el anime cuentan con un origen más antiguo. El primero fue acuñado y desarrollado por Hokusai Katsuhika (1760-1849) para designar su trabajo en madera dentro del género artístico del *ukiyo-e*, el cual corresponde a una serie de ilustraciones populares entre la clase urbana durante el periodo Tokugawa (1600-1867) (Ito, 2008).

A partir de la apertura en la era Meiji (1868-1912), existe un nuevo giro en la historia japonesa debido al ingreso definitivo de “elementos occidentales” a dicho país. Así, luego de esto, junto con la primera guerra mundial, se concretiza una influencia por parte del dibujo occidental, la cual es consolidada luego del “resurgimiento” de Japón (posterior a 1949). Dicha influencia es adoptada por los artistas al utilizar el estilo europeo y norteamericano, junto con elementos japoneses, para crear una forma de arte híbrida (Brenner, 2007).

En el siglo XX, se funda un gran número de revistas exclusivas de manga. Ito (2008) caracteriza a esta época como un boom del manga, debido a que la “baja economía”, sumada al descontento de los japoneses en la política, hacía que este fuera un medio de entretenimiento y humor adquirible a un bajo precio.

Con el paso del tiempo, durante 1980 y 1990, la industria de la animación japonesa llega en mayor cantidad a países occidentales gracias a la televisión por cable y el internet, lo cual dio paso a la conformación

de seguidores. Muchos de estos buscaron adentrarse en un mayor conocimiento de la cultura japonesa, en tanto algunos aspectos se presentaban como “una ventana hacia Japón”; es decir, los aficionados indagaron no solamente en la comprensión de las series individuales, sino también los aspectos culturales; tales como la comida, la geografía, la historia, la ropa, los códigos de etiqueta y la cultura urbana (Poitras, 2008).

No obstante, el anime no debe verse exclusivamente como “una ventana de acceso a Japón”, en tanto no todos los animes cumplen con la función de “espejo” de la vida social japonesa. Su segregación de otros tipos de contenido (películas, dibujos animados y cómics) no es analíticamente acertada, pues sería reproducir una “japonesidad” homogénea y, como consecuencia, daría paso a un trato exotizante (Berndt, 2008).

La recepción latinoamericana y costarricense inicia desde la década de 1980, y se intensifica en las décadas de 1990 y el 2000 (Balderrama y Pérez, 2009). En sus inicios, las series eran transmitidas con doblaje al castellano; empero, actualmente los aficionados acceden a estas en idioma original con subtítulos vía internet; inclusive se ha posibilitado el acceso a series transmitidas en Japón uno o dos días después de su emisión original (Cobos, 2010).

A nivel costarricense, los eventos dedicados a aficionados consisten en uno o dos días (usualmente sábado y/o domingo) donde se realizan actividades como karaoke, bailes, concurso del mejor *cosplay* y compra de artículos como pines, pósteres, figuras y camisetas de las series respectivas. De acuerdo con Chinchilla (2014), el primer evento llevado a cabo en Costa Rica fue la *Semana Japonesa* en 1999, organizada por la Embajada del Japón.

En el 2002 se funda la primera organizadora de eventos dedicados exclusivamente a temática de anime y manga como lo es Imperio Anime (Imperio Anime, 2019). Posteriormente, a esta se añaden otras organizadoras como lo son *Nirvana Producciones*, *Grupo Ryu*, *Animacon CR*, *Nakamas CR* y *Geek Cogy Magazine*; muchos de los cuales coexisten en la actualidad, y cuyos eventos oscilan entre los 1000 a 12000 asistentes (Herrera, 2015).

Metodología

La investigación se ejecutó mediante acercamientos etnográficos con énfasis en los eventos masivos, también denominados convenciones de aficionados. Estos acercamientos iniciaron en noviembre de 2016 y culminaron en enero de 2019.

La decisión de realizar “aproximaciones” fue tomada frente a la imposibilidad de ejecutar una etnografía en el sentido clásico del término (caracterizada principalmente por largas estancias con el grupo de estudio), en tanto los eventos y las reuniones que se lograron en otros espacios fueron generalmente marcados por fechas específicas, y no por la ubicación de los aficionados en una localización geográfica espacial definida. Sin embargo, se mantuvieron pautas clásicas de trabajo de campo, tales como la búsqueda de una lógica de estructuración de una forma de vida social a través de la utilización de conocimientos teóricos (Guber, 2011, 2004).

Además, se trabajó con *cosplayers* que participaban en los eventos y organizadores, con quienes se realizaron una serie de entrevistas semiestructuradas. Paralelo a las visitas anteriores, se profundizó en un

grupo denominado *Club Nakama*, el cual consistía en un espacio dedicado a la ejecución de proyectos sobre temáticas de anime, manga, cómics y videojuegos. Por último, algunos datos fueron recabados de conversaciones informales con conocidos y amigos de la investigadora, los cuales, al igual que esta, cuentan con más de 10 años de asistencia a los eventos.

Con respecto a las aproximaciones etnográficas, cabe destacar la implementación de dos modalidades de observación: la observación participante y la participación con observación. Bajo la primera, se generó un acercamiento con un enfoque de carácter externo a los *cosplayers*. Para la participación con observación, se partió del enfoque *from the body* establecido por Wacquant (2004), el cual enfatiza en la dimensión carnal de la investigación y la experiencia del cuerpo como herramienta de edificación de conocimiento.

La corporalidad proporcionó un motor de ingreso al campo, ya que dentro del *cosplay* existe la necesidad de “encarnar” (*embody*) al personaje en sus aspectos físicos y, a veces, emocionales (Levin, 2011; Pardo, 2011). Con ello, el trabajo visualizó dos niveles de involucramiento como investigadora y, a su vez, como una aficionada; esto sin necesidad de que ambos perfiles entren en conflicto, pero tampoco en una perfecta alineación de ingreso al tema (Jenkins, 1992).

Dichos perfiles atienden a una inclinación de tipo reflexiva, en el sentido de Guber (2014), mediante el uso de parámetros etnometodológicos como posibilitadores de un acercamiento a dos perspectivas distintas de los “nativos” (aficionados), para quienes el performativo no está reservado de forma exclusiva a los *cosplayers*, sino también a todo asistente quien comporte un conjunto de disposiciones y prácticas corporizadas, como tomar fotografías o ser fotografiado, en tanto funciones y representaciones cuyo significado no es ofrecido directamente a un observador externo en su primer acercamiento (Wacquant, 2006).

Algunas pautas sobre la identificación y el *performance* en el *cosplay*

Los *cosplayers* parten de una serie de características recuperadas desde su afición hacia el anime y el manga; hecho que da paso a una identificación de carácter asumida y no asignada (Restrepo, 2007). La consecuencia inmediata refiere a la existencia de diversos gustos hacia animes, mangas o videojuegos, esto genera el consumo de productos, la asistencia a eventos masivos y la escogencia de personajes para “disfrazarse”.

Cabe destacar la existencia de *cosplays* provenientes de otros ámbitos ficcionales (tales como filmes o libros occidentales), lo cual denota la amplitud de gustos por parte de los aficionados más allá de aquellos ligados exclusivamente al fenómeno de la cultura *pop* japonesa. Por lo tanto, no existen identificaciones con contenidos completamente estables o compartidos por todos los aficionados de forma homogénea (Restrepo, 2007).

Los gustos que van más allá del anime y manga, así como la presencia de *cosplays* diversificados, demuestran que, tanto el término *otaku* como el de aficionado, tienden a “solidificar” el contenido de la palabra, en lugar de mostrar al *fan* como una categoría taxonómicamente edificada; es decir, un discurso interrogable al no “estar dado”, sino que es producido de forma continua e inacabada en el acto de “hacerse un aficionado” (Galbraith, Huat Kam y Kamm, 2015). Así, el aficionado deberá siempre tener la capacidad

de adaptarse a cambios nuevos y rápidos dentro del contexto de su vida, junto con su cualidad de identificarse como un fan (Włodarczyk, 2014).

El ámbito más relevante de la identificación, para el caso de los *cosplayers*, estaría entonces en una afectividad desarrollada hacia una ficción y un personaje, la cual puede desenvolverse por factores emocionales o estéticos. Además, dicho afecto es “nutrido” de forma constante al aprender nuevos datos sobre el objeto de afección; v.g. ver nuevos capítulos de una serie específica (Lamerichs, 2012). Un ejemplo de ello fue señalado por una de las entrevistadas quien, para efectos del trabajo, se denominó como Jane; ella relata lo siguiente:

Cindy: ¿Para usted quién sería un *cosplayer*?

Jane: Sería alguien que se identifique tal vez con el personaje que está vistiendo, porque tampoco como que uno va a llegar y se va a meter a *Google* y va a empezar a buscar imágenes de anime, y va a hacer un personaje de una serie que tal vez nunca en su vida ha visto y no conoce el personaje. Entonces sí, cierta afinidad entre la persona y el *cosplay* [...] (Jane, *cosplayer* costarricense, 14 de diciembre de 2017).

Así, la entrevistada denota la base de un vínculo entre el personaje y la persona como cimiento de ejecución del *cosplay*. Este apego de carácter emocional se muestra también a nivel colectivo durante los eventos, como aquel espacio que permite al aficionado participar de un *ethos* (entendido como una argamasa donde la adhesión responde a lo emocionalmente común), y de actividades cuya estructura se superpone a otras con racionalidades distintas al privilegiar un proyecto presente sin finalidad precisa a través de la pulsión del estar-juntos (Maffesoli, 2004).

La edificación de dicho estar-juntos partiría de emociones y estilos de vida compartidos, aunados a prácticas de consumo cultural y creencias de tipo ético-moral. Todo ello se vincula en la experiencia intersubjetiva de los diversos miembros, usualmente ligados a su vez por parámetros más convencionales como clase social y género (Rahman, 2012); mas siempre con preponderancia en una afición común.

Lo previo es traducible a hallazgos de campo, bajo los cuales se denotó una inversión monetaria y de tiempo para la ejecución de un *cosplay*, el cual mayoritariamente es utilizado con el fin de compartir con otros *cosplayers*, y no propiamente de participar en concursos. Además, esta “unión compulsiva” fue destacable en los miembros del antiguo *Club Nakama*, así como los amigos de la investigadora, quienes se reúnen con el fin de compartir opiniones sobre las producciones japonesas o ver y conocer más sobre estas. Este fenómeno es denominado por Lamerichs (2018b) como “produzo” (*produsage*); es decir, mediante diversas acciones los aficionados “viven los contenidos”, lo cual acentúa en la dimensión creativa y sociable de las diversas prácticas más allá de una pasividad consumista.

Ahora bien, para dar cuenta de este tipo de dinámicas grupales, Maffesoli (2004) y aquellos autores que lo retoman como Quiroz (2015), Reyes (2014) y Vargas (2014), utilizan el concepto (la forma, en términos del autor) de tribu y su derivación el tribalismo. Este último es entendido como microgrupos donde prima una “estructura orgánica”, en la cual las personas desempeñan un papel dentro de un colectivo determinado como “masa”; puesto que sus dinámicas internas muestran configuraciones sociales más allá del individualismo.

Las múltiples reuniones en eventos u otros espacios muestran tanto los sentires lúdicos como la “estructura orgánica”, donde el propósito central es platicar sobre intereses comunes como videojuegos, *cosplay* y anime. En el caso de los eventos, estas acciones decantan en un espacio de reunión del grupo *otaku* en Costa Rica, cuyo atractivo central es compartir una afición y “fundirse con la masa”; es decir, con una cosa que no tiene proyección futura, política o finalidad específica, sino que crea un “alma colectiva” al ser una entidad efervescente que: “[...] vive el torbellino de sus afectos y de sus múltiples experiencias” (Maffesoli, 2004, p. 136). De esta forma, el evento constituye una “nebulosa afectual” al consistir en unas horas (usualmente de 10:00 a.m. a 7:00 p.m.) de actividades que fluyen y se “agotan en el acto”.

Esta caracterización no se encuentra exenta de conflictividad, dada la composición tanto de atracción como de repulsión dentro de la comunidad mencionada por Maffesoli (2004); por lo cual, el juego del “como si todos fueran iguales” puede romperse al chocar con los propósitos y acontecimientos de la realidad práctica, tal y como se denotará más adelante. Por el momento, basta señalar, junto con Álvarez (2020), la “exotización”, por parte de los medios comunicativos tradicionales, de dicho grupo, al ser pensado como una otredad proveniente de una cultura espacialmente distante, por un lado; y, por otro, una interacción armónica del colectivo a nivel de los eventos, cimentado en una supuesta “esencialización”, en la cual todos los miembros serían considerados como iguales. Ambas premisas ignorarían los mecanismos de segregación internos y eliminarían la complejidad de la diversidad “otros-nosotros”.

El *performance* se muestra como una actuación, donde el uso de una vestimenta tiene por meta principal lograr una apariencia y comportamiento similar al personaje escogido (Wang, 2010). Según Lamerichs (2011), hay una valoración imperante de la cultura visual a partir de cuatro elementos, como lo serían: una narrativa, ropas, un *performance* ante los espectadores y un aficionado que usa el *cosplay*. Además, esta autora destaca que hacer *cosplay* es motivado por ciertas actividades internas a un evento, v.g. las pasarelas, las sesiones fotográficas y las actuaciones en tarima.

En el caso costarricense, aquel performativo considerado como una especie de acto teatral encuentra su punto cúspide en las presentaciones en tarima, donde la persona intenta desplegar una actuación lo más similar posible al personaje escogido, a diferencia de otros momentos del evento cuando es posible “salirse de la actuación”. El momento en tarima inaugura una especie de “drama social”, entendido en términos de Turner (1992), al brotar una ruptura de la regularidad y la vida social gobernada por ciertas normas; las cuales, en este caso, vendrían a ser las de actuar bajo la propia identificación o personalidad, y no la perteneciente a la animación representada.

No obstante, resulta problemático reducir el *performance* al aspecto únicamente teatral o de tarima, debido a que la mayor parte de *cosplayers* ni siquiera participan del concurso central o de sesiones fotográficas. Asimismo, estas teorizaciones no vinculan el *cosplay* al tema de la identificación del aficionado, lo cual olvida el ya mencionado vínculo de *cosplay*-identificación.

El *cosplay* va más allá de una actuación teatral, al ser una forma de apropiación que transforma y actualiza la historia existente del personaje, pues este se conecta a la identificación del aficionado mediante la ejecución performativa. A su vez, esta identificación también se moldea a partir de la hechura de un disfraz y de una reiterada actuación, con el fin de llegar a una “representación adecuada” del personaje dentro de

un contexto lúdico cuyo fruto es un producto cultural personalizable al relacionar el cuerpo propio con una ficción específica (Lamerichs, 2011, 2018b).

Una anécdota de campo ilustrativa corresponde a la asistencia de la investigadora al evento Kuri 2016, el 3 de diciembre de dicho año. Durante este, se utilizó un *cosplay* de un personaje de la serie *One Piece*, llamado *Buggy* el payaso, el cual fue reconocido por múltiples asistentes al utilizar el nombre del personaje para llamar la atención de la investigadora, así como tomar fotografías de este. Este tipo de acercamiento se repitió durante los diversos eventos en los cuales la investigadora asistía con *cosplay*, y ejecutaba un acercamiento desde la participación con observación.

A ello se suma la opinión de una *cosplayer* entrevistada, denominada como Katze, quien resalta la diferencia entre hacer *cosplay* y disfrazarse, radicada en el conocimiento a fondo de un personaje exigido por el *cosplay*; por ejemplo, las poses y expresiones aunadas a la mayor similitud posible del traje Katze, *cosplayer* costarricense, 19 de enero de 2019).

Si bien estos dos hechos de campo podrían reflejar los elementos performativos enfocados exclusivamente en lo teatral, denotan también la necesidad de preparación del *cosplay*, así como la “complicidad” y el reconocimiento del personaje, develado por parte de otros aficionados no *cosplayers* cuando lo nombran y fotografían. Ello debido al proceso encarnado y afectivo desarrollado a lo interno de la práctica *cosplay*, que busca “capturar” una búsqueda estética grupal e individual, la cual llega a ser un proceso interpretativo entre el yo (*self*) y el personaje (Lamerichs, 2018b).

Es en la ejecución de una pose, un traje, una mirada y/o un reconocer el personaje, cuando, tanto el personaje como el aficionado, se ven interpretados dentro de una cierta escena (un evento) que no se efectúa de manera individual, sino siempre con y/o para otro. La performatividad remitiría entonces a una repetición de dichos actos, a partir de los cuales tendrá la característica de no poder ser separado teóricamente de las prácticas reiterativas de una cierta “matriz simbólica”, correspondiente en este caso al anime o manga pertinente (Butler, 2007).

La vestimenta y actuación llevadas a cabo en un evento no son fruto de algo instantáneo, sino de una preparación previa y de múltiples realizaciones de *cosplay* anteriores, que se reflejan e incorporan a la experiencia de la persona. Por lo tanto, la práctica sería un acto que: “[...] no es un evento momentáneo, sino un cierto tipo de red de horizontes temporales [...]” (Butler, 1997, p. 35).

Consecuentemente, el posicionamiento del cuerpo-*cosplayer* no es separable de los actos que conforman su realidad; con lo cual un cuerpo no es únicamente un “ente”, sino también una “práctica significativa dentro de un campo cultural” apegada a una narrativa (Butler, 2007).

Identificación y *performance* como distinciones: el *cosplay* como una forma de distinción del aficionado

La preocupación por una buena ejecución del *cosplay*, junto con la toma fotográfica y el nombramiento de terceros, llevan al punto central de este artículo, el cual refiere a la existencia de gustos y *cosplays* más “legítimos” que otros al interior del colectivo de aficionados.

Si bien no es el propósito de este escrito ahondar sobre la existencia de diversos gustos entre los aficionados, sí cabe mencionar la diferenciación interna entre animes y mangas considerados como “de culto”, los cuales se vinculan usualmente a series animadas de mayor antigüedad, como por ejemplo *Neon Genesis Evangelion* (cuya producción original data de 1995), frente a aquellos considerados como “de baja calidad”. Así, a lo largo de los diversos acercamientos, la investigadora encontró usos peyorativos de palabras empleadas para denominar a quienes no poseían conocimientos clasificados como “más exclusivos”; ejemplo de ello son los términos *putaku*, niño rata y *poser*¹.

La distinción se genera para aquellos quienes no miran la diferencia entre “gusto puro” y “gusto bárbaro” como un simple componente accesorio o auxiliar de la disposición estética; con lo cual no solo la obra impone su legitimidad, sino que su aprehensión y apreciación dependen a su vez de la intención de un espectador, marcado por las normas convencionales que rigen el vínculo con la serie o práctica, de acuerdo con una situación histórico-social y formativa perteneciente al espectador (Bourdieu, 2012).

Como consecuencia, habría normas internas dictadas por “un componente erudito” (aficionados con mayor conocimiento sobre variedad de series y mejor comprensión de animes con temáticas complejas), donde la percepción propiamente estética de un gusto legítimo es dotada de un principio de pertinencia adquirido; es decir, el rechazo a los *posers* o “niños rata” está cimentado en una competencia de los diversos anime y manga, y en el conocimiento a profundidad que se tenga de estos.

La identificación que se suponía de lo lúdico, conformadora de tribus y objeto de pasatiempos, revela ahora una contraposición entre sectores “doctos” y “mundanos” y una objetivización interna del gusto, el cual:

[...] une a todos los que son producto de condiciones semejantes, pero distinguiéndolos de todos los demás y en lo que tienen más esencial, ya que el gusto es el principio de todo lo que se tiene, personas y cosas, y de todo lo que se es para los otros, de aquello por lo que uno se clasifica y por lo que le clasifican.

Los gustos (esto es, las preferencias manifestadas) son la afirmación práctica de una diferencia inevitable. No es por casualidad que, cuando tienen que justificarse, se afirmen de manera enteramente negativa, por medio del rechazo de otros gustos: en materia de gustos más que en cualquier otra materia, toda determinación es negación; y, sin lugar a dudas, los gustos son, ante todo, disgustos, hechos horrorosos o que producen una intolerancia visceral para los otros gustos (Bourdieu, 2012, p. 63).

¹ *Putaku* es combinación de *puta* y *otaku*, mientras que un niño rata y *poser* se utilizan para una persona que dice saber mucho acerca de un área o tema específico, cuando en realidad no tiene saberes a profundidad sobre este. Dichos términos han sido notados por Álvarez (2018); específicamente la denominación de *poser* también es empleada a nivel argentino para designar a *fans* más jóvenes quienes carecen de “buen gusto” y son incapaces de comprender tramas complejas, debido a que se encuentran ligados a “sectores sociales populares”, como se ha mencionado previamente.

El alcance directo sería un pulular de consumos culturales diferenciados y designados por miembros internos como distinguidos y vulgares. Los “neófitos”, o personas con menor tiempo de ver series y leer mangas, estarían reducidos a una identificación que no evidencia un conocimiento legítimo, o bien lo hace por imitación (conocen las series, mas “no las comprenden” o no las han visto y “son incapaces de mantenerse codo a codo” con quienes se (auto)designan como distinguidos).

En el caso de los *cosplayers*, lo previo se muestra en la existencia de un ocultamiento y naturalización de las diferencias, pues los saberes y habilidades adquiridas por parte de quienes se consideran como distinguidos (*cosplayers* con mayor tiempo en la escena) usualmente no revelan huellas de génesis, al manifestarse con soltura y naturalidad. Como diría el académico francés, serían un “nuevo misterio de la Inmaculada Concepción” (Bourdieu, 2012, p. 76) al no expresar nada de “aprendido”, “preparado” y/o “estudiado”; inclusive, en algunas ocasiones, este aspecto “acalla” el capital económico de ciertos aficionados, el cual puede ser uno de los peldaños que diferencian a algunos *cosplayers*, quienes se excusan bajo frases de: “[...] todos pueden ser *cosplayers*, siempre que se tengan las habilidades manuales necesarias” (Stevens, 2012).

Además, tal y como señala Okabe (2012), a lo interno del colectivo existen una serie de reglas y códigos de conducta no explícitos, los cuales son establecidos por la propia comunidad y no así por una autoridad externa. A nivel japonés, estos comprenden no solo una caracterización adecuada del personaje, sino también mantener niveles de cortesía y discreción correcta; ya que utilizar personajes populares o trajes reveladores es motivo de desprecio al considerárseles como “buscadores de atención” y *torareta*, o personas cuyo único deseo es ser fotografiados.

El reflejo inmediato en el ámbito costarricense, recopilado en diversas ocasiones durante del trabajo de campo, son los *cosplayers* llamados “divas”. Estos serían personas cuyos trajes involucran mayor complejidad de hechura y autoreconocidos como “mejores *cosplayers*” frente a su grupo de pares. De este modo, la comunidad les designa como “divas”, en tanto muestran actitudes calificables de soberbias. Dicho elemento evidencia una nueva contradicción radicada en que, si bien el *cosplay* es una práctica en donde “ser visto” y reconocido es fundamental, ello tiene una connotación negativa cuando alcanza el nivel de “diva”, pues implica asumir pautas narcisistas.

Como consecuencia, si bien el *cosplay* va más allá de algo visual y de una actuación teatral, existiría una preocupación central por “encarnar” de “forma correcta” a un personaje, lo cual tiene como fruto una apelación verbal hacia este; a lo cual se suma los sistemas de estándares evaluativos, regidos por los valores de la comunidad (Okabe, 2012). Por consiguiente, en los *cosplayers* “no tan distinguidos”, el acto lingüístico de llamar al otro no siempre produce una acción performativa eficaz; ya que cuando la vestimenta no es lo suficientemente similar al personaje, se deriva una “falla” o una falta de reconocimiento y distinción.

La relevancia de los detalles, y la posibilidad del rechazo a un *cosplay* “mal hecho” o poco reconocible, es tal que algunos entrevistados describen la posibilidad de metamorfosis de un pasatiempo entretenido y lúdico, a uno de carácter estresante. Ello se refleja en las entrevistas de la siguiente forma:

Jane: [...] luego están también el estrés de cuando uno dice: “mae, no me van a reconocer, no saben quién soy” o algo así por el estilo [...] y después sí, como digo, la parte esa que la gente lo juzga cuando va, entonces: “que el *cosplay* está mal, que la tela no está bien, que el color de tal parte está mal, que lo hizo mal, la peluca no está bien estilizada”, eso siempre pasa. De hecho, yo tengo conocidos, bueno una amiga que solía hacer *cosplay* conmigo; llegó un punto en el que di, tiró la toalla con los *cosplay* porque los comentarios negativos ya no los soportaba [...] (Jane, *cosplayer* costarricense, 14 de diciembre de 2017).

Katze: [...] yo a veces me cuestiono si seguir o no porque, principalmente cuando uno es una persona que se fija mucho en los detalles, se puede volver un proceso bastante estresante, entonces muchas veces es más lo que uno se estresa que lo que uno disfruta, no debería ser así pero sí pasa (Katze, *cosplayer* costarricense, 19 de enero de 2019)

El *cosplay* se presenta como un producto cultural que es evaluado y/o apreciado al enfrentar problemas como la falta de reconocimiento o el abandono de la práctica; ambos no menores, si se considera la existencia de la “veneración” al *cosplay* “bien ejecutado” a lo interior del colectivo, lo cual deja en vulnerabilidad a los miembros criticados o incapaces de ser nombrados (Balderrama y Pérez, 2009).

La sujeción a una “representación adecuada” vendría a ser aquella desde la cual se instaura lo considerado como una “falla” o un *cosplay* “mal hecho”, en tanto se observa un “sujeto constituido de forma fantasmática” (esto en términos butlerianos), al este repetir e imitar una serie de normas culminadas en “decepciones o desidentificaciones” (Butler, 1993, p. 131). La búsqueda fantasma o irreal por reproducir un “cuerpo ficticio” se ciñe a patrones de la estética del manga y/o anime, y se desarrolla en un círculo de representación específico paralelo a las conductas esperadas dentro de dicho segmento social (Bogarín, 2008).

Por tanto, tal y como ya se destacó con Bourdieu (2012), habría una contradicción entre “cómo debe verse” un *cosplayer* y la dimensión lúdica esbozada por la tribalidad maffesoliana previamente abarcada, al existir parámetros internos que denotan una ruptura en la pretensión del siempre estar-juntos de Maffesoli (2004).

El acto performativo del momento teatral y la crítica expresada verbalmente excederían entonces el momento de la ocasión temporal en que se desarrollan (Butler, 1997), al encontrarse siempre dentro de los parámetros propios del colectivo de aficionados, fuera de los cuales toda “falla” no es vinculante. En este sentido, el develar los tratos cotidianos supuestos como “naturales” presenta al colectivo como uno siempre en disputa, donde la noción de la cultura se extiende más allá de parámetros clásicos hacia significados del día tras día de los aficionados, los cuales, si bien no destacan fuera del circuito de su reproducción cultural,

se fragmentan y distinguen a nivel simbólico de la totalidad social (Hebdige, 1979)² y dentro de los grupos mismos.

Estas tensiones se amalgaman con aquello denominado por Bourdieu (2012) como “actitud corporal”; es decir, maneras de mantener el cuerpo, comportarse y expresarse, ligadas a un mundo social donde se aumentan y acentúan simbólicamente las diferencias ya existentes. Ello es nuevamente destacado en las entrevistas, donde se resalta:

Cindy: Y la última pregunta es si en los espacios de los eventos o en los espacios de interacción hay tensiones o problemas, yo sé que los hay, pero me gustaría conocer su punto de vista.

Mau: Sí, pero yo no me involucro en eso [...] porque volvemos, o sea, como yo no participo, yo no tengo relevancia en la comunidad e incluso en los grupos de gentes tampoco, conozco muchos *cosplayers* y que tiene otros amigos que dicen que son gente cancerígena, pero yo no los conozco directamente (Mau, *cosplayer* costarricense, 11 de mayo de 2018).

Cindy: Y aquí en la comunidad, ¿conocés como problemas o tensiones?

Yis: Solo los roces típicos entre los grupitos, como los populares no se van a llevar bien, se ha tratado de unir todo y se ha logrado bastante, pero aún siguen habiendo grupitos sociales que entre ellos mismos excluyen a los demás (Yis, *cosplayer* costarricense, 20 de enero de 2019).

Cindy: Y en los eventos de *cosplay*, ¿ha visto que alguna vez se presenten problemas o tensiones?

Katze: Sí, desgraciadamente en la escena del *cosplay* no todo es bonito, hay mucha rivalidad, hay mucha cizaña, la gente le gusta tirarle a las *cosplayers* (Katze, *cosplayer* costarricense, 19 de enero de 2019).

Otro foco de tensiones es la presencia de dos *cosplayers* quienes, durante un evento, se vistan del mismo personaje; acto con connotaciones negativas, pues se hacen comparaciones con respecto a cuál traje es visualmente mejor, o cuál asistente ejecutó mejor al personaje. Este dato apareció por primera vez en una ocasión en que la investigadora se encontró con otra *cosplayer* de *Buggy* el payaso (uno de los personajes que realizó). En el momento, dicho detalle no pareció relevante, pero sus acompañantes reiteraron en varias

² Es importante recabar que Hebdige (1979), autor precedente al estudio de Thornton (1995), habla acerca de “subculturas”; término no considerado dentro del presente escrito, debido a que los aficionados de anime y manga no son mostrados cual “colectivo amoral” o “bestial” por parte de los medios comunicativos, en contrapuesta a otros grupos como los punketos o *skinhead*. Sin embargo, ello no exenta las aportaciones del trabajo en cuanto a ciertas similitudes, como las señaladas en el párrafo ya destacado.

ocasiones comentarios como: “[...] ayy, el suyo está más chiva” (Nota de campo tomada el 03 de diciembre de 2016). Además, la importancia se reiteró durante entrevistas, en las cuales se señaló que:

Katze: También hay mucha pelea por gente que saca el mismo personaje [...] en un evento es duro cuando se encuentran dos *cosplayers* con el mismo *cosplay* porque entonces empiezan a competir de quién se ve mejor, quien le hizo más detalle y así entonces está muy pintado eso de la rivalidad. Es feo en realidad (Katze, *cosplayer* costarricense, 19 de enero de 2019).

Katherine: [...] en un evento me pasó que yo andaba un *cosplay* y habían dos chicas más con ese *cosplay* [...] una de las chicas me andaba, pero como a tres metros de distancia, la mae no me podía ver porque le daba vergüenza, y la otra lo que hacía era enjacharme. Y, de hecho, nos llamó un fotógrafo para tomarnos una foto, entonces di yo con mucho gusto, y llega la otra muchacha y dice: “Es que a mí me da vergüenza porque no me quedó el *cosplay* tan bien” y yo: “Ayy no importa, la ponemos guapa” y llega la otra y: “Ayy no, ¿cómo se le ocurre que me voy a poner ahí?” y yo: “Esta perra ¿qué se cree?” mae o sea, y la mae dio media vuelta y jaló; yo no sé por qué, di puede que el *cosplay* le quede más bonito, pero eso no le da el derecho de menospreciar el trabajo de otros (Katherine, *cosplayer* y organizadora de Nakamas CR, 02 de julio de 2018).

Los aspectos de diferencia entre los *cosplayers* y las tensiones derivadas de estos se ven marcadas por correcciones al aspecto modificable del cuerpo; es decir, ponerse un traje, utilizarlo o no en un concurso y publicar fotografías que involucran ganar popularidad, demarcan la presencia de elementos de valor dentro el sistema de signos distintivos de los aficionados, en los cuales el performativo, al involucrar ahora lo teatral vestimentario, porta y produce signos dentro de los cuales:

La representación social del propio cuerpo con la que cada agente debe contar, y desde el origen, para elaborar su representación subjetiva de su cuerpo y de su hexis corporal [...] los cuerpos tendrían todas las probabilidades de recibir un precio estrictamente proporcionado con la posición de sus poseedores en la estructura de distribución de las demás propiedades fundamentales [...] (Bourdieu, 2012, p. 226).

Las tensiones generadas; por ejemplo, entre personas que llevan un mismo personaje a un evento, develan la relevancia de la apropiación de un bien simbólico, el cual se ve “reificado” en tanta práctica distintiva, siempre y cuando exista un poseedor único de esta. Dicho hecho, se lleva a determinar la existencia de una suerte de *habitus*³ de los aficionados (sin importar si este es *cosplayer* o no); ya que en la performatividad

3 El *habitus* viene a ser considerado como un principio unificador y generador de prácticas, las cuales se incorporan en la condición y condicionamientos de las clases o “tipos”, quienes a su vez tienen propiedades comunes objetivadas. A manera de comple-

identitaria acontecerían principios generadores de prácticas cuyo fin es clasificar a los aficionados y/o *cosplayer* “legítimos” y viceversa. Esto da paso a un núcleo de prácticas objetivamente “enclasables” y a un sistema diferenciador de los gustos determinados como legítimos (Bourdieu, 2012).

El complejo mundo social de los aficionados de anime y manga y el *cosplay* costarricense tendría una serie de condiciones de existencia (un origen nipón y recepción multilocal) productoras de un *habitus*, y cuyas condiciones se definen por propiedades relacionales y diferenciales que lo distinguen de externo a dicha identificación (identidad social en palabras de Bourdieu, 2012). El *habitus* es estructura estructurante, pues organiza las prácticas y su percepción, así como también estructura estructurada, por su principio de división que organiza la percepción de un mundo social.

Lo anterior ya había sido evidenciado por Thornton (1995), al estudiar las dinámicas de la cultura popular a lo interno de clubes musicales de cultura juvenil durante la década de 1990. La autora señala las posibilidades de análisis brindadas por la teoría de Bourdieu, al mostrar un análisis más allá de los modelos verticales de la estructura social, y poder dar cuenta de conexiones entre miembros de los mismos grupos.

De esta manera, tal y como señalan Canclini (2005) y Hebdige (1979), un colectivo no es definible por una única variable o propiedad (identificación lúdica o *performance*), sino por la estructura de las relaciones entre experiencias, expresiones y significaciones, y los efectos que estas ejercen sobre prácticas que son valoradas o de valor. Son las redes de relaciones las tornadas como comprensivas al avanzar más allá de explicaciones de determinación directa; es por ello que la exposición de los apartados previos fue necesaria para comprender cómo la identificación y el performativo forman parte de un sistema de distinciones.

Conclusiones

Este artículo ha abarcado una aproximación hacia el *cosplay* como forma de distinción, dentro de la cual se desarrollan sus dimensiones de identificación y performatividad. Las categorías de aficionado y de *cosplayer*, o el considerarse como tales, han adquirido un carácter de distintivo a lo interno de la comunidad al involucrarse necesariamente con parámetros competitivos. En este sentido, la distinción analizada a lo interno de los aficionados debe ser refrendada continuamente y, a su vez, conlleva un alejamiento de la tribalidad y el estar-juntos, lo cual no indica una inexistencia de este, sino una convivencia de contradicciones (lo distintivo y lo tribal) a lo interno de un único grupo.

Con respecto al *performance*, se destaca la importancia de una continua repetición de hacer *cosplay* o ver anime y manga, con el fin de mantenerse dentro del círculo propio de aficionados; esto se liga íntimamente al acto performativo propiamente teatral, el cual se mantiene para espacios cortos de tiempo, tales como la presentación en tarima o las sesiones fotográficas.

Por lo tanto, la unión de una explicación sobre las pautas encubiertas de una identificación supuesta

mento, este también es definible como: “Sistema de disposiciones durables y transferibles- estructuras estructuradas predispuestas a funcionar como estructuras estructurantes- que integran todas las experiencias pasadas y funciona en cada momento como matriz estructurante de las percepciones, las apreciaciones y las acciones de los agentes cara a una coyuntura o acontecimiento y que él contribuye a producir” (Bourdieu, 2012, p.64).

inicialmente como carnavalesca, lúdica y homogénea, sumado a la vivencia propia de la investigadora y la ejecución de una serie de entrevistas, permitió un abordaje a la identificación y el *performance* desde flancos diversos que llevaron a una reflexividad teórica con pautas marcadas por las voliciones, problemas y contradicciones a lo interno de las aproximaciones etnográficas.

Referencias bibliográficas

- Álvarez, F. (2015). Culturas fan y cultura masiva. Prácticas e identidades juveniles en otakus y gamers. *La Trama de la Comunicación*, 19, 45-64.
- Álvarez, F. (2016). La cultura otaku y el consumo fan de manga-animé en Argentina: entre el posmodernismo y la convergencia. *Itajaí*, 15 (1), 24-36.
- Álvarez, F. (2017). Acercarse a los otakus. Reflexiones sobre el abordaje de las derivas identitarias del consumo fan de manga/animé en el contexto de una cultura de la convergencia. *AVATARES de la Comunicación*, 13, 1-9.
- Álvarez, F. (2018). Fanatismo y voracidad cultural. Una relectura de los debates sobre el omnivorismo. *Universitas Humanística*, 85, 321-345.
- Álvarez, F. (2019). “Si haces esto, eres otaku”: Reflexiones sobre las identidades constituidas a partir de objetos de la cultura de masas japonesa. *Intersecciones en Comunicación*, 13(1), 235-255.
- Álvarez, F. (2020). Anime, manga, cosplay... ¿y algo más? Políticas culturales en torno del otakismo. *Revista Mundo Asia Pacífico*, 9(17), 104-118.
- Bainbridge, J., y Norris, C. (2013). Posthuman Drag: Understanding Cosplay as Social Networking in a Material Culture. *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, 32, 1-11.
- Balderrama, L., y Pérez, C. (2009). *La elaboración de ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno* (Tesis de licenciatura inédita). Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.
- Berndt, J. (2008). Considering Manga Discourse: Location, Ambiguity, Historicity. En: M. MacWilliams (ed.), *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime* (pp. 295-310). New York: Routledge
- Bogarín, M. (2008). El sustrato teórico del fenómeno otaku. *Revista de Observaciones Filosóficas*, 6. Recuperado de <https://www.observacionesfilosoficas.net/elsustratoteorico.html>
- Bonnichsen, H. (2011). *Cosplay- Creating, or playing identities? - An analysis of the role of cosplay in the minds of its fans* (Tesis de maestría inédita). Universidad de Estocolmo, Estocolmo, Suecia.
- Bourdieu, P. (2012 [1979]). *La distinción: Criterio y bases sociales del gusto* (María del Carmen Ruiz de Elvira, trad.). Madrid: Taurus.
- Brenner, R. (2007). *Understanding Manga and Anime*. New York: Libraries Unlimited.
- Butler, J. (1993). *Bodies that Matter. On the discursive limits of “sex”*. New York: Routledge.
- Butler, J. (1997). *Excitable Speech: A Politic of the Performative*. New York: Routledge.

- Butler, J. (2007). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad* (M. A. Muñoz, trad.). Barcelona: Paidós.
- Canclini, N. (2005). *Diferentes, desiguales y desconectados*. Barcelona: Gedisa.
- Chinchilla, D. (30 de agosto de 2014). Empezó la gran fiesta de los dibujos encarnados. *La Nación*. Recuperado de <https://www.nacion.com/viva/moda/empezo-la-gran-fiesta-de-los-dibujos-encarnados/HSHOKZYDNJBQZL3EQDXECWCFMA/story/>
- Cobos, T. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y Palabra*, 72. Recuperado de http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf
- Del Vigo, G., y Carpenzano, N. (2012). *Más allá del mundo feliz del fin de semana: cosplay en la Argentina*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires. Manuscrito inédito.
- Del Vigo, G. (2018). Be my valentine waifu: Amor, fanatismo, identidad otaku. *Revista Kamandi*. Recuperado de <http://www.revistakamandi.com/2018/05/30/be-my-valentine-waifu-amor-fanatismo-identidad-otaku/>
- Galbraith, P., Huat Kam, T., y Kamm, B. (2015). Introduction: Otaku research: Past, present and future. En P. Galbraith, T. Huat Kam y B. Kamm (eds), *Debating otaku in contemporary Japan: historical perspectives and new horizons* (pp. 1-18). Londres: Bloomsbury.
- García, R., y García, D. (2014). Una aproximación a los estudios sobre los otaku en Latinoamérica. *Contextualizaciones Latinoamericanas*, 10, 1-9.
- Gil Escudier, E. (2019). El manga: de la tradición a la cultura de masas. En: Casa Asia (eds), *Meiji. El nacimiento del Japón universal* (pp. 96-107). Cádiz: Japan Foundation.
- Guber, R. (2004). *El salvaje metropolitano: reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo*. Buenos Aires: Paidós.
- Guber, R. (2011). *La etnografía: Método, campo y reflexividad*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Guber, R. (2014). Introducción. En R. Guber (ed.), *Prácticas etnográficas: ejercicios de reflexividad de antropólogas en campo* (pp. 13-40). Buenos Aires: Miño y Dávila Editores.
- Hebdige, D. (1979). *Subculture. The meaning of style*. Londres: Routledge.
- Herrera, K. (7 de enero de 2015). Amantes de anime y manga se preparan para festival en Costa Rica. *La Prensa Libre*. Recuperado de <http://www.prensalibre.cr/Noticias/detalle/8117/136/amantes-de-anime-y-manga-se-preparan-para-festival-en-costa-rica>
- Imperio Anime. (2019). *Imperio Anime: información general*. Recuperado de <https://www.imperioanime.com/>
- Ito, K. (2008). Manga in Japanese History. En M. MacWilliams (ed.), *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime* (pp. 26-47). New York: M.E. Sharpe.
- Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge.
- Lamerichs, N. (2011). Stanger than Fiction: Fan Identity in Cosplay. *Transformative Works and Cultures*, 7. Recuperado de <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/246/230>
- Lamerichs, N. (2012). *Cosplay: The Affective Mediations of Fictional Bodies. Sherlock and Transmedia*

- Fandom*. Recuperado de https://www.academia.edu/3298866/Cosplay_The_Affective_Mediation_of_Fictional_Bodies
- Lamerichs, N. (2013). The cultural dynamic of doujinshi and cosplay: Local anime fandom in Japan, USA and Europe. *Participations*, 10(1), 154-176.
- Lamerichs, N. (2014). Costuming as Subculture: The Multiple Bodies in Cosplay. *Scene*, 2(1), 113-125.
- Lamerichs, N. (2015). Express Yourself: An Affective Analysis of Game Cosplayers. En E. McCallum-Stewart y J. Enevold (eds.), *Game Love* (pp. 125-154). North Carolina, USA: McFarland.
- Lamerichs, N. (2018a). Chapter Fifteen. Cosplay & Conventions. Exporting the Digital. En J. Banks (ed.), *Avatar, Assembled. The Social and Technical Anatomy of Digital Bodies* (pp. 147-155). New York: Peter Land.
- Lamerichs, N. (2018b). *Productive Fandom. Intermediality and Affective Reception in Fan Cultures*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Levin, M. (15 de abril de 2011). Costume festival captivates thousands. *Tico Times*. Recuperado de <http://www.ticotimes.net/2011/04/15/costume-festival-captivates-thousands>
- Maffesoli, M. (2004). *El tiempo de las tribus: el ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Okabe, D. (2012). Cosplay, Learning, and Cultural Practice. En M. Ito, D. Okabe, e I. Tsuji (eds), *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World* (pp. 225-248). Connecticut, USA: Yale University Press.
- Pardo, A. (25 de setiembre de 2011). La ficción sale del armario. *La Nación*. Recuperado de <https://www.nacion.com/archivo/la-ficcion-sale-del-armario/QLI4DRUAPRBCDPOXHNRLG5JXE/story/>
- Poitras, G. (2008). Contemporary Anime in Japanese Pop Culture. En M. MacWilliams (ed.), *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime* (pp. 48-67). New York: M.E. Sharpe.
- Quiroz, I. (2015). *Cosplay, jugando a ser otro: El uso del disfraz en la construcción sociocultural de las comunidades otaku en México* (Tesis de licenciatura inédita). Instituto Nacional de Antropología e Historia, Ciudad de México, México.
- Rahman, O. (2012). “Cosplay”: Imaginative Self and Performing Identity. *Fashion Theory. The Journal of Dress Body & Culture*, 16(3), 317-342.
- Restrepo, E. (2007). Identidades: Planteamientos teóricos y sugerencias metodológicas para su estudio. *Jangwa Pana*, 5, 24-35.
- Reyes, G. (2014). *La desmesura de hacer cosplay. Imagen corporal, identidad y teatralidad en el juego de disfraces* (Tesis de maestría inédita). Instituto Nacional de Antropología e Historia, Ciudad de México, México.
- Stevens, C. (2012). *Character creation for cosplay and gender stereotyping. Dissertation BA Theater Arts*. Recuperado de https://www.academia.edu/1859099/Character_Creation_for_Cosplay_and_gender_Stereotyping
- Thornton, S. (1995). *Club Cultures. Music. Media and Subcultural Capital*. Londres: Blackwell Publishers.
- Turner, V. (1992 [1982]). *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*. New York: SAJ.
- Uribe, S. y Parada, D. (2010). *Representaciones Sociales en relación con el fenómeno manga - anime en*

- jóvenes bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como otaku* (Tesis de licenciatura inédita). Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia.
- Vargas, K. (2014). *Construcción de la identidad cultural en las juventudes autodenominadas otaku, a partir del consumo e interacción con el Manga y Anime. Caso: Agrupación Animeonimus* (Tesis de licenciatura inédita). Universidad Nacional de Costa Rica, Heredia, Costa Rica.
- Wacquant, L. (2004). *Entre las cuerdas* (María Hernández Díaz, trad.). Buenos Aires: Siglo XXI.
- Wang, K. (2010). *Cosplay in China: Popular Culture and Youth Community* (Tesis de maestría inédita). Universidad de Lund, Lund, Suecia.
- Winge, T. (2006). Costumizing the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay. *Mechademia*, 1, 65-76.
- Włodarczyk, A. (2014). Is There a Fan Identity?. En A. Chauvel, N. Lamerichs y J. Seymour (eds), *Fan studies: Researching Popular Audiences* (pp. 3-12). Oxford, Inglaterra: Inter-Disciplinary Press.
- Yui, K. (2010). Japanese Animation and Glocalization of Sociology. *Sociologisk Forskning*, 47(4), 44-50.