

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SISTEMA DE ESTUDIOS DE POSGRADO

***Cosplay* como práctica de identificación y performativa realizada por
aficionados de anime y manga en la Gran Área Metropolitana (GAM) de
Costa Rica**

Tesis sometida a la consideración de la Comisión del Programa de Estudios de
Posgrado en Antropología para optar al grado y título de Maestría Académica
en Antropología

CINDY PAOLA ZÚÑIGA VALERIO

Ciudad Universitaria Rodrigo Facio, Costa Rica

2020

Agradecimientos

Quisiera agradecer a aquellas personas que hicieron posible el presente trabajo. Primeramente, me gustaría mencionar a los profesores quienes me ayudaron en el transcurso de esta investigación; como lo son el Dr. Camilo Retana Alvarado y el Dr. Mario Zúñiga Núñez. Especialmente quisiera dar gracias al Dr. Onésimo Rodríguez Aguilar, quien más que un tutor se convirtió en un colega y amigo a lo largo de mi estancia como estudiante en la Escuela de Antropología.

También me gustaría mencionar a los miembros de mi núcleo familiar, como lo son mi madre, mi padre y mi hermano por su paciencia en la finalización de este trabajo. A ellos se suman la familia de mi madrina, quienes siempre me brindaron apoyo incondicional.

Otras personas de merecida mención son quienes colaboraron de forma directa con la investigación. Entre ellas se encuentran los *cosplayers* Jane, Mau, Katze y Yis, los diversos miembros del antiguo *Club Nakama* y los organizadores de eventos Wanda, Hermes, Katherine, Marlon y Konoe.

Por último, me gustaría dar gracias a mis compañeros de la maestría, a mis amigos no pertenecientes a la carrera (muchos de ellos integrantes de la Escuela de Filosofía) y también otros colegas de carrera con quienes discutía sobre nuestros proyectos.

Esta Tesis fue aceptada por la Comisión del Programa de Estudios de Posgrado en Antropología de la Universidad de Costa Rica, como requisito para optar al grado y título de Maestría Académica en Antropología

Dr. Orlando Guevara Villalobos
**Representante del Decano del
Sistema de Estudios de Posgrado**

Dr. Onésimo Rodríguez Aguilar
Profesor Guía

Dr. Camilo Retana Alvarado
Lector

Dr. Mario Zúñiga Núñez
Lector

Dra. Vanessa Fonseca González
Representante del Programa de Posgrado en Antropología

Cindy Zúñiga Valerio
Sustentante

Tabla de Contenidos

Agradecimientos	ii
Resumen.....	vi
Lista de tablas	vii
Lista de ilustraciones	vii
CAPÍTULO I: Introducción.....	1
1.1. Introducción general.....	1
1.2. Consideraciones de una propuesta analítica y teórico-metodológica	6
1.3. Objetivos de la investigación	11
1.3.1. Objetivo general	11
1.3.2. Objetivos específicos.....	11
1.4. La propuesta metodológica y la entrada a campo	12
CAPÍTULO II: Acercamientos a la historia del <i>cosplay</i> , anime y manga.....	21
2.1. Inicios del <i>cosplay</i> : breve historia del manga y anime	21
2.2. Recepción del anime y manga en el ámbito latinoamericano y costarricense	30
2.3. Estado actual de los eventos de anime y manga desde la perspectiva organizativa ..	42
CAPÍTULO III: La identificación <i>cosplayer</i> en tanto identificación <i>otaku</i>	53
3.1. Generalidades del mundo del anime y manga: diversidad de narrativas y tipos de <i>cosplay</i>	53
3.2. Identificación <i>otaku</i> y <i>cosplayer</i> : múltiples puntos de vista sobre un mismo fenómeno	57
3.2.1. De “OTAKUS disfruta este fin de semana en la convención” a “Ser <i>otaku</i> es una puta mierda”: Sobre la identificación de aficionados de anime y manga.....	57
3.2.2. “Ella no se lo perdía porque estaba enamorada de <i>Shiryu</i> ”: Del <i>soft power</i> a la afectividad por “lo japonés”	67
3.2.3. “Somos <i>Nakamas</i> ”: Del <i>otaku</i> como parte del <i>fandom</i> y del <i>fandom</i> como un tipo de tribalismo	78

CAPÍTULO IV: El <i>cosplay</i> como una forma de distinción: <i>performance</i> y la importancia de los “conceptos” nativos	88
4.1. El <i>cosplay</i> en tanto <i>performance</i>	89
4.1.1. La dimensión performativa del <i>cosplay</i> : de la tarima a la identificación performativa	90
4.1.2. No es tan genial: El reconocimiento y el <i>cosplay</i> “mal hecho”	109
4.2. Vínculos y dicotomías: El aficionado y el “anormal”, la “diva” y el <i>cosplayer</i>	115
4.3. El <i>cosplay</i> y el ser aficionado como formas de distinción	121
CAPÍTULO V: Implicaciones de un trabajo de campo “nativo”	151
5.1. “¿En serio está haciendo su tesis sobre eso?”: De nativa a investigadora y de investigadora a nativa.....	154
5.2. “¡Vea, un <i>Kenma!</i> ” Participación con observación entre aficionados de anime y manga	164
Conclusiones	174
Bibliografía	178
Anexos	189

Resumen

La presente investigación se centra en analizar la práctica *cosplay* realizada por aficionados de anime y manga en Costa Rica, desde las dimensiones de performatividad e identificación.

El trabajo comprende una exposición sobre la historia del *cosplay* y su desarrollo en los diversos eventos dedicados a aficionados en Costa Rica; para lo cual, se estudia la constitución histórica de la práctica en el país y el origen de los eventos, así como el proceso de “institucionalización” que los mismos han atravesado.

A esto se suma la explicación de los procesos a través de los cuales se genera identificación, lo cual da cuenta de un colectivo cuyo propósito descansa en una lógica tribal, una identificación performativa que conlleva una profundización en el del *performance* y su vínculo con la práctica *cosplay* y, finalmente, las reflexiones derivadas de la investigadora, en tanto esta forma parte de aquello que la antropología denomina como un “sujeto nativo”.

Lista de tablas

Tabla 1. Operacionalización de objetivos.....	18
Tabla 2. Identificaciones otaku y cosplayer.....	66

Lista de ilustraciones

Ilustración 1.	39
Ilustración 2.	49
Ilustración 3.	50
Ilustración 4.	51
Ilustración 5.	51
Ilustración 6.	54
Ilustración 7.	54
Ilustración 8.	55
Ilustración 9.	55
Ilustración 10.	63
Ilustración 11.	128
Ilustración 12.	142
Ilustración 13.	143
Ilustración 14.	160
Ilustración 15.	166
Ilustración 16.	167
Ilustración 17.	170
Ilustración 18.	170
Ilustración 19.	171
Ilustración 20.	171

My name is Yoshikage Kira. I'm 33 years old. My house is in the northeast section of Morioh, where all the villas are, and I am not married. I work as an employee for the Kame Yu department stores, and I get home every day by 8 PM at the latest. I don't smoke, but I occasionally drink. I'm in bed by 11 PM, and make sure I get eight hours of sleep, no matter what. After having a glass of milk and doing about twenty minutes of stretches before going to bed, I usually have no problems sleeping until morning. Just like a baby, I wake up without fatigue or stress in the morning. I was told there were no issues at my latest check-up. I'm trying to explain that I'm a person who wishes to live a very quiet life. I take care not to trouble myself with any enemies, like winning and losing, that would cause me to lose sleep at night. That is how I deal with society, and I know that is what brings me happiness. Although, if I were to fight I wouldn't lose to anyone.
-Yoshikage Kira (Hirohiko Araki, *Jojo no Kimyō na Bōken*, Chapter 334 *Kishibe Rohan no Bōken Sono 5*, 1993)



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

SEP Sistema de
Estudios de Posgrado

Autorización para digitalización y comunicación pública de Trabajos Finales de Graduación del Sistema de Estudios de Posgrado en el Repositorio Institucional de la Universidad de Costa Rica.

Yo, Cindy Zúñiga Valerio, con cédula de identidad 4 0221 0975, en mi condición de autor del TFG titulado Cosplay como práctica de identificación y performativa realizada por aficionados de anime y manga en la Gran Área Metropolitana (GAM) de Costa Rica.

Autorizo a la Universidad de Costa Rica para digitalizar y hacer divulgación pública de forma gratuita de dicho TFG a través del Repositorio Institucional u otro medio electrónico, para ser puesto a disposición del público según lo que establezca el Sistema de Estudios de Posgrado. SI NO *

*En caso de la negativa favor indicar el tiempo de restricción: _____ año (s).

Este Trabajo Final de Graduación será publicado en formato PDF, o en el formato que en el momento se establezca, de tal forma que el acceso al mismo sea libre, con el fin de permitir la consulta e impresión, pero no su modificación.

Manifiesto que mi Trabajo Final de Graduación fue debidamente subido al sistema digital Kerwá y su contenido corresponde al documento original que sirvió para la obtención de mi título, y que su información no infringe ni violenta ningún derecho a terceros. El TFG además cuenta con el visto bueno de mi Director (a) de Tesis o Tutor (a) y cumplió con lo establecido en la revisión del Formato por parte del Sistema de Estudios de Posgrado.

INFORMACIÓN DEL ESTUDIANTE:

Nombre Completo: Cindy Paola Zúñiga Valerio

Número de Carné: 327490 Número de cédula: 4 0221 0975

Correo Electrónico: czv91294@gmail.com

Fecha: 08/09/2020 Número de teléfono: 8714-6542

Nombre del Director (a) de Tesis o Tutor (a): Dr. Onésimo Rodríguez Aguilar


FIRMA ESTUDIANTE

Nota: El presente documento constituye una declaración jurada, cuyos alcances aseguran a la Universidad, que su contenido sea tomado como cierto. Su importancia radica en que permite abreviar procedimientos administrativos, y al mismo tiempo genera una responsabilidad legal para que quien declare contrario a la verdad de lo que manifiesta, puede como consecuencia, enfrentar un proceso penal por delito de perjurio, tipificado en el artículo 318 de nuestro Código Penal. Lo anterior implica que el estudiante se vea forzado a realizar su mayor esfuerzo para que no sólo incluya información veraz en la Licencia de Publicación, sino que también realice diligentemente la gestión de subir el documento correcto en la plataforma digital Kerwá.

CAPÍTULO I: Introducción

1.1. Introducción general

La presente investigación se centra en analizar la práctica *cosplay* realizada por aficionados de anime y manga en Costa Rica. Para ello es necesario explicar las bases desde las que se produce, las cuales se encuentran en ciertas expresiones culturales del Japón contemporáneo; una de estas es la producción de series televisivas animadas conocidas como anime, que en su mayoría son derivadas del equivalente occidental de las historietas o cómics llamados manga.

La existencia de aficionados de anime y manga a quienes se les suele denominar como *otaku* surge inicialmente en Japón a lo largo de la década de 1960 hasta 1990, y se expande a otros países. Esta denominación 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)¹. 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 anime; una de ellas es el *kosupure* o *cosplay* (término construido desde la contracción de las palabras *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, en tanto que busca representar y tomar elementos de la personalidad de un ser caricaturesco con el que se genera un vínculo afectivo mediante el disfraz (Lamerichs, 2012). Esto lleva a que varios autores califiquen al *cosplay* como una práctica performativa o un *drag*, puesto que bajo un mismo cuerpo se encuentran “múltiples identidades” que dependen de la cultura material (la

¹ Respecto a esta afirmación, cabe aclarar que la autodenominación de una persona como *otaku* se da principalmente entre aficionados occidentales, debido a la aún existente connotación negativa que dicho término posee en el idioma japonés (un individuo obsesionado y fetichista). Sin embargo, no todas aquellas personas occidentales con una afición al anime y manga se autodenominan como *otakus* (Schüler-Costa, 2014). Por ende, esta investigación utiliza el término como categoría que permite un ingreso a un fenómeno, y no como elemento inamovible al cual todos los aficionados pertenezcan.

vestimenta) para ser llevadas a cabo y, en este sentido, el traje se considera como “un cuerpo que puede quitarse” (Lamerichs, 2014).

Respecto de la Gran Área Metropolitana (GAM), cabe destacar que esta es un área que comprende un 3,84% del territorio nacional (2.044 km²) y está constituida por cuatro conurbanaciones: San José, Heredia, Alajuela y Cartago. Además, posee la mayor cantidad de la población del país (54,76% de acuerdo a datos del 2011) y sus límites geográficos abarcarían al norte estribaciones de la Cordillera Volcánica Central, al oeste el cantón de Atenas (Alajuela), al sur las montañas de Aserrí y Cerros de la Carpintera y al este los cantones de Alvarado y Paraíso (Cartago) (Martínez, 2011). La elección de la misma se cimentó en el hecho de que la mayor parte de eventos dirigidos hacia aficionados de anime y manga se llevan a cabalidad dentro de ella; principalmente en la provincia de San José.

La investigación se concentró en comprender aquellos aspectos que caracterizan a los *cosplayers* como aficionados u *otakus*, con el fin de explorar la práctica del *cosplay* en la Gran Área Metropolitana de Costa Rica, y explicar los procesos de identificación y performatividad vinculados con dicha actividad.

Lo previo da paso al principal hallazgo de esta investigación. El mismo refiere a que, más allá de los modos a través de los cuales se genera una identificación y afección hacia las producciones animadas japonesas, así como del supuesto acto del *performance* involucrado en la vestimenta y actuación de un personaje; los *cosplayers* costarricenses generan parámetros propios que determinan qué es un “buen” o “mal” *cosplay(er)* y quién es un aficionado o no. Lo anterior está sujeto a denominaciones internas tales como el *cosplayer* “diva” y la acentuación del término “anormal” como característica inclusive necesaria para ser “verdaderamente” un aficionado.

Así, y si se sigue una interpretación de corte bourdieuana, habría una serie de diferencias que se acrecientan y se acentúan simbólicamente de acuerdo a una cierta actitud corporal, donde la forma de “mantener” el cuerpo y de (com)portarse expresa una relación con un mundo social, el cual en este caso es el mismo grupo de aficionados y espacios donde se llevan a cabo eventos de temática *cosplay*; es decir, dentro del propio universo estilístico

del *cosplay* habría distinciones que: “(...) no existen más que en y por la relación, en y por la diferencia” (Bourdieu, 2012, p.266)².

El abordaje de otros temas y elementos teóricos propuestos fue establecido no solamente gracias al trabajo de campo realizado, el cual inició su ejecución en noviembre 2016 y finalizó en enero 2019 (ver anexo 1); sino también por las diversas temáticas que se encontraron abordadas en estudios previos, principalmente investigaciones no costarricenses. En las mismas se pudo localizar tres grandes ejes analíticos. Primeramente, el estudio del fenómeno *otaku* dentro del cual se encuentra el *cosplay* y que describe a los aficionados como jóvenes diferenciados de sus pares en el gusto por el manga y anime, convirtiéndolos en elementos que son parte de su vida cotidiana y adentrando a dichas personas en el gusto por otras expresiones japonesas (Balderrama y Pérez, 2009). Dicho eje también muestra la existencia de un consumo formal e informal de bienes, en tanto que, se compran objetos de carácter “original” (algunos importados desde Japón) y otros se adquieren vía internet sin pago alguno o se intercambian con compañeros (por ejemplo, las series televisivas) (Vargas, 2014).

En segundo lugar, está el eje del fenómeno *otaku* como parte de la globalización donde se observa la importancia de estudiar el anime dentro de la pluralización de los centros hegemónicos más allá de Estados Unidos (Yui, 2010), y de considerar pautas propias de dicho grupo para el caso latinoamericano, tales como una influencia y/o asimilación de valores nipones en los aficionados (Uribe y Parada, 2011).

Finalmente, un tercer eje corresponde exclusivamente a aquellos trabajos del tema *cosplay*, el cual ha sido investigado por académicos como Winge (2006), Wang (2010) y Lamerichs (2012, 2014, 2015), cuyos escritos coinciden en el hecho de la importancia del

² Una tesis similar es defendida por Bonnichsen (2011), al emplear el concepto de capital cultural de la obra bourdieuana para mostrar la distribución de este en los grupos de *cosplayers* quienes entran en competición entre ellos mismos; esto lleva a generar emociones como respeto mutuo y celos entre los diversos miembros. La diferencia central entre el presente trabajo y el mentado refiere al énfasis puesto en diferentes puntos de la teoría de Bourdieu; puesto que, se hará hincapié en la distinción por sobre el capital cultural, sumado a la utilización de términos propios del grupo.

performance dentro del *cosplay*, así como la vestimenta y los “juegos” que se dan entre la persona y su identificación con el personaje ficticio.

Adicionalmente, se presentaron puntos relevantes desde los cuales se propuso la realización del trabajo. Estos correspondieron, primeramente, al interés por abordar un tema poco investigado en Costa Rica y que ha venido creciendo con el paso de los años; tal y como lo mostraron las entrevistas realizadas a representantes de organizaciones de eventos de anime (*Nirvana Producciones*, *Geek Cogy Magazine* y *Nakamas CR*) al igual que documentos de diarios y periódicos, la asistencia a dichos eventos ha aumentado desde las 1.000 hasta las 12.000 personas en un único evento, dentro de un rango aproximado de 10 años (Herrera, 2015). Asimismo, el aumento de asistentes es muestra de una de las múltiples manifestaciones de la globalización, en tanto que para el caso del *cosplay*, la misma se presenta no únicamente como un proceso unidireccional, sino que implica una difusión y conexión de diversos valores culturales, flujo de sistemas simbólicos y de bienes tangibles entre diversos países (McKevitt, 2010).

Otro punto de especial relevancia es el ubicado en el capítulo quinto, el cual radica en un trabajo de campo que reflexiona sobre las implicaciones de una “antropología nativa”. Ello ya que la investigadora se ha visto inserta en lo que García y García (2014) denominan como grupo cultural *otaku*, factor que produce una interiorización de las dinámicas y aspectos que giran en torno al fenómeno en Costa Rica (Vargas, 2014). Dicha inserción se ha venido gestando desde hace un rango aproximado de 11 años, y se ha incrementado a partir del 2008 durante la asistencia a eventos masivos de reunión de personas aficionadas del anime y manga, principalmente en la Gran Área Metropolitana (GAM) costarricense.

Este es un aspecto crucial puesto que las vivencias de los aficionados deben entenderse desde la presencia de aspectos de identificación (tales como un uso de lenguaje específico y el desarrollo de ciertas actividades), donde actúan parámetros que remiten a elementos de anime y manga, los cuales son más rápidamente comprensibles por un “interno” o “nativo” quien posee cierto entendimiento de un:

(...) universo alternativo que se vuelve el fundamento de todos los valores como espejo distorsionador del mundo, ahora investido, [y] resignificado, (...) que se opone a la carencia

de imaginación y exceso de represiones de aquellos otros que no comparten el mismo lenguaje (que no leen manga y no ven anime). (Bogarín, 2008, p.7)

A ello se añadió la utilización del cuerpo de la investigadora como un motor de ingreso al campo, ya que el *cosplay* se constituye como práctica performativa al involucrar la utilización de un traje o disfraz, así como la necesidad de “encarnar” (*embody*) al personaje en sus aspectos emocionales (Levin, 2011 y Pardo, 2011); hecho que puede requerir un estudio de meses (Corrales, 2013). Por ende, el conocimiento previo sobre anime y manga fue vehiculizado mediante esta actividad (el *cosplay*) a través de un proceso etnográfico, el cual dio cuenta del comprender aquello que se ha denominado como el fenómeno *otaku*. Estas prácticas nativas no estuvieron exentas de otro tipo de dificultades metodológicas, las cuales serán examinadas en la sección correspondiente del texto.

Los ejes previos son parte de una propuesta metodológica de investigación que enmarca todo el trabajo, la cual refiere a la idea de emplear el concepto de Gilbert Ryle de “descripción densa” retomado por Geertz (1973). Dicho autor manifiesta el objeto de la etnografía como: “una jerarquía estratificada de estructuras significativas (...)”³ (p.7, traducción propia), que se encuentran superpuestas o entrelazadas en los fenómenos abordados etnográficamente, y que serían desentrañables mediante un análisis el cual determine su alcance.

Dicho autor concibe a la cultura como algo público y contexto dentro del cual se pueden describir de “manera densa” los fenómenos sociales, aproximándose así a la necesidad de entender desde el punto de vista del actor; es decir, de las interpretaciones y significados cotidianos que las personas le brindan a los sucesos con el propósito de lograr la denominada comprensión (*das Verstehen*), que el norteamericano recupera de la tradición hermenéutica germana (Geertz, 1973).

Es por ello que la investigación se estructura en función de una comprensión “densa” en el sentido geertziano, al mostrar y describir algunas de las estructuras de significación involucradas en la práctica del *cosplay*, para así interpretarlas y recuperar una comprensión de sentidos que los nativos (*otakus* y/o *cosplayers*) le otorgan a sus prácticas. En este sentido, y realizando un paralelismo con el hecho de que uno de los aspectos de la “descripción

³ En el original: “A hierarchy of meaningful structures (...)” (Geertz, 1973, p.7).

densa” es poder diferenciar entre el tic y el guiño, se comenzará con explorar el acto de “cerrar el ojo”, o con aquellos elementos más “superficiales” y cotidianos que los aficionados de anime y manga han interiorizado; por ejemplo, las diferencias entre un anime de tipo *shōnen* y un *mecha*, o aquellas entre *cosplay*, *crossplay* y *genderbend*, para seguidamente ingresar en aspectos de corte más teórico (por ejemplo la identificación y el performance) que permiten una explicación de otras prácticas.

Dos aclaraciones a realizar refieren a que la pretensión de utilizar un “orden” geertziano es una de corte metodológica, con lo cual el interpretativismo simbólico se propone como una forma de “entrar al tema del *cosplay*”, en tanto que las interpretaciones posteriores se expanden hacia otras corrientes teóricas. Además, el uso del mismo no implica que otras aproximaciones sean “menos profundas”, sino que este acercamiento es uno pertinente al responder a la forma en que los datos fueron hallados en campo.

1.2. Consideraciones de una propuesta analítica y teórico-metodológica

Si se retoma la metáfora del espejo utilizada por Bogarín (2008), es desde la perspectiva de un “nativo” que se potencia un acercamiento a un fenómeno social, el cual posee por base una comprensión de la realidad social en parte cimentada en el plano ficcional (las historietas y animaciones). Dentro de esta se inscribiría la práctica *cosplay*, en tanto hay una persona quien tiene la posibilidad de “englobar identidades” que se expresan a través de una vestimenta (Bainbridge y Norris, 2013).

Ambos elementos (la importancia de la ficción y las diversas “identidades” o identificaciones) son los que llevaron a un enfoque de acercamientos etnográficos que buscaron un análisis de la lógica material y simbólica estructurada por los “sujetos” sociales, quienes reproducen y producen su propio mundo social (Guber, 2004) y también, abre la posibilidad del estudio de manifestaciones socioculturales “densas” (Geertz, 1973 y 1989).

Mediante aproximaciones etnográficas a los “sujetos del estudio” se expresa la necesidad de un análisis que intentará “ir más allá” de las premisas destacadas en lo mediático costarricense como de los escritos dados bajo teorías que ya han sido recabadas; puesto que se facultaría: “[una] apertura a la posibilidad de un análisis que atienda a sus

sustancias en lugar de fórmulas reductivas que profesan su contabilización” (Geertz, 1996, p.479, traducción propia)⁴.

Es en este atender a su “sustancia” mencionado por Geertz (1996), donde se busca dar paso a la dimensión analítica del *cosplay* en tanto actividad representativa de un fenómeno social configurado en un marco de significaciones propias de los actores sociales; es decir, es donde se pretende llegar a la perspectiva del actor, la cual es una muestra del universo social de un grupo cultural (Guber, 2004) y a aquello “denso” que va más allá de lo contemplado por estos sujetos sociales⁵.

Para ampliar lo previo debe considerarse junto a Geertz (1989) el hecho de que la cultura se inscribe como tramas de significación tejidas por el mismo ser humano, por lo que esta investigación se propone mostrar o, en palabras propias del autor, “desentrañar las estructuras de significación” (p.24) de la práctica denominada como *cosplay* en Costa Rica. Este planteamiento responde a la ya mencionada participación de elementos ficcionales en la estructura de la “realidad social” de un grupo, los cuales se superponen y se hacen igual de relevantes que la realidad empírica en tanto que: “El mercado de la cultura *otaku* consiste en una estructura de doble capa del simulacro y de la base informativa⁶” (Azuma, 2009, p.62, traducción propia). Por ende, existe un “modelo constructivo de lo real” que se complejiza al no estar gobernado por una estructura única, y con ello se hace pertinente su “desentrañamiento”.

Para Azuma (2009) este modelo de “base informativa” responde directamente a los patrones de consumo de bienes tangibles y digitales, y a la producción de nuevos elementos

⁴ En el original: “an open up [to] the possibility of an analysis which attends to their substance rather than to reductive formulas professing to account them” (Geertz, 1996, p.479).

⁵ Respecto de lo anterior, y paralelo al texto de Butler (1992), es pertinente mencionar que dicha mirada hacia lo “denso” se ancla en la investigación como la posibilidad de establecer fundamentos contingentes y explicativos que otorgan un “suelo” de comprensión de la práctica *cosplay*, y no así a reducciones de la misma.

⁶ La cita original es: “The market for otaku culture consists of the double -layer structure of the simulacra and the database” (Azuma, 2009, p.62).

y/o productos donde la diferencia entre el original y la copia pierde importancia. Sin embargo, esta participación de la ficción en la realidad está presente en el *cosplay* ya que este: “(...) es un ejemplo excelente de cómo los aficionados actualizan la ficción en su vida cotidiana y se identifican con esta⁷” (Lamerichs, 2011, p.6, traducción propia).

En dicho sentido se contempla un acercamiento hacia aquellas manifestaciones socioculturales, las cuales contienen estructuras de significados que Geertz (1989) establece como “densas”, que son propias del fenómeno *otaku* y que se manifiestan en la práctica del *cosplay*, donde existe un ligamen entre las temáticas de las series de anime, las características del personaje representado, la persona que realiza la representación y el acto del disfraz calificado de performativo (Lamerichs, 2014).

Esto es complementado con una de las preguntas cruciales del sociólogo Loïc Wacquant (2004) al realizar su trabajo sobre boxeadores de un gimnasio de Chicago, Illinois. La misma radica en: “¿Cómo dar cuenta antropológicamente de una práctica tan intensamente corporal, de una cultura tan profundamente cinética, de un universo en el que lo más esencial se transmite, se adquiere y se despliega más allá del lenguaje y la conciencia (...)?” (p.18). Dicha interrogante es relevante puesto que el *cosplay* es una práctica individual y corporal donde, al querer dar paso a una “descripción densa” de un “juego profundo” desde la perspectiva geertziana, fue fundamental la realización de un acercamiento de corte etnográfico y participativo de parte de la investigadora.

De esta forma, se parte del proceso de reflexividad planteado por Guber (2004) para quien es importante la autoconciencia al momento de realizar el trabajo de campo y la escritura de este; a ello se le suma la posibilidad de transitar de la reflexividad del investigador a la de los propios nativos. Por ello, y debido a que el trabajo fue llevado a cabo por “un nativo”, se buscó que la reflexividad diera cuenta de la perspectiva de un “interno”.

Ello se consiguió mediante la implementación del enfoque corporal sugerido por Wacquant (2004) y los insumos del marco de significados del grupo *otaku* que la investigadora ya posee y poseía (más aquellos que consiguió en el trabajo de campo). De esta forma, y con los recursos metodológicos ya aplicados, se intenta llegar a una

⁷ La cita original corresponde a: “(...) is an excellent example of how fans actualize fiction in daily life and identify with it (...)” (Lamerichs, 2011, p.6).

contestación de la pregunta geertziana planteada frente a la etnografía de un grupo específico, la cual radica en: “¿Qué [o cuáles] exactamente son los vehículos en los cuales esta forma [la de significados y símbolos de los *cosplayers*] es encarnada?”⁸ (Geertz, 1983, p.70, traducción propia).

El conocimiento de otras manifestaciones socio-culturales propias del grupo, se edificó en la medida en que se obtuvieron acercamientos al campo y se aprehendieron más elementos de la práctica del *cosplay* desde el supuesto de que, así como boxear “sobre el papel” es imposible (Wacquant, 2004), entender lo que “está detrás” del *cosplay* sin participar en eventos de aficionados y/o en las prácticas que se involucran en su elaboración también conlleva cierta imposibilidad.

Frente a dicha propuesta teórico-metodológica el estudio parte de un eje central que se enfoca en la siguiente interrogante: ¿Cómo se “construye” la práctica del *cosplay* realizada por aficionados de anime y manga en la Gran Área Metropolitana (GAM) de Costa Rica desde sus dimensiones performativa y de identificación? Dicha pregunta contempla un análisis que puede permitir la explicación de las razones del porqué hacer *cosplay*, tanto desde la perspectiva del usuario del disfraz como de los aficionados mismos, de su relación con la serie representada y las temáticas que esta contiene. Ello puesto que, como manifestación directa de un grupo, el *cosplay* contiene: “(...) una multiplicidad de estructuras conceptuales complejas, muchas de las cuales están superpuestas o entrelazadas entre sí, estructuras que son al mismo tiempo extrañas, irregulares, [y] no explícitas (...)” (Geertz, 1989, p.24).

Para contestar el cuestionamiento central se acordaron tres ejes secundarios, los cuales se abarcan a lo largo de los capítulos. El primero busca responder a la interrogante de cómo se constituyó la práctica del *cosplay* históricamente en Costa Rica. Dicha pregunta atiende a que, si bien existe un registro en relación con la llegada de series de anime y de mangas a América Latina, no hay una documentación que vincule la “institucionalización” de dicha práctica en eventos a la vivencia del desarrollo de la misma desde la perspectiva de

⁸ La cita original es la siguiente: “What are exactly the vehicules in which that form is embodied?” (Geertz, 1980, p.70).

los participantes en Costa Rica. Además, esto se amplía a la influencia de la cultura *pop* japonesa en el marco global bajo la teoría del *soft power* y la hibridación cultural, la cual tiene como punto fundamental la presencia de elementos fóraneos que son capaces de ser asociados de forma directa a una nación específica, aunque no representen “realmente” aspectos propios de esta, o lo hagan de forma estereotipada. Un abordaje más amplio de la misma será explicado en el segundo y tercer capítulo.

Como segundo eje se pretendía originalmente responder a la interrogante de cuáles son los elementos presentes en la identificación de los *cosplayers*, en tanto aficionados de anime y manga. Pese a esto, el trabajo de campo realizado hizo necesario redireccionar el determinar dichos elementos hacia una explicación de los procesos a través de los cuales se produce dicha identificación, más allá de la mención de los aspectos que la componen. En este sentido, se pasó de mencionar aquellos factores que atienden a una “construcción” propia de pertenencia hacia un grupo específico, a mostrar cómo se genera la identificación con los mismos; en tanto que estos son pilares centrales de la constitución de este grupo cultural (García y García, 2014).

A ello se suma la precaución al momento del uso del término identidad y su viraje hacia las identificaciones, debido a la connotación teórica “esencialista” del primero, y también, el hecho de que la teoría de las identificaciones se amalgama a la hibridación cultural, ya que estas se encuentran en continua edificación debido a los procesos globalizados.

Por último, se analiza a esta práctica del disfraz desde la teoría de un *embodiment performativo* (“personificación encarnada”), que autores como Lamerichs (2014), Lunning (2012) y Bainbridge y Norris (2013) han tratado previamente para casos no latinoamericanos. Desde esta se responde a la importancia del *performance* en el *cosplay* desarrollado para y durante los eventos de aficionados de anime y manga, y a su vez se toma como punto central el aspecto de la corporalidad, así como un conocimiento de otros aspectos socioculturales necesarios para el desenvolvimiento del mismo. A ello se le suma la teoría de la distinción social de Pierre Bourdieu (2012), debido a que hallazgos de campo la hicieron de utilización necesaria.

En este punto cabe aclarar que cada cuestionamiento analizado recurrió a aspectos teóricos distintos, pues fue imposible englobar el fenómeno social dentro de una única teoría;

sumado al hecho de que la propuesta geertziana y de Wacquant (2004) es una de corte metodológico, mas no de aspectos teóricos concretos; es decir, si bien la investigación se rigió por la búsqueda de analizar “manifestaciones densas” (que comprenden comportamientos, narrativas, acciones y dinámicas) y propias de “la perspectiva del actor o nativo”, estas son explicadas desde diferentes teorías. Las mismas serán expuestas en los apartados correspondientes de la mano de los datos de campo con el fin de no caer en aspectos teóricos repetitivos o redundantes.

1.3. Objetivos de la investigación

El objeto de estudio para el presente trabajo es la práctica *cosplay* relacionada de forma directa a lo que se ha descrito como el fenómeno *otaku*. De esta se derivan dos elementos por investigar, tales como lo son el *performance* y la identificación.

1.3.1. Objetivo general

Analizar la “construcción” del *cosplay* vinculado al fenómeno *otaku* como práctica de identificación y performativa realizada por aficionados de anime y manga en la Gran Área Metropolitana (GAM) de Costa Rica.

1.3.2. Objetivos específicos

Explicar el proceso histórico de la constitución de la práctica *cosplay* vinculada al fenómeno *otaku* en Costa Rica.

Explicar los procesos mediante los cuales se genera una identificación *cosplayer* en tanto aficionados de anime y manga en la GAM de Costa Rica.

Analizar el *cosplay* como práctica performativa llevada a cabo por aficionados de anime y manga en la GAM de Costa Rica.

1.4. La propuesta metodológica y la entrada a campo

Este trabajo se llevó a cabo bajo una propuesta de acercamientos etnográficos con un énfasis especial en los eventos masivos y/o convenciones de aficionados. Tal y como se pudo establecer gracias a aproximaciones previas de la investigadora, dichas actividades constituyen los centros de reunión más importantes de este grupo en el país y son donde los *cosplayers* muestran su vestimenta y caracterización a otros mediante fotos, concursos o simplemente con asistir al evento.

Como marco general la etnografía es un método de estudio sobre grupos humanos que se fundamenta en datos e interpretaciones siguiendo una determinada organización. Dicho método, viene a ser de corte mayoritariamente cualitativo, el cual se ha ganado el puesto como el método de uso de los antropólogos, ya que mediante el empleo de diversas técnicas permite comprender una lógica de estructuración de una forma de vida social a través de la utilización de conocimientos teóricos (Guber, 2011 y 2004).

Según Vasilachis de Gialdino (2006), los métodos cualitativos como el etnográfico implican algunos elementos como el privilegiar lo particular sobre lo general y la captación de significados y sentidos internos del grupo, antes que un abordaje de elementos regulares y “objetivos”. Así, la etnografía comprende un método que permite un acercamiento a un grupo (en este caso a los *cosplayers*) y un entendimiento de las prácticas de estos de manera directa.

El trabajo sin embargo se realizó bajo acercamientos etnográficos debido 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 encuentros marcados por fechas específicas, y no por la ubicación de los aficionados en una localización geográfica espacial definida.

En cuanto a los “sujetos del estudio”, estos constituyeron principalmente aficionados y *cosplayers* (vinculados a series de anime y manga) que participan en eventos en la Gran Área Metropolitana (GAM). Dicha selección se basó en dos criterios como lo son el abordaje de un área cultural y de un (sub)grupo social (Guber, 2004). Es decir, se tomaron como punto de partida las convenciones de aficionados de anime y manga realizadas en la GAM como

un “área cultural” en tanto que, para los parámetros nacionales, constituyen los eventos “más importantes” de reunión de aficionados y es donde el grupo *otaku* y, en especial los *cosplayers*, interactúan en un ámbito de mayor confianza y comodidad en la realización de la práctica.

Pese a lo previo, el *cosplay* no es una actividad que tenga su desarrollo exclusivo durante dichos eventos, sino que se ve interpelado por la condición sociocultural y económica de aquellos quienes llevan a cabo la misma. Además, dicha práctica puede llegar a ser parte de la cotidianidad del individuo, al tener que realizar todos los preparativos previos a los eventos y al interactuar con otras personas en relación con ello. En este sentido, se abordaron otros contextos etnográficos que permitieron la realización de conversaciones, observaciones y entrevistas, las cuales facilitaron el entendimiento de las diversas dinámicas socioculturales involucradas y las perspectivas de los *cosplayer* y de otros aficionados, en tanto individuos que pertenecen a contextos sociales específicos y cuyo punto de unión (para el caso de la presente investigación) se ubica en la afición hacia el anime y manga.

Para finalizar, gracias a observaciones pudo determinarse que la práctica no trae consigo marcadores determinantes de edad o género, con lo cual, las personas con quienes se trabajó no obedecieron a patrones establecidos por parte de la investigadora (más allá del hecho de ser *cosplayers*), sino a su anuencia por participar en los procedimientos técnicos de la investigación.

Acerca de las técnicas utilizadas, correspondieron en primer lugar a la observación bajo dos modalidades distintas: la observación participante y la participación con observación. Ello con el fin de balancear dos acciones que serían, el observar, que involucra una perspectiva de mayor sistematicidad frente a lo que ocurre alrededor del investigador, y el participar, el cual implica que: “(...) una cultura se aprende viviéndola.” (Guber, 2011, p.55).

Bajo la primera modalidad se generó una participación de la investigadora en los eventos de anime y manga y en la realización de otras técnicas con un énfasis en el 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 construcción de conocimiento. En este sentido, la investigadora participó en algunos eventos como un

cosplayer más, documentando con anterioridad el proceso que la preparación de la vestimenta y el *performance* conllevan.

Lo anterior fue anotado en el diario de campo, hecho que implicó un registro cuidadoso y ordenado de los diferentes eventos y actividades en los cuales se participó, así como la consideración de datos valiosos para un análisis. Además, este conllevó un acercamiento a una perspectiva narrativa, la cual viene a conjuntarse de manera apropiada con el método etnográfico al mostrar eventos de manera contextual y denotar las actividades de las personas dentro de dicho contexto (Atkinson y Hammersley, 2007).

En total se asistió a 11 eventos; estos tienen las características de llevarse a cabo usualmente durante los fines de semana, algunos ejecutados únicamente los domingos y otros sábado y domingo y de ser organizados por productoras nacionales. Entre los lugares frecuentados se encuentran el Estadio Nacional (eventos *Kuri* 2016 y *Matsuri* 2017, 2018 y 2019), el *Mall* San Pedro (*Expo Anime* 2017), el Centro Salesiano de Cartago (*Animacon* 2017 y 2018), el Museo de los Niños (*Festival Japón* 2017 y *SciFiCon* 2017), la Antigua Aduana (*Cosparty* 2017) y el centro comercial Multiplaza Escazú (*Kuri* 2018).

En algunos de los eventos que abarcaron dos días la investigadora se posicionó un día como observador participante y otro como un participante (*cosplayer*) que observa para mantener un balance entre las dos modalidades que la técnica permite; además de llevar a cabo el registro en el diario de campo. El entendimiento del escrito registra dos niveles en tanto se redacta como investigadora y también como un aficionado o nativo, sin necesidad de que ambos perfiles entren en conflicto, pero tampoco en una perfecta alineación de ingreso al tema (Jenkins, 1992). En aquellos eventos realizados durante solo un día, se participó como observador participante para obtener mayor concentración en los datos de interacción de otros *cosplayers*.

Paralelo a las visitas anteriores se profundizó en un grupo denominado *Club Nakama*, el cual consistía en una iniciativa de la Universidad Creativa de un espacio dedicado a la ejecución de proyectos sobre temáticas de anime, manga, cómics y videojuegos. Al grupo podía pertenecer cualquier persona mayor a los 14 años, con las condiciones de una asistencia regular y con el cobro de una mensualidad de 5000 colones (dinero utilizado para remunerar a la Universidad Creativa por el uso de sus instalaciones). Con el mismo se tuvo el primer contacto mediante la red social *Facebook* y el primer “cara a cara” el 05/02/2017.

A partir de esa fecha se registraron una serie de visitas al espacio físico de la universidad y a otros que los miembros frecuentaban (la Universidad de Costa Rica, el *Transitarte*, restaurantes de comida rápida y el cine, entre otros).

También se participó junto con ellos en algunos eventos de anime y manga, en los cuales el *Club Nakama* tenía la función de ser *staff* (los miembros cobran entradas, realizan inscripciones de las competencias de *cosplay* y karaoke, vigilan puertas y ayudan a otros asistentes en la localización de espacios como los baños); puesto que dicho club mantenía una relación cercana con el personal de *Nirvana Producciones*, una de las organizadoras de eventos de temáticas de anime, manga, cómics y ciencia ficción del país, quienes ejecutan los eventos *Cosparty* (realizado anualmente entre mayo y junio), *Kuri* (realizado en diciembre) y, junto con la Embajada de Japón, la *Semana Japonesa*. En dichos eventos se colaboró en todas las funciones descritas y, para el *Festival Japón 2017*, se les ayudó con la escritura de una guía de entrevista que ellos iban a utilizar para hacer una videograbación del día del evento donde incluirían preguntas tanto a asistentes como a organizadores (ver anexo 2).

El club estaba compuesto por líderes quienes tenían relación con la productora, un líder interno, líderes de subgrupos, miembros “viejos” y “nuevos” (integrados a partir de febrero de 2017)⁹. Sin embargo, estas posiciones dejaron de tomar relevancia a partir del evento *Cosparty 2017* durante el cual se dieron una serie de sucesos que produjeron que actualmente, el club deje de ser un ente bajo la tutela institucional de una universidad y de la productora, y sea un “grupo de amigos” (utilizando las propias palabras de uno de los miembros) en donde las estructuras jerárquicas previas perdieron importancia¹⁰.

La otra técnica empleada consistió en entrevistas semiestructuradas llevadas a cabo con organizadores de eventos y *cosplayers*; acá se buscó mayor comprensión en los puntos

⁹ A lo largo de la investigación se mencionarán algunos de los nombres o seudónimos de los miembros de *Club Nakama*. Con el fin de evitar confusiones entre los mismos y nombres de personajes de *cosplay*, el uso de la cursiva se limitará a estos segundos y no así a los diversos “apodos” de los miembros del club u otras personas que han colaborado en el presente trabajo.

¹⁰ La disolución del grupo y su relevancia en la investigación será abordada en apartados posteriores.

de vista de los actores sociales mediante preguntas y temas de conversación guiados por un ejercicio dialógico con énfasis en la escucha de parte del investigador (Ameigeiras, 2006).

Las entrevistas semiestructuradas fueron hechas en espacios aparte de los eventos masivos (a excepción de una) los cuales se acordaron con los informantes clave. Esta consideración se dio en vista de que, para un aficionado, utilizar el tiempo de un evento para conversar con la investigadora cuando existe una amplia serie de actividades por realizar, puede que no sea conveniente o de gusto personal; ello conllevó que se abrieran nuevos espacios de interacción con los sujetos de estudio para la realización de esta técnica. En total se realizaron 3 entrevistas con organizadores de eventos (Hermes y Wanda de *Nirvana Producciones*, Katherine y Marlon de *Nakamas CR*, Konoe de *Geek Cogy Magazine*) y 5 entrevistas con *cosplayers* (Jane, Mau, Katherine, Katze y Yis) (ver anexos 3, 4 y 5).

Respecto de los *cosplayers* cabe destacar algunas características propias de estos informantes, ya que son uno de los pilares de los cuales se obtuvo información de campo. Jane es una estudiante universitaria quien finalizó su bachillerato en el área de Ciencias Básicas y actualmente realiza una maestría en microbiología. Ella hace por completo sus *cosplays*, desde cero, usualmente a partir de materiales reciclados o que pueda reutilizar (por ejemplo, ropa que ya no necesite) y últimamente ha decidido ejecutar más personajes pertenecientes a videojuegos. Mau es una estudiante de filología y exmiembro del *Club Nakama* quien realiza sus trajes de forma parcial, pues solicita ayuda en cuanto a la costura se refiere; también ha obtenido reconocimiento por parte de algunos miembros gracias a sus habilidades de dibujo digital. Katherine es una *cosplayer* y actual animadora y organizadora de eventos en *Nakamas CR*; al igual que Jane, sus trajes son hechos por sí misma y ha sido invitada internacional en otros países de Centroamérica como Panamá. Katze es una estudiante de biología quien realiza de forma parcial sus *cosplays*, ha sido invitada a nivel nacional y en muchas ocasiones representa personajes masculinos. Por último, Yis es un *cosplayer* quien también hace los trajes en su totalidad, estudió diseño gráfico, igualmente ha sido invitado a eventos nacionales, y parcialmente se dedica a la venta y manufactura de *cosplays* para terceros.

Así, la investigación contó con cinco tipos distintos de informantes. El primero de ellos fue la investigadora misma en su condición de nativa, quien ha asistido a eventos dedicados al anime y manga desde el año 2007. El segundo está conformado por los amigos que la

investigadora posee desde antes de iniciar el presente trabajo, entre ellos se encuentran Kevin, Paula, Óscar y Marimo¹¹. El tercer grupo corresponde a los miembros del antiguo *Club Nakama* el cual estaba conformado por Byron, Josué y Santiago (líderes originales del grupo) y a otros miembros como lo son Sky, Melisa, Cristian, Angelo, Kacy, Mau, Karina, Wu y Mauricio. El cuarto y quinto grupo refieren a las personas con quienes se realizaron entrevistas como lo fueron diversos *cosplayers* y los organizadores de eventos, cuyos nombres ya fueron mencionados.

El trabajo se estructura en cinco capítulos. El primero de ellos corresponde al presente en donde se exponen los elementos generales de comprensión del tema y del desenvolvimiento de la investigación, así como de la entrada a campo y las implicaciones de los diversos acercamientos etnográficos.

El segundo capítulo estará dedicado a una exposición sobre la historia del *cosplay* y su desarrollo en los diversos eventos en Costa Rica. Para ello se parte de breves consideraciones históricas sobre el anime y manga en Japón, así como la recepción en el ámbito latinoamericano y finalmente costarricense. También se dedicará un apartado a la visión de los organizadores de eventos en lo que refiere a cómo se produce actualmente un evento, y cuál es el papel que el *cosplay* desempeña en estos.

El tercer capítulo se dedicará al estudio de aquellos procesos a través de los cuales se genera una identificación de una persona como aficionado de anime y manga y como *cosplayer*. Se destacan tres maneras de identificación: aquella que parte desde una perspectiva lingüística en referencia a autodenominarse o no como *otaku* (que refiere propiamente a la teoría de la identidad e identificación), la identificación afectiva de los aficionados con bienes tangibles e intangibles producidos por una industria japonesa que muestra una imagen de sí misma como *pop* y, por último, aquella identificación colectiva que se genera entre aficionados.

Para el cuarto capítulo se analizarán con mayor profundidad algunos de los elementos derivados del capítulo tres, con el fin de responder en su totalidad al segundo objetivo de

¹¹ Los nombres acá presentados corresponden a seudónimos acordados con los diversos sujetos, o a sus nombres propios cuando estos estuvieron de acuerdo en su utilización dentro del trabajo.

investigación (expuesto más adelante en el presente capítulo). Además, gran parte del mismo se dedicará al tema del *performance* y su vínculo con la práctica *cosplay*; así como el desarrollo de la tesis principal o hallazgo central.

El quinto capítulo se dedicará a las reflexiones derivadas de la investigadora, en tanto esta forma parte de aquello que la antropología denomina como un “sujeto nativo”, y también aquellas implicaciones que este hecho conllevó a lo largo del trabajo de campo.

Finalmente, una suerte de aviso o advertencia al lector recae en el “factor de posposición” que ostenta la escritura del texto; es decir, varias de las temáticas poseen notas al pie o dentro del mismo párrafo que anuncian la aparición de estas en apartados posteriores. Se ha procurado que estas sean retomadas y argumentativamente clausuradas de manera oportuna, mas es necesario realizar la presente “aclaración”.

Tabla 1. Operacionalización de objetivos

Objetivos específicos	Categoría Conceptual	Operacionalización	Informante/s	Técnicas a utilizar	Producto
Explicar el proceso histórico de la constitución de la práctica <i>cosplay</i> vinculada al fenómeno <i>otaku</i> en Costa Rica.	Fenómeno <i>otaku</i>	El fenómeno <i>otaku</i> se entenderá como todos aquellos elementos (materiales y simbólicos) ligados a la producción de anime y manga japoneses, que son apropiados y utilizados por un grupo de personas que expresan gusto	Aficionados de anime y manga, indiferentemente de si practican <i>cosplay</i> o no Organizadores de eventos de anime y manga	Revisión bibliográfica Diario de campo Entrevista semiestructurada	Anotaciones en el diario de campo basadas en conversaciones informales con aficionados Entrevistas semiestructuradas con

		o afición hacia los mismos			organizadores de los eventos
Explicar los procesos mediante los cuales se genera una identificación <i>cosplayer</i> en tanto aficionados de anime y manga en la GAM de Costa Rica.	Identificación	Se entiende la identificación como la repetición de prácticas adquiridas o asumidas por los aficionados de anime y manga que los vincula con aspectos de la cultura japonesa.	Aficionados asistentes a eventos masivos no <i>cosplayers</i> <i>Cosplayers</i>	Revisión bibliográfica Diario de campo Observación participante Entrevista semiestructurada	Informes de observación de eventos Anotaciones en el diario de campo Entrevistas semiestructuradas
Analizar el <i>cosplay</i> como práctica performativa llevada a cabo por aficionados de anime y manga en la GAM de Costa Rica	<i>Performance</i>	Por <i>performance</i> se entiende aquella práctica sociocultural repetitiva que realiza un aficionado al disfrazarse y hacer	<i>Cosplayers</i> Investigador a	Revisión bibliográfica Diario de campo	Informes de observación en los cuales la investigadora realice <i>cosplay</i>

		una teatralización de un personaje de anime o manga de su escogencia		Participación con observación Entrevista semiestructurada	Entrevistas semiestructuradas con <i>cosplayers</i>
--	--	--	--	--	---

Fuente: Elaboración propia

CAPÍTULO II: Acercamientos a la historia del *cosplay*, anime y manga

El presente capítulo brindará una visión acerca de la historia del *cosplay* en Costa Rica con el fin de responder al primer objetivo específico del trabajo. Para ello es necesario recabar el surgimiento histórico de los eventos para aficionados de anime, manga y cómics, pues es dentro de estos donde se inicia la práctica *cosplay*. Esto será expuesto mediante las entrevistas recopiladas e información brindada por parte de los organizadores de eventos de anime y manga, quienes son personas que cuentan con más de 15 años de conocer la escena del *cosplay*, así como a través de la recopilación de documentos de periódico e información proveniente de otras investigaciones, tanto internacionales, regionales y locales. Previo a esto, es de importancia destacar la relación de las animaciones japonesas con aquello que podría considerarse como Occidente, y cómo estas han logrado una consolidación tal que permita la realización de los eventos en Costa Rica.

El capítulo se dividirá en tres apartados. Primeramente, se expondrán brevemente aspectos históricos del surgimiento de la animación japonesa; a continuación, se tratará sobre la historia del *cosplay* a nivel local; es decir, en Costa Rica y su relación con el fenómeno social a nivel latinoamericano, de acuerdo a investigaciones realizadas en países como México, Argentina, Colombia y Chile. Finalmente, se hará una incursión de carácter descriptiva en el estado actual de los eventos de anime y el papel del *cosplay* dentro de estos; mismo que responde al hecho de que la consolidación de los eventos en Costa Rica no los excluye de cambios y procesos que afectan su desarrollo actual.

2.1. Inicios del *cosplay*: breve historia del manga y anime

Escribir sobre la historia del *cosplay* obliga a situarse en las convenciones estadounidenses de las décadas de 1960 y 1970, donde los asistentes solían vestirse de personajes alusivos a *Star Trek* y *Star Wars*. Dentro de estos eventos es en 1984 cuando primeramente se formula la palabra *cosplay* y *cosplaying*; dichos términos fueron articulados por parte del productor de películas japonés y fundador del *Studio Hard* Takahashi Nobuyuki, quien asiste a la *World Con* en Los Ángeles en dicho año. Es ya en Japón donde,

mediante el traslado del término por parte de Nobuyuki, el *cosplay* se transforma en un fenómeno cultural *pop* al vincularse de forma directa con el anime y manga, puesto que muchos aficionados se vestían como personajes presentes en los mismos (Lamerichs, 2013).

Respecto del manga y el anime se tiene un origen mucho más antiguo. El primer término fue acuñado 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). Pese a esto, cabe mencionar que los orígenes del manga son rastreables desde una época más temprana mediante el término *fūshi-e* o dibujos de caricatura, los cuales se concentraban en una crítica a la sociedad o a grupos sociales particulares; dentro de estos la caricatura de Sōjō Toba (1053-1140) es la considerada como primer prototipo del manga (Ito, 2008).

A partir de la era Meiji (1868-1912) existe un nuevo giro en la historia japonesa, pues se inicia el ingreso definitivo de “elementos occidentales” a dicho país. Con ello, y concretamente luego de la primera guerra mundial, se genera una influencia del dibujo occidental que se consolida luego del resurgimiento de Japón (posterior a 1949). Dicha influencia es adoptada por los artistas al utilizar formas de estilo europeo y norteamericano junto con elementos japoneses, creando así una forma de arte híbrida (Brenner, 2007).

Ya para el siglo XX, en especial luego de la segunda guerra mundial, se fundan un gran número de revistas exclusivas de manga; entre ellas se encuentran *Manga Kurabu* (Manga Club), *VAN*, *Kodomo manga simbun* (Revista de mangas para niños), *Manga shonen* (Chicos del manga) y *Tokyo Pakku* (Record de Tokio). Ito (2008) caracteriza a esta época como un *boom* del manga, debido a que la “baja” economía y descontento de los japoneses en la política, hacía de este un medio de entretenimiento y humor que podía ser comprado a un bajo precio.

Durante junio de 1950 comenzó la llamada purga roja (una puesta en práctica por parte del gobierno japonés con influencia estadounidense que buscaba dismantelar núcleos de rebelión obrera y comunista), por lo cual los mangas con contenido de sátira fueron reemplazados por la popularización del manga infantil (Ito, 2008). Uno de los artistas consolidados de dicho género es Tezuka Osamu (1928-1989), quien es adjudicado con el nombre de “padre de las historietas japonesas” por ser una de las mayores influencias dentro del estilo de dibujo, el cual marcaría el nacimiento del manga contemporáneo (Brenner,

2007). Además, es bajo sus manos donde el primer anime exportado a occidente toma forma; su personaje *Tetsuwan-Atom* (*Astroboy*) es creado en 1952 y es el que le otorga el título popular de “dios del manga” (Cobos, 2010). Dicho anime, junto a otro denominado *Otogi manga karendā*, se encuentran entre las primeras series televisivas de anime contemporáneo con su salida al aire en 1963 y los primeros en ser exportados a Occidente (Poitras, 2008).

Lo previo no implica que anteriormente no existieran series animadas niponas, sino que estas fueron las primeras producidas bajo una serialización al utilizar la técnica de *full animation* (animación que presentaba una velocidad de ocho dibujos por segundo), originalmente creada por los estudios *Disney*. Antes de estas se tuvo *Katsudo Shashin*, un corto animado en blanco y negro y sin sonido de tres segundos creado en 1907 y, de mayor relevancia, se tiene la creación de la compañía *Tennenshoku Katsudō Shashin* o *Tankatsu* la cual produce *Imokawa Mukuzu Genkanban no Maki*, una serie de cinco minutos presentada al público entre 1916 y 1917. Otras compañías que produjeron cortos animados durante 1910 y 1920 fueron *Nikkatsu-Mukōjima* y *Yokohama Cinema Shokai* (Cobos, 2010).

Para 1927 el director Noburo Ofuji produce el primer anime sonorizado llamado *Kujira* y para 1930 se hace común la aparición de cortos con audio en japonés; ya en 1948 se produce el primer anime a color titulado *Boku no Yakyu* y la primera película a color fue *Hakujaden* producida en 1956 por *Toei Animation*, ambos ya contaban con influencias del modo de producción animada estadounidense (Cobos, 2010).

Ahora bien, cabe destacar que previo a la censura de ciertos mangas en los años 1950 debido a la ya mencionada purga roja, durante la Segunda Guerra Mundial el gobierno japonés utilizó los cortos animados como medios informativos para los niños al recrear; por ejemplo, ataques a islas en el Pacífico y exaltar el sentimiento nacionalista (Cobos, 2010). Posteriormente, durante la década de 1960, el gobierno japonés declaró oficialmente que ya no se encontraba en periodo de posguerra y hubo un crecimiento industrial y económico. En dicha década es donde se pasa del manga producido por un único autor a un “sistema productivo”, pues muchos *mangakas* (artistas de manga) contratan asistentes para ciertas labores en el proceso de dibujo; inclusive se vuelve común la división entre el artista que dibuja la historia y aquel quien la escribe (Ito, 2008).

Durante las décadas siguientes, el crecimiento de la producción de anime y manga ha ido en aumento; v.g. durante 1982 la revista *Shonen Jump* vendió 2.5 millones de copias

y para 1988 este número aumentó a más de 5 millones. Dicho crecimiento hizo que el manga y el anime ganasen valor cultural legitimado por el gobierno japonés, con la creación de escuelas universitarias para el desarrollo de historietas y animaciones, y la instauración en, 2002, del 3 de noviembre como Día del Manga por parte de la Asociación de Artistas de Manga (Ito, 2008).

Con el paso de los años, las producciones de historietas y animaciones generan grupos de personas aficionados hacia las mismas. De acuerdo a Azuma (2009) la palabra *otaku* y su uso se inicia en 1960 y se consolida en las dos décadas siguientes; la misma se usa para designar a aquellas personas fuertemente ligadas al gusto por el anime, videojuegos, *cosplay*, computadoras, ciencia ficción y coleccionismo de figuras. También el autor señala que, si bien es difícil determinar y llegar a una conclusión definitiva acerca de quién es *otaku* y quien no¹², podrían destacarse tres generaciones de *otakus* en el ámbito japonés.

La primera refiere a aquellos nacidos en la década de 1960 quienes experimentan el paso de la existencia exclusiva de los mangas a la animación. La siguiente generación refiere a los nacidos en la década de 1970 sobre la cual no se dan mayores detalles en el escrito. Finalmente, la tercera generación refiere a todos aquellos nacidos luego de 1980 y quienes vivenciaron el *boom* de la serie *Neon Genesis Evangelion*, así como el surgimiento y primeros usos del internet. Dicha generación es también la que experimenta el desarrollo de temáticas dirigidas hacia adultos; puesto que la industria buscaba continuar con el público de las primeras generaciones, quienes ahora eran estudiantes de secundaria y universitarios (Poitras, 2008).

Según Azuma (2009) este último grupo de *otakus* se insertan a su vez en la transformación de la modernidad a la posmodernidad, en tanto que la primera se rige por una meta-narrativa (*Grand Narrative*) que estructura la forma de pensamiento de una época; mientras que, con la entrada de la posmodernidad se rompen los “grandes relatos” y son las pequeñas estructuras y formas de comprensión de “lo real” las que se posicionan como gobernadoras del pensamiento. Este surgimiento de pequeñas narrativas es lo que él denomina como *database model*, bajo el cual llega a determinar que para el caso de los *otakus* japoneses se produce una “animalización de las personas”; es decir, elementos como

¹² En el capítulo III se expondrá más profundamente dicha dificultad.

la sociabilidad y el “significado de la vida” son sustituidos por necesidades como el consumo de imágenes y productos “simulacro” que se ven reflejados en el ver series de anime y mangas y en conseguir artículos relacionados con las mismas¹³.

En las décadas de 1980 y 1990 la industria de animación japonesa llega con mayor cantidad de series a occidente donde se produce un “choque cultural”, puesto que muchas series fueron expuestas a todo público bajo el pensamiento occidental de que toda animación es “infantil”, factor contrario a ciertas temáticas presentes en el anime y manga que están dedicadas a un público exclusivamente adulto (Brenner, 2007). Esto implica la existencia de una diversificación de temáticas para alcanzar distintos tipos de público; es decir, no existirían únicamente anime y/o manga diseñado para niños y adultos, sino que la división también se encuentra en términos de género (producciones consideradas como “masculinas” o “femeninas” para todas las edades), así como por temáticas ya sean estas ciencia ficción, fantasía, entre otras; además se tendría la tendencia hacia una historia continua en vez de episodios separados como es común en las series animadas occidentales (Poitras, 2008).

Sin embargo, estas divergencias no hicieron que el fenómeno se detuviese, sino que con la llegada de nuevos elementos como la televisión por cable y el internet, cada vez fueron y son más personas las que se suman como seguidores de estas series. Ligado a esto se encuentra el deseo por parte de muchos aficionados de conocer a fondo acerca de la cultura japonesa, puesto que ciertos aspectos presentados en las series se ven como “una ventana hacia Japón”; es decir, los aficionados buscan no solamente comprender las series en sí mismas sino también los aspectos culturales vinculados a algunas de estas, tales como la comida, la geografía, la historia, la ropa, los códigos de etiqueta y la cultura urbana (Poitras, 2008). Por consiguiente, el aficionado entra en contacto con elementos culturales relevantes a la hora de poder comprender dichas producciones. Un ejemplo de ello es el hecho de que la falta de doblaje en la mayor parte de las series conlleva a un aprendizaje de vocabulario en japonés que es frecuentemente utilizado; en el caso del manga algo similar ocurriría al acostumbrarse al estilo de lectura de derecha a izquierda (Brenner, 2007).

¹³ De acuerdo con Azuma (2009) un producto “simulacro” refiere a aquellos que son una extensión de una narrativa en los cuales, debido a su carácter de consumo, la diferencia entre el original y la copia no es relevante. Cabe destacar que una explicación del *database model* se dará en el próximo capítulo de manera más detallada.

Contemporáneamente es posible recabar diferentes tipos de anime y manga, los cuales muestran la gran variedad de series que son producidas y no atienden a un sector único de la población. Para el presente escrito la clasificación se realizó con base en el trabajo de Reyes (2014) y la experiencia de la investigadora en el ámbito de estudio (la importancia de mencionar y explicar los mismos recae en que dichas denominaciones han aparecido en el trabajo de campo). De esta forma, se pueden clasificar en arreglo a:

A) El público al que se dirigen:

Kodomo: dirigido a niños. Usualmente narran historias de aventuras con una trama simple y peleas con niveles bajos de violencia. Incentivan valores como la lucha contra enemigos comunes, compañerismo y esfuerzo por alcanzar metas.

Shōnen: dirigido a jóvenes hombres. Su enfoque principal es la acción y la pelea.

Shōjo: dirigido a jóvenes mujeres. Se centran en temáticas como la adolescencia y el romance.

Seinen: dirigido a hombres adultos. Las temáticas incluyen problemas complejos relacionados con violencia, política o sexualidad.

Josei: dirigido a mujeres adultas. Las temáticas incluyen problemas complejos relacionados con violencia, política o sexualidad.

Cabe aclarar que esta clasificación es una dada desde el punto de vista de las productoras en tanto que, en la vida cotidiana y específicamente en el ámbito costarricense, no existe una limitación estricta entre quienes observan un tipo de anime o manga; por ejemplo, un hombre puede mirar un *kodomo*, *shōjo* o *shōnen*, ya que muchas veces lo importante es la historia a seguir y no su categorización.

B) El contenido (algunas de las clasificaciones anteriores se repiten puesto que de acuerdo al público meta hay series que han configurado su propio estilo):

Comedia: anime/manga de contenido humorístico.

Cyberpunk y Steampunk: anime/manga situado en un futuro con avances tecnológicos, los cuales tienen un papel central en la historia.

Ecchi: anime/manga con contenido erótico.

Gore: anime/manga con alto contenido de violencia gráfica.

Harem y Harem Reverso: anime/manga protagonizado por un hombre con un grupo de chicas como acompañantes o viceversa. Puede incluir contenido sexual/erótico o no.

Hentai: anime/manga con contenido pornográfico.

Jidaimono: anime/manga ambientado en el Japón feudal.

Kodomo: anime/manga con contenido infantil.

Lolicon y Shotacon: anime de romance entre niños menores o entre un niño(a) menor y un adulto. Pueden ser de contenido heterosexual u homosexual y sexualmente explícito o no.

Maho Shōjo: anime/manga centrado en jóvenes (usualmente mujeres) con poderes mágicos.

Mecha: anime/manga con presencia de robots gigantes que, usualmente, son manipulados por humanos.

Shōjo: anime/manga centrado en temas de romance.

Spokon: anime/manga de temática deportiva.

Shōnen: anime/manga centrado en aventuras y peleas con violencia moderada.

Yaoi: anime/manga con contenido homosexual entre hombres, puede ser sexualmente explícito o no. También se le conoce como *Boys Love* (abreviado BL). Cuando el contenido no es explícito se le denomina *Shōnen-ai*.

Yuri: anime/manga con contenido lésbico, puede ser sexualmente explícito o no. Cuando no es explícito se le denomina *Shōjo-ai*.

Aparte de las temáticas contenidas en las clasificaciones anteriores, las animaciones pueden contener otros temas tales como historias policíacas, distopías, historias de la época victoriana, presencia de magia y monstruos, entre otros.

Dentro de dichas temáticas deben considerarse algunos elementos que distancian estas series de la mayoría de producciones occidentales, tales como la comprensión de una historia única desarrollada a lo largo del programa y no una serie de historias fragmentadas, la diversificación a todo tipo de edad poblacional, lo cual permite introducir temas de mayor complejidad y situaciones (como el sufrimiento, la muerte y la sexualidad), el mayor detalle en la animación (presencia de sombras, detalles en ojos, manos y pies, entre otros) y el hecho de que por lo general, los animes se basan en mangas o videojuegos a partir de los cuales la historia puede apegarse al mismo o sufrir cambios (Poitras, 2008).

Pese a esto, un detalle a discutir se basa en el hecho de que el anime pueda verse como “una ventana de acceso a Japón”, en tanto las series proporcionan elementos culturales que promueven el interés de la audiencia en aspectos como el idioma, las comidas tradicionales, la geografía, la historia, la vestimenta, las artes marciales, la cultura *pop* contemporánea, la etiqueta nipona y otros (Poitras, 2008). Sin embargo, cabe mencionar que no todos los animes cumplen con dicha función de “espejo” de la vida social japonesa y que su segregación en términos de análisis de otros tipos de contenido (películas, dibujos animados y cómics) no es completamente acertada, ya que no siempre se reproduce una especie de

“japonesidad” homogénea, lo cual en términos analíticos solamente lleva al exotismo (Berndt, 2008).

De esta forma el manga y anime deben postularse como artes híbridos que combinan elementos como una narración secuencial y tabulada europea, un entintaje de estilo chino y temáticas provenientes de todo el mundo (Brenner, 2007 y Berndt, 2008). Todo ello gira alrededor de la promoción y venta de los bienes *cool* japoneses los cuales, más allá de representar la actual o tradicional sociedad japonesa, le han permitido a dicho país establecer lo que Sugimoto (2009) y otros analistas llaman un *soft-power*; es decir, un poder económico cimentado en un mercado de “productos culturales *pop* y geniales” que incluyen el anime, manga, productos electrónicos y ciertas comidas, centrándose en una cultura visual que inmediatamente puede ser reconocida como de origen nipón, aún cuando exista la posibilidad de que estos no tengan relación cultural con su país de origen o no sean “reflejos fieles” de las tradiciones e historia japonesa, e incluso si sus tramas se desarrollan en otros países o mundos “de fantasía” (Norris, 2009 y Sugimoto, 2009)¹⁴.

La identificación que se tenga de los bienes nipones es una que refleja la construcción histórica del mismo país (sus tradiciones, así como su occidentalización), junto con las reinterpretaciones que se den de estos en aquellos países que los reciben. Ejemplo de ello viene a ser el ya mencionado término de *otaku*, que es utilizado bajo una connotación despectiva o “positiva” de acuerdo a la persona que lo utilice.

Destacados los elementos más relevantes de la historia japonesa del anime y manga y del surgimiento del *cosplay*, así como algunos aspectos contemporáneos; a continuación el escrito se explicará la llegada de dichos bienes al ámbito latinoamericano y el costarricense desde sus inicios hasta su consolidación en la década de 1990 y el gran éxito con la llegada del 2000 y la transmisión de mayor cantidad de anime y manga en las televisoras locales (Cobos, 2010).

¹⁴ Cabe destacar que la relación entre *soft power* e identificación de los aficionados costarricenses será discutida en el próximo capítulo.

2.2. Recepción del anime y manga en el ámbito latinoamericano y costarricense

La primera oleada de series animadas japonesas en las televisoras latinoamericanas aconteció durante la década de 1970 y 1980. Dichas producciones estaban constituidas principalmente por series enfocadas en el público infantil (*kodomo*), tales como *Astro Boy* y *Mazinger Z*. Durante la década de 1980 y 1990 se le suma una mayor cantidad de series como *Dragon Ball*, *Ranma 1/2*, *Captain Tsubasa (Supercampeones)*, *Sailor Moon*, *Rurouni Kenshin (Samurai X)* y más recientemente se encuentran; por ejemplo, *Pokemón*, *Gundam*, *Sakura Card Captors*, *Yu-Gi-Oh!* y *Naruto*, que iniciaron su transmisión en la década del 2000 (Balderrama y Pérez, 2009 y Cobos 2010).

Cobos (2010), quien retoma la teoría de Anthony Giddens, destaca que la llegada del anime y el manga a América Latina se puede caracterizar como un acto de “colonización a la inversa” o también de “orientalización”, al ser estas caricaturas que incluían elementos específicamente orientales, tales como ciertas vestimentas y comidas. A su vez, su comercialización también implicó una “latinización”, puesto que las series provenientes del Japón fueron en muchos casos modificadas en función de la propia cultura latina; especialmente durante los primeros contactos se afirma que existieron ciertos cambios a las series originales que permitieron su inserción en las televisoras, tales como un doblaje en español neutral (no únicamente del contenido, sino también de las canciones de inicio [*openings*] y final de cada capítulo [*endings*]) o español mexicanizado, y también hubo una apertura para todo público al eliminar o censurar escenas con desnudos o violencia explícita.

De esta forma, no existió únicamente una “orientalización” sino que las mismas también debieron adaptarse a la cultura latina; hecho que conllevó una reterritorialización del fenómeno, en tanto inicialmente implicó un proceso de hibridación de la cultura nipona con la latina. Cabe destacar que esto no es únicamente un hecho ocurrido en Latinoamérica, sino que también en los países de habla inglesa el anime sufre de los mismos procesos de doblaje y “desnacionalización”, puesto que se pensaba que la “japonesidad” presente no era relacionable a las audiencias meta (Mckevitt, 2010).

Pese al esfuerzo por “latinizar” las series, existieron elementos propios de estas que generaron el rechazo de parte del público latinoamericano. Ello sucedió en especial dentro

de sectores religiosos o padres de familia, los cuales no estaban de acuerdo con gran parte del contenido aunque este fuese censurado. Ejemplos de esto fueron la calificación de *Pokémon* o *Dragon Ball* como “satánicos” en México y Colombia por parte de autoridades del clero católico durante la década del 2000, así como la polémica chilena en 2009 por la serie *Ranma ½* la cual presenta la historia de un joven que, al entrar en contacto con agua fría, se transforma en chica; hecho que le valió críticas por promocionar temáticas “homosexuales” y de “libertinaje sexual” al también contar con escenas de jóvenes en ropa interior. A ello se suman series que en algunos países ni siquiera fueron puestas al aire, tales como *Neon Genesis Evangelion* por su contenido sexual, de violencia y su densa temática existencialista. Todo lo anterior forma parte del “choque” cultural con Occidente, el cual, si bien trató de adaptar las series, no logró del todo asimilarlas, en especial por partir del hecho de que las producciones animadas eran consideradas como infantiles (Cobos, 2010).

La “latinización” deja de ser especialmente “fuerte” cuando se reconoce la procedencia nipona de las series; dicho hecho se da con la llegada del servicio de televisión por cable donde por primera vez se les diferencia de otro tipo de animaciones o caricaturas. Algunos de los puntos relevantes de dicha marca diferenciada del anime, y que a su vez lo hicieron exitoso en América Latina, refieren primeramente al diseño de la animación, la cual tiene su estilo; seguidamente, un factor exitoso es la existencia de personajes e historias con las cuales el público podía relacionarse; es decir, ya no se encuentra frente a héroes incorruptibles sino frente a personajes que pueden equivocarse, ser contradictorios, tener sentimientos de diversos tipos, sentir impulsos eróticos, desdibujar las ideas del bien y el mal y hasta pueden llegar a fallecer en el transcurso de la historia (Cobos, 2010).

Sumado a lo precedente es con la transmisión de anime mediante las televisoras por cable cuando, por primera vez, se mantienen algunos elementos en japonés, tales como las canciones de inicio y final de las series. Previamente dobladas, durante la década del 2000 aparecen los primeros *openings* y *endings* en su japonés original; por lo que, ya no existía únicamente aspectos visuales y culturales distintivos, sino también de lenguaje. Seguidamente, el acceso a internet por diversos sectores de la población es el que consolida el acceso a series en su idioma original e, inclusive, actualmente es posible el acceso a series que son transmitidas en Japón uno o dos días después de su emisión original (Cobos, 2010).

En contraposición, una curiosidad estriba en el hecho de que muchas producciones japonesas animadas son diseñadas con la finalidad de ser “culturalmente sin hedor” o *mukokuseki* (alguien o algo que es falta de nacionalidad); es decir, las series en sí mismas buscan temáticas que vayan más allá de estereotipos nacionales e ideologías o simbolismos nipones. Inclusive el mismo diseño estético del anime posterior a su influencia occidental, hace que los personajes “no se vean japoneses” sino que tienen un estilo ambiguo adaptable a las representaciones de los cuerpos masculinos y femeninos occidentales (Mckevitt, 2010).

Es irónico entonces que muchos aficionados buscasen el ligamen siempre japonés de las series y se viesen fascinados por ello; empero primeramente debe recordarse que: “el hedor cultural es relativo a la nariz de quien lo huele, lo que puede parecer desnacionalizado a un prominente director de anime japonés, puede oler a Japón para una persona joven en California¹⁵” (Mckevitt, 2010, p.900, traducción propia). En segundo plano, pese a su supuesta desnacionalización, el anime sigue contando con la intención de las productoras de formar parte de la estrategia de *soft power*, el cual encubre los inicios y mezclas occidentalizadas presentes en el anime y manga al generar la asociación directa desde el reconocimiento que los aficionados mismos le dan a las producciones (Iwabuchi citado en Galbraith, 2010). Finalmente debe rescatarse que, pese a todos estos esfuerzos, la presencia de elementos exclusivamente japoneses, en especial cuando las series comenzaron a ser transmitidas y/o adquiridas en su idioma original, hacen que el aficionado sienta atracción y curiosidad por los mismos con lo cual busca profundizar en el conocimiento cultural nipón, aún y cuando las series busquen desligarse de su contexto de origen (García y García, 2014 y Mckevitt, 2010).

Ahora bien, las críticas, los intentos por “desnacionalizar” o “latinizar” los animes y la distinción oriental de las animaciones gustada por los aficionados no constituyeron componentes o un hecho crucial que detuviese el avance de la presentación de series niponas en Latinoamérica, o la creación de generaciones de aficionados u *otakus* latinos. Algunos casos de estudio muestran la existencia actual de grupos que reúnen principalmente a personas jóvenes con interés por el anime y manga para la realización de actividades que

¹⁵ En el original: “cultural odor is relative to the nose of the smeller, and what seemed denationalized to a prominent anime director could smell a lot like Japan to a young person in California” (Mckevitt, 2010, p.900).

van desde el intercambio y discusión de series, karaoke y realización de *cosplay*, hasta la promoción de la cultura japonesa en general. Cabe destacar que según Balderrama y Pérez (2009) dichos grupos van más allá de la asistencia a eventos de anime y de colectivos propiamente dedicados a la organización de estos, al también poseer su propia organización interna; a parte de ello, es posible localizar espacios a nivel nacional que fueron de importancia para los aficionados de sus respectivos países.

Ejemplos de lo anterior pueden ubicarse en Colombia donde Uribe y Parada (2011) estudian diversos grupos bogotanos que convocan a aficionados con distintas finalidades. Si bien algunos de estos se enfocan en la organización de eventos como *Quimera Kei*, otros consolidan pequeños grupos que buscan compartir su afición por la cultura japonesa en general y no únicamente por el anime o manga tales como la Confederación Bogotana de Cultura Japonesa (COBOJAP), o *Hatsuhinode* y *Estudio Anime* que forman parte de la Universidad Nacional de Bogotá y la Fundación Universitaria Los Libertadores respectivamente. También identifican grupos comerciales distribuidores de productos exclusivamente dirigidos a un público *otaku*.

Para el caso venezolano Balderrama y Pérez (2009) relatan la aparición de *Zona Otaku* como un programa televisivo del canal nacional *Televen* el cual estuvo al aire entre 2001 y 2004, en el mismo se instaba a las personas de participar de actividades como un foro en internet y se promocionaban bandas venezolanas que tocaban canciones de anime.

En Argentina Del Vigo y Carpenzano (2012) relatan la existencia de publicaciones de manga y animes presentes en la televisora nacional durante 1990. En la actualidad la visualización de las mismas se da por medios principalmente digitales y entre aficionados existe una cultura de consumo solidaria y colaborativa, pues muchos prestan sus mangas y series, o se ayudan entre sí al momento de confeccionar *cosplays*. Además, en México D.F. Reyes (2014) muestra la presencia de numerosos *cosplayers* que conforman un grupo identitario juvenil más entre otros presentes insertos en un espacio urbano.

Finalmente, en el ámbito costarricense al igual que en el resto de América Latina, Vargas (2014) expone que la llegada del anime se da entre 1980 y el 2000. En la actualidad la presencia de grupos de aficionados es similar a la ya descrita en otros países; Vargas (2014) trabaja con la agrupación *Animenonimus* cuyos puntos de reunión eran principalmente lugares ubicados en el cantón de Heredia, y cuyas actividades consistían en

asistir a actividades y eventos especializados, intercambiar o prestar series u otros bienes referentes a anime y manga como pósters o pines. De forma similar, la presente investigación trabajó con el *Club Nakama* el cual tenía dinámicas similares a las descritas por Vargas (2014); además, ambas investigaciones contaron con informantes de un rango de edad similar (entre 18 y 25 años), quienes se vieron insertos en el mundo del anime durante las décadas de 1990 y 2000 cuando televisoras nacionales como *Repretel Canal 4* y *Canal 11* transmitían *Dragon Ball*, *Pokemón*, *Digimon*, entre otros e igualmente, muchos informantes comparten el hecho de originalmente no saber que este tipo de animaciones provenía de Japón por los factores de “latinización” antes descritos en este apartado, tales como el doblaje.

Recorridas estas ejemplificaciones, y junto con Cobos (2010) y Canclini (2001), se muestra que la existencia de una hibridación forma parte de un marco globalizador el cual involucra a su vez una dinámica de “desterritorialización” y “retorritorialización” al existir procesos socioculturales (el anime y manga y la “cultura latinoamericana”) que se combinan para crear nuevas estructuras, ya que se unen parámetros tanto locales latinos como orientales y también occidentales (por ejemplo en las series cuyo contenido no se desarrolla en ambiente japonés, aunque este sea su lugar de origen). En este sentido, en el proceso de “construcciones identitarias”, o aquello que este trabajo define como identificaciones, existe una “reconstrucción” de las mismas mediante procesos globalizados de hibridación cultural, tal y como vendrían a mostrarse en los *otakus* o aficionados hacia el anime y manga latinoamericanos.

Canclini (2001) describe este tipo de hibridación cultural como un conjunto de:

(...) procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas, que existían de forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas. A su vez, cabe aclarar que las estructuras llamadas discretas fueron resultado de hibridaciones, por lo cual no pueden ser consideradas como fuentes puras. (p.14)

Este apartado y el anterior reflejarían un nacimiento híbrido del anime y manga al incorporar elementos occidentales ya fuese en sus temáticas o su estilo de dibujo y, más aún, al anunciar una “latinización” del anime y una “orientalización”, donde desde el *soft power*

se producen nuevas prácticas o, en este caso, nuevos aficionados quienes adoptan aquello que se reconoce como “japonés”.

Algunas muestras de esta inserción de los anime y manga en el trabajo de campo ejecutado, se encuentran en las entrevistas realizadas a *cosplayers* costarricenses, quienes destacan lo siguiente:

Cindy: (...) ¿Cuándo empezó a ver anime? O, al menos, no importa si no sabía si era anime o no.

Mau: (Bromeando) Ahhh, en el verano del 83 (se ríe) di no, básicamente toda la vida. O sea, sí.

Pao: Nos ha influenciado desde lo que daban por tele.

Karen: Desde muy pequeño, porque, por ejemplo, mi padre veía *Dragon Ball* y siempre a las seis (6:00 pm) lo ponía entonces uno desde muy pequeño.

Pao: Porque fue el boom del momento, en los años noventa digamos.

Cindy: Sí, aunque uno ni siquiera sabía que era anime.

Mau: Ya a los 8 años viendo *Naruto*, ya después viendo *Full Metal Alchemist*.

Karen: Como a los 12 años uno se va dando cuenta que es anime y que hay todo un grupo social detrás de ello.

Mau: Ya a los 10 años descargando de páginas ilegales (se ríe).

Cindy: Y ¿por qué siguió viéndola? ¿Por qué no como otra gente que vio como las series de pequeños y luego di ya no ven nada, sí siguió, sí le gustó como seguir viendo series?

Mau: Porque las series tienen diferentes historias entonces por lo menos a otras personas diay no les pega o no buscan, y uno dijo: “waaa me gusta como esa historia”, entonces luego ve

que hay otro tipo de historias y otro tipo de personajes y ya diay, funciona, porque conforme uno madura incluso hay series maduras, entonces uno sigue viéndolas.

Cindy: Sí, no es como que sean sólo para...

Mau: Sí para un público. (Entrevista realizada a Mau, *cosplayer* costarricense el día 11/05/2018)¹⁶

Otra entrevistada comenta:

Cindy: ¿Cómo fue que se acercó a lo que es el anime?

Katze: Bueno, el primer acercamiento ha sido viendo los animes que pasaban en Canal 7 como *Sakura*, *Digimon*. Claro, en ese entonces, uno era pequeño y decía como: “¡fábulas!” (se ríe) y ya luego, di no sé, empezaron a poner las series disponibles en internet entonces ahí las empecé a ver por recomendaciones más que todo, o sea ya cuando a uno le explicaban que *Sakura* y *Digimon* y todo eso es anime entonces uno como: “bueno, sí, deben haber series similares”, entonces ya uno se pone a investigar.

Cindy: ¿Y por qué siguió viéndola? Y no como mucha gente que digamos, conoce todas las series esas pero ya ahora ya no ven series nuevas. ¿Qué le gustaba particularmente para seguir viéndolas?

Katze: Para mí di es igual que ver una serie, o sea una serie cualquiera, entonces di sólo es parte como de mi vida cotidiana por decirlo así. De hecho, son muy pocas series que yo he visto que no me han gustado (...) y es justamente por lo mismo, porque yo trato de ser muy selectiva. (Entrevista realizada a Katze, *cosplayer* costarricense el 19/01/2019)

¹⁶ Cabe destacar que esta entrevista estaba dirigida hacia la informante que aquí se denomina Mau; sin embargo, otras dos personas (amigas de Mau) estuvieron presentes al momento de la realización y brindaron aportes a la misma.

En este sentido, tal y como destaca Mckevitt (2010), el anime presentó no sólo entretenimiento sino una oportunidad de participar en una comunidad global que promovía una diferencia cultural local (la japonesa). Además, dicha “reterritorialización” es una que ilustra cómo grupos, que no son parte de las élites económico-políticas, se enganchan en un proceso de consumo globalizador de una cultura extranjera, al crear nuevos colectivos que reflejan heterogeneidad cultural.

Esto sucede a su vez debido a la suposición globalizadora de una internalización, la cual, al fomentar una mayor apertura de las fronteras geográficas de la ya existente, hace interactuar bienes y servicios desde un sistema con centros diversos (en este caso uno japonés) y cuyo consumo se vislumbra como una apropiación colectiva (de los aficionados) (Canclini, 1995).

En cuanto al desarrollo de los eventos costarricenses propiamente dichos, estos tienen sus inicios en 2002 a 2003 con la primera organizadora fundada en el país como lo es *Imperio Anime*; los mismos no superaban los 100 asistentes (Imperio Anime, 2019)¹⁷. Posteriormente se le suman otras organizadoras como lo son *Nirvana Producciones*, *Animacon CR*, *Nakamas CR* y *Geek Cogy Magazine* quienes coexisten en la actualidad (estos datos fueron tomados de aproximaciones al campo).

En la entrevista realizada a los dos líderes de la actual organizadora de eventos *Nirvana Producciones*, Wanda Rodó y Hermes Trimegst, se describe la recepción de los primeros eventos de anime en el país, los cuales se centraban más allá del hecho de ser eventos exclusivos de producciones “japonesas”. Wanda menciona que originalmente, y previo a toda organización de eventos, se produjeron mangas y cómics propios por parte de personas que eran aficionados; es decir, se generaron lo que hoy día se conoce como *doujinshis* costarricenses y fueron compilados en la revista *Manga-K* la cual era distribuida por los mismos dibujantes a finales de 1999 e inicios del 2000 (Datos tomados de entrevista

¹⁷ A lo largo del desarrollo de esta investigación fue imposible establecer un vínculo comunicativo con los organizadores centrales de *Imperio Anime*. Se intentó a través de diversos medios tales como correo electrónico, mensajes a través de la plataforma de *Facebook* y se trató de tener un contacto directo a través de un tercero, mas no se logró una respuesta a lo largo del periodo de campo.

realizada a Wanda Rodó y Hermes Trimegst, organizadores de *Nirvana Producciones* el 30/05/2018).

Refiriéndose a los eventos propiamente, ambos afirman que fueron asistentes a estos previo a formar su propia organizadora. Así, a la pregunta por la consolidación de los eventos de forma histórica relatan lo siguiente:

Hermes: Nosotros fuimos al primero (evento) en Costa Rica, hicimos *cosplay*, el primero y segundo.

Wanda: Ya va a contar (se ríe).

Hermes: Es que sí sabemos lo que se sentía ser los primeros porque fuimos a los primeros, fuimos clientes en el 2002, 2003, entonces...

Wanda: Participamos dos años seguidos y los dos años nos llevamos el primer lugar (se ríe).

Hermes: Pero eran como seis concursantes ¿verdad? Y los otros eran pegados como con *scotch* y grapas, el de nosotros también, pero se disimulaba más (se ríe).

Wanda: Diay, es que ¿cómo decirlo? En aquella época ¿qué teníamos?

Hermes: 19 años, 20. Estamos viejos. (Entrevista realizada a Wanda Rodó y Hermes Trimegst, organizadores de *Nirvana Producciones* el 30/05/2018)

Pese a esta fuente, es sabido que los primeros concursos de *cosplay* en el país se llevaron a cabalidad dentro de la *Semana Japonesa*, la cual fue y es organizada por la embajada nipona desde 1999 (Chinchilla, 2014). Por ende, los eventos descritos por ambos entre 2002 y 2003 pueden designarse como el inicio de una tendencia creciente que encontrará su primera etapa de consolidación a partir de 2007 y 2008, momento en el cual ambos (Wanda y Hermes) inician junto con *Imperio Anime* a organizar. Wanda destaca que el primer evento en el que se vieron involucrados como coorganizadores fue el *Comic Party*, el cual estaba dedicado al dibujo nacional. Durante esta misma época se generaron algunos

otros núcleos organizativos tales como *Grupo Ryu*, quienes llevaban a cabo el evento *Kawaii* en el Liceo Samuel Saenz Flores ubicado en la provincia de Heredia.



Ilustración 1.

Tiquetes de entradas a múltiples eventos frecuentados por la investigadora desde el 2007 al 2016
Fuente: Fotografía propia tomada el 28 de octubre del 2019

Para efectos de este trabajo, pueden considerarse tres momentos en el desarrollo de los eventos de temática *cosplay* y de anime y manga:

1. Primer momento: Inicio de eventos a cargo de la Embajada de Japón
2. Segundo momento: Surgimiento de organizaciones privadas
3. Tercer momento: Consolidación de los eventos y estado actual

Antes de describir dichos momentos, es necesario mencionar que la división se da a partir de tres datos: las notas de periódicos que recaban reseñas de eventos y entrevistas a organizadores desde 2010¹⁸, las entrevistas realizadas a los organizadores y la experiencia propia de la investigadora en la asistencia a eventos desde 2008.

¹⁸ Entre los documentos revisados se encuentran: Gómez (2015), Hernández (2015), Herrera (2015), Rojas (2015), Chaves (2014), Chinchilla (2014), Rojas (2014), Corrales (2013), Levin (2011) y Pardo (2011).

Esta división se formula meramente en términos organizativos del escrito; además, debe considerarse que las características de un momento no son exclusivas de este. El ordenamiento se enfoca en describir algunas de las características de dichos años y la utilización de la palabra “momento” busca evitar una cristalización del fenómeno a diferencia del uso de términos como periodo, en tanto que este tiene poco tiempo de haber surgido en Costa Rica. Un trabajo posterior sobre el tema podría profundizar en el desarrollo de estos eventos en términos de “institucionalización” de los mismos; sin embargo, acá lo que se pretende es únicamente un enfoque descriptivo, tal y como se había planteado a inicios del capítulo, en tanto ello es lo que permite un aporte a la resolución del primer objetivo específico.

El primer momento refiere a la ya descrita escena entre 1999 y 2002 durante la cual se inicia la reunión de diversas personas con gustos afines hacia el manga japonés y se producen los primeros eventos. En segunda instancia se encuentra el surgimiento de la primera organizadora de eventos en Costa Rica como lo es *Imperio Anime* en octubre de 2002 (Imperio Anime, 2019), hecho que significó la presencia de aficionados, quienes crecieron en las décadas de 1980 y 1990 con las primeras series animadas, y ya contaban con la mayoría de edad y la capacidad organizativa de plantear un evento. Lo anterior se extiende hasta aproximadamente el 2007 cuando surgen más organizadoras que diversificaron la escena. De acuerdo a Chinchilla (2014) es en estos años donde inicia una tendencia hacia el crecimiento, el cual se refleja en la vivencia de los organizadores de la siguiente manera:

Wanda: Luego nos venimos para San José (acá Wanda referencia una mudanza de domicilio de su parte junto con Hermes) y fue cuando ya empezamos a hacer los eventos grandes (...) eso fue, vea yo creo que el *Nippon Club* fue entre el año 2004 y 2005, no, mentira, 2005-2006, perdón.

Cindy: Y ya en estos, en los que empezaron en el CENAC, ¿cómo empezaron como a crecer, como a organizar ya las cuestiones de *stands*? y ya a poner di, porque ahora diseñan toda una tarima, antes no, antes era ahí al frente como con un micrófono (se ríe).

Wanda: (se ríe) Digamos (...) nosotros éramos amigos de, usted la debe conocer, Dimidi ehh María Luz, Mariluz, a mí siempre se me olvida el nombre y siempre llamo y es: “Alo, ¿está Dimidi?” (se ríe). Este, ella era la de karaoke. Ella empezó a participar mucho con los eventos que hacía la embajada, en una época remota del 2003 estamos hablando, en el *Outlet Mall*, ahí era donde se empezó a hacer la semana japonesa, entonces ella empezó a participar y ella es la del karaoke; la organización de ella se llama *Netokaraoke*.

Entonces nosotros la conocíamos a ella, entonces le decíamos: “di véngase al evento y usted pone el karaoke y presenta si quiere” entonces ella decía: “sí está bien”, tal vez conocíamos a los dibujantes entonces decíamos: “di mae, póngase una mesilla y vende ahí los mangas suyos, ya no está el *Comic Party* pero venda aquí” y ellos decían: “di sí yo voy a decirle a mis amigos” entonces tal vez llegaban cinco o seis dibujantes. De repente salía alguien: “es que mi papá hace tazas” ¿verdad? Las famosas tazas: “y ¿si yo quiero poner una mesita puedo poner una mesita?” Entonces uno así como: “diay sí, póngase una mesa o sea ¿qué importa?” Entonces al principio todo era así muy informal de: “venga, venga, ponga la mesa, páguenos lo que cuesta alquilarla” porque di, uno no tiene en realidad así como equipo, mesas, sillas y eso no. De repente salía bueno Hermes, habíamos conseguido como unos parlantes y un micrófono entonces ese era el equipo de sonido que teníamos, lo habíamos comprado de segunda de hecho y ahí se iban armando las cosas. (Entrevista realizada a Wanda Rodó y Hermes Trimegst, organizadores de *Nirvana Producciones* el 30/05/2018)

Cabe destacar que durante dicho momento los eventos se realizaban en lugares como colegios públicos, el Centro Nacional de la Cultura (CENAC) y la Antigua Aduana. Por lo cual, como comentan los entrevistados, había un mayor apoyo estatal hacia las organizaciones al prestar o hacer accesibles dichos espacios.

Un tercer momento podría ser llamado como de consolidación y surgimiento constante de nuevas organizadoras, así como de eventos distanciados de la Gran Área Metropolitana

(GAM). En ubicación temporal se situaría a partir del 2010 y hasta la actualidad. Entre sus principales aspectos se encuentran que las organizadoras ya consolidadas, las cuales son *Imperio Anime* y *Nirvana Producciones*, dependen cada vez menos de espacios estatales o gubernamentales para llevar a cabo sus actividades. Así, en 2014, el *Festival Kamen* es realizado en el nuevo Estadio Nacional y, a partir de allí, muchos de los eventos se realizan en este espacio o en centros comerciales tales como Multiplaza. También surgen eventos en otras provincias tales como Puntarenas o en zonas más alejadas como Pérez Zeledón. Descrito lo precedente, el próximo apartado se enfoca en mostrar el estado actual de los eventos, con un enfoque en la vivencia de los organizadores.

2.3. Estado actual de los eventos de anime y manga desde la perspectiva organizativa

Este último apartado del capítulo pretende mostrar, de forma descriptiva y explicativa, el estado actual de los eventos en Costa Rica con énfasis en la visión de los organizadores. Ello se hace a partir de tres puntos que resultaron repetitivos en las entrevistas realizadas. El primero consiste en aquellas gestiones necesarias para concebir la realización del evento, así como las tramas burocráticas a ser atravesadas; seguidamente se tiene el papel que el *cosplay* y los *cosplayers* juegan dentro de los eventos y para finalizar otro elemento importante recae en los roces entre miembros de las organizadoras¹⁹.

Como datos generales, tal y como se ha mencionado en la introducción y en este capítulo, se tiene que las organizadoras entrevistadas corresponden a *Nirvana Producciones*, la cual tiene sus orígenes alrededor de 2004-2005. Sus fundadores son conocidos como Hermes Trimegst y Wanda Rodó a quienes se entrevistó el día 30 de mayo del 2018; los eventos centrales de *Nirvana* corresponden al *Cosparty* y el *Kuri*. Otra organizadora es *Nakamas CR* con quienes se obtuvo una entrevista el día 02 de junio del 2018. Este club se fundó en 2015 y realizan los eventos *Geek Con* y *Corpse Party*; los entrevistados fueron la

¹⁹ Cabe mencionar que la mayor parte de la información del presente apartado se obtuvo de las entrevistas; por lo cual, la citación explícita de estas se realizará únicamente cuando se extraigan fragmentos directos de las mismas.

fundadora Katherine y otro miembro colaborador, Marlon. La tercera viene a ser *Geek Cogy Magazine*, cuya entrevista fue realizada el 03 de setiembre del 2018. Este grupo fue fundado en 2018 por Murky y Konoe (con quien se llevó a cabo la entrevista), y están a cargo de los eventos *Shinobi Fest* y *Trapito Fest*²⁰.

Un evento inicia con la vista centrada en conseguir un lugar en el cual realizarlo; esto es acorde a los alcances propios de cada grupo, con lo cual para *Geek Cogy* basta reservar un espacio para 200 a 400 personas que asisten a sus eventos, mientras que *Nirvana Producciones* busca espacios que puedan albergar hasta 7000 personas y que permitan conseguir público nuevo; como ejemplo, Wanda Rodó comenta que, durante el fin de semana del evento *Kuri 2018*, las puertas de Multiplaza Escazú contabilizaron la entrada de 97000 personas. Por su parte, *Nakamas CR* trabaja con un rango de asistencia de las 700 a 2000 personas, y en otros eventos como el *Kamen* perteneciente a *Imperio Anime* concurren unas 20000 personas en un fin de semana (Chinchilla, 2014). Posterior a esto otras de las tareas por organizar consisten en distribuir los espacios para las diversas actividades como los *stands* de venta, zonas de videojuegos, baile y/o karaoke, tarimas y zona de comidas, así como acordar el precio que se cobra a las tiendas por su participación en el evento. También debe de pensarse en los concursos que se realizarán, en conseguir patrocinadores, las dinámicas en tarima, decoraciones del lugar, equipo de sonido y la localización de los artistas (*cosplayers*, cantantes, dibujantes entre otros) anuentes a participar, para ejecutar la logística que ello implica (precio de los vuelos, hospedaje y tipo de actividad que el artista realizará).

Común a todas las entrevistas es el señalamiento de la dificultad para organizar los eventos debido a los múltiples permisos estatales necesarios. Entre estos se encuentran principalmente el perteneciente a la municipalidad de la respectiva localidad, el del Ministerio de Salud (con la finalidad de que las personas involucradas en ventas de alimentos cuenten con los permisos de manipulación respectivos), y los permisos del Ministerio de Economía, Industria y Comercio para la preventa de entradas, entre otros.

²⁰ Al momento de la realización del trabajo de campo, existían dos organizadoras más en el país como lo son *Imperio Anime* y *Animacon CR*; sin embargo, tras varios intentos infructíferos no fue posible establecer un vehículo de comunicación. Este tema se encuentra reflexionado en el capítulo V del presente trabajo.

De esta forma, todos los organizadores entrevistados concuerdan en la necesidad de mínimo tres meses de planeamiento, y aquellos eventos que cuentan con invitados internacionales pueden conllevar hasta nueve meses de organización (por ejemplo, el *Kuri 2018* o el *Corpse Party*), a través de los cuales se estructuran un cronograma y croquis del lugar. Además, tanto los fundadores de *Nakamas CR* como el miembro entrevistado de *Geek Cogy* destacan que han tomado ejemplos y consejos de organizaciones con mayor tiempo de hacer eventos, tales como *Imperio Anime* y *Animacon*, con el fin de planear mejor sus eventos y evitar errores (v.g. problemas de sonido, mala coordinación entre miembros del *staff*, bajo seguimiento del cronograma) en los cuales las mismas han incurrido.

El día previo al evento y durante el mismo una parte de gran relevancia consiste en la presencia de personas de *staff*; estas no son propiamente organizadores sino que se encargan de acciones puntuales, tales como ayudar a montar las tarimas y poner la decoración, cobrar entradas, cuidar puertas con el fin de que no ingresen personas que no han pagado la entrada, limpieza en aquellos lugares en donde se responsabiliza al organizador por dicha tarea y estar presentes en los puestos de información. Sin embargo, cabe destacar que puestos de mayor relevancia tales como el encargado de las actividades en tarima, pruebas de sonido y atención a *cosplayers* invitados, sí es realizada propiamente por uno de los organizadores.

Finalmente, un punto relevante a recalcar es el hecho de que, al todos los eventos poseer una estructura similar o actividades similares, muchos aficionados tienden a “aburrirse” o quejarse de este elemento (esto fue escuchado en multiplicidad de ocasiones cuando la investigadora fue parte del *Club Nakama*). Esto es tomado en consideración por parte de los organizadores quienes dicen centrarse en las críticas “positivas” y estar conscientes de que los eventos tienen una misma fórmula, la cual también es utilizada en convenciones internacionales como la *Comicon* o el *Comiket*. Ello es destacado de la siguiente manera:

Hermes: Yo lo comparo con el concierto de *Iron Maiden*. Cuando trajeron a *Iron Maiden* la primera vez era como: “Ayyy dios ha tocado Costa Rica y se ilumina y la vara y somos bendecidos gracias” y le besaban los pies a la productora, ya para la sexta vez fue como: “mae ¿qué es esa picha?” (...) El tema es que la gente genera resistencia, en un principio primero le besa los pies a todo el que organice un evento y en dos toques ya están cansados del evento

pero usted va y hace el mismo evento en Puriscal y ahí todos se orinan por cualquier cosa, entonces es eso de la novedad versus lo que no es novedoso y el agradecimiento porque también la gente que ya ha ido a doce, trece, catorce eventos ya hasta tienen una costumbre; incluso uno le puede meter algo innovador y no participan porque ellos ya tienen la tradición de qué hacer en el evento, entonces es difícil y por eso es que hemos buscado los espacios como los *malles* que dos terceras partes es público nuevo, entonces usted hace el evento en la Antigua Aduana y es: “Ay otra almohada de *Goku*, ay otra manta de *Goku*, ay mira un *Goku*, ahhh, voy a ir a hablar con mis compas” entonces usted lo hace en la Antigua Aduana, eh en el Museo...en el *Mall*, en Multiplaza y la gente es: “Dios mío, ¿quién se le ocurrió que se podía hacer una almohada con *Goku*? Deme todas las que tiene”, diay entonces las tiendas se explotan de felicidad porque les compran montones, el público grita y llora y de todo en frente de la tarima se emociona y eso es muy bonito porque uno quiere que el público sea feliz, y además eso genera un público nuevo. (Entrevista realizada a Wanda Rodó y Hermes Trimegst, organizadores de *Nirvana Producciones* el 30/05/2018)

A pesar de la gran cantidad de personas que asisten a los eventos, los organizadores siempre se ven enfrentados a nuevos retos y críticas que implican el estar innovando con actividades e invitados que resulten atractivos para el público.

Respecto de la participación de los *cosplayers*, existen dos visiones acerca del papel que estos juegan. Para *Nakamas CR* y *Geek Cogy Magazine* los *cosplayers* tienen una importancia central; especialmente la primera de las organizaciones tiene el lema “de *cosplayer* para *cosplayer*”, con lo cual buscan que las personas exhiban o expongan sus trajes, así como disfrutar con amigos y con otras personas que reconozcan el personaje. Con este fin diseñan espacios exclusivos para la toma de fotografías y entradas exclusivas para *cosplayers* que incluyan la paquetería y la comida. Así, el *cosplay* es visto como “el alma” de un evento o como aquello que “mantiene un evento en pie” según las palabras de los entrevistados.

Por su parte, para *Nirvana Producciones* actualmente los *cosplayers* no tienen una importancia tan relevante debido a la capacidad de la productora de contar con invitados internacionales, bandas, presentaciones de baile, entre otros. De esta forma Wanda Rodó menciona que los *cosplayers* se han ido poniendo al mismo nivel que otras actividades y ya no poseen el privilegio de los eventos de la década previa. Pese a ello, la organizadora siempre dedica un espacio al concurso de *cosplay* y una sección de *stands* a *cosplayers* nacionales invitados.

Un punto relevante en las tres organizaciones, que también se refleja en la publicidad de otros grupos, es la necesidad de establecer un reglamento en torno a los tipos de *cosplay* que los participantes utilizan. Ello se da por dos razones. Primeramente, existen eventos en donde los precios de las entradas son menores o gratuitas para aquellos quienes asisten con *cosplay*, puesto que las organizaciones conocen de los precios de las indumentarias y buscan “favorecer” a quienes ya han invertido en su traje, pero a su vez intentan que estas personas asistan al ser siempre una atracción para el resto del público. Lo anterior establece parámetros para determinar qué es un *cosplay* “bien hecho” o “aceptable” y cuál no lo es, ya que según los entrevistados existen personas que no realizan un atuendo con la dedicación, similitud al personaje o complejidad necesaria, lo cual hace que se vuelva “injusto” que dichas personas obtengan los beneficios de las entradas gratis o a menor precio. Esto se ve también reflejado en las notas de periódico realizadas sobre los eventos donde se resalta la idea de que los mejores trajes y presentaciones en tarima son aquellos que tienen mejor recepción (Pardo, 2011; Corrales, 2013).

Es en esta diferencia de la visión sobre el papel del *cosplay* dentro de las organizaciones, y en la primera razón esbozada previamente, donde se vislumbra uno de los temas del capítulo IV del trabajado, referido a los parámetros propios de los miembros de una comunidad para determinar qué es un *cosplay* y cuál es su valor. En este sentido, los organizadores mismos tendrían internalizada una cierta “disposición cultivada” y competencias culturales, las cuales se aprehenden de acuerdo con la naturaleza de los bienes que se consumen (Bourdieu, 2012) o, traducido a términos de la investigación, que están en concordancia con aquel acuerdo implícito de qué es un “buen” *cosplay* y cuáles no lo son. Como se ha destacado en múltiples ocasiones, estos temas se desarrollarán de mejor forma en el apartado correspondiente.

La segunda razón para interponer un reglamento refiere al tema de que estas actividades son “eventos para todo público”, con lo cual *cosplays* que involucren elementos como armas falsas, desnudos y elementos sangrientos o de terror no tienen la aprobación de todo el público asistente, en especial el infantil y familiar. Esto se relata de la siguiente manera en las entrevistas:

Hermes: Sí es como: “Ahh van niños, voy a llevar un *cosplay* con las tripas afuera, una cabeza guindando de la mano y una motosierra” y uno dice: “¿En dónde les queda el sentido común a algunos?” (...). (Entrevista realizada a Wanda Rodó y Hermes Trimegst organizadores de *Nirvana Producciones* el 30/05/2018)

Katherine: (...) nosotros sí manejamos un reglamento que el *cosplayer* tiene que leerlo, se maneja en la página y en el evento se verifica, que si vas a usar una enagueta, un shortcito por debajo, que si vas a andar despechugada o sea cubre pezones, porque para mí hay una fina línea entre ser *sexy* y ser vulgar, y como los eventos de nosotros son los eventos donde más familias y niños asisten nos gusta manejar eso. Igual cada quien puede hacer con el cuerpo lo que quiera, pero es un ambiente público entonces hay que respetar ciertas normas. (Entrevista realizada a Katherine y Marlon organizadores de *Nakamas CR* el 02/06/2018)

Konoe: (...) queríamos volver a los eventos de antes, donde eran más bonitos, donde se veía más lo que era el evento puro, el evento sano, porque eh, yo no fui al *Kamen* pero escuché que iban chicas que llegan vestidas técnicamente en ropa interior, y es como se supone que es un evento familiar, hay niños presentes y no queremos que eso suceda en nuestros eventos. (Entrevista realizada a Konoe organizadora de *Geek Cogy Magazine* el 03/09/2018)

El reglamento sería una forma de regulación de aspectos considerados como “inapropiados”, en especial aquellos de corte visual. Ello se muestra en contrariedad con elementos destacados por Lamerichs (2014) y Reyes (2014), quienes consideran al *cosplay*

como uno que debe interpretarse en un escenario carnavalesco y como un acto desmesurado respectivamente.

En congruencia con aspectos teóricos trabajados por Bakhtin, Lamerichs (2014) detalla a lo carnavalesco como un modo que subvierte el orden a través del humor y la parodia, al permitir a los participantes comportamientos que en otros espacios serían inaceptables o ridículos; por ende, los actos de los aficionados pueden ser interpretados a través del modelo del carnaval, no únicamente en términos de un evento localizado sino también como un espacio de crítica. Por otra parte, Reyes (2014) señala que el cosplay es una forma de comportamiento desmesurado que, en tanto conducta lúdica, crea ambientes de diversión y entretenimiento.

Por el contrario, al considerar los eventos como espacios destinados para “todo público”, los organizadores realizan una censura explícita hacia ciertas posibilidades de parodia existentes; en especial a aquellas vinculadas a la violencia explícita y a personajes sexualizados o situaciones eróticas. Esto, sumado al hecho de que un *cosplay* siempre debe verse apegado a una narrativa y a la inoperancia política de la práctica en Costa Rica (es decir, no es utilizado como forma de protesta), impiden denominar al *cosplay* como algo subversivo o que subvierte, en contraste con las aproximaciones de ambos autores.

Finalmente, respecto de los roces entre las diversas organizadoras, el principal desempate se encuentra entre *Nirvana Producciones* e *Imperio Anime*, puesto que la primera surge de una fragmentación con el segundo. Estas rupturas surgieron también entre *Nirvana Producciones* y *Nakamas CR*, cuya relación fue descrita como “horrible” y hasta de “odio” por parte de Katherine quien, junto con los fundadores de *Geek Cogy*, son más cercanos a miembros de *Animacon*.



Ilustración 2.

Viñeta o meme que señala la preferencia de los *cosplayers* por el evento Kuri, al este contar con entrada gratuita. Fuente: Perfil del evento Kuri 2018 en la red social Facebook, recuperado el 13 de noviembre de 2017

De acuerdo a lo recopilado en campo, la ruptura y roces existentes entre organizaciones nacen a raíz de desacuerdos entre los miembros, tal y como lo relata Wanda Rodó:

Wanda: De hecho, *Nakamas CR* nació así, porque la que lo maneja ella es *cosplayer* y ella tuvo mucho roce conmigo por muchas cosas en las que ella estaba muy equivocada, pero ella empezó así los eventos, ella lo hizo por desquite que hasta cierto punto fue como nosotros empezamos también los eventos, porque en un evento de *Imperio Anime*, nosotros tuvimos una fractura con ellos por mmm ¿ideología será? Sí, por ideología y hubo un evento clásico que usted le pregunta a cualquiera de los viejos que le van a decir: “Ah sí sí yo vi a Jafeth de *Imperio* pegado en el portón diciendo: “Si a usted no le gusta haga un evento de su alma”” y Hermes dijo: “Bueno” y aquí estamos, pero sí ha pasado. (Entrevista realizada a Wanda Rodó y Hermes Trimegst, organizadores de *Nirvana Producciones* el 30/05/2018)



Ilustración 3

Viñeta o meme con referencia a la serie norteamericana *The Simpsons* indicando que el *Matsuri* iría a “perder” frente a la propuesta del *Kuri* de entrada gratuita. Fuente: Perfil del evento *Kuri* 2018 en la red social *Facebook*, recuperado el 13 de noviembre de 2017

Dentro de la comunidad de organizadores los roces no son hablados de forma explícita a menos que sean consultados (como se generó en la entrevista), sino que se reflejan más en las acciones de estas. Particularmente entre *Imperio Anime* y *Nirvana Producciones* (que son las dos organizadoras con más años de existir) hay una tensión siempre latente; ejemplo de esto fueron los eventos *Matsuri* 2018 y *Kuri* 2018. Originalmente el *Matsuri* estaba planeado para las fechas de 20 y 21 de enero al momento en que anunciaron el otro evento (*Kuri*) para la misma fecha, uno de los puntos más polémicos fue que la entrada de *Imperio Anime* al evento *Matsuri* tenía un costo de 7000 colones, mientras que *Nirvana Producciones* promocionó “con fuerza” que la entrada sería gratuita. A raíz de esto surgieron una serie de bromas, viñetas o memes y comentarios en redes sociales que trajeron a la luz un conflicto con más de 10 años de existencia. Finalmente, el *Kuri* fue trasladado de fecha y ambos eventos no tuvieron lugar en el mismo fin de semana, mas la tensión continúa.



Ilustración 4

Viñeta o meme que señala la rivalidad entre ambos eventos en analogía a la película de Marvel: Civil War. Fuente: Perfil del evento Kuri 2018 en la red social Facebook, recuperado el 13 de noviembre de 2017.



Ilustración 5

Viñeta o meme que muestra la rivalidad entre ambos eventos mediante una referencia a la serie norteamericana The Simpsons. Fuente: Perfil del evento Kuri 2018 en la red social Facebook.

Los roces y escaramuzas serían algo inclusive perteneciente a la condición constitutiva de los eventos de anime y manga en el país, debido a que es gracias a los mismos que nuevas organizaciones son creadas; tal y como sucedió con *Nirvana Producciones* y *Nakamas CR*. Ello no implica la inexistencia de relaciones amistosas puesto que, tal y como relató Konoe en la entrevista, ellos toman consejos de otros organizadores, con quienes comparten y aprenden a realizar sus propios eventos.

CAPÍTULO III: La identificación *cosplayer* en tanto identificación *otaku*

En el presente capítulo se abordarán diversos puntos de aquello que, mediante variados estudios, se ha nombrado como la identidad o identificación *otaku* en vínculo directo con la práctica del *cosplay*. Además, se esclarecerán algunos elementos generales del fenómeno *otaku* que le permitirán al lector una comprensión de capítulos siguientes, así como una discusión sobre diversas visiones sobre cómo se construye la identificación.

Esta sección investigativa busca responder al segundo objetivo específico de la investigación, como lo es explicar los procesos mediante los cuales se genera una identificación *cosplayer* en tanto aficionados de anime y manga en la GAM de Costa Rica.

En términos de abordaje metodológico, la información utilizada se recopiló mediante las diversas visitas a campo de parte de la investigadora (estas consistieron en la asistencia a eventos dirigidos a aficionados de anime y manga) y el “tomar” notas de campo recabadas durante el proceso etnográfico llevado a cabo con el antiguo *Club Nakama*. También se utilizarán datos de entrevistas; especialmente una recabada en diciembre de 2017 con la colaboración de una informante la cual, para efectos de la investigación, se ha denominado Jane y que ya fue presentada con anterioridad.

3.1. Generalidades del mundo del anime y manga: diversidad de narrativas y tipos de *cosplay*

En cuanto a los tipos de *cosplay*, cabe destacar que para efectos de esta investigación se diferenciaron cinco:

Cosplay: Refiere a la personificación de un personaje de anime y/o manga en donde el género (“sexo”) del personaje y del usuario del disfraz son el mismo.



Ilustración 6

Joven realiza *cosplay* del personaje *Peronna* del anime *One Piece*. Fuente: Fotografía propia tomada el 6 de mayo de 2017

Crossplay: Refiere a la personificación de un personaje de anime y/o manga en donde el género del personaje y del usuario del disfraz son opuestos.



Ilustración 7

Joven realiza *crossplay* del personaje *Sesshomaru* del anime. Fuente: Fotografía propia tomada el 3 de diciembre de 2016

Genderbend: Refiere a la personificación de un personaje de anime y/o manga en donde el usuario del disfraz “cambia” el género del personaje para que sea acorde al propio.



Ilustración 8

Joven e investigadora realizan *genderbend* de los personajes *Luffy* y *Buggy* del anime *One Piece*.

Fuente: Fotografía propia tomada el 3 de diciembre de 2016

Gijinka: Consiste en la humanización de un personaje animal conservando ciertos rasgos del mismo como alas, cola u orejas.

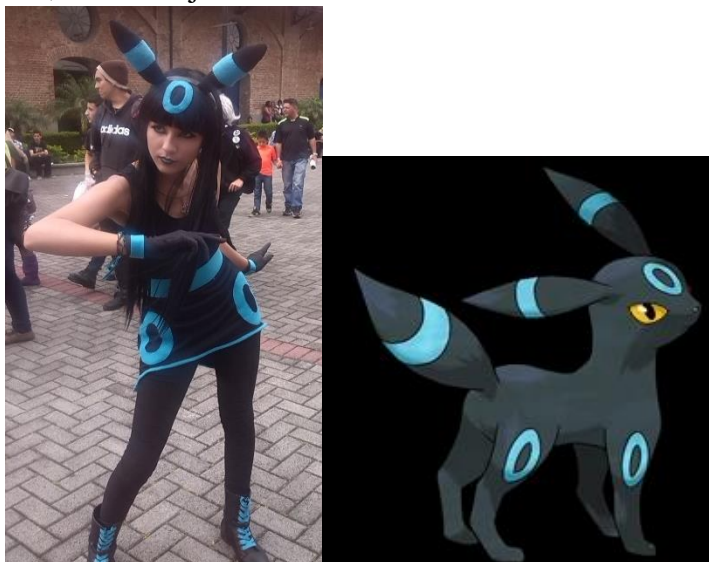


Ilustración 9

Joven realiza *gijinka* del personaje *Umbreon* del anime *Pokémon*. Fuente: Fotografía propia tomada el 6 de mayo de 2017

Mecha: Refiere a la personificación de un personaje de anime y/o manga de carácter robótico²¹.

Gracias a la documentación de Reyes (2014) y Quiroz (2015) se sabe de la existencia de otro tipo de *cosplay* denominado *Animegao*, el cual consiste en utilizar la vestimenta del personaje y una enorme máscara que tiene la forma de la cara del mismo; hecho que elimina el uso de pelucas y maquillaje. Este tipo de *cosplay* no se menciona en la investigación, puesto que no es comúnmente utilizado en Costa Rica y nunca ha sido visualizado por la investigadora en sus diez años de estar en contacto con la comunidad *otaku* costarricense. Tampoco se encuentra al mismo recabado en investigaciones sobre el *cosplay* en general como las de Brenner (2007) o Lamerichs (2014).

Aunado a lo previo, esta investigación se distancia de otras realizadas en América Latina al no considerar el *kigurumi*, *furry*, *kenomomimi* o la *lolita* como tipos de *cosplay*. A modo de aclaración, el *kigurumi* es un pijama de cuerpo entero usualmente con rasgos animales como garras en las manos y pies, y cuyo gorro tiene la forma de cabeza de un animal; no se considerará como *cosplay* puesto que es una prenda de vestir. El *furry* es un traje completo con forma de animal, los más usuales en las convenciones son aquellos que simulan lobos y no es considerado como *cosplay* pues no contiene una base de un personaje, sino que es un traje original, el cual inclusive es considerado como una moda urbana. Los *kenomomimi* son personajes con rasgos animales (por ejemplo, orejas o cola); no se considerarán como una categoría propia de *cosplay* puesto que caen dentro de la clasificación de *cosplay*, *crossplay* o *genderbend*. Y, para finalizar, *lolita* no es considerado como un *cosplay* ya que es un tipo de moda que remite al uso de prendas femeninas ya sean de estilo gótico, *steampunk*, victoriano o una fusión de estos.

De esta forma aquellos tipos que se consideren como *cosplay* estarán principalmente cimentados en la existencia de una representación de un personaje propio de un anime y/o manga, diferenciándose así de aquello denominado como modas urbanas o prendas de vestir poco convencionales.

²¹ En los eventos a los cuales se asistió no fue posible capturar una fotografía de este tipo de *cosplay* debido a que no es comúnmente utilizado; sin embargo, el mismo ha sido observado previamente.

3.2. Identificación *otaku* y *cosplayer*: múltiples puntos de vista sobre un mismo fenómeno

En este apartado se explorarán tres procesos a través de los cuales se genera y se puede tratar la identificación dentro del tema *otaku* y del *cosplay* relacionado al mismo. El primero de ellos refiere al uso del término *otaku* dentro del ámbito costarricense, así como los significados que se le otorgan a este y el surgimiento y uso de otras palabras que también se entrelazan con la expresión *otaku* y con la cotidianidad de los aficionados de anime y manga, sumado a la identificación que se desprende de las mismas. El segundo elemento a tratar será el ya mencionado *soft power* japonés, el cual establece una forma de identificarse basada en lo que puede denominarse como un “consumo de narrativas” y “bienes afectivos”. Por último, se abordará aquella identificación de carácter colectiva que ha sido nombrada como el *fandom* (conjunto de *fans*) por parte de estudios estadounidenses, y como un fenómeno de carácter tribal desde aquellos textos latinoamericanos que retoman postulados teóricos de Michel Maffesoli.

Si bien las tres identificaciones remiten a propuestas teóricas distintas, todas se han mostrado en observaciones, entrevistas u otros momentos del trabajo de campo con una importancia similar (en el sentido de que la aparición de estas se fue dando de forma recurrente). En consecuencia, se cree pertinente abarcarlas debido no sólo a la recolección de estas en campo, sino también porque permitirán comprender aspectos posteriores vinculados de forma directa al *cosplay*.

3.2.1. De “OTAKUS disfruta este fin de semana en la convención” a “Ser *otaku* es una puta mierda”: Sobre la identificación de aficionados de anime y manga

El presente apartado abordará la identificación que corresponde directamente con el uso del término *otaku* en Costa Rica, los significados que este posee y otras palabras que giran en torno a esta comunidad de aficionados. En dicho sentido, se apelará a un arranque desde usos lingüísticos propios de la comunidad para mostrar que, “en el campo” o mundo cotidiano, existe una imposibilidad de una identidad *otaku* costarricense sólida o impenetrada por otros factores, lo cual da paso a la necesidad de hablar y teorizar sobre una identificación en lugar de una identidad. Se introducirá además el aspecto teórico referido a

“modos de subjetivación”, puesto que el mismo será recuperado en capítulos posteriores cuando se trate la *performatividad* dentro del *cosplay*.

Es pertinente recordar la definición occidental de *otaku* como un grupo de aficionados hacia las animaciones e historietas provenientes de Japón, ya que es únicamente en Occidente donde la palabra se relaciona de forma estricta con aquellos aficionados de producciones animadas japonesas. En el caso japonés, Ito (2008) destaca que el término se origina al inicio de 1980 para identificar a los estudiantes universitarios aficionados de anime, pero también de otros elementos como lo son los trenes a escala, mangas y cómics. Esto no quiere decir que anteriormente no existiesen generaciones de *otakus*, tal y como lo recaba Azuma (2009), sino que el término propiamente se utiliza en 1980.

Previo a destacar algunos puntos referentes a dicha identificación en Occidente, es necesario mencionar que desde la construcción histórica japonesa el *otaku* ha sido la de un sujeto estigmatizado; aspecto que generó y aún continúa generando repercusiones entre los aficionados de otras zonas del mundo.

La connotación social “negativa” hacia los *otaku* inicia en Japón al considerárseles como personas incapaces de socializar puesto que “no ponen límites para sus aficiones” y se dedican a estas de forma exclusiva, con lo cual surgió un perfil patologizante de las mismas en tanto individuos “retraídos de la realidad” (Vargas, 2014). Sumado a esto es el conocido caso Miyazaki el que generaliza la “mala imagen” de dicho grupo; Tsutomu Miyazaki era un hombre de 25 años quien, entre 1988 y 1989, asesinó y practicó el canibalismo con cuatro niñas de entre cuatro y siete años. Al revisar su residencia, la policía japonesa encontró diversos artículos asociados a los géneros de anime *Lolicon* y *Hentai*, aspecto que fue altamente mediatizado y que lo vinculó de forma directa con los aficionados de anime y manga (Ito, 2008).

Como consecuencia, históricamente en Japón se han dado situaciones que se decantan en imaginario colectivo del *otaku* en tanto personas “anormales” o “psicológicamente enfermas”. A lo previo se le añade el concepto de *hikikomori*, a quienes se les define como jóvenes que casi no salen de sus casas ni se relacionan con otras personas; a estos se les asocia con los *otaku* debido a que, por lo general, también poseen afición hacia videojuegos, anime y manga (Uribe y Parada, 2011).

Esta visión peyorativa no se encuentra tan normalizada en Occidente puesto que el término *otaku* se ha limitado a identificar a quienes gustan por el anime y manga, cuya afición tuvo inicio a través de las series transmitidas por las televisoras propias de los diversos países. En el caso latinoamericano, las mismas estuvieron al aire en el rango de 1980 a la década del 2000 (Vargas, 2014) y, junto con la difusión de nuevas series mediante el internet, han hecho que se llegue a “exaltar” la figura del *otaku* dentro de los mismos eventos; ejemplo de ello es el enunciado: “*OTAKU* disfruta este fin de semana en la convención” utilizado por algunas productoras costarricenses de eventos para convocar a sus asistentes (Nota de campo tomada el día 01/04/2017).

La construcción de una identificación *otaku* estaría entonces marcada por la zona de pertenencia del aficionado debido a que en el ámbito japonés se le impuso al *fan* una etiqueta de “anormalización”²²; mientras que, en Latinoamérica y otras zonas del mundo se mostró como un grupo que edificó lazos sociales a partir de un gusto común (Uribe y Parada, 2010).

Lo precedente no evita que los aficionados conozcan la intencionalidad estigmatizante de la palabra, y lleva a que algunos incluso rechacen el uso del término *otaku* para sí mismos. Tal y como lo relata Eng (2002), algunos aficionados estadounidenses repelen e incluso mencionan sentir odio hacia el uso de esta palabra, al conocer la connotación que la misma posee en el país de su origen y que es replicada en sus países en algunas ocasiones. Esto no es distinto en el caso costarricense donde algunos de los informantes no utilizan dicha palabra para autoreferirse: “Ser un *otaku* es una puta mierda” (Nota de campo tomada el día 23/01/2018) escribía uno de los exmiembros del *Club Nakama*, al referirse al histórico rechazo que la sociedad japonesa hace para con dichas personas.

Empero existen aficionados que defienden y se autoidentifican de forma orgullosa con el término *otaku*, o también utilizan otros términos para identificarse tales como *friki*, *gamer* o *ñoño*²³; puesto que, si bien han tenido que cargar con la connotación negativa, esto no

²² Cabe mencionar que en el capítulo IV de esta investigación se abordará la figura del “anormal” y su relación con los aficionados de anime y manga costarricenses, a partir del trabajo de campo.

²³ A manera de aclaración sobre lo recolectado en campo y del conocimiento de la investigadora en tanto nativa, un *gamer* es propiamente un aficionado a los videojuegos, mientras que *friki* (proveniente del inglés *freak*) y *ñoño* suelen ser personas con fuertes aficiones y conocimientos sobre series de cualquier nacionalidad, juegos

elimina que algunos sí posean y muestren de forma pública una afición fuerte hacia aquellas series que son de su gusto, en tanto que dicha identificación es una que: “(...) se desprende directamente de la subjetividad [identificación] de los informantes, y no de los mandatos de alguna entidad formal que les constriña en las demás dimensiones sociales de sus vidas” (Vargas, 2014, p. 110) y que se enfoca en los gustos propios de cada aficionado dentro de los diversos géneros del anime existentes.

Lo previo lleva a la explicación de la existencia de factores o características que han sido asignadas de forma arbitraria hacia los aficionados, pero también las que son recuperadas desde sí mismos; ya que, si se recuerda, la identificación es un “punto de sutura” entre elementos asumidos de forma “subjetiva” y otros que le son investidos a un individuo por terceros (Hall, 2003).

Ahora bien, el caso costarricense muestra una identificación edificada de forma más cercana a una “identidad asumida” que una “identidad asignada” (Restrepo, 2007). Ejemplo de ello es la existencia de diversos gustos hacia animes, mangas, videojuegos, series o dibujos animados dentro de los miembros del antiguo *Club Nakama*, los cuales pueden o no ser compartidos entre estos, tal y como se ilustra en la siguiente nota de campo:

El 19/02/2017 llegué a la Universidad Creativa a las 11:20 am. Subí las escaleras, fui a la habitación amplia en donde se había llevado a cabo la reunión 15 días atrás y saludé a quienes se encontraban allí; habían cuatro personas, de las cuales tres conocía con anterioridad (...) el *Club Nakama* contiene varios subgrupos que se dedican a actividades diversas y no únicamente al *cosplay*; por lo cual, relataré las actividades transcurridas durante la tarde de hoy.

Cuando entré al salón luego de saludar, vi que estaban trabajando en un documento de *Excel* en donde habían apuntado los nombres de diversos usuarios del club, agrupándolos en NT1, NT2 (*Nakama Team 1 y 2*) y *Fillers*; rápidamente me di cuenta de que eran grupos para

de mesa, libros u otros que usualmente se relacionan con elementos de corte ficcional; es decir, un niño puede serlo tanto de anime como de *Harry Potter* o del juego *Calabozos y Dragones*.

participar en competencias del videojuego *League of Legends (LOL)*, con el cual yo nunca me he visto involucrada. Debido a esto, no pude establecer una conversación en el momento con quienes estaban en la sala ya que, al yo no saber nada de *LOL*, no tenía un trasfondo con el cual hablar. Miré a la pantalla por un rato más, y mientras discutían acerca de cuáles miembros irían dentro del *Team 1* o *2*, entró Byron a la sala y me saludó; me di cuenta de su nombre al ser llamado y saludado por otras personas, entonces yo le comenté: “Usted fue quien me contactó por mensaje, mucho gusto”, luego de eso Byron me preguntó: “¿Usted juega *LOL*?”, y al responder negativamente recibí un: “Bienvenida al club (el de los que no juegan *LOL*)” a cambio.

Además de esto, otra muchacha (que posteriormente supe que se apoda Sky) entró al lugar y me dijo: “¿Vos no jugás *LOL*?” y al decir nuevamente que no, me contestó: “¡Ah!, con razón no estás hablando, y ¿qué te interesa?”; pregunta frente a la cual respondí que el *cosplay* y un poco de dibujo, a esto ella añadió que también hacía *cosplay* y me consultó cuáles había hecho. Yo dije: “Bueno, de *One Piece*, a *Buggy* y *Ace*” a lo cual me respondió: “Ah, genial. Todo lo que sea de *One Piece* a mí me gusta” (Nota de campo tomada el día 19/02/2017).

De esta forma, el nulo conocimiento de la investigadora sobre dicho videojuego la apartó de las conversaciones acerca del mismo, pero le permitió establecer conversación con miembros como Byron o Sky, quienes tampoco lo juegan pero son familiares con otras series que esta sí ha visto. Ello se dio debido a que hay una imposibilidad de que una persona se identifique con todos los anime, mangas u otras series disponibles en el mercado; es decir, no existen identificaciones con contenidos completamente estables o compartidos por todos los aficionados de forma homogénea (Restrepo, 2007) ya que, primeramente es poco posible conocer todas las series ficcionales y, seguidamente, los gustos de una persona le inclinan hacia alguno de los géneros que ya se mencionaron al inicio de este capítulo.

La identificación *otaku* sería entonces una edificada a partir del propio aficionado junto con influencias de su grupo de pares o familiares, siempre con la libertad de llenar de otros contenidos dicha identificación o, como se destacó junto a Restrepo (2007) de una “identidad

asumida”. Con ello se observa que esta es un proceso en el cual se involucran varias personas y aficiones, y donde mencionar el término *otaku*, *gamer*, *friki* o ñoño es considerar la formación del concepto como algo relacional y que posee la necesidad del reconocimiento del otro (Uribe y Parada, 2010 y Hall, 2003).

Por tanto, esta investigación considera al *otaku* costarricense como uno con diversas aficiones hacia elementos ficcionales y no únicamente hacia aquello ligado al fenómeno de la cultura *pop* japonesa y su impacto en América Latina, aunque esta sea su punto de diferenciación de otros aficionados. Muestra de ello son la existencia de espacios para otras series ficcionales no provenientes de Japón dentro de los eventos de anime y manga, tales como la venta de todo tipo de cómics estadounidenses (en especial aquellos pertenecientes a las casas *Marvel* y *DC*), la existencia de tiempo en tarima para actividades como la “batalla *Jedi*” y bailes *K-pop* y la presencia de muchísimos *cosplays* que van más allá del anime y manga como *cosplayers* del libro y película *Harry Potter*, de la serie *Game of Thrones*, del libro *It* y de múltiples videojuegos.

Dicha mezcla es algo que se “da por sentado” entre los aficionados, pues existe una comprensión de que la identificación es hacia múltiples elementos pertenecientes al ámbito de la ficción y no sólo hacia el anime y manga, lo cual también se ve reflejado en las manifestaciones lingüísticas de (auto)denominación entre los mismos que rebasan el término *otaku*.

De esta forma, la existencia 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 tiende a “solidificar” el contenido de la palabra, en lugar de mostrar que el *fan* es una categoría taxonómica construida; es decir, una discurso que debe ser interrogado al no estar dado sino que es producido en al acto de “hacerse un aficionado” y que siempre seguirá produciéndose; puesto que, incluso aquellos que se denominan *otaku*, realizan actos como ver mayor cantidad de animes o mangas y así reproducen su identificación con dicho contenido (Galbraith, Huat Kam y Kamm, 2015 y Restrepo, 2007).



Ilustración 10

***Cosplayers* representan personajes no pertenecientes a temáticas de anime y manga. A la izquierda joven realiza un *crossplay* de *Seven*, personaje del videojuego coreano *Mystic Messenger*. Al centro joven realiza un *genderbend* del personaje *Pennywise* del libro y película *It*. A la derecha se muestra un *cosplay* del *Doctor* de la serie televisiva británica *Dr. Who*. Fuente: Fotografías propias tomadas el 26 de marzo de 2017 y 06 de mayo de 2017**

Si bien no existen marcadores de identificación más allá del gusto por el anime o manga, los aficionados suelen pertenecer a un contexto socioeconómico de estrato medio o alto. Tal y como muestra Vargas Eunice (2011) y Vargas (2014) en los casos guatemalteco y costarricense respectivamente, el identificarse como *otaku* supone la presencia de ciertos elementos tales como televisión, internet y un ingreso económico destinado a bienes como manga, series, materiales para elaborar *cosplay*, figuras y otros. Una clara muestra de ello dada en sesiones de campo refiere a que únicamente la entrada a un evento ronda entre los 3000 y 7000 colones, e inclusive existen entradas especiales (o VIP) que llegan a costar 20 000 colones, pues otorgan espacios para conocer a invitados especiales y, en algunos casos, una zona preferencial frente a las tarimas donde se desarrollan los conciertos.

Ahora bien, la identificación *otaku* corresponde a una persona sin “identidad” fija, esencial o permanente (Hall, 2006); hecho que lleva a la necesidad de teorizar sobre la misma en tanto construcción de una “subjetividad” que involucra procesos de sujeción y de subjetivación, tal y como lo han retomado las ciencias sociales en las últimas décadas (Restrepo, 2014).

Como ya fue mencionado, la identificación de un *otaku* y también *cosplayer* es una más cercana al asumir elementos en función de una “edificación subjetiva” o bajo parámetros asumidos y no asignados, en tanto que una persona por lo general no es forzada o determinada a convertirse en aficionado o a hacer *cosplay*, sino que es una decisión de carácter más individual a partir de una serie de circunstancias contextuales (familiares, amigos o programas televisivos que impulsaron el gusto hacia el anime o manga). En dicho sentido, la “subjetividad” sería un valor contextualmente producido en relación con un contenido y expresiones específicas (Grossberg, 2003), en las cuales toma especial importancia los “modos de subjetivación” (Castro, 2005)²⁴.

Si se sigue la explicación de Castro (2005) del término subjetivación en la obra de Foucault, se mostrarán dos acepciones. La primera de ellas sería aquella donde modos de subjetivación equivale a la construcción misma del sujeto dentro de juegos epistemológicos de verdad que le permiten convertirse en objeto de conocimiento; mientras que la segunda, vendría a ser los modos de subjetivación en tanto “formas de actividad sobre sí mismo”; es decir, formas (usualmente ligadas a sistemas ético/morales) en donde se acentúa el elemento dinámico de: “(...) los ejercicios por medio de los cuales el sujeto se constituye como objeto de conocimiento, las prácticas que le permiten al sujeto transformar su propio ser” (p. 519).

Esta segunda acepción está estrechamente vinculada a aquello que Foucault (1999 y 2003) llama las técnicas de sí y el cultivo de sí, las cuales refieren a la capacidad del individuo de efectuar, por sí mismo, una serie de operaciones que llevan a una transformación de sí a nivel corporal o del alma. Dicha idea foucaultiana se realiza a un nivel de comprensión de la formación del sujeto moderno en manifestaciones como el cristianismo o en situaciones e instituciones históricas como la época helénica o prisión y las escuelas. Sin embargo, es quizás en la misma en donde se puede reflejar que, en la edificación de un “sujeto” *otaku* y *cosplayer*, la serie de actividades que se ejecutan en función de transformarse, así como las experiencias y representaciones que se legitiman como las que conforman la subjetividad (Grossberg, 2003) son ejecutadas desde sí mismos, en tanto son

²⁴ Cabe mencionar que el recuperar la noción de sujeto y subjetivación se gesta desde una posición cercana a las ciencias sociales que se ha hecho de la teoría foucaultiana.

“modos de subjetivación” bajo la segunda explicación foucaultiana que brinda Castro (2005).

De esta forma, y si bien se está de acuerdo con Hall (2003) en que Foucault: “ (...) no haría nada tan vulgar como desplegar realmente el término “identidad”” (p.31) y tampoco identificación, el vínculo directo de la misma con el tema del sujeto refiere a que ambas (la identificación y el sujeto) estarían compuestas por procesos que aceptan, modifican o rechazan aquella idea de una “identidad” única y acabada (Restrepo, 2014 y Hall, 2003), además de negar la consideración de un “sujeto” como únicamente construido por procesos que son exteriores a sí mismo. Esto último hace resonar nuevamente el ya destacado tema de optar por el uso del término identificación y también el vínculo con una “identidad asumida”, en tanto que es posible esbozar un vínculo existente entre dichos conceptos y las “formas de actividad sobre sí mismo” foucaultianas al ambas ser opuestas a aquello que Restrepo (2007 y 2014) denomina como una “identidad asignada”.

Traducido a los hallazgos en campo, podría argumentarse que la resignificación costarricense y en general latinoamericana del término *otaku* y la generación de neologismos, son una muestra de modificación y/o rechazo de la sujeción identitaria impuesta desde el discurso institucional nipón de la década de 1990. Además, el papel del *performance* en la práctica *cosplay* como uno de autoidentificación con un personaje a través de diversos procesos (vestirse como tal, aprender las posturas y movimientos del personaje y captar su personalidad) es un elemento ligado directamente a una “forma de actividad sobre sí mismo” que muestran un “sujeto” (Castro, 2005).

Por último, debe destacarse que lo previo no implica la inexistencia de pautas que son esencializadas por los aficionados para describirse a sí mismos, tanto al nivel de la generación de etiquetas lingüísticas como de la imposibilidad de considerarse como *otaku* sin disfrutar de producciones niponas. Esto se refleja dentro del mismo colectivo con la existencia de burlas y ofensas directas o indirectas hacia quienes “no tienen suficiente conocimiento sobre anime”, gustan de series que son calificadas como “malas” o hacen *cosplays* que no se adecúan a su apariencia física.

Los aficionados desarrollarían sus propias “técnicas de dominación” (Foucault, 1999) en tanto existirían una serie de pautas que determinan quién es “verdaderamente” (nótese de

nuevo el juego de verdades del que habla Foucault) un *otaku* o aficionado de anime y manga y quién no lo es (ver cuadro 2).

Ahora bien, esta anotación final permite dar paso hacia el próximo capítulo en donde se rastrearán algunos puntos respecto de cómo se edifica esta “verdad” del “ser aficionado u *otaku* y *cosplayer*” a partir de lo recabado en el trabajo de campo. Empero previo a entrar en dicha materia se explicarán otras dos formas de tratar la identificación con relativa importancia y difusión en el ámbito estadounidense, japonés y latinoamericano, y que también se vieron altamente reflejadas en las observaciones y entrevistas.

Tabla 2. Identificaciones *otaku* y *cosplayer*

De acuerdo a práctica	De acuerdo a ubicación	Connotaciones derivadas de la ubicación	Categorías teóricas imbricadas	Hallazgos teórico-metodológicos
<i>Otaku cosplayer</i> (puede ser <i>cosplay</i> , <i>crossplay</i> , <i>genderbend</i> , <i>gijinka</i> , <i>mecha</i> o <i>animegao</i>)	<i>Otaku</i> japonés	Connotaciones sociales peyorativas	-Identidades/ identificaciones asumidas y/o asignadas -“Formas de actividad sobre sí mismo”	1. Debe existir una continuidad productiva para considerarse como aficionado 2. Existencia de diversas aficiones dentro de los <i>otaku</i> pero gusto al anime y manga como punto distintivo 3. Rechazo costarricense a sujeción identitaria
<i>Otaku</i> no <i>cosplayer</i>	<i>Otaku</i> o aficionado costarricense	Conocimiento de usos estigmatizantes que deriva en neologismos (<i>friki</i> , <i>gamer</i> , <i>ñoño</i>)		

				nipona que no implica a) inexistencia de aficionados japoneses con identificación asumida y b) nuevos parámetros de “dominación” o asignación
--	--	--	--	--

Fuente: Elaboración propia

3.2.2. “Ella no se lo perdía porque estaba enamorada de *Shiryu*”: Del *soft power* a la afectividad por “lo japonés”

El término *soft-power* viene a ser una forma de dominación dentro del mercado capitalista donde los bienes mercantiles que se venden son etiquetados como “productos geniales (*cool*) y populares (*pop*)”²⁵. Dicha etiqueta es utilizada por una multiplicidad de artículos de origen japonés que van desde el anime y manga hasta el sushi y juegos como *Sudoku*, a pesar de que estos no siempre reflejen parte de la cultura tradicional de dicho país o la cotidianidad actual del mismo (Sugimoto, 2009). Este concepto es contrastable con la llamada dominación económica a través de productos *hard*, cuyo peso se encuentra en la venta de bienes industriales los cuales no siempre cargan consigo una influencia de carácter cultural (Norris, 2009).

Para el caso de Japón los productos categorizados como *soft* generan una cierta imagen que es vendida hacia otros países y que se cree como exclusivamente “japonesa”, cuando en realidad corresponde más a una imagen híbrida entre su origen japonés y el mercado hacia

²⁵ Cabe aclarar que dichos productos no corresponden únicamente a bienes tangibles, sino también a la recepción de elementos visuales como las series transmitidas por televisión y el acceso a otros vía internet como imágenes y juegos.

el cual se dirigen. Un ejemplo de ello mencionado por Sugimoto (2009) son ciertos juegos de computadora, cuya excentricidad refuerza la noción de Japón como un país casual y lúdico, cuando en realidad existen muchos escenarios culturales donde dichas características no aplican.

De la misma forma que fue resaltado en el capítulo previo, el tema del *soft power* llegó a crear discusiones académicas acerca de la “japonesidad” presentes en los animes y mangas debido al supuesto e inicial carácter de ser *mukokuseki*; es decir, contener aspectos no relacionadas directamente con la vida o una estética tradicionalmente comprendida como japonesa. Dicha “falta de cultura japonesa” o “cultura japonesa híbrida” es una que se expandía incluso en la estética misma de las series, donde el diseño de los personajes no ha correspondido a uno cercano a los rasgos físicos asiáticos (los personajes poseen por lo general pieles de tonos claros, cabellos de diversos colores y ojos grandes de diferentes colores) (Mckevitt, 2010).

Sin embargo, estos intentos de lograr una estética que fuera más allá de parámetros nacionalistas no limitaron la identificación de las personas con lo “japonés” de las series. Mckevitt (2010) y Napier (2006) señalan que las audiencias internacionales y principalmente aquellos quienes se convertían en aficionados de estos productos, identificaban de forma directa a los mismos como provenientes de Japón.

En este sentido, dicha exportación de bienes “geniales” (*cool*) produce una adhesión al imaginario que Occidente tenía sobre lo japonés previamente cimentado en la idea de un Oriente exótico (tierra de samuráis, geishas con kimonos y budismo zen) o de un Oriente poderoso (en términos de milicia y posteriormente economía), al sumarle la cultura popular (*pop*) en donde el manga y anime constituyen no sólo nuevas palabras insertadas en el léxico de múltiples países, sino también nuevas fuentes de ingreso económico y de creación de grupos de aficionados que se interesan por dicho tipo de cultura (Norris, 2009).

Lo anterior no quiere decir que todas las producciones animadas japonesas estén “libres” de elementos culturales propios de dicho país, o que la visión producida de Japón desde estas sea un imaginario meramente occidental, sino que hay una combinación de ambos e inclusive una diferenciación entre la cultura popular y la tradicional y propia de los japoneses desde los mismos aficionados.

En tres ocasiones dicha situación se visualizó concretamente en el trabajo de campo. Primeramente, se observa la importancia del lenguaje, ya que actualmente la mayoría de series no se doblan a otros idiomas. Esto fue resaltado durante una conversación que se tuvo con Silvia Sánchez quien es Máster en Ciencias Humanas de la Universidad de Osaka y que trabajó el tema del *cosplay* para un breve escrito durante su estancia en Japón; Sánchez considera que:

(...) el anime muestra narrativas de Japón porque tiene muchos elementos culturales como la interacción de los personajes, el uso de *-san*, *-sama*, *-sensei*²⁶ y también el trato por edades, bueno el lenguaje, y todo eso es como un filtro, puede ser un anime de una universidad en el espacio que igual el profesor va a seguir siendo lo más sagrado del mundo. (Nota de diario de campo tomada el día 11/01/2017)

En segundo lugar, el evento *Festival Japón 2017*, llevado a cabo en el Museo de los Niños, en donde se participó el día 5 de marzo, refleja la culminación de la *Semana Japonesa*, organizada por la Embajada de Japón. El evento combina una serie de elementos como el *origami*, la ceremonia del té, películas animadas niponas o no y el *cosplay*. Un momento concreto de dicha combinación fue durante la entrega del premio a los primeros lugares del concurso de *cosplay* femenino y masculino, a quienes se les otorgó un *kimono* (prenda tradicional que se utiliza en invierno); hecho que visualiza una mezcla entre elementos *pop* y tradicionales desde la institucionalidad misma (la embajada).

Por último, el día 23 de enero de 2018 se registró una conversación en el chat grupal de los antiguos miembros del *Club Nakama*, en donde se discutía sobre la asistencia al *Animacon 2018* y la presencia de una de las invitadas internacionales denominada Chaoko. Ella es una diseñadora de modas, maquillista y *youtuber* española, que se inspira en modas como la *lolita* y usa ropas sumamente extravagantes aún en su vida cotidiana, lo cual le ha ganado fama en Europa y Latinoamérica. Sobre ella se discutía lo siguiente:

²⁶ *-San* y *-sama* corresponden a una especie de sufijos que se utilizan luego del apellido o nombre de las personas y denotan un trato cortés y de respeto. Además, en los anime el *-sama* suele utilizarse hacia una persona que, por un aspecto u otro, es simbólicamente superior. En cuanto al *-sensei*, este término se traduce como profesor(a) o maestro(a) y también se usa como sufijo en nombres o apellidos.

Melisa: Quien es chaoko? (...)

Cristian: Alguna mona china *wanabe*²⁷ (...)

Angelo: Me dijo que ella siempre esta vestida de algún personaje o vara rara (...)

Kacy (audio): No es que siempre ande vestida de algún personaje sino que siempre está exageradamente maquillada y siempre está con pelucas y así, e incluso anda así por la calle allá en España y eso ha hecho que a la gente le llame la atención y se creó un canal de *youtube* y se hizo popular y así, por su estilo estrambótico (...)

María (audio): Mae, es la típica morra que se cree mona china que dice “ayy en Japón sí me entenderían” y ni siquiera sabe la presión social que ejerce la gente allá y cómo también la mandarían por un tubo digamos. Yo no tengo nada en contra de la güila y también quiero ir a verla digamos, tuanis, pero es que cuando le hicieron una entrevista e hizo ese comentario me cayó muy mal (...)

Kacy (audio): A mí lo que me caga es que porque la gente crea que el anime viene de Japón, que ser *otaku* allá es tan aceptado como aquí no lo es, realmente esa obsesión que tienen las personas de occidente por decir eso me caga muchísimo porque realmente se nota que no conocen la cultura japonesa, que allá un *otaku* bueno, fanático del anime, no es tan respetado como ellos creen, incluso suelen ocultarlo (...) (Nota de diario de campo tomada el día 23/01/2018)

²⁷ Acá Cristian utiliza una sátira propia de aficionados. “Mona(o) china(o)” refiere a la denominación que personas no aficionadas hacen de personajes de anime y manga. En el ámbito costarricense muchas personas creen que todo lo proveniente de Asia es “chino”, con lo cual, el *otaku* costarricense parodia estas representaciones hechas por otros no aficionados. Además, el *wanabe* es un insulto proveniente del inglés *want to be*, que se da hacia quienes intentan alcanzar o imitar algo, pero no lo logran. Así una “mona china *wanabe*” puede interpretarse como una persona que intenta parecerse a un personaje animado y raya en aspectos considerados como ridículos, y de los cuales es posible burlarse.

Esta conversación es una muestra del hecho de que los aficionados diferencian entre aquello que vendría a calificarse como *otakus* y *pop*, y lo que sería “verdaderamente” representativo de Japón y también del conocimiento del trato estigmatizante hacia los aficionados en dicho país. En este sentido, podría decirse que acá se observa la ya mencionada fragmentación entre cultura tradicional japonesa y cultura popular (derivada de la mezcla con otros elementos “no japoneses” y la que se intenta vender mediante el *soft-power*) la cual, como se vio mediante los dos primeros ejemplos de campo, no escapa de contener elementos pertenecientes a la cultura tradicional o de la cotidianidad del Japón actual.

Ahora bien, con el fin de comprender la relación entre el consumo de elementos determinados por el *soft-power*, la identificación en aquellos individuos analíticamente categorizados como *otaku* y la realización del *cosplay*, es necesario introducir parte de la teoría de Azuma (2009) sobre el “consumo narrativo” y la “gran no-narrativa”.

Primeramente, debe mencionarse que para dicho autor *otaku* se entiende como una subcultura cuyos miembros están fuertemente vinculados al anime, los videojuegos, la ciencia ficción, el coleccionar figuras de anime, y otras prácticas culturales asociadas a personas jóvenes a pesar de que su origen se puede situar entre los años 1950 y 1960 (Azuma, 2009).

Para de Azuma (2009), la estructura de la cultura *otaku* puede utilizarse como una herramienta para comprender la posmodernidad y el paso de la modernidad hacia esta. Ello se comprende al observar una de las características de los *otaku* como lo es la importancia de la ficción; elemento que muestra dos aspectos del entendimiento de la posmodernidad: la caída de las “grandes narraciones” (“dios(es)”, “el estado” y “la sociedad” se muestran como ficciones sociales) y el surgimiento de “trabajos derivados” o “productos simulacro” que consisten en una serie de bienes donde la distinción entre los originales y las copias se debilita. Así lo relevante sería que tanto apelan los mismos a “pequeñas narraciones ficcionales” (ejemplo de estos segundos vienen a ser los ya mencionados productos representativos del *soft-power*).

Dichas “pequeñas narraciones ficcionales” tienen una especial relevancia en la identificación *otaku* puesto que son efectivas dentro de las relaciones humanas que estos forman. Tal y como lo destaca Azuma (2009), la relevancia de la ficción no se da porque

exista una incapacidad de diferenciar entre esta y “la realidad”, sino por la funcionalidad que la misma tiene en la generación de vínculos con una realidad social determinada. Dos casos que refieren a ello localizados en campo son la realización de eventos dedicados exclusivamente al anime, el manga y los videojuegos que atraen a miles de personas, así como la conformación de grupos de personas y amigos tales como el *Club Nakama*, cuyo punto específico de unión radica en el gusto por elementos ficcionales.

Partiendo de la tesis de Otsuka Eiji, Azuma (2009) explica que la lógica bajo la cual los productos simulacro son producidos y consumidos refiere a que estos son una porción de esa narrativa ficcional que les da valor. Ello es denominado como “consumo narrativo” (*monogatari shōgi*); un tipo de consumo en donde los bienes no tienen valor en sí mismos sino en referencia a la narrativa que esté detrás de estos con lo cual, nuevamente no importa si el producto es en sí mismo original o copia.

Para explicar dicho tipo de consumo es necesario recurrir a otro elemento de importancia como lo es la afectividad. Este será comprendido desde los estudios de Lamerichs (2012 y 2015) respecto del *cosplay*. Para esta autora, en las comunidades de aficionados lo que se da es un proceso afectivo; es decir, una serie de experiencias emocionales que pueden llevar a generar inversiones (de dinero, de tiempo, de afecto, entre otras) con aquel mundo ficticio.

El énfasis de la afectividad se encuentra entonces en el proceso de identificación del aficionado, en donde este se vincula con la ficción cuyos elementos que atraen al público son tanto de corte emocionales como estéticos. Además, dicho afecto es “nutrido” de forma constante al aprender nuevos datos sobre el objeto de afección; por ejemplo, ver nuevos capítulos de una serie específica (Lamerichs, 2012).

Por ende, aquellos bienes que se pueden consumir mediante la visualización de series o imágenes, adquirir en tiendas o eventos de aficionados e inclusive adquirir la apariencia de un personaje mediante los elementos que se compran para realizar un *cosplay*, son productos a los que se accede debido a la relevancia afectiva que el aficionado les otorga.

Ese mismo “consumo narrativo de ficciones” de corte afectivo muestra tres aspectos referentes a la identificación *otaku*. El primero de ellos consiste en una identificación personal con la “pequeña narrativa”, misma que se refleja en el *cosplay*, tal y como fue señalado por la informante Jane en una entrevista:

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

Jane: Pues sí, sería como que alguien se...que se identifique tal vez con el personaje que está, di que está vistiendo, porque tampoco como que uno va a llegar y va a meter *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 ciertas, como cierta afinidad entre la persona y el *cosplay* ¿verdad? (Entrevista realizada a Jane, *cosplayer* costarricense el día 14/12/2017)

La entrevista muestra que debe existir primeramente un vínculo entre el personaje y la persona para posteriormente comprar y realizar el traje. A parte de ello, tal y como lo destaca Brenner (2007) y fue visualizado mediante exploraciones en el campo, casi todas las series populares poseen productos asociados a las mismas como camisetas, suetas, pines, bultos, estuches de celular, llaveros, entre otros, que representan una serie o personaje particular y que son utilizados por los aficionados en su vida cotidiana y más allá del espacio de los eventos o sesiones fotográficas que es donde usualmente se hace *cosplay*.

El segundo aspecto hace referencia a la identificación entre pares, la cual va más allá de la comunicación verbal puesto que el uso de mercancías hace que los aficionados se distingan entre otras personas que no ven anime, leen manga o juegan videojuegos. Por último, dicho consumo lleva a una identificación con un Japón cuya imagen se crea tanto desde la perspectiva del aficionado que consume dichas narraciones, como desde aquellos productos *soft* encargados de transmitir “cómo” es dicho país (la imagen híbrida entre cultura tradicional y popular que ya fue destacada).

Por consiguiente, la afectividad desarrollada hacia un videojuego, anime o personaje particular es una mediada por el “consumo narrativo” (Azuma, 2009) que posee distintos tipos de entrada, puesto que los aficionados se interesan por estos de formas diversas (algunos iniciaron viendo las series u otros se enteran por medio de pares e inclusive algunos sólo aprecian el diseño de un personaje sin siquiera seguir la serie o el juego) (Lamerichs, 2015).

Si se sigue la línea argumentativa anterior, se hace notorio que el ligamen entre el “consumo narrativo” o de “pequeñas narraciones ficcionales” y el *soft-power* es uno en

donde la industria genera una serie de productos que impactan al aficionado, este genera identificación afectiva con los mismos, y nuevamente la industria del anime recupera dichas experiencias de los aficionados para generar más elementos pertenecientes al ámbito del *soft*.

Pese a esto, existe un punto en el “consumo narrativo” en donde la misma narrativa presente en el producto pierde importancia; es decir, si bien en el primer tipo de consumo no interesaba la distinción entre un producto original o copia puesto que lo importante era la pequeña narrativa que este representaba, en lo que Azuma (2009) llama un “consumo de base de datos” se llega a la visualización de “la gran no narrativa”.

Dicho consumo y la “no narrativa” refieren a la existencia de elementos separados que llaman la atención de los aficionados, y hacen que estos generen afecto hacia la serie mas no como una obra completa, sino desde pequeños aspectos. Para explicar esto de mejor manera, se recurrirá a algunos casos en donde la “gran no narrativa” está presente.

Primeramente, el caso japonés expuesto por Azuma (2009) muestra el desarrollo de videojuegos y series en donde se emplean personajes con elementos *moe*. Estos corresponden a una serie de aspectos principalmente visuales que atraen al público meta y que por su éxito comienzan a reproducirse en otros personajes. Rasgos físicos como chicas con orejas y cola de gato, cascabeles, trajes de *maid*²⁸ y lazos colocados en las prendas de vestir, han sido utilizados en muchos personajes que atraen de forma individual a los aficionados, dejando de lado la historia central del anime o manga. De esta forma, no interesa el desarrollo del mismo ni tampoco el tipo de serie en donde se encuentra, sino que toda la relevancia se reduce a los aspectos físicos de este.

En segundo lugar, en el escrito de Lamerichs (2015) donde narra parte de su comprensión de la afectividad, destaca a manera de anécdota etnográfica que la autora “no sabía si le gustaba el personaje” del cual realizó *cosplay*, puesto que ella no había jugado el videojuego de donde este provenía. Dicho *cosplay* fue realizado como recomendación de su hermana menor y ella se vinculó al personaje mediante características tales como su diseño estético, el ser investigador dentro del juego y que es la hermana mayor de otros personajes

²⁸ Un traje de *maid* es un traje utilizado comúnmente por mujeres que atienden en diversas cafeterías de Japón. Usualmente corresponde a una blusa con mangas cortas abombadas, una enagua por encima de la rodilla y un delantal blanco.

(estos dos últimos rasgos estaban presentes en la vida real de la investigadora y “facilitaron el vínculo afectivo”).

Así podría decirse que el consumo que hizo Lamerichs (2015) del personaje mismo fue uno que no remitió a la “pequeña narrativa” interna, sino que se dejó guiar por un cierto “consumo de datos” en tanto no existía una identificación que sobrepasara los aspectos superficiales. Cabe mencionar acá que, en el trabajo de campo realizado propiamente para esta investigación, también ha existido un par de ocasiones en donde se muestra la existencia de *cosplayers* que nunca han visto el anime o manga del personaje que representan, dejándose guiar por la estética de este o que es realizado con el fin de acompañar a otros amigos en *cosplays* grupales²⁹.

Esta afirmación fue mostrada en la entrevista llevada a cabo con Wanda y Hermes, al explicar la tendencia masiva al gusto por los videojuegos, elementos *pop* japoneses y cómics estadounidenses que se ha desarrollado en los últimos años:

Hermes: Los *cosplayers* hay de todo, incluso actualmente hay *cosplayers* que ni son *geeks*, que nada más es como: “mae que tuanis esa loquera de ponerse un disfraz, yo siempre he querido ser *Batman*” y se ponen un *cosplay whatever*.

Wanda: Como esta mae que es famosilla ahora, Jey, Jay, algo así se llama. Ella es de aquí, a ella ni siquiera le gustan las cosas ñoñas pero coincide en que tiene un montón de amigos que le gustan y le dijeron: “vístase” porque ella es muy guapa. “Vístase” y entonces se viste y pegó, hace *cosplays* pero es porque le dicen: “jale a tal lado” o sea pero ella no va, como ella buscar, ir y así no (...), pero es que ser *geek* es el “nuevo negro” entonces todo mundo es *geek*, hasta cierto punto sí es cierto, todo mundo es *geek* de algo pero ahora es como una sobrecarga muy grande. (Entrevista realizada a Wanda Rodó y Hermes Trimegst, organizadores de *Nirvana Producciones* el 30/05/2018)

²⁹ Un *cosplay* grupal refiere a varias personas que se ponen de acuerdo para vestirse y personificar a distintos personajes, siempre y cuando estos pertenezcan a una misma serie.

Por último, en cuanto al caso costarricense pueden destacarse dos momentos recuperados del trabajo de campo. El primero refiere propiamente al núcleo de amigos de la investigadora donde se refleja la identificación con la “gran no narrativa” mediante lo que se denomina “hacer una compra estúpida”. Este hecho consiste en adquirir productos dentro de los eventos o festivales para aficionados de anime y manga que son representativos de personajes de diversas series; los mismos van desde llaveros hasta figuras y demuestran la presencia los bienes de tipo *soft-power* en Costa Rica.

Seguidamente, otro caso que refleja la “gran no narrativa” se dio durante la entrevista realizada con la *cosplayer* Jane. Al preguntarle cómo se acercó a la animación japonesa, la informante destacó en primer lugar sus raíces asiáticas y como segundo punto el “amor” de su hermana por uno de los personajes de la serie *Caballeros del Zodiaco* que se convirtió en el punto decisivo para iniciarse en la visualización de dicho anime, tal y como se destaca en el siguiente fragmento:

Cindy: Y bueno, digamos, como aparte de esta descendencia asiática, ¿cómo empezó como a ver animación japonesa?

Jane: Mi hermana... digamos que, bueno, yo soy la hermana, la menor de la casa. Mi hermana cuando estaba en el colegio, era de esas chiquillas medio... estaba con un grupillo de chinillas también de asiáticos, que también estaban muy metidos en esa onda y se le metió el agua como de empezar a ver *Caballeros del Zodiaco*, que lo daban como en Canal 6 a las 6 de la tarde. ¡Ella no se lo perdía porque estaba enamorada de *Shiryu!*, entonces a veces cuando mi hermana no podía verlo, lo que hacía era que lo dejaba grabando con el VHS, entonces bueno, para poder grabarlo tenía que haber alguien viendo, entonces yo me quedaba viendo *Caballeros del Zodiaco* mientras ella (acá Jane salta a otro tema) una muy mala serie para ver, considerando las cantidades de violencia y sangre para una chiquita de primer grado, pero esa fue como la, ahí mi incursión en este, en ese tipo de animaciones. Y ya después cuando estaba más grande di sí, empecé a ver como más series de las que a mí me gustaban, y menos de las que mi hermana me obligaba a ver (se ríe).

Cindy: Ah ok, no pero igual a todos nos pasa, digamos yo empecé viendo como por un primo...y digamos, di sí, como que él ponía ahí la tele y yo nada más sentada...y veía ahí.

Jane: Sííí, uno se queda viendo y es como ¿qué es eso? (se ríe) (Entrevista realizada a Jane, *cosplayer* costarricense el día 14/12/2017)

Por ende, *Shiryu* en tanto personaje ficticio con el que se generó un ligamen afectivo a partir de su estética, fue un pequeño aspecto que introdujo a la hermana de Jane al mundo del anime y manga y también a ella misma.

El querer adquirir un producto ligado a un anime o manga, los *cosplays* realizados sin conocer muy bien los personajes, el esfuerzo de las producciones japonesas por llenar una historia vacía mediante el *moe* y el “amor” de la hermana de Jane por *Shiryu*, son sólo algunos de los casos donde el “consumo de base de datos” genera una identificación de los aficionados que va desde el producto mismo y la industria del *soft-power*, hasta la afectividad por personajes y series que reflejan una cierta imagen de lo “japonés”.

Pese a lo previo debe destacarse que es un hecho difícil diferenciar entre cuándo se da un “consumo narrativo” y cuándo se pasa al “consumo de base de datos” más allá del estudio de casos específicos. Ello puesto que Azuma (2009) asume que todos los aficionados luego de la década de los noventa se interesan más por elementos *moe* que por el trabajo en sí, cuando para estos puede continuar existiendo la relevancia de la narrativa interna de la serie, tal y como lo resalta Jane al momento de definir desde sí misma qué es un *cosplayer*.

Aparte de lo anterior, el “consumo narrativo” y el *soft-power* son elementos que sólo explican una parte de la identificación de los aficionados, al darles un papel de corte “pasivo”, ya que se les considera como individuos que únicamente consumen y cuyas relaciones sociales se generan debido a un interés en información particular. Esto es especialmente problemático en el caso costarricense, en donde la comunidad de aficionados tiene un papel de relevancia dentro de la construcción identitaria de estas personas, tal y como se mostró mediante la recuperación de los “modos de subjetivación” foucaultianos y también tal y como se explicará en el capítulo a seguir.

Una anotación final valedera de recordar refiere a los inicios del *cosplay* en convenciones norteamericanas, hecho que rememora que parte de la misma cultura *otaku* japonesa nace de una subcultura importada desde los Estados Unidos luego de la Segunda

Guerra Mundial. Factores como que el diseño del anime no hubiese sido posible sin una fusión del estilo tradicional de dibujo japonés y la influencia del dibujo occidental, así como la invención norteamericana de aquello llamado *full animation* la cual fue usada para la adaptación animada del manga *Tetsuwan-Atom (Astroboy)* de Osamu Tezuka; muestran la insistencia necesaria de ver al anime y *cosplay* como algo que nace más allá de Japón.

Lo anterior se recuerda en tanto que un estudio basado únicamente en el *soft power* como una estrategia gubernamental japonesa de disseminación de la cultura *cool* y popular, llevan a una aproximación “poco crítica” al reforzar una lógica exclusiva del gobierno acerca de la influencia global que Japón puede tener, y también hace del *fan* o del *otaku* una categoría taxonómica objetivizada que demarca anticipadamente el entendimiento que pueda tenerse de dicho fenómeno, así como las preguntas de futuras investigaciones. Es decir, partir únicamente del *soft power* como una lógica de dominación mercantil japonesa sin considerar las características de su nacimiento híbrido y la recepción de esta en los diversos países es objetivizar a los aficionados (al celebrarlos o criticarlos) y enmarcarlos en una taxonomía, dejando por fuera que la misma es discursivamente construida y tomando los conceptos como “objetos congelados” al olvidar las dinámicas y cambios en los mismos (Iwabuchi, 2010 citado en Gailbraith, 2015).

3.2.3. “Somos Nakamas”: Del *otaku* como parte del *fandom* y del *fandom* como un tipo de tribalismo

Este apartado se dedicará a mostrar el fenómeno *otaku* como uno que en Occidente ha tomado forma de una comunidad tribal (Maffesoli, 2004) o de un colectivo que pertenece al término *fandom* (Jenkins, 1992).

El *fandom* se define como un grupo de entusiastas de programas televisivos, películas, libros, videojuegos u otros. Consecuentemente un *fan* (traducido como aficionado en este escrito) es una persona que construye su identificación mediante el ligamen que establece con aquello que Jenkins (1992) denomina un “texto mediático” (serie, libro, película, etcétera) haciéndolo parte de su vida cotidiana e involucrándolo en sus interacciones con otros. Con ello se genera un vínculo afectivo con el objeto que vendría a ser el “texto” y con

diversos aficionados que comparten los mismos gustos (Quiroz, 2015, Jenkins, 1992 y Grossberg, 1992).

Dichos aficionados poseen ciertas características que les diferencian de otras personas que han visto o leído los “textos mediáticos”, las cuales están basadas usualmente en el nivel de implicación emocional que la persona tenga y el tiempo que esta invierta en torno a su objeto de afición. Tal y como lo señala Jenkins (1992), aunque algunas de las prácticas realizadas puedan sonar como algo “fetichista” son actividades que le proporcionan al aficionado la información para tomar parte en debates a lo interno de la comunidad. El autor menciona el ejemplo de que perderse un único episodio de una serie conlleva repercusiones dentro del grupo de aficionados y a nivel personal en tanto que: “(...) un episodio perdido significa una pérdida de la información compartida por otros, la cual hace más difícil participar en las discusiones sobre el programa, debilitando el conocimiento que se tenga sobre la serie” (p.59, traducción propia)³⁰.

Una de las características más relevantes para considerar a un aficionado como tal, refiere al modo particular de recepción de una serie o programa determinado puesto que, a diferencia de otros que no son consideradas como aficionados, ser parte del *fandom* involucra un observador activo en tanto que el mismo posee no sólo una función interpretativa propia de los elementos que ve, sino también un rol de producción cultural en torno a aquellos elementos por los cuales desarrolla afición (Jenkins, 1992). Por ejemplo, desde el presente caso de estudio, el aficionado de anime y manga no siempre se conforma con mirar las series, sino que produce *cosplay* de estas u otros elementos como *fanclub* (doblaje de series del japonés a otro idioma), *fanfics* (historias creadas por los aficionados que involucran personajes de una serie ya existente), *fanart* (dibujos u otros elementos artísticos de personajes pertenecientes a algún anime o manga) y *doujinshi* (mangas creados por aficionados pero con personajes no propios ni originales)³¹.

³⁰ En el original: “(...) a missed episode means a loss of information shared by others, making it harder to participate in discussions of the program and weakening their mastery over the series” (Jenkins, 1992, p.59).

³¹ Cabe destacar que este tipo de producción cultural es lo que Azuma (2009) denomina como “trabajos derivados”, los cuales también entran en la dinámica del “consumo narrativo”.

Es esta afición la que hace que Grossberg (1992) caracterice al *fandom* como una audiencia con “sensibilidad afectiva”, en tanto los miembros son capaces de “dialogar” con sus objetos de afecto y la realidad en la que estos se encuentran. Este señalamiento recuerda la importancia de la ficción expuesta por Azuma (2009) donde el anime, manga e inclusive el *cosplay* permiten generar vínculos con una realidad determinada, sea esta ficcional (ligamen entre el aficionado individual y una serie específica) o de corte social (creación de grupos de amigos u otros que comparten gustos comunes).

Respecto de la creación de comunidades sociales alternativas que componen el *fandom*, estas vendrían a ser microgrupos con sentires lúdicos compartidos que son vivenciados por las personas involucradas; es decir, por los miembros del mismo (Jenkins, 1992 y Vargas, 2014).

Dicho sentir y carácter lúdico es la causa de que cuando el aficionado se expresa a nivel colectivo participe en un *ethos* (entendido como una argamasa donde la adhesión responde a lo que se tiene emocionalmente en común) y en actividades cuya estructura se superpone a otras con racionalidades distintas, al privilegiar un proyecto sin finalidad precisa y que se realiza en el tiempo presente a través de la pulsión del estar-juntos (Maffesoli, 2004). Esta manera de articulación fue vista claramente en las visitas a campo con el *Club Nakama*, en donde existía y existe un impulso “casi obsesivo” por reunirse todos los fines de semana (en específico los días domingo), para llevar a cabo múltiples actividades que van desde ir a comer y hablar, hasta realizar grabaciones de *fandub* o talleres de dibujo; todo ello en torno a una serie de aficiones comunes de los miembros como lo son el anime, el manga, los videojuegos y los cómics.

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” propia de la posmodernidad, en la cual las personas desempeñan un papel dentro de un colectivo determinado como “masa”, puesto que sus dinámicas internas muestran configuraciones sociales que sobrepasan el individualismo. Dicha estructura se contrasta con aquella

mecánica y racional que operó durante la modernidad, donde el individuo cumplía una función acorde a organizaciones económico-políticas³².

Estas configuraciones que buscan ir más allá del individualismo eran y aún son el principal eje del antiguo *Club Nakama* y de las reuniones actuales de sus exmiembros, cuyo cimiento se sintetiza en la frase dicha por Karina hacia la investigadora el primer día en que asistió al club; esta fue: “Bueno, siéntase a gusto, igual somos *nakamas*”³³ (Nota de diario de campo tomada el día 05/02/2017). La misma mostraba tanto los sentires lúdicos que unían a un grupo de personas en las instalaciones de la Universidad Creativa, así como la “estructura orgánica” donde platicar sobre intereses comunes como videojuegos, *cosplay*, anime y otros era el fin principal de cada reunión; es decir, el “ser *nakama*” es una identificación que sólo es posible generar en colectivo y cuyo propósito principal es el estar-juntos.

Además, dicha frase lleva a la necesidad de explicar la razón por la cual se conforma la “estructura orgánica” que, para el presente caso, sería el *fandom* o comunidad tribal de aficionados de anime y manga. Esta razón se encuentra en aquello que Simmel (2002) denomina sociabilidad y que Maffesoli (2004) retoma en parte bajo el término de socialidad.

Para entender la sociabilidad hay que remitirse muy brevemente a lo que se comprende por socialización. Esta vendría a ser aquellas formas de cooperación y colaboración que se presentan cuando existe acción recíproca en la coexistencia de individuos; y cuyo origen estaría en intereses o ideales que llevan a la constitución de una unidad para alcanzarlos.

En consecuencia, todo aquel impulso, interés, finalidad o inclinación que produce un efecto sobre quienes lo reciben, viene a ser el contenido o materia de la socialización. También se destaca que los diferentes intereses muestran formas diversas de socialización e incluso un mismo interés también puede dar paso a socializaciones distintas (Simmel, 2002).

³² Respecto de ello debe considerarse que para Maffesoli (2004), quien retoma a Marcel Mauss y Georg Simmel, el individuo es la mismidad e interioridad de un sujeto; mientras que, el uso de persona refiere a una máscara que escenifica diversas prácticas culturales. Es por esto que la persona desempeña un papel al aceptar los datos sociales e inscribirse en un “conjunto orgánico”, y el individuo cumple una función al acordar y establecer relaciones a lo interno de un proyecto que no se agota en el estar-juntos (Reyes, 2014).

³³ Dicha palabra japonesa significa compañero o familia.

Así se introduce a la sociabilidad como la forma lúdica de la socialización, en donde hay un desprendimiento de los elementos materiales y finalidades previas, para efectuarse por sí mismo en tanto ejercicio libre. Ello da paso a un “impulso de sociabilidad” donde la actividad pura de la socialización se tiene como un valor y forma de felicidad por sí misma (Simmel, 2003).

Ahora bien, cuando Maffesoli (2004) retoma la sociabilidad lo hace desde la importancia del estar-juntos por sobre otros fines. A ello suma una extensión de la teoría de Simmel, ya que para Maffesoli (2004) la socialidad va más allá de ser un ejercicio libre al mostrarse como una estructura propia de la posmodernidad y de las comunidades tribales, en tanto esta es una en donde las personas desempeñan papeles con arreglo a las tribus en las cuales participan; mientras que, la estructura de lo social (o socialización) sería propia de la modernidad y continúa requiriendo de un individuo que cumpla funciones con finalidades específicas.

De esta forma, la socialidad sería una especie de sociabilidad potenciada por las estructuras tribales y por la necesidad de compartir emociones y afectos que han sido negados en la estructura racionalizada propia de la modernidad.

El *fandom* sería por ende un claro ejemplo de una comunidad tribal y su funcionamiento, al tener por cimiento el “impulso de sociabilidad”, así como una estructura de socialidad que se crea a partir de la afectividad hacia una ficción. Dicha estructura se vuelve un núcleo o fundamento de todo proceso de socialización, como se puede observar en el caso de los eventos masivos para aficionados de anime y manga.

A manera de reseña de los diversos eventos atendidos, estos se llevan a cabo en un lugar amplio durante un periodo de uno a tres días (existen países que llegan a realizarlos por más días; sin embargo, este no es el caso de Costa Rica) usualmente durante los fines de semana y cuentan con diversas actividades. La principal de estas es el consumo (compra) de productos relacionados al anime, manga, videojuegos y cómics e incluso de *k-pop* y series animadas occidentales; seguidamente se encuentran los conciertos, presentación de invitados especiales (usualmente son *cosplayers* extranjeros o actores de doblaje latinos), concurso de *cosplay*, venta de comidas (japonesa o comida rápida), torneo de videojuegos y de cartas, juegos tradicionales japoneses, presentaciones de baile y otros concursos.

Estas acciones llevadas a cabo por productoras profesionales de eventos, decantan en un espacio de reunión de gran parte del grupo *otaku* en Costa Rica, en donde no interesa más que el compartir una afición común 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 de unas cuantas horas (usualmente de 10:00am a 7:00pm) de actividades que fluyen, que se dan en un momento específico y que luego se dispersan “agotándose en el acto”.

Acá cabría agregar que algunas de las actividades presentan la tendencia orgiástica de la cual habla Maffesoli (2004), como lo son los conciertos y concursos en la tarima central, donde el ruido y la emoción toman protagonismo. Pese a esto, también existen momentos en los cuales “la gente descansa”: el momento del almuerzo, hablar con los acompañantes y salir a alguna zona donde no exista tantas personas para sentarse, son hechos que muestran la imposibilidad de una constante “orgía” incluso para los mismos asistentes.

Por otra parte, gracias al trabajo que se tuvo con el *Club Nakama* y a la propia experiencia de la investigadora en tanto sujeto nativo, se puede afirmar una posible reproducción de la lógica tribal en los colectivos más pequeños de aficionados, o aquellos que han conformado una amistad más cercana y cuya reunión trasciende los lugares de espectáculo vinculados al fenómeno *otaku*. Ello puesto que los vínculos generados en torno a la socialidad llevan a dos elementos: grupos que viven por la reunión y el compartir sobre aquellos objetos hacia los cuales poseen un ligamen emocional, y grupos donde no interesa tan profundamente una proyección futura sino un disfrute del hoy. Estos aspectos se mostraron reiteradamente en varias situaciones de campo, e inclusive se presentaron desde el primer encuentro con el *Club Nakama* cuando varios miembros encargados dieron a conocer sus proyectos:

Durante la presentación de los diversos subclubes de actividades, realizada en la primera reunión “abierta” del año, la cual buscaba la incorporación de miembros nuevos, Josué destacó que la principal meta del subclub de dibujo es producir de dos a tres cómics por trimestre, donde varias personas con conocimientos avanzados puedan desarrollar sus ideas y, paralelo

a ello, abrirían un espacio modalidad taller donde otros puedan aprender *tips* de dibujo. Seguido de ello, Santiago explicó el subclub de *cosplay*, señalando que se dedicarían a hacer principalmente *props* y trabajarían un *prop*³⁴ por cada miembro del taller para mostrarlos en exhibiciones durante los eventos de Nirvana Producciones, con los cuales el *Club Nakama* tiene una alianza cercana; además, buscan realizar un *cosplay* grupal de un videojuego para el *Cosparty* (evento que se llevará a cabo en mayo) y, también, pretenden llevar a cabo talleres de costura más adelante. En ese momento, Santiago añadió que el propósito siempre es impulsar a las personas a realizar sus actividades, y no volverse como otros *cosplayers* conocidos como “divas”³⁵, que critican el trabajo de otros por ser de carácter más rudimentario; por lo cual, el objetivo sería mantener un ambiente ameno.

A continuación, se presentó Kacy del club de *fandub*, quien mostró unos videos de trabajos previos que han realizado, en total fueron 4 videos que han sido traducidos del inglés y japonés al español, y que causaron risa entre los asistentes debido al uso de lenguaje obsceno. A ello siguió la presentación del subclub de videojuegos: el mismo participa en torneos de *Super Smash* durante eventos de anime, y también buscan avanzar en competencias del juego *League of Legends*, a lo cual Josué acotó que: “el propósito del club de *LOL* es que llegue a algún lado”. (Nota de diario de campo tomada el día 05/02/2017)

No estaría de más mencionar que el club o la investigadora nunca realizaron los proyectos anteriormente descritos de manera colectiva, y si alguna de las personas dibujaba

³⁴ Un *prop* consiste en una pieza que se fabrica para completar el *cosplay* y que pertenece a la ropa del personaje. Usualmente corresponden a armas utilizadas por los mismos.

³⁵ Una diva es un *cosplayer* que realiza trabajos que involucran complejidad en su hechura, que poseen experiencia de varios años haciendo *cosplay*, y, por ello, piensa que es “mejor” que otros *cosplayers*. Esta categoría, hasta donde he visto en el trabajo de campo, es adjudicada unidireccionalmente; es decir, los *cosplayers* son los que califican a otros de “divas” y aquel, considerado como tal, nunca se autodenominaría “diva”. Posteriormente, el trabajo hará un análisis más detallado del uso de esta palabra.

o hacía *cosplay* era algo de carácter propio y no con una finalidad que trascendiera lo lúdico. El subclub de *fandub* fue el único que realizó varios trabajos en los cinco meses de trabajo de campo que se tuvo junto al club; por lo cual, siempre se priorizó el estar-juntos como aquella espontaneidad que garantizaba las reuniones todos los fines de semana (la solidez cultural de la cual habla Maffesoli) y no el “llegar a algún lado” para usar las palabras de Josué. En este sentido, aquellos videos o historietas que lograban concretarse eran las artificializaciones o producciones de obras del microgrupo, donde siempre era necesario volver a la: “(...) forma pura que es el estar-juntos sin empleo” (Maffesoli, 2004, p.160).

Sumado a esto se observa la funcionalidad que estos nuevos reagrupamientos cumplen al poseer el papel de una “familia ampliada” en tanto estructura de negociación, pasión y conflicto que se da en un plano más cercano que el producido por una “gran masa” (los eventos). Tanto Cristian como Karina y Josué denominaron al grupo de amigos como “una familia”, e inclusive la palabra *Nakama* es traducible en algunos animes como compañero o familia. Por lo cual, si bien el club poseía algunos objetivos y finalidades, la noción de “familia” superaba los mismos gastando todas las energías del grupo en su constitución y reunión.

Una nota de campo que ilustra dicha tendencia hacia el tribalismo como familia, corresponde a un audio enviado en una conversación de *Whatsapp* de los antiguos miembros del *Club Nakama* en donde Kacy señalaba que:

(...) realmente los eventos [de aficionados de anime y manga] es pagar para estar en un sitio con tus amigos, porque a menos que vayas a estar sentado frente a tarima todo el día, no lo vale. O sea, siempre he considerado eso, que nada más pagas para estar dentro de un sitio con tus amigos viendo un montón de *frikis*, *cosplayers* y así, si lo vemos de esa forma no lo vale, pero igual uno sigue yendo. (Nota de diario de campo tomada el día 23/01/2018)

De dicha forma los eventos se convierten en el punto máximo de muestra de la propuesta teórica de Maffesoli (2004), en tanto que encarnan la pulsión del estar-juntos y a los cuales se asiste pese a que siempre tengan una lógica similar; es decir, “ir a ver un montón de *cosplayers* e igual seguir yendo por estar con tus amigos”, representa la importancia de

la lógica microgrupal y la racionalidad lúdica que “le da vida” a las actividades comúnmente realizadas.

Por tanto, las configuraciones de la posmodernidad a través de un “periodo empático” producirían microgrupos o neotribus como los *fandom*, en donde se asiste a: “(...) una disolución de la idea del individuo en una masa más indistinta. [En donde] [s]e puede en primer lugar destacar, aunque sea sólo rápidamente, el aspecto cambiante y caótico de la identidad” (Maffesoli, 2004, p.134-135).

Lo previo no hace que la discrepancia o los conflictos estén exentos de este tipo de grupos; prueba de ello fue la fragmentación del *Club Nakama* luego del evento *Cosparty* 2017 que ya se ha mencionado previamente. La misma se produjo debido a una diversidad de razones: primeramente, la Universidad Creativa no prestaría las instalaciones para poder continuar con las reuniones; en segundo lugar, el trato de parte de *Nirvana Producciones* a los miembros no fue considerado como adecuado por los mismos (a algunos se les adjudicaron funciones que debía ser cumplidas por la productora, tales como el cuidado de las puertas de la Antigua Aduana con el propósito de que no entrase nadie que no había pagado entrada) y, por último, hubo roces entre personas a lo interno del grupo; estos se centraron en conflictos por el liderazgo del grupo entre Wu y Josué, además del señalamiento de algunos miembros de la existencia de “personas tóxicas” o sujetos con quienes no gustaban relacionarse debido a que, para algunos miembros, otros eran calificados de “arrogantes” y con parámetros no cercanos a la idea de ser *nakamas* o una suerte de “familia”.

Dentro de esta supuesta supremacía de la felicidad el conflicto nace debido a que, tal y como señala Simmel (2002), inclusive entre relaciones de pares iguales la configuración democrática de la sociabilidad o socialidad como se ha venido trabajando es una escenificación; es un juego del “como si todos fueran iguales” que se rompe al chocar con los propósitos y acontecimientos de la realidad práctica.

De esta forma la comunidad de la que habla Maffesoli (2004) se compone tanto de atracción como de repulsión, pero nuevamente el aspecto repetitivo de la socialidad lleva a la propensión del reagrupamiento. Una semana luego del evento, Cristian, Santiago, Byron y otras personas habían decidido formar “una nueva familia”, creando un nuevo grupo de chat con muchos de los miembros antiguos, en donde nuevamente ganaba la socialidad al reprimir

lo específicamente personal (carácter, estado de ánimo, roces con otros miembros) en función del estar-juntos.

Es oportuno dejar claro que el tribalismo no explica en su totalidad el fenómeno *otaku* y, en menos parte, la práctica *cosplay*. Ello puesto que se considera que en momentos dentro de la comunidad la función de individuo vuelve a retomar importancia; estos distanciamientos respecto de Maffesoli (2004) serán explicados en apartados posteriores.

Finalmente, antes de continuar hacia el próximo capítulo es oportuno destacar que, si bien, como se anunció al inicio, lo examinado responde a teorías distintas, estas no se encuentran del todo lejanas. En dicho sentido, el *fandom* y el *otaku* o aficionado costarricense mantiene en su mayor parte una identificación asumida, la cual continúa teniendo ciertos parámetros de apego narrativo (como lo vendría a ser el *soft power*). Empero, en su mayor parte, dicho aficionado se rige por prácticas o “actividades” sobre sí mismo y en parte por parámetros tribales y de socialidad regidos por la importancia del estar-juntos, tal y como fue expuesto.

CAPÍTULO IV: El *cosplay* como una forma de distinción: *performance* y la importancia de los “conceptos” nativos

Este capítulo abarcará el tema del *cosplay* a partir del abordaje teórico-conceptual del acto performativo y dará paso a aquello que en la introducción se refirió como el principal hallazgo investigativo, a saber, la explicación de los parámetros y “conceptos” o vocablos propiamente utilizados por los *cosplayers* o nativos para designar cuáles *cosplay* son aceptables y cuáles no. El capítulo también destaca una escala distintiva de quién es “mejor” y “más” aficionado, reflexionada desde la teoría bourdieuana.

El capítulo busca responder al tercer objetivo de investigación; como lo es analizar el *cosplay* como práctica performativa llevada a cabo por aficionados de anime y manga en la GAM de Costa Rica, y ampliar el trabajo sobre el segundo objetivo específico, el cual ya se ha venido gestando desde la segunda parte de esta investigación.

En virtud de lo previo, se abordarán tres apartados. El primero consistirá en un acercamiento al tema desde las teorías del *performance*, tal y como se ha trabajado en otros artículos (Lamerichs 2014, Winge 2006 y Wang 2010) y también en función de lo localizado en campo. Ello puesto que no es casualidad que muchos escritos traten al tema desde esta perspectiva en tanto es común al acto de hacer *cosplay* en general; además, se incluirán acá los tratamientos del performance butleriano (Butler, 1992, 1993, 1997, 2004 y 2007) y también desde la perspectiva de Turner (1985a-b, 1988a, 1988b y 1992).

Un segundo apartado tratará de dos “conceptos” o términos nativos que son aplicados hacia los *cosplayers* y que se extienden al aficionado en general, tales son principalmente la “diva” y el “anormal”. Así, se explorarán los significados internos que se les da a los susodichos y se interrelacionan con el *performance* y con el apartado a seguir, lo cual los hace una especie de puente entre ambos acápites. Por consiguiente, el tercer apartado se dedicará a la distinción en el *cosplay* y entre los mismos aficionados no *cosplayers*.

Es preciso recordar que el término distinción se entiende bajo los parámetros que Pierre Bourdieu (2012) le otorga en su obra del mismo nombre *La distinción*, publicada originalmente en 1979. Con el fin de estudiar el objeto del gusto, el autor parte de la relación entre prácticas culturales, capital escolar y origen social, las cuales a su vez ocultan otro tipo de relaciones entre grupos. Además, el concepto busca determinar el vínculo entre la

disposición cultivada y la competencia cultural, y las categorías a las cuales estas aplican; es decir, revelar que hay una fuerte conexión entre capital escolar (que se mide por titulaciones) y origen social.

Dichas cuestiones, examinadas a partir de una serie de encuestas aplicadas a diferentes personas en Francia, lo llevaron a descubrir que el sentido estético es a su vez un sentido de distinción, en tanto que la disposición estética es no únicamente una manifestación de un sistema de disposiciones, el cual a su vez produce condicionamientos sociales, sino también: “(...) una expresión distintiva de una posición privilegiada en el espacio social, cuyo valor distintivo determina objetivamente en la relación con expresiones engendradas a partir de condiciones diferentes” (Bourdieu, 2012, p.63).

De esta manera, mediante un uso de la teoría bourdieuana, se busca una aplicación y comparación entre ciertos elementos de la misma y los hallazgos de campo con la finalidad de llegar a una explicación teórica de estos. A manera de mención, cabe decir que la elección y lectura de dicha teoría fue posterior a muchos acercamientos de campo y derivó a partir de ellos; por lo cual, no es una “visión teórica impuesta” sino que, como se verá más adelante, la idea de su utilización se genera y se complementa con la práctica de visitas o acercamientos “etnográficos”.

Sin embargo, previo a entrar de lleno con dicho texto se expondrán dos apartados que servirán de antecedentes y, también, cabe hacer patente que la imbricación entre el *performance* y las consideraciones previas de la identificación, refieren a que esta segunda es una que también refiere a actos performativos; pues, como se mostrará mediante escritos de Butler (1997), es necesaria una repetición o iterabilidad de acciones para conseguir “hacerse” de una identificación o asumirla.

4.1. El *cosplay* en tanto *performance*

Con el fin de explorar y analizar las múltiples dimensiones performativas del *cosplay*, este apartado se divide a su vez en dos subapartados. El primero de ellos busca mostrar el performativo desde la actuación y concursos llevados a cabo en tarima, así como otros espacios en los eventos y la preparación previa que el *cosplayer* realiza en tanto aficionado que performa una identificación; por otra parte, el segundo se concentra en el aspecto de la

“falla”; es decir, ¿qué sucede y cuáles son las implicaciones de que el *performance* no sea “bien logrado” o de que un *cosplay* no sea visualmente “atractivo”?

Estos apuntes se dan partiendo de que el *cosplay* no es únicamente un acto de un cuerpo que lleva una vestimenta, sino que es una “práctica encarnada”, en tanto que el comportamiento y el aficionado que lleva el disfraz son ambos de relevancia analítica (Lamerichs, 2011).

4.1.1. La dimensión performativa del *cosplay*: de la tarima a la identificación performativa

En los diversos estudios realizados acerca del *cosplay*, el *performance* se reduce a la personificación de un personaje a través de la vestimenta y la actuación, la cual se genera para el caso costarricense principalmente cuando se lleva a cabo el concurso en tarima o al momento de la toma fotográfica al realizar una pose característica, tal y como se ha relatado en apartados previos.

Así, por ejemplo, Wang (2010) relaciona al *cosplay* con la meta principal de lograr una cierta apariencia externa y no tanto el “valor interno” o lúdico de la actividad; puesto que, si se comprende al *performance* únicamente como la puesta en escena, la valoración se da hacia una cultura visual de re-creación de un personaje. Esto es también mostrado por Lamerichs (2011), aunque desde una perspectiva que no reduce todo a la apariencia, al determinar que los trajes de los aficionados son concebidos a partir de cuatro elementos: una narrativa, ropas, un *performance* ante los espectadores y un aficionado que usa el *cosplay*. Además, ella destaca que hacer *cosplay* es parcialmente “institucionalizado” y motivado por ciertas actividades internas a un evento tales como las pasarelas, sesiones fotográficas y actos en tarima, los cuales no suelen durar más de 5 minutos. Una anécdota de campo que refleja lo propio de estos dos artículos refiere a la tomada durante el evento *Animacon 2017*:

Aproximadamente a las 3:30pm hicieron el llamado para el concurso de *cosplay*. Varias personas fueron entrando al salón y algunos *cosplayers* lo hicieron de forma precipitada (...)
El concurso constó de 3 presentaciones: *Krul Terpes* de la serie *Owari no Seraph*, *Grell* de *Kurohitsuji* y *Jo-jo* de *Pokemón*. De acuerdo a las indicaciones del presentador, el día domingo se harían más y de allí se definiría al ganador. La concursante con el traje de *Krul*

Terpes desfiló mientras ponían la música propia de *Owari no Seraph* y luego presentó una breve dramatización de un extracto de la serie; para ello utilizó un audio en español mientras movía los labios como si fuese ella la que estuviera hablando.

El segundo concursante hizo una coreografía de baile relativamente compleja, y también algunas poses con la motosierra característica del personaje *Grell Sutcliff*; dicho acto fue el más aplaudido por el público en tanto que logró, a mi percepción, una buena compenetración entre la música, el baile y las peculiaridades del personaje. Por último, el *Gijinka* de *Jo-jo* realizó un corto acto que iba más centrado en mostrar la dificultad de hechura de su *cosplay* que en una presentación. (Nota de campo tomada el día 04/03/2017)

De esta forma, el performativo considerado como una especie de acto teatral encuentra su punto cúlpe en las presentaciones en tarima, donde la persona intenta desplegar una actuación lo más similar posible al personaje escogido. Cabe destacar que este tipo de actuaciones se llevan a cabo en todos los eventos que tengan la presencia de *cosplayers*, sean estos dedicados exclusivamente al anime o a otro tipo de series o cómics; y este es el único momento donde la importancia recae en actuar como el personaje en todo momento, a diferencia de otros espacios durante el evento en donde es posible “salirse de este”.

El momento en tarima inaugura, entonces, una especie de “drama social” entendido en términos de Turner (1992), ya que genera una ruptura que rompe la regularidad y la vida social gobernada por normas, las cuales, en este caso, vendrían a ser las de actuar bajo la propia identificación o personalidad y no aquella propia de la animación representada. Empero es necesario establecer puntos de distancia y no solamente acercamientos con la aplicación de la teoría turneriana y, para llegar a esto, deben explicarse generalidades de la misma.

Para Turner (1988a) las tramas sociales son vistas como generadoras de “dramas sociales”, los cuales al retomar los *rites de passage* de van Gennep comprenden tres fases: la primera es el rompimiento de las relaciones usuales de gobierno social. Le sigue la fase de crisis, donde se desafían límites que amenazan la representatividad del orden; acá mismo se daría la acción correctora que permite resolver la crisis. Por último, se pasa a la

reintegración, reconocimiento y legitimación de aquello que originariamente era considerado como crisis.

Durante las fases mencionadas se lleva a cabo un *performance* transformativo que revela categorías y contradicciones de ciertos procesos culturales, a los cuales Turner (1988a) denomina como rituales. Los mismos serían concebidos como un movimiento (*move*) e incumplimiento o brecha (*breach*) que inaugura un “drama social”, en tanto irrumpe en una dimensión que involucra al “hacer” (*to do*) y que otorga, durante la etapa de crisis, un estatuto de liminalidad a ciertos participantes del ritual. Así, estas personas son consideradas como ambiguos y escapan del sistema de clasificaciones en el espacio cultural, con lo cual no se les dan posiciones asignadas ya sea por la ley, costumbre o convenciones (Turner, 1988a y b).

Junto con la liminalidad la crisis inaugura una *communitas*. En contrariedad con el funcionalismo y principalmente el estructuralismo francés levistraussiano, Turner (1988b) expone la existencia de “momentos fuera de la estructura” donde todos los individuos poseen una posición similar al existir una “comunidad” creada debido a los fenómenos liminales. Una *communitas*, por consiguiente, se produce de forma homóloga a un periodo liminal, el cual generalmente marca un punto en el paso de un estado cultural a otro; es decir, en fenómenos de transición o rituales de paso.

Pese a lo previo, para Turner (1988a) no todo proceso que conlleve un “drama social” puede considerarse como ritual. Sin embargo, existen manifestaciones como el teatro o el juego que también pueden ser denominados como performativos e instituyentes de “dramas sociales”, categoría que se constituiría como la unidad empírica o de vivencias³⁶ de donde se derivarían los diversos géneros del *performance*. De esta manera, hay una diferencia

³⁶ A manera de aclaración, si bien Turner (1988a y 1985b) habla de una experiencia (*experience*) se ha añadido acá el término de vivencia debido a que las teorizaciones de dicho autor respecto de los “dramas sociales” provienen de la filosofía vitalista de Dilthey, quien utiliza la palabra *Erleben*, y su plural, *Erlebnisse* (traducibles al español como el acto de vivenciar y las vivencias). El mismo Turner (1985b) aclara que una *Erlebnis* va más allá de una simple experiencia (cuyo término en alemán es propiamente *Erfahrung*) al involucrar otras unidades de significado y sentido como lo son obras de arte y “dramas sociales” por mencionar dos ejemplos.

categorial (la cual no es mutuamente excluyente) entre los *performances* sociales donde se incluyen los dramas y la presentación del ser humano en su vida cotidiana, y los *performances* culturales que contienen prácticas culturalmente institucionalizadas y presentaciones teatrales³⁷.

El punto cúlspide del *performance* de tipo teatral del *cosplay* estaría entonces ubicado en una suerte de *performance* cultural desde una mirada turneriana donde, al desplegar una actuación el *cosplayer* tendría un estado o estatuto liminoide (*liminoid*). En palabras de Turner (1992) liminoide asemejaría (*resembles*) lo liminal sin ser idéntico a este, pues el segundo sólo aplicaría a rituales de paso o de transición. Además, el ente liminoide sería reservado para aquel generado en espacios de “tiempo libre” y asociado a actividades de sociedades industrializadas, tales como *charivaris*, disfrazarse en *Halloween* y fiestas³⁸. Así, la actuación o desfile en todo momento bajo la narrativa propia de un personaje conceden al *cosplayer* un estado liminoide donde el juego y lo lúdico toman un papel preponderante.

Ahora bien, cabe considerar si estas últimas consideraciones desde la teoría de Turner (1985a-b, 1988a, 1988b y 1992) se extienden a todo el evento y no únicamente a la presentación en tarima. Ello puesto que, si bien cierto, la reducción de lo performativo a lo teatral tiene diversos puntos problemáticos, tal y como se exponen a continuación.

El primero de ellos radica en que la mayor parte de *cosplayers* no participa del concurso central y no todos realizan sesiones fotográficas profesionales, sino que son otros

³⁷ Una aclaración refiere a que los términos teatro y teatral refieren a una concepción tradicional del teatro; es decir, una presentación con actuación realizada en una tarima o escenario, con la presencia de un público específico. Ello puesto que Turner (1988a y 1985b) diferencia entre una presentación “en escenario” y una actividad de actuación que se lleva a cabo en la cotidianeidad.

³⁸ Otras diferencias entre la liminalidad y lo liminoide radican en que, al enfocarse en ritos de paso, la liminalidad involucra eventos no únicamente lúdicos, sino vinculados a episodios y espacios sagrados, lo cual hace que consideren elementos que pueden caracterizarse como socialmente “serios” (*de la vie sérieuse* destaca Turner retomando de Durkheim); ello se da puesto que lo liminoide es algo por lo que se puede optar, mientras que lo liminal es una obligación. Por otra parte, al desarrollarse en sociedades industrializadas que poseen una marcada diferencia entre el juego o el “tiempo libre” y el trabajo (*work*), lo liminoide no es necesariamente ni siempre antiestructural, sino que puede desarrollarse en espacios de creatividad no subversiva ni políticamente significativa (Turner, 1992).

aficionados (usualmente no *cosplayers*) quienes toman las mismas, a manera de recuerdos del evento y para postearlas en redes sociales. Como consecuencia, no puede considerarse al *performance* como una práctica exclusiva de tarima, sino que, desde la visión del mismo como actuación, es también una práctica casual en otros momentos (la toma fotográfica por citar uno), en tanto el aficionado utiliza el disfraz (Lamerichs, 2011).

Seguidamente, otro dilema radica en que estas teorizaciones no vinculan el *cosplay* al tema de la identificación del aficionado. Ello es problemático si se mira al *cosplay* como una apropiación que el aficionado hace del traje al vincular al personaje con su propia identidad (Lamerichs, 2011). Esta conexión fue reiterada en todas las entrevistas; ejemplo de esto es la ejecutada con Jane, tal y como se observó previamente.

Si bien este vínculo entre *cosplay*-identificación ya fue discutido en el capítulo III, se retomarán algunos elementos más adelante en el presente apartado. Un tercer punto que se abordará en su completitud en el próximo subapartado y donde se refleja el problema de reducir el performativo a las presentaciones refiere a que, tal y como señalan Lamerichs (2014) y Lunning (2012), los *cosplayers* muchas veces “fallan” en su actuación o no son capaces de sostenerla a lo largo del evento e inclusive no les interesa “mantenerse en el personaje”; es decir, por lo general mantienen su actuación cotidiana (compran cosas en los *stands*, participan de otros concursos como *karaoke*, caminan por el evento, hablan con sus acompañantes, compran comida entre otros) a excepción de momentos en donde la actuación sea requerida (fotografías y concurso en tarima).

Todos estos elementos se reflejan de forma precisa en la respuesta de una de las entrevistadas frente a la pregunta de qué puede considerarse como un *cosplayer*:

(...) bueno, es importante hacer la diferencia entre disfrazarse y hacer *cosplay*. Disfrazarse es simplemente ponerse un traje ahí y ya. *Cosplay* va más allá porque el *cosplay* abarca sentir este, uno se identifica con el personaje y que uno va a actuar como el personaje hasta cierto punto ¿verdad? Tampoco es que uno, o sea, por ejemplo que yo me ponga el *cosplay* de *Bruno* y diga: “Bueno, soy *Bruno* iré a matarlos a todos porque soy un mafioso” no sé, algo así; si no digamos conocer al personaje a fondo, este también a la hora de realizar el traje conocer cada detalle, no es simplemente que se parezca es que sea casi, bueno, no una réplica porque uno

está limitado por dinero, por materiales y todo pero fijarse en esos pequeños detalles, ehh, por ejemplo yo para *Bruno* di me estoy aprendiendo todas las poses del mae, todas las expresiones, bueno mae es que yo lo amo (se ríe) (...) (Entrevista realizada a Katze, *cosplayer* costarricense el 19/01/2019)

Katze reconoce que una buena ejecución de un *cosplay* requiere de un estudio del personaje y de una vestimenta lo más similar a la original posible, empero también muestra la imposibilidad de mantenerse o “convertirse en el personaje”, y añade el elemento de identificación y afectividad por el personaje escogido (*Bruno Buccellati* del anime *Jojo no Kimyou na Bouken: Golden Kaze*). Por ende, a lo largo del evento lo que habría sería una especie de deslices entre actuaciones, en las cuales sólo es posible identificar al personaje primeramente por la vestimenta utilizada y seguidamente mediante una serie de gestos, frases peculiares y poses (Lunning, 2012), mas estas no siempre son llevadas a cabo.

Finalmente, un elemento que no se considera refiere a mirar todo el espacio del evento como uno que ya en sí es performativo. En este sentido, una perspectiva aún apegada al *cosplay* como algo similar a un acto teatral que comprenda las “fallas” o puestas fuera del personaje determina que este acto de vestirse en tanto práctica de *performance* y *embodiment* está a su vez inserto en un “espacio carnavalesco” desde el cual se conectan y mezclan la identificación del usuario del traje con la del personaje ficticio (Lamerichs, 2014).

Consecuentemente, si bien no se está de acuerdo con Lamerichs (2014) de que en dicho espacio se busque subvertir un orden a través del humor, la parodia, el empoderamiento y la adopción de características hiper-sexualizadas (ello debido a lo ya expuesto en el capítulo II respecto de la vigilancia organizativa que busca hacer los eventos “para todo público”, y a que en el caso costarricense el *cosplay* no es utilizado como forma de protesta o subversión sino que inclusive en diversas ocasiones se lleva a cabalidad en espacios institucionales y gubernamentales); es de destacar que dentro de este espacio, donde pueden llevarse a cabo muchas actuaciones, el *cosplayer* no escapa de tener su personalidad propia y; en este

sentido, habría una “matriz simbolizada” donde existen escalas que van del actuar al no-actuar, bajo las cuales el cuerpo de un *cosplayer* se mueve³⁹.

Esta introducción de un enfoque performativo como algo únicamente teatral y las problemáticas y reconsideraciones que trae consigo, permite una comprensión de una actividad que trae a colación aspectos de corporalidad y de una operacionalización del vestido pero que, a su vez, posibilitan o niegan el ingreso a matrices de identificación (la propia del aficionado en otros aspectos no vinculados al *cosplay*, la del personaje, la del aficionado en tanto *otaku*). De dicha forma:

(...) el performativo supone un ejercicio de imitación de una fantasía idealizada que no tiene original, y es en virtud de esa repetición ritualizada que se funda y consolida el sujeto. El cuerpo, desde esta perspectiva, es entonces una superficie inestable en la cual acaecen permanentemente una serie de transformaciones. (Retana, 2013, p.89)

Por lo tanto, se debe aludir tanto a la identificación como a las prácticas socioculturales en las cuales se inscribe el *cosplay* en tanto *performance*, ya que ambos son necesarios para aprehender y analizar la caracterización de los *cosplayers*. Esto lleva a cómo se entiende realmente el *performance* en términos de la presente investigación, a partir de dos autores como lo son Judith Butler y la extensión de la teoría de Victor Turner anteriormente expuesta.

Empero, previo a entrar a fondo con ambos autores, es pertinente tomar en cuenta un aspecto que también se encuentra presente en los estudios sobre *cosplay* en tanto *performance* de otros países como lo es el género. Sobre este, cabe resaltar que esta investigación no lo toma como un punto central debido a que no fue algo relevante al momento de la realización del trabajo de campo. Si bien es innegable la presencia de *genderbends* y *crossplays* en el ámbito costarricense, la información recopilada (tanto en diarios de campo como en entrevistas) no se mostró direccionada hacia dichos enfoques, aún cuando algunos de los entrevistados realizaban *crossplay* como parte de sus *cosplay* (por

³⁹ Esta distancia con Lamerichs (2014) también aplica en cuanto a los estudios de Butler (1997) y Turner (1985a-b, 1988a, 1988b y 1992) cuando destacan ya sea el *performance* como un acto disruptivo.

ejemplo, Katze realizando el *crossplay* de *Bruno*) e inclusive la misma investigadora ejecutó varios *genderbend* y un *crossplay* en la realización de participación con observación. Para estos entrevistados y la investigadora, el género quedaba en un segundo plano al darle más relevancia a elementos como la conexión afectiva con el personaje y el gusto hacia la vestimenta o apariencia física del mismo. En este sentido, no había la intención de desafiar normas hegemónicas de género al ejecutar personajes ambiguos o hiperfemeninos/masculinos (Leng, 2013).

En contraposición, es posible enfocar estudios posteriores al tema del género y el papel que este juega en espacios que “rompen” elementos binarios de género. Una sugerencia a esto podría radicar en entrevistar *cosplayers* costarricenses quienes se especializan en la realización de *crossplays* y visitar algunos artículos revisados para este trabajo, tales como el de Broussard (2009) (quien busca reinterpretar el concepto de lo “masculino” a partir del *performance* de la inversión simbólica, en tanto reafirmación o cambio de jerarquías y roles de género expresadas en elementos como la robustez física y la proeza sexual) o el trabajo de Loke (2016) que se centra en el *crossplay* como una práctica que busca hacer borrosas las fronteras entre lo masculino y lo femenino e incorpora lo *queer*.

De esta manera, es ciertamente una peculiaridad de la investigación el que no se hayan encontrado datos que redirigieran hacia la temática de género y a la vez utilizar la teoría performativa de Butler (1997 y 2004) en donde este posee un papel preponderante. Respecto de ello, es posible realizar dos anotaciones; en primer lugar, cabe decir que los *cosplayers* tienen más razones para llevar a cabo un *genderbend* o un *crossplay* que el género, tales son el autodesafío de confeccionar un cierto traje y maquillarse del género opuesto o adaptar un personaje al propio, así como el simple gusto por el personaje; sin embargo, esto no exime de que muchas veces, específicamente los *crossplays*, tengan mayor dificultad, pues lo buscado es generalmente un “cruce” exitoso hacia el otro género (Leng, 2013).

Como segundo punto, es posible una apropiación de los textos butlerianos que vaya más allá del tema del género, tal y como lo realiza Lamerichs (2011) al rescatar la noción de que una “identidad” o identificación se forma a través de la repetición de ciertos discursos, bajo los cuales performar se encuentra asociado e inclusive confinado a prácticas discursivas de una sociedad. Esto se liga al *cosplay*, puesto que siempre está asociado a una narrativa a la cual el traje debe apegarse, así como la actuación en determinados momentos.

El *cosplay* va más allá de una actuación teatral en tanto dicha práctica es una forma de apropiación que transforma y actualiza una historia existente (la del personaje) al estar ahora conectado a la propia identificación del aficionado que lo ejecuta o lo performa. A su vez, esta identificación también se moldea a partir del acto de construcción de un disfraz y de una actuación que debe reiterarse para llegar a una “representación adecuada” del personaje con el cual se tiene; como se mostró con los extractos de entrevistas de Jane y Katze, se trata de un vínculo afectivo (Lamerichs, 2011).

Con el fin de ahondar este ámbito del *performance* más allá de lo teatral y la utilización de la teoría butleriana, así como el momento de intersección que esta tendrá con los escritos de Turner (1985a-b, 1988a, 1988b y 1992), se introduce a continuación una anécdota de campo en donde la investigadora utilizó *cosplay*:

Es sábado (3 de diciembre del 2016) y a horas tardías de la noche (11:36 pm), me he dispuesto a revisar los materiales necesarios para el *cosplay* que haré mañana en el evento *Kuri* 2016, ya que quiero tenerlo todo listo con anticipación. Debido a una falta de tiempo por actividades de la universidad, no haré el *cosplay* de *Chrollo Lucilfer* que tenía planeado originalmente, sino el de *Buggy* el payaso, para el cual ya había comprado algunos materiales hace un tiempo, pero no lo he utilizado en ningún evento.

Me preocupa que el *cosplay* quede “bien hecho” por decirlo de alguna manera. La lista final de materiales fue: 1. Tenis blancas 2. Traje del personaje (camisa y pantalones) 3. Maquillaje (“pintacaritas” para hacer el diseño que el personaje tiene en la cara) 4. Peluca 5. *Wig cap* (es una malla donde se mete el pelo natural y encima se pone la peluca) 6. Nariz de payaso 7. Marcador negro. Todos estos utensilios y cosas permanecieron en dos bolsas plásticas hasta el 03/12/2016 cuando me dispuse a ir al evento que sería realizado en el Estadio Nacional.

Ese día, partí de Heredia a las 9:10 am junto con dos amigas; para ello, tomamos el bus de las Busetas Amarillas. Al entrar al mismo fue notorio que algunas personas se dirigían al mismo evento puesto que llevaban pelucas puestas y armas hechas de cartón (a esto se le conoce

usualmente como *props*), incluso un joven tenía una gran máscara azul de cartón que debió colocar en el pasillo del autobús.

Llegamos a nuestro destino, el cual era la parada frente a la agencia de autos *Nissan* en el parque de la Sabana, y luego caminamos hacia el estadio. Muchas personas que iban al lado llevaban parte de sus *cosplays* ya puestos; por ejemplo, una joven llevaba una cola ancha de peluche amarrada a unos pantalones celestes, además de una máscara de lobo en la mano, otras personas tenían sus *cosplays* ya puestos en su totalidad.

Arribamos al inicio de una larga fila para la entrada. Pasados unos 10 minutos, la fila comenzó a avanzar con rapidez. Al llegar a la entrada debía brindar el dinero (en este caso, la entrada de un día tenía un costo de 5000 colones) y luego me dieron un brazalete a modo de tiquete de entrada. Decidimos que primero compraríamos aquellos productos que nos gustaran para luego yo ir a cambiarme y realizar el *cosplay*; por ello, dimos un recorrido a todos los *stands* de productos que resultó en la compra de una figura por parte de una de mis amigas; con esto listo, yo procedí a tomar mi bulto, ir al baño y cambiarme.

Procedí a cambiarme para lo cual me quité el pantalón y la camisa, y por debajo ya traía la otra ropa de mi *cosplay* (esto lo había realizado en caso de que únicamente prestaran los vestidores para los *cosplays* con presentación en tarima) un traje de prisionero, ya que mi personaje corresponde a un payaso-pirata, capitán de los *Bagi Kaizoudan*, cuyo nombre es *Buggy* el payaso. El personaje fue capturado en una de las prisiones del anime *One Piece*, denominada como *Impel Down* y por ello usa un traje de rayas blancas y negras (correspondiente a la prisión) para algunos capítulos previos a su escape de la cárcel. La escogencia se basó en que es uno de mis personajes favoritos de *One Piece*, un largo anime y manga con más de 800 capítulos a la fecha. A ello hay que sumarle que yo realicé un *cosplay* que se conoce como *genderbend*; es decir, una adaptación de un personaje del género opuesto (masculino) al propio

(femenino). Dicho esto, luego de quitarme la ropa, procedí a ponerme un *wig cap* que consiste en un gorro donde se mete el pelo para luego colocar la peluca, me puse la misma y salí del baño.

Salimos a la parte destechada del estadio y nos sentamos en una mesa para que una de mis acompañantes pudiese ayudarme a pintarme la cara, debido a que el personaje posee un diseño de dos huesos que se dibujan saliendo de la parte inferior de los ojos, y llegan hasta la frente donde se cruzan, y también debía pintarme los labios rojos y ponerme una nariz de payaso.

Mientras terminaba de alistarme, mi amiga me dijo: “¡Vea! ¡Ahí va *Shanks!*, ¡Vamos!, ¡Usted tiene que tomarse una foto con *Shanks!*” (*Shanks* es otro personaje de la serie *One Piece*). De esta forma, procedimos a caminar y le dije al muchacho vestido de *Shanks* si podría tomarse una foto conmigo, a lo cual el joven respondió: “¡Oh! *Buggy-sama*⁴⁰” y, dirigiéndose a uno de sus acompañantes le indicó: “No, usted todavía es virgen, no ha visto esa parte” (acá el joven hacía referencia a que el personaje de *Buggy* con la ropa que yo utilizaba aparece en una parte tardía de la serie a la cual su amigo no ha llegado. De este modo, y según el contexto, por “virgen” el *cosplayer* se refería a que su colega no se encuentra avanzado en los capítulos de la serie).

Continuando la caminata dentro del estadio, otras personas se tomaron fotos conmigo y me tomaron fotos únicamente a mí. A lo largo de todo el evento, creo que me tomaron unas 30 o 40 fotografías, las cuales en su mayoría no fueron molestas para mí, ya que es común pedir permiso para realizar dicha acción bajo la consigna de: “Muchacha, ¿puedo tomarle una foto?”. Sin embargo, a veces es únicamente una persona la que “pide permiso” y son tres o cuatro quienes toman fotos. Para estas, utilicé una postura característica del personaje, pues lo

⁴⁰ El *sama* es una expresión utilizada en Japón que se pone junto al nombre o apellido de una persona y denota respeto y/o superioridad en rango.

esperado es “actuar” como este al momento de la toma fotográfica y en la presentación en tarima, en el caso de quienes deciden concursar por premios.

Al realizar un recorrido por el pasillo techado en donde se encuentran los *stands*, el calor se hizo algo sofocante debido a la gran cantidad de personas; además, usar una nariz de payaso, limitaba mi respiración. Es imposible no “chocar” o rozarse con otras personas en el pasillo, ha sido lo mismo durante los últimos dos años, la proporción entre personas y el espacio no son para nada concordantes, inclusive mis amigas y yo agarramos alguna tira del bulto de aquella que camina en el frente para evitar que alguien se quede atrás.

En nuestro caso, mi otra acompañante iba al frente puesto que, y esto es un detalle que no mencioné antes, no podía utilizar mis lentes en tanto que *Buggy* no usa anteojos y tampoco poseo lentes de contacto con aumento. Siendo la miopía una compañera desde hace siete años, había que realizar este “sacrificio” para que el *cosplay* se viera “bien” o “adecuado”.

Terminamos de realizar el recorrido alrededor de las 12:20 pm y salimos nuevamente a la parte externa o sin techo del estadio. De pronto, miré a una muchacha haciendo un *cosplay* de *Luffy* (un *genderbend*, igual que el mío), el personaje principal de la serie *One Piece*, por lo cual le dije a una de mis acompañantes: “Yo quiero una foto con *Luffy*”. Me acerqué a ella y, sin tener que llamarla, me vio con gran complicidad (si es que se puede expresar lo emocionante del momento con dicha palabra) y varias personas nos tomaron fotos, ambas dimos las gracias antes de retirarnos, nunca le pregunté el nombre y ni siquiera me pasó por la mente hacerlo. Dicha mirada se dio nuevamente en horas de la tarde con dos muchachos que realizaban *cosplay* de *Chopper* y otro *Luffy*; quizás la misma viene de encontrar a alguien que muestre tanto aprecio por una serie o personaje que yo y otros también vemos y admiramos. En mi caso, ello sucedió con personas que hacían *cosplay* de la misma serie y con una joven vestida de *Trunks* de *Dragon Ball*.

A las 12:40 pm procedimos a almorzar para lo cual tuve que quitarme mi nariz de payaso, solamente para volvérmela a poner y pintarme los labios al finalizar con el almuerzo. (Nota de campo tomada los días 03/12/2016 y 04/12/2016)

El fragmento precedente de la primera visita de trabajo de campo podría reflejar, a primera vista, uno que refleja los elementos performativos enfocados exclusivamente en lo teatral; sin embargo, el registro de la descripción del personaje que se creyó necesario al momento de pasar la nota de campo, así como la “complicidad” encontrada en otros aficionados de la misma serie develan que, aún y cuando los elementos performativos teatrales tengan cierta preponderancia en el evento, estos son insuficientes para una explicación completa de la práctica. En este sentido, es en el hacer (una pose, un traje, una mirada, un reconocer el personaje al nombrarlo) en donde tanto el personaje como el aficionado se ven performados dentro de una cierta escena (un evento). A ello se suma que ese hacer es en conjunto; es decir, con otros, sin la necesidad de estar siempre actuando bajo los parámetros del personaje, con lo cual, al igual que el género en Butler (2004), el *cosplay* no se “hace” a solas sino siempre con y/o para otro.

Si se profundiza en ello, cabe primero destacar que el flanco teórico del *performance* de Judith Butler parte de la performatividad del lenguaje concebido por John Austin. El interés de Butler (1993) se cimienta en una reinterpretación de los actos perlocucionarios; en ellos el decir equivale a hacer, puesto que la pauta de “decir algo” o “comunicar algo” produce efectos en los otros y en el actor mismo. La performatividad remitiría entonces a una repetición o iterabilidad de dichos actos, los cuales se encuentran constreñidos a una serie de normativas y llevan a instituir un “sujeto” en una temporalidad. A partir de esto, el *performance* tendrá la característica de no poder ser separado teóricamente de las prácticas reiterativas y regulatorias de una cierta “matriz” o régimen (esto también está presente en el *cosplay* cuando se habló de una “matriz simbólica”).

Acá se suman los actos ilocucionarios que agregan el elemento de la corporalidad, ya que: “(...) cada emisión (...) reside, precisamente, en que lo que se dice no es separable de la fuerza del cuerpo” (Femenías, 2003, p.115). Dado lo anterior, es mediante las palabras y gestos que se crea un efecto de un núcleo sustancial o de esencialidad impreso en el cuerpo,

el cual llega a ser performativo en tanto que los anteriores son actos reiterados (como ya fue mencionado), y a su vez son invenciones preservadas en signos corpóreos (Butler, 2007).

Ello se refleja en el *cosplay* en tanto, como muestra la anécdota, existe la necesidad de apego a la narrativa y una serie de prácticas. A esto se suma el conocer la serie y, un elemento que puede considerarse como extra-aneecdótico, que viene a ser el hecho de que convertirse en *cosplayer* o ser denominado como tal suele ser adjudicado o asumido por aquellos que realizan la práctica de forma constante (Lamerichs, 2014).

La preocupación de la investigadora por una “buena ejecución” de la vestimenta, como el encuentro con otros *cosplayers* de la serie *One Piece* y el haber visto una cantidad cercana a 800 capítulos de esta serie (actualmente el manga cuenta con más de 900) muestran que es posible hablar del *cosplayer* como alguien que performa butlerianamente, en tanto que su performatividad se ve marcada e instituida por una iterabilidad de acciones que exceden al momento de realización del *cosplay*; es decir, 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 ende, la práctica sería un acto que: “(...) no es un evento momentáneo, sino un cierto tipo de red de horizontes temporales (...)” (Butler, 1997, p.35).

Un momento en esta red de horizontes recae en el momento de preparativos del *cosplay*, como se relató en la nota de campo, y como también es expresado por una de las entrevistadas a seguir:

Cindy: Y...ah bueno, ya me dijo como que usted hace los *cosplay* digamos y bueno ¿cómo es el proceso de fabricación?

Jane: Depende. Depende de cómo son los *cosplay*, digamos; es que yo sí soy de costura y yo uso máquina de coser pero, sinceramente así entre nosotros, yo odio la máquina de coser, porque es que siento que es como muy tiesa, entonces a veces ocupo que me dé cierta forma y la máquina como que me lo restringe entonces me gusta más coser a mano. Dependiendo del *cosplay*, yo generalmente de primera entrada cuando veo un *cosplay*, lo que hago es ver la forma más simple y económica que tenga para hacer el *cosplay*. Porque digamos que eso ya también es un poco más de, ya tal vez como de costumbre, ya ahora no tanto porque digamos

que mis papás ya ahora sí me apoyan un poco más en eso, porque se dieron cuenta que la cuestión no es tan rara como la gente pensaba que era, pero digamos que en un principio generalmente los *cosplay*, cuando yo quería hacer *cosplay*, sí me tocaba costearmelos por mi cuenta y a veces di las telas son caras y toda la cuestión es cara, y las pelucas son muy caras, entonces como que yo buscaba la forma más económica, entonces lo que yo hago a veces, si puedo ¿verdad?, dependiendo del *cosplay*, es comprar ropa vieja, o buscar ropa vieja y modificarla, ir modificándola y dándole la forma del traje que me ha funcionado.

Cindy: Sí, yo también hago eso (me río)

Jane: A mí me ha funcionado muy bien, y la verdad es que la gente no se da cuenta que yo modifiqué la ropa digamos, porque tengo un *cosplay* de hecho de *Assassins Creed* que nadie me cree que yo lo hice a partir de una camisa de hombre negra de vestir, sí, de las grandes pero o sea, trato de hacer eso como para, también para agilizar el trabajo porque si tuviera que hacerlo desde cero, quita mucho tiempo ¿verdad? Entonces, si ya en sí el traje en sí es imposible así como de encontrarle una entrada por modificaciones, entonces sí, lo hago de cero, entonces, ahí ya paso el trabajo tedioso de tener que ir a buscar tela, entonces pero... generalmente mi primera entrada es ver si hay posibilidades de hacerlo a partir de ropa modificada y como, como generalmente yo bromeo con mis amigos diciendo que tengo el armario mágico, que de ahí siempre sale algo que me puede servir para un *cosplay*, entonces di, ahí me la juego.

Cindy: Y como con los *props* y así, ¿cómo hacés?

Jane: Los *props* sí los hago yo, o sea yo sé que idealmente la mayoría de la gente siempre los hace en madera o en balsa, pero yo en lo personal no me gusta porque para mí son muy pesados. Entonces generalmente trato de hacer pro-ecológica entonces lo que hago generalmente es usar material reciclado entonces puede ser, qué sé yo, palos...aquí a veces la

gente acá en la universidad a veces bota cosas que van para reciclaje, que sé yo, tubos de cartón o cosas de madera de los escobas o cositas así por el estilo que a veces yo llego y les pregunto: “¿me puedo llevar esto porque no sirve?”, entonces me lo llevo y ahí trabajo con eso, a partir de eso ya reciclado y si ocupo un refuerzo puedo usar papel maché o puedo usar masilla, o sea eso es lo de menos, también es para aprovechar recursos ¿verdad? Porque igual es contaminante entonces es una buena forma de aprovecharlos...y da un buen acabado en realidad, o sea yo soy de la gente que dice que no tiene que ser así como el material más costoso y gastar un centenal de plata en un *cosplay* para que el *cosplay* salga bien, es solamente de ponerle el cariño que uno le quiere poner al personaje ¿verdad?

Cindy: Y como cuando, bueno no sé si ha hecho alguna vez como armaduras o cosas así, o partes de armaduras.

Jane: Hice parte de armadura. De hecho, mi último *cosplay* tenía un brazo que era medio de armadura, eso sí, por el tipo de material y por facilidad generalmente lo hago como con espuma

Cindy: ¿Espuma?

Jane: Sí, *foam* digamos, con espuma o con *foam*, porque di esas con el calor se puede moldear y queda muy bien el efecto, porque si no es un poco complicado con otros materiales.

Cindy: Y con *foam*, ¿compra un *foam* normal?

Jane: Sí, un *foam* normal de esos de...de...ay de manualidades de chiquitos. (Entrevista realizada a Jane, *cosplayer* costarricense el día 14/12/2017)

Este fragmento de entrevista denota que, aparte de algo teatral y del momento en que se utilizan las vestimentas, el *performance* del *cosplayer* es también un acto revelador pues manifiesta algo de aquel quien lo lleva a cabo; es decir, devela que no es únicamente un *cosplayer* sino también una persona que realiza una actividad de forma constante a través de una iterabilidad de prácticas que involucran la preparación de la vestimenta y la actuación, y como alguien que asume voluntariamente los parámetros dictados por el universo

resignificado de aquel personaje que interpreta. Además, permite comprender el espacio de los eventos como uno en donde se desenvuelven *performances* sociales y/o culturales que se “institucionalizan”.

Así, un conocimiento a fondo de un *cosplay* por parte de un aficionado, ya sea quien lleva el *cosplay* o quien lo reconoce para tomarle o tomarse fotografías, forma parte de un entramado que no se reduce al posar o participar en tarima, sino que involucra el propio performativo diario de la persona en tanto aficionado. Es por ello que, en contraposición a los trabajos de Lamerichs (2014), esta investigación no considera al *cosplay* como un “cuerpo que puede quitarse”, puesto que la vestimenta y acciones particulares están siempre vinculadas al cuerpo del aficionado; y el “cuerpo” del *cosplay* se performa desde el ya “ser aficionado”, el cual a su vez también es un performativo que puede ser encarnado, mas no un cuerpo como unidad homogénea que suprime otras identificaciones.

Por otra parte, esta red de horizontes temporales citada, es la que permite enlazar nuevamente la práctica de *cosplay* con la teoría turneriana, llevada ahora más allá de la analogía con el acto en tarima. Esto se reflexiona desde el hecho de que un aficionado que, a su vez es *cosplayer*, puede verse como ente liminoide en tanto este opta por una actividad lúdica que se selecciona y, si bien el liminoide no pasa por las tres etapas del ritual descritas desde van Gennep ni posee un estatuto de poderes sagrados, sí se presenta performativamente frente a un público dado (otros aficionados y/o *cosplayers*) y tiene una consumación en el utilizar las vestimentas (independientemente de si se actuó como el personaje o no) en la cual el aficionado se coloca en un limbo que lo separa de su cotidianidad, y que se desarrolla en un “espacio liminoide” (un evento en este caso) marcado por la ya mencionada noción de la separación de la sociedad industrial trabajo-tiempo libre (Turner, 1988a).

Ahora bien, todo lo anterior denota la unión de Butler (1997 y 2004) y Turner (1988a) en dos aspectos: el primero, que acá no ha sido considerado y que se rechaza al igual que los elementos “subversivos” del “espacio carnavalesco” de Lamerichs (2014), es el del performativo como pauta cultural que puede subvertir un orden social o estructura, en tanto no sólo refleja una cultura, sino que, puede ser un elemento que agencia un cambio y un “diseño para vivir”. El rechazo hacia ello viene dado no exclusivamente por los parámetros establecidos por los organizadores de eventos que, hasta cierto punto son externos al colectivo propiamente, sino a elementos también internos debido a que, para un *cosplayer*,

no es posible crear un personaje propio sino que el mismo debe estar basado en alguna serie, manga o película que se haya visto previamente. Por consiguiente, el efecto o consecuencia que se produzca (es decir, el *performance* a realizar) nunca está fuera de una encarnación o incorporación de las normas reiteradas donde hay una idea morfológica de un cuerpo que mantiene el estándar de la representación (Butler, 1993), sin importar si es un *crossplay* o *gender-bender*⁴¹.

Consecuentemente, el posicionamiento como ente que tenga un cuerpo (el del *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 significante dentro de un campo cultural” que, en este caso, debe de apegarse a una narrativa. Dicha conceptualización lleva a que las acciones constitutivas del cuerpo no solo deben ser reiteradas, sino que son públicas en tanto que: “Las opciones históricas materializadas a través de distintos estilos corporales no son sino las ficciones culturales reguladas (...)” (Butler, 2007, p.272).

Es debido a lo precedente que el *cosplay* se considera como liminoide, pues como ya se expuso lo liminoide no siempre altera el orden social ni es agencia de cambio⁴², y es acá donde se puede establecer el segundo paralelismo entre Butler (1997 y 2007) y Turner (1988a y 1992), el cual consiste en el *performance* como un acto que se desarrolla en un hacer, siendo este social y lingüístico, y que para el *cosplayer* incluye momentos y espacios que traspasan el evento mismo como; por ejemplo, en la preparación del *cosplay* ya explicitada desde la nota de campo y la entrevista con Jane.

De la totalidad antecedente lo que debe quedar elucidado refiere a que en el *cosplay* existe aquello que metafóricamente puede describirse como un hilo tensado de forma permanente, pues pese a que constituye una práctica optativa, lúdica y que puede generar

⁴¹ Ciertamente, como ya se destacó, es posible emprender futuras investigaciones en cuanto a la temática del género, mas este trabajo mantiene la relevancia de la narrativa por encima de la capacidad creativa de modificar un personaje a un género o de “parodiar” un género al vestirse del opuesto al propio.

⁴² Cabe mencionar que para Turner (1992) lo liminoide usualmente puede estar asociado a críticas sociales e incluso revolucionarias, pero también abarca aspectos como los deportes e inclusive los espacios investigativos universitarios. Para mayor detalle se recomienda referirse al texto *Liminal and Liminoid, in Play, Flow and Ritual: An Essay in Comparative Symbolology*.

espacios creativos y “conceptos” nativos propios (los cuales inclusive pueden dar espacio a “modos de subjetivación” entendidos desde Foucault (2006), como se verá en el apartado dedicado al “anormal” y la “diva”); un *cosplay* sigue siendo únicamente posible mediante la repetición performativa de una cierta narrativa que debe ser reconocible y que, si no lo es, cabe la posibilidad de convertirse en una práctica “castigada” o “ignorada” por otros aficionados al considerarse como una “falla”.

Por otra parte, el fragmento de la entrevista y la anécdota de la investigadora permiten unir la teoría performativa con el tema explorado en el capítulo III como lo es la identificación; puesto que, al ser o identificarse el *cosplayer* generalmente como un aficionado, se devela junto a Femenías (2003), Hall (2003) y Restrepo (2007) que la identificación es también otro *performance* al esta desarrollarse como “múltiples identidades” adoptadas de acuerdo a procesos y situaciones impuestas o autoimpuestas, que suponen una serie de normativas. Consecuentemente es posible emplear ciertas características de la identidad, pero ahora reinvestidas en el término de identificación, ya que muchas de estas remiten nuevamente a los actos perlocucionarios e ilocucionarios, y a la dimensión del “hacer” de Turner (1988a) en tanto que: “Las formaciones discursivas son tan reales y con efectos tan materiales sobre cuerpos, espacios, objetos y sujetos como cualquier otra práctica social” (Restrepo, 2007, p.27).

Esta unión de la identificación con el performativo permite continuar ahora hacia aquello que podría denominarse como una edificación de conceptos propios. La razón de ello radica en que, al dejar de lado la remisión esencialista de lo “idéntico” y optar por el uso conceptual de identificación como un proceso no determinado ni acabado (por consecuente, performativo), habría una dimensión lingüística ya mencionada posible de recabar mediante dos “conceptos nativos” que fueron visualizados en conversaciones informales durante los eventos, *chats* del *Club Nakama*, entrevistas con *cosplayers* y organizadores y otros espacios; incluso ambos estaban ya internalizados por parte de la investigadora y son parte de los: “(...) discursos y prácticas que intentan “interpelarnos”, hablarnos o ponernos en nuestro lugar como sujetos sociales de discursos particulares y, por otro, los procesos que producen subjetividades [identificaciones en términos de este trabajo], que nos constituyen como sujetos susceptibles de “decirse”” (Hall, 2003, p.20).

No obstante, previo a una explicación de fondo de los mismos, cabe dar una “antesala” a estos (en especial a la “diva”), puesto que esta susceptibilidad de decirse mencionada por Hall (2003) se liga con lo performativo, ya no sólo desde los actos del habla sino también aquellos corporales (Butler, 2004) que ya han sido examinados desde lo teatral y la identificación, mas se sigue debiendo una profundización en la ya mencionada “falla”. Por ende, la existencia de la posibilidad de “fallar” en el performativo del *cosplay* hace necesario dilucidar las múltiples dimensiones y las posibilidades de experiencias y prácticas que distinguen un *cosplay* “bien hecho” de uno que “falla”, según los parámetros que los propios aficionados le han dado a dicho término y que se indagan a continuación.

4.1.2. No es tan genial: El reconocimiento y el *cosplay* “mal hecho”

Este apartado se dedicará a explorar la ya mencionada “falla” y las significaciones que los aficionados brindan a los *cosplays* “mal hechos”; ello mediante un enlace con el performativo butleriano (Butler, 1997) que trae a colación el punto de vista lingüístico, en tanto la posibilidad de nombrar algo le da una “existencia” o, para el caso del *cosplay*, un reconocimiento. En este sentido, acá no se elaborará una perspectiva del *cosplay* que es capaz de reconocerse como algo distinguido desde el vocabulario bourdieuano, puesto que ello se llevará a cabalidad en el último apartado del presente capítulo.

En *Excitable Speech*, Butler (1997) destaca que la dimensión del hacer (*doing*) es, en parte, una condición de la propia existencia. Este hacer se vincula a su vez con aquello que es “hecho de alguien”; es decir, aquello que las normas o que el mundo social hace del ente propio y, a partir de las cuales, se tiene la agencia de modificar eso que se es desde el hacer mismo. La serie de normas debe ser reproducida performativamente para obtener por resultado una especie de “núcleo sustancial” que, en el caso de la temática del género, ha sido tomado por natural; y es dicha performatividad la que se refleja en el campo de lo lingüístico (al examinar el insulto) mediante el cual existe la posibilidad de “constitución” de un alguien en el lenguaje o de “darle una existencia social”. A partir de este, se determina

que el lenguaje produce una serie de efectos al ser una acción que se realiza y que puede ser ilocucionaria y perlocucionaria⁴³.

No todo “acto” lingüístico produce necesariamente efectos y, en consecuencia, no es siempre una acción eficaz, mas cuando se da un performativo acertado (*felicitous*), como aquel que no sólo performa el acto momentáneamente, sino que también genera una serie de efectos que le siguen, existe la posibilidad de la deriva de un discurso ilocucionario que interpela al “sujeto”. Ejemplo de esto son las exploraciones de (1997) sobre el tema del insulto y el discurso de odio; ejemplificaciones donde mediante el llamado de parte del otro se da un “sujeto” que, a partir de ese momento, también es capaz de llamar a los otros.

Si se amalgama los anteriores puntos teóricos de Butler (1997) con la práctica *cosplay* se encuentra, como señala Lamerichs (2011), que las primeras impresiones vendrían a ser cruciales; puesto que, si bien se ha destacado que el *cosplay* va más allá de algo visual y de una actuación teatral, existe una preocupación central por “encarnar” de forma “correcta” o lo más cercano posible a un personaje, lo cual tiene como fruto directo una apelación verbal hacia este. Esto fue vivenciado por la investigadora en las sesiones de participación con observación donde, al utilizar *cosplay*, recibía comentarios referentes a los personajes; por ejemplo, durante la participación en el *Kuri 2016* varios asistentes reconocían al personaje al nombrarlo como “*Buggy*”, “*Buggy* el payaso”, “*Buggy-sama*” o “Capitán *Buggy*” e inclusive recibir frases tipo: “muy bien *Buggy*, le quedó muy bien”.

De esta forma, el *cosplay* se ve interpelado por términos de lenguaje, los cuales, al igual que el insulto, son capaces de dirigirse (*address*), llamar e interpelar a un cuerpo; por ende, de “constituirlo” dentro de un círculo de reconocimiento, pero también de ponerlo fuera de este, en abyección. La misma se daría desde dos flancos, el primero de ellos más vinculado al texto butleriano referiría a criticar (en el sentido cotidiano que se le da a la palabra) un *cosplay* o *cosplayer* porque no es lo suficientemente similar al personaje, y el

⁴³ Respecto de esto, Butler (1997) añade: “That the speech act is a bodily act means that the act is redoubled in the moment of speech: there is what is said, and then there is a kind of saying that the bodily “instrument” of the utterance performs” (p.11).

segundo sería la falta de reconocimiento. Una “falla” sería, por ende, cualquiera que contemple estos puntos, tal y como muestra una de las entrevistadas:

Jane: Ese, ese es otro estrés que uno tiene, que es como: “tengo que salvar el *cosplay*, improvisar” o algo así, y eso tal vez es una parte del estrés, y 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... al final siempre hay alguien que lo reconoce (...) Es que ese es el problema, sí pasa el típico fenómeno de la serie que salió esta temporada, todo el mundo la está viendo, y todo el mundo está haciendo *cosplay* entonces uno vuelve a ver toda la convención y el 90% son personajes de esa serie y todo el mundo y como: “y nadie sabe quién soy yo”. Pero sí, esa es una, y después sí como digo la parte esa que la gente lo juzga cuando va, porque siempre hay gente, que los *fanboys* que son *fanboys* envenedados siempre van a estar en eso, entonces: “que el *cosplay* está mal”, que, qué sé yo, “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, yo la arrastré al *cosplay*; llegó un punto en el que di, tiró la toalla con los *cosplay* porque los comentarios negativos ya no los soportaba (...) (Entrevista realizada a Jane, *cosplayer* costarricense el día 14/12/2017)

Las palabras de Jane traen a colación, primeramente, la dimensión del otro butleriano como aquel que es capaz de nombrar y reconocer al *cosplayer* en tanto el disfraz se observa como un producto cultural que es evaluado y/o apreciado (Pérez, 2008). El mencionado “problema” de no ser reconocido, así como el abandono de su amiga debido a “comentarios negativos”, no son cuestiones menores si se considera la existencia dentro de la comunidad de aquello que se podría llamar una aparente veneración por un *cosplay* “bien hecho”, dejando en “vulnerabilidad” de no ser nombrado o ser criticado a otros tipos de *cosplay*. Y, como segundo punto, nuevamente se tiene la necesidad de apegarse a una narrativa que haga posible el reconocimiento de un personaje cuyo trasfondo histórico o del material audiovisual funcionan como pautas reguladoras del *performance*.

La relevancia de los detalles y la posibilidad del rechazo a un *cosplay* quede “mal hecho” es tal que algunos entrevistados como Katze o Jane describen la posibilidad de que un pasatiempo que se supone entretenido y lúdico adquiera un carácter estresante. La misma Katze, destaca que:

(...) 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. (Entrevista realizada a Katze, *cosplayer* costarricense el día 19/01/2019)

Así, la sujeción a una “representación adecuada” es aquella desde la cual se instaura lo que considera como una “falla” o un *cosplay* “mal hecho”, puesto que en el primero se observa un “sujeto constituido de forma fantasmática” (esto en términos butlerianos) al este repetir e imitar una serie de normas, mismas que pueden a su vez terminar en “decepciones o desidentificaciones” (Butler, 1993, p.131). La búsqueda fantasma por reproducir un “cuerpo ficticio” se ciñe entonces a patrones de la estética del manga y/o anime, y se desarrolla en un espacio donde los actos realizados se ubican siempre en un círculo de representación paralelo a las conductas que se esperan dentro de un segmento social, edad y contexto cultural en que se encuentre (Bogarín, 2008).

En este sentido, el “miedo a fallar” devela una contradicción interna del mismo grupo, la cual se patentó en todas las entrevistas realizadas y también en la propia práctica del *cosplay* por parte de la investigadora. Es por ello que el *cosplay* se describe como algo “desestresante”, “para compartir con amigos”, “para divertirse” a una actividad donde muchas veces lo relevante se torna en “salvar el *cosplay*” de cualquier inconveniente que este pueda sufrir, sentirse mal o preocupado por la falta de reconocimiento y/o “críticas negativas” o someterse a prácticas que causan presión física; por ejemplo, Jane describe lo difícil de utilizar *cosplays* con props de gran tamaño (unas alas en su caso) y la investigadora se negó en varias ocasiones a utilizar lentes, sacrificando su rango de visión con la finalidad de que el traje se viese “adecuado”.

Además, la “falla” de un *cosplay* puede ser considerada inclusive cuando hay factores de por medio que no son sencillos de modificar como las dimensiones corporales (ser más delgado, grueso, alto o bajo que el personaje) o de necesidad médica (quitarse los lentes o

no utilizar lentes de contacto debido a alergias entre otros). En la conversación con Silvia Sánchez (máster de la Universidad de Osaka) se destacó, por otra parte, que hablar de que cualquier persona puede hacer *cosplay* es únicamente un discurso “políticamente correcto” e inclusive, tal y como relata el fragmento de la entrevista con Jane, otros aficionados pueden juzgar o dictaminar que un *cosplay* está “mal hecho” sin importar el esfuerzo que se haya puesto en este; ello sucede en especial para aquellos que son conocidos en la escena del *cosplay* o que pretenden darse a conocer a través de la misma (poseen redes sociales exclusivas para subir fotografías de sus trajes y/o participan como invitados en eventos), y por dicha razón existen discusiones tales como la importancia de qué tipo de telas utilizar o comparar diversas versiones de un mismo personaje para “personificarlo de forma correcta” (Lamerichs, 2011).

En este sentido, habría acá esbozada una suerte de contradicción entre “cómo debe verse” un *cosplayer* y la dimensión lúdica esbozada por la tribalidad y la socialidad maffesoliana que ha sido abarcada en el capítulo previo; es decir, tal y como el lector recordará a partir de la lectura expuesta de Foucault (2003), existen parámetros internos de dominación que muestran una ruptura en la pretensión del siempre estar-juntos de Maffesoli (2004).

El acto performativo del momento teatral y de la crítica expresada verbalmente, excederían entonces el momento del suceso temporal y la ocasión y, también, mostrarían que aquellos nombran o se dirigen (*address*) a otro son potencialmente nombrados en otro momento (Butler, 1997). Todo ello siempre dentro de los parámetros propios del colectivo de aficionados, fuera del cual todo significado de “mal hecho” y de “fallar” no son vinculantes o no tienen el mismo peso; ello es rescatado por Jane quien menciona que gusta de ir a eventos dedicados a un público infantil en comparación con el estrés de las convenciones tradicionales:

Jane: Los últimos años no he tenido mucho chance como de ir a muchos eventos, los que sí he estado apoyando mucho es este evento que hacen generalmente en diciembre, este año no pude porque no sé por qué pusieron las fechas tan, tan adelante (...) el *GameCon*, que hacen para la recolección de, di de juguetes para los niños, que siempre son como en el Museo de los Niños. Y, en realidad, ese evento de hecho me gusta mucho participar porque es muy bonito y como

vienen los chicos que vienen a visitar el Museo de los Niños y a veces llegan con los papás a darse una vuelta, es muy bonito porque ellos se emocionan todos y, y, te abrazan y, y, se ponen muy contentos, entonces es una experiencia muy bonita que a veces incluso siento que es más bonita que ir a las convenciones normales, porque hay un ambiente, diay, variado porque digamos, está el ambiente de los chicos *fan*, los *fanboys* que están ahí muriéndose por tomarse fotos con uno y toda la cuestión, uno a veces hasta ya no sabe qué cámara volver a ver, y también está el otro ambiente que es el típico ambiente de: “Me están juzgando porque están diciendo que hay algo mal en mi *cosplay*, algo hice mal” o que el color de la peluca no es el adecuado, que uno siempre lo siente, porque siempre va a haber gente que, que está juzgándolo a uno, en cambio digamos, por lo menos en esos eventos con los chiquitos uno, aunque los mayores puede ser que sí lo estén juzgando, uno ve que los chiquitos se ponen muy felices aunque no sepan qué es uno, entonces en realidad sí es como una, un sentimiento un poco más agradable a veces que la tensión que uno siente en las convenciones, porque eso sí pasa mucho. (Entrevista realizada a Jane, *cosplayer* costarricense el día 14/12/2017).

Por ende, para los aficionados de anime y manga el reconocimiento sería entonces dado no únicamente a aquellos *cosplay* que se pueden nombrar o sobre quienes se sabe la pertenencia a una serie específica, sino a aquellos que tienen un cierto nivel de elaboración. Esto se encuentra también internalizado por parte de la investigadora y su círculo de compañeros cercanos; ejemplo de ello es la acotación de Paula, una amiga de la investigadora, durante el *Kuri 2016* quien desistió de tomarle una fotografía al personaje *Brook* del anime *One Piece*, ya que al acercarse declaró: “No, ya no. No está tan genial” (Nota de campo tomada el día 03/12/2016).

La interpelación y el performativo “conforman” al *cosplayer* y, más aún, definen qué es un *cosplay* “aceptable” y que es uno “mal hecho”, donde cada vez se genera un comentario respecto de una vestimenta y aficionado se renueva un factor o ficha (*token*) lingüística perteneciente al grupo que vuelve a emitir y a vigorizar el discurso a lo interno de este (Butler, 1997).

4.2. Vínculos y dicotomías: El aficionado y el “anormal”, la “diva” y el *cosplayer*

La existencia de dos términos de denominación interna entre los aficionados ya ha sido destacada. Por ello, este apartado brinda la posibilidad de imbuirse en los mismos y, más específicamente, en la exposición de los datos de campo a través de los cuales estos se hacían repetitivos y por ello se intentó darles la debida atención.

Respecto del título del apartado, se ha llamado vínculos a aquello existente entre ser un aficionado y ser “anormal”; es decir, los acercamientos de campo, en especial los desarrollados en el antiguo *Club Nakama*, llevaron a la conclusión de que pareciera que, para ser aficionado, *otaku* y *fan*, se tiene por necesidad el cimientó de una presupuesta anormalidad. En cuanto a lo dicotómico, la “diva”, ya explicada en una nota al pie del tercer capítulo, es un *cosplayer* cuyos trabajos implican niveles de complejidad en su hechura, que tiende a ser conocido entre los diversos aficionados y principalmente cuya actitud refleja cierta soberbia o pretensiones de superioridad frente a otros *cosplayers*; así, a diferencia del anormal, no todo *cosplayer* es “diva” ni es vital el serlo para ser considerado o autoconsiderarse como tal. A continuación, se deshilarán argumentativamente estos puntos.

La denotación de lo “anormal” fue latente en todas las visitas al *Club Nakama*. Durante una estancia habitual, mientras se esperaba a que otros miembros decidieran qué realizar para la siguiente actividad, se generó la siguiente interpelación por parte de Santiago: “Ustedes se ven muy normales, en mis tiempos los *otakus* daban miedo”, a lo cual otro miembro contestó: “Ah, pero yo ando mi bultito de *Zelda*” y la réplica siguiente fue: “Sí, pero le hace falta llenarlo de pines (broches)” (Nota de campo tomada el día 19/03/2017). A partir de este breve intercambio es posible mentar, por contraposición, una presupuesta anormalidad que ha sido interiorizada por los aficionados mismos, y con ello realizar algunos señalamientos.

Únicamente a manera de determinar desde dónde se ha “interiorizado” la figura de lo anormal y su contraste con la normalidad, cabe recordar que históricamente esta nace al existir una sustitución del individuo jurídicamente responsable por una “técnica de normalización” al momento de constitución histórica de la pericia psiquiátrica. En su curso de 1974 y 1975 Foucault (2006) muestra que los poderes de normalización van más allá de

una fusión o encuentro entre los saberes médico y judiciales, al haber una suerte de *continuum* entre estos que establece al anormal como una problema teórico y político de importancia que debe, de acuerdo a la época, rechazarse, reprimirse o corregirse (esto es examinado por el autor mediante el reemplazo en el S.XVIII del modelo de rechazo de la lepra al de observación y generación de saber y tecnologías de poder durante la peste).

Lo anterior no implica que los aficionados costarricenses sean conscientes de la trayectoria histórica del concepto o de dicha palabra, mas el tópico resulta relevante ya que muestra las raíces por sobre las cuales hoy se edifica y resignifica⁴⁴. Así, atravesando junto a Foucault (2006) las figuras históricas del monstruo humano (que fue considerado como prototipo de lo anormal hasta el siglo XIX), el individuo a corregir o indisciplinado (muestra de lo anormal ahora como fenómeno corriente y no como excepcional) y el masturbador, se observan las pautas generales que coagulan en lo tomado por anormal.

La aparición del término en el proceso del trabajo de campo se daba de formas directas, por contraposición; es decir y como ya se expuso, en menciones de quienes no son aficionados o no hacen *cosplay* como lo normal o lo *normie*, y finalmente, por asociaciones; ejemplo de ello fue una breve conversación sostenida con un joven vestido de *Hades de Caballeros del Zodiaco* durante el segundo día del *Matsuri 2017*, quien destacó que hizo *cosplay* junto a unos amigos que “se apuntan a la loquera” (Nota de campo tomada el día 02/04/2017).

Este vínculo con la locura que tendría en parte el *cosplay* y otro tipo de menciones muestran aquellas contraposiciones de lo normal, como serían lo patológico, lo desorganizado y el disfuncionamiento. Habría entonces una especie de “mandato” de tener que ser algo “anormal” o estar en “los límites de la normalidad” para ser considerado un “verdadero aficionado” y también un “verdadero” *cosplayer*, ya que en las entrevistas realizadas al consultar la diferencia entre *cosplay* y disfraz se rescataba que “con el disfraz se es normal o se actúa normal”; es decir, el conjunto de aficionados pareciera rechazar aquel proyecto normativo ligado a técnicas de intervención y transformación (Foucault, 2006), al intentar diferenciarse o distinguirse de otros sectores o grupos. Y, a su vez, como ya se

⁴⁴ Recuérdese la relevancia del caso Miyazaki, expuesto en capítulos anteriores.

rescató desarrollarían sus pautas propias de lo que es “correcto” dentro de la anormalidad misma (normas sobre cómo debe ser un *cosplay* para que sea reconocible).

A estas dinámicas internas de los aficionados no escapó ni siquiera la investigadora, quien al inicio de sus escritos de campo utilizaba términos como “cambiarse a la ropa normal”, “ir con ropa normal”, “los cosplayers son fotografiados por otros con ropa normal” o “asistir a un evento [vestido] normal”. En este sentido, si bien en el ámbito nacional no se exterioriza el término entendido desde la pericia psiquiátrica foucaultiana, lo relevante estaría en una interiorización de la palabra (que tiene el trasfondo ya expuesto por Foucault (2006)) para relacionarla a las prácticas del grupo y utilizarla como parámetro distintivo.

Otras repercusiones tuvieron las denominaciones de parte de uno de sus amigos cercanos (Kevin) al nombrarla “diva” en dos ocasiones; la primera de ellas fue el día 05/05/2017 en que se hizo una “prueba final” de uno de los *cosplays* y, al mostrarlo a Kevin mediante una fotografía vía *whatsapp* con el propósito de agradecerle su ayuda en la compra de algunos materiales, él contestó: “Y vea la diva con lentes y todo haha. Pero de nada, que disfrute el *cosparty*”. El segundo momento se dio durante el evento *Kuri 2018* llevado a cabo el 04 de marzo, en donde al ser fotografiada con su *cosplay* y recibir comentarios de aprobación y agradecimiento de parte de unas jóvenes, Kevin (quien esta vez fue de acompañante al evento) agregó: “uyyy (tono de admiración y molestia al mismo tiempo) le están tomando fotos, que bueno, como crece mi pequeña diva, y en serio quiero que me ayude a hacer yo un *cosplay*” (Notas de campo tomadas los días 05/05/2017 y 04/03/2018 respectivamente).

Una instancia sumada a la previa, en la cual el término salió a colación, fue en una reunión en la casa de uno de los miembros del antiguo *Club Nakama*, en la cual participó Mau (una de las *cosplayers* entrevistadas) y, al tocar el tema del *cosplay*, comentó que no es de su aprobación la existencia de *cosplayers* que poseen redes sociales exclusivos para sus *cosplay*, pues ella sube todo a sus cuentas personales y los otros muchas veces lo que buscan son sesiones de fotos profesionales “para lucirse”; frente a ello, otro miembro agregó que ciertamente: “caen mal cuando se ponen divas” (Nota de campo tomada el día 7 de enero 2018).

De la misma forma, los *cosplayers* entrevistados conocen la existencia de dicho término o utilizan denominaciones sinónimas tales como “élite” a parte de, bajo ciertas

circunstancias, describir a dicho sector como *cosplayers* que son más “exclusivos” y “difíciles de tratar”. Muestra de esto es el siguiente fragmento de entrevista:

Cindy: Y cómo se ve en la, bueno yo sé que sí hay un poquillo de pleito así, pero ¿cómo se ve en la comunidad como los niveles de elaboración digamos?

Jane: Ayyyy, yo trato de mantenerme al margen con eso porque es, prefiero mantenerme en territorio neutral porque sí sé que ahí hay cierto, ciertos roces entre gente y entre algunos *cosplayers* que la gente llama “los *elit*”, los chicos de élite, que de hecho me ha tocado porque yo había conocido a unas que cuando estaban al puro, puro, puro comienzo que eran gente muy muy linda y de repente con su carrera *cosplayer* escaló, se convirtieron en gente bastante insoportable, pero sí no, o sea sí hay una división bastante importante en realidad.

Cindy: Sí, entre como que lo que es, como alguien como yo que es como *amateur* y la gente

Jane: Sí sí sí pero diay eso, digamos a nosotros por lo menos, yo conozco *cosplayer* muy buenos que también están en la misma posición que yo que dicen: “Nos mantenemos neutrales, nosotros no nos metemos en esa situación, nosotros lo hacemos por diversión, no hay que tirarse cuchillos por eso” pero di sí, pasa, hay gente bastante bastante insoportable, sin apuntar a nadie pero sí conozco gente que es así.

Cindy: ¿Y cómo ve como esas cosas que ya, bueno, no sé si usted vende *prints* o así pero ¿cómo ve eso?

Jane: Yo generalmente no los vendo porque, di si alguien me pide uno di: “Gracias por pedirme un *print*⁴⁵”, me parece bastante halagador que me lo pidan porque en realidad tampoco me considero como en el nivel para decir: “Voy a vender *prints*” porque di, tal vez mis *cosplay* son buenos pero yo no me considero una profesional, entonces no siento que tenga derecho a, a exigirle a alguien el dinero por una foto firmada o sea, hay gente que yo sí sé que tienen un nivel muy bueno y uno dice que sí, que ellos de verdad merecen estar vendiendo sus *prints*

⁴⁵ Un *print* es una fotografía impresa del *cosplayer*.

pero di eso ya es como di, depende también del precio en que lo estén vendiendo porque, generalmente la gente que yo conozco los vende en precios bastante di modestos ¿verdad? Para el nivel que tienen y sí, es un apoyo que es un recurso para financiarse los *cosplay* que vengan, entonces no lo veo mal, el problema es cuando la gente ya se pone como a, a jugar de diva (se ríe) que sí pasa, porque hay gente que sí le da por jugar de diva, entonces sí es terrible pero no digamos, la gente que conozco, que son los que generalmente están vendiendo *prints* son gente muy linda.

Cindy: Igual es que es como, depende mucho del evento, siento yo, porque como que los eventos más grandes, bueno “grandes”, por decirlo así entre comillas entonces es como un poco ahí más (acá Jane interrumpe).

Jane: Sí generalmente ahí sí se traen como más mmm, sí le dan *stand* como a la gente un poco más insoportable. (Entrevista realizada a Jane, *cosplayer* costarricense el día 14/12/2017)

De las tres anécdotas previas, se desprende la necesidad de rescatar el hecho de que todos los miembros que, de alguna forma u otra, se consideren como aficionados conocen y utilizan ambos términos (“anormal” y “diva”). A ello sigue que la “diva” está vinculado exclusivamente a cierto grupo de *cosplayers* ante los cuales hay una demanda implícita de distanciarse con comportamientos como, por ejemplo, no adquirir actitudes soberbias mediante acciones tales como poseer una página de *Facebook* o vender *prints* (fotografías impresas). Esto encuentra sentido si se recuerda que el performativo no es únicamente un acto singular por parte de un aficionado y/o *cosplayer* ya establecido, sino también una forma insidiosa o interpelación mediante la cual se llama a una “inauguración” dentro de la socialidad (Butler, 1997 y Maffesoli, 2004). Consecuentemente, a partir de la “diva” se localiza otra posible contradicción que sobreviene al grupo radicada en que, si bien el *cosplay* es una práctica en donde “ser visto” y reconocido es fundamental, esto tiene una connotación negativa cuando alcanza el nivel de “diva”, pues implica ser identificado como un “sujeto perjudicial” al asumir pautas narcisistas; por titularlas fuera de los parámetros de los aficionados.

Ahora bien, volviendo nuevamente a retomar elementos foucaultianos, la importancia de ser “anormal” no implica la inexistencia de normativas propias e internas al grupo (evidentemente ello se da por la distancia histórica y de resignificación que esta palabra tiene, tal y como se mencionó anteriormente); hecho que no impide el uso de dicho término para distanciarse de otros colectivos. Por tanto, todo el recorrido que se ha realizado en este capítulo hasta el momento como sería el *performance* visual y teatral del *cosplay*, el reconocimiento y los términos nativos reflejan normas internas que traen: “(...) aparejados a la vez un principio de calificación y un principio de corrección” (Foucault, 2006, p.57).

Es debido a lo anterior que, en primera instancia, se recuperó al *cosplay* como un *performance* del tipo teatral o lúdico entre aquellos estudiados por Turner (1992) y no como ritual, ya que, como se recordará, este instituye una *communitas* que para el autor es anti-estructural; hecho no presente en el caso estudiado al seguir existiendo una presencia de elementos normativos. Y también es por la existencia de estas normativas que en el capítulo III hubo un detenimiento al hablar de lo performativo como aspecto ligado a la “subjetivación” desde Foucault (1999) y Castro (2005) y no así a la “subversión”.

En este sentido, al formar parte de una identificación que es performada mediante el hecho de ser aficionado y/o ser *cosplayer*, los conceptos nativos de “anormal” y “diva” siempre están mediados por normas de “verdad” (quién es aficionado o quién no, cuál *cosplay* es correcto y cuál “mal hecho”) al existir una cierta sujeción a la búsqueda de una “representación adecuada” del personaje. Consecuentemente, pese a la presencia de usos del término “anormal” para identificarse y de un *performance* que podría calificarse de carnavalesco, lúdico e inclusive que desafía parámetros de género, se presenta un contexto a la luz de un grupo que tiene parámetros reguladores que son mediados y capaces de juzgar (Lunning, 2012).

La noción performativa identitaria de los *cosplayers* y también de los aficionados, así como los conceptos nativos derivados de la misma, sería entonces contraria a aquellas usualmente establecidas de performatividad subversiva; pues en términos de Gn (2012), el *cosplay* debe ubicarse como práctica dentro de un “mundo de esquemas e imágenes” donde importa más la expresión de apego emocional a una animación. Consecuentemente, no es extraño que haya contradicciones entre la interiorización del término “anormal” y la existencia insistente de normativas internas; así como la relevancia de un histrionismo

aparejada con un rechazo por el egocentrismo causado por un reconocimiento “excesivo”, en tanto que uno de sus centros sería la identificación y afectividad por aficiones comunes y, otro que se cree más relevante y estructurador aún, es el de ser distinguido.

Así, tal y como se abordará en el próximo apartado, y si se sigue una interpretación de corte bourdieuana que se pretende explicar y que acá simplemente se anuncia, habría una existencia de diferencias en relación con una cierta actitud corporal, donde la forma de “mantener” el cuerpo expresa una relación con un mundo social, el cual en este caso es el mismo grupo de aficionados y espacios donde se llevan a cabo eventos de temática *cosplay*. Es decir, dentro del propio universo estilístico del *cosplay* habría distinciones cuya existencia se cimienta en la relación y la diferencia (Bourdieu, 2012).

4.3. El *cosplay* y el ser aficionado como formas de distinción

Tal y como se destacó en la introducción, Bourdieu (2012) ejecuta una serie de encuestas en ciudadanos franceses de clases sociales distintas, y muestra que hay un sentido estético marcado por un sentido de distinción. El mismo se encuentra tanto en prácticas que involucran conocimiento (por ejemplo, gustos musicales o el teatro) así como aquellas de acceso selectivo (práctica de deportes como golf o polo) y las vinculadas a efectos sobre el propio cuerpo (esbeltez y bronceado, por citar dos ejemplos).

La utilización de aspectos de la teoría de Pierre Bourdieu en sus referentes hacia los diversos tipos de capital (económico, social, cultural entre otros), el ya tan harto uso del conocido término de *habitus* en las ciencias sociales, así como los criterios y el sentido del gusto, se fue formando a medida que se llevaron a cabo los diversos acercamientos al campo. Ello ya que, pese a la diferencia del grupo que este trabajo posee frente al estudio del intelectual francés, las temáticas, expresiones y acciones del grupo no se encontraban distantes de una analogía posible y fundamentada.

Por ende, el sentido de la distinción en aficionados de anime y manga, ya sean estos *cosplayers* o no, no es lejano del anunciado y analizado por el texto bourdieuano, lo cual no quiere decir que haya una inexistencia de divergencias. El aspecto interpretativo de mayor cercanía refiere a la presencia de gustos considerados como más “legítimos” por parte de ambas poblaciones de estudio, mientras que quizás el lugar de mayor alejamiento es aquello

que Bourdieu (2012) llama como “el efecto de la titulación”, en tanto que los aficionados no cuentan con capital escolar que sea considerado como valioso dentro del grupo; hecho que no excluye la relevancia de conocimientos que podrían denominarse como parte de un capital cultural de los *fans*⁴⁶.

Esto último se da en tanto que para Bourdieu (2012), los conocimientos autodidactas o adquiridos por la práctica no tiene valor social añadido más allá de su eficacia técnica, al no garantizar de manera formal una competencia específica; mientras que, en el presente trabajo, estas serían el cimiento de todo sentido distintivo. Ello no quiere decir que el teórico francés condicione el acceso a los gustos legítimos únicamente a través de la titulación (inclusive este sería considerado como el efecto menos encubierto), mas sí son: “(...) una garantía de aptitud para garantizar la disposición estética (...)” (p.32).

Aunado a lo anterior, otro punto de distancia de esta investigación respecto de la Bourdieu (2012), refiere a que este trabaja con clases sociales distintas; algunas de las cuales serían obreros, aquello que llama como una pequeña burguesía en ascenso e intelectuales; además de contar con diferenciaciones por profesiones (por ejemplo, contra maestres, profesores, obreros cualificados, patronos comerciales entre otros). En el caso de esta investigación, las divisiones y catalogaciones internas del grupo no son aptas para hablar de distintas clases pues, como se mostrará más adelante, los aficionados comportan un único estilo de vida y, consecuentemente, un único *habitus*; hecho que no implica la posibilidad y potencialidad que tendría hablar de diferentes “tipos” de *fans*, con la finalidad de ver cómo, dentro de los mismos, existirían patrones de distinción que para Bourdieu (2012) aplican a miembros de clases sociales distintas. También, pese a que no se trabajará con clases propiamente, se dará utilidad argumentada a los términos de enclasmiento, desclasamiento y reenclasmiento, en tanto permiten observar a quienes participan de ciertas dinámicas o prácticas, quienes se encuentran desplazados o excluidos de la posibilidad de acceso a las mismas y quienes consiguen acceder a nuevos “tipos” o prácticas respectivamente.

⁴⁶ Cabe destacar que los conceptos de capital cultural, económico, escolar, entre otros, son referidos como aquel acervo de conocimientos o materiales acumulados referentes a cada ámbito; es decir, el capital económico se mide por ingresos monetarios y el escolar por titulaciones como ya se mencionó.

Como deriva directa de estos puntos de anclaje y alejamiento, se debe hacer claro que las diferenciaciones para el grupo acá estudiado son tanto externas como internas. Esto significa que los aficionados buscan “separarse” tanto de aquellas personas que no miran serie japonesas; mas también tienen parámetros para distinguirse entre sí, los cuales se concentran entre quienes son cosplayers y quienes son únicamente aficionados, y cuáles cosplayers y/o aficionados son “mejores” o “más verdaderos” que los otros. De esta forma, existirían al menos cinco “tipos” distintivos: el aficionado y el no aficionado, el aficionado que “no posee suficiente conocimiento” de animaciones y mangas contrario al que sí lo posee, el aficionado no *cosplayer* y el *cosplayer*, el *cosplayer* no profesional y el profesional y, finalmente, el *cosplayer* no profesional o profesional y la “diva”.

Respecto del primero es necesario mencionar que, si bien acá no se enfrenta a diferencias esencializadas o innatas como sí lo hace el estudio bourdieuno, es innegable que un mayor capital económico permite acceso a bienes que facilitan sumergirse en la afición, tales como la posibilidad de adquirir materiales para *cosplay* y pagar la entrada a los eventos. Ello no significa de lleno que sectores medios o altos de la economía vayan siempre a verse imbuidos en los grupos *otakus* o de *fans*, o que estos sean los únicos que lo hacen excluyendo a sectores con menor poder adquisitivo, mas (como se exploró en el capítulo III) hay un consumo de apropiación colectiva que permite generar distinción con otras personas, al adquirir bienes que dan una “satisfacción simbólica” y envían mensajes a otros aficionados capaz de reconocerlos (Canclini, 1995), para el cual usualmente se requiere de cierto capital económico si se habla bourdieuanamente. Además, a lo económico se suma la existencia de factores que daba continuidad a la afición; el más común y que tuvo presencia en todas las entrevistas realizadas fue la presencia de un tercero (familiar o amigo) quien tuvo peso determinante a la hora de “iniciarse” en la afición del *cosplay* o del anime y manga.

Ahora bien, respecto del segundo “tipo”, cabe partir del análisis de respuestas sobre preferencias de una serie de piezas musicales, teatrales y otras obras de arte, donde Bourdieu (2012) determina la existencia de tres universos de gustos, marcados por la correlación entre capital escolar y cultural. El primero de ellos sería el legítimo, pues referiría a aquellas obras más distinguidas y a su vez aumentaba con el nivel escolar, seguidamente estaría el gusto medio frecuente entre clases medias y distanciadas de los “intelectuales” de clases altas y, finalmente, el gusto popular perteneciente a sectores con menor acceso educativo.

Sobre el caso acá tratado, es difícil medir de forma “objetiva” y/o estadística aquello que significa no tener suficiente conocimiento sobre anime y manga o sí poseerlo. Ello puesto que, como ya se mencionó, en la comunidad de aficionados y *cosplayers* no hay una correlación entre el material de competencia y el capital escolar; por lo cual, se tendrá que tomar el capital de tipo cultural de acuerdo a los parámetros internos del grupo en donde, al igual que con el conocimiento de las obras de arte u otro tipo de accesos distintivos de la sociedad francesa de los años 1970, habría un “efecto de asignación de estatus”, ya sea positivo o negativo y referencial a las series que se conocen y al *cosplay* que se realiza. Esto se encuentra marcado de tal manera que es posible dilucidar los gustos legítimos, medios o populares a lo interno de las dinámicas de aficionados; como evidencian ciertas pautas recopiladas en el campo.

A lo largo de los diversos acercamientos, la investigadora topó con usos varios de palabras que sugerían denominar a quienes no poseían conocimientos clasificados como “más exclusivos” o no pertenecientes a todos los sectores de aficionados. La distinción bourdieuana de aquella pequeña burguesía y clases intelectuales, para quienes la relación distinguida no es un componente accesorio o auxiliar a la disposición estética que diferencia gusto puro y “gusto bárbaro”, era notoria cuando a ciertos aficionados se les trataba con palabras peyorativas.

Dispuestos cronológicamente se tiene en primer puesto que durante la conversación mantenida con Silvia Sánchez, ella misma denominó “niños rata” a aquellas personas que utilizaban expresiones japonesas comunes como *neko* (gato) o *kawaii* (lindo), en contrariedad a términos como *crossplay*, los cuales tienden a ser desconocidos por *cosplayers* “nuevos” o con poco tiempo dentro del grupo de aficionados, recalcando que: “(...) si usás expresiones, tal vez no tan comunes, yo me he dado cuenta que ni los mismos *cosplayers* saben.” (Nota de campo tomada el día 11/01/2017).

Un segundo momento fue el 19/02/2017 donde los miembros del *Club Nakama* intentaron realizar un video paródico de los *cazafantasmas*⁴⁷ denominado “los *cazaotakus*”,

⁴⁷ Los *Cazafantasmas*, cuyo título original es *Ghostbusters* es una película estadounidense de 1984, con un *remake* de 2016.

donde se buscaba una parodia hacia la totalidad de aficionados de anime y manga empero especialmente hacia los denominados *posers*⁴⁸; es decir, aquellos *otakus* que no conocen mucho de la escena o que pretenden poseer conocimientos, mediante el uso de expresiones japonesas y conversaciones sobre ciertas series como *Sword Art Online (SAO)* o *Pokemón*, pero estos (los conocimientos) son únicamente superficiales o no poseen densidad temática.

Finalmente, un tercer ejemplo recae en una reunión vía *Skype* con diversos miembros del *Club Nakama* cuyo propósito era finiquitar detalles en torno al *Festival Japón*, en el cual el *Club* buscaría visualizarse mediante un *stand* con la finalidad de conseguir más miembros. Respecto de esto, se llevó a cabo la siguiente serie de comentarios: “Pero ya saben, si ven alguien muy raro, así con bandanas de *Naruto* no”, “no importa si son *putakus*, si tienen 5000 al mes nos sirven”, “pero no es que no los dejen entrar, es que lo pongan difícil”, “si corren como *Naruto* no” y finalmente “si tiene 40 años y anda vestido de *Loli* tampoco” (Nota de campo tomada el día 28/02/2017).

De esta forma, la presencia de una serie de prácticas y escasez de conocimiento sobre ciertos términos o el culto a series consideradas como “no exclusivas” (por ejemplo, *SAO* o *Naruto*), hacen reconocer que todos los aficionados se encuentran medidos con normas impuestas que la propia percepción de la obra o serie impone.

Como aclaración, en contrariedad a otros anime o mangas, *Pokemón* y *Naruto* no poseen la densidad de contenido como para ser series de gusto legítimo pues refieren a temáticas de amistad, superación personal, poderes mágicos o creaturas fantásticas cuyo sentido se haya ya explicado en el universo de la animación y búsqueda de una moralidad correcta o “buena”; inclusive, habrían series más desdeñadas aún como *SAO*, las cuales comparten los parámetros anteriores sumado al factor de un acuerdo implícito en el colectivo de esta como una serie “sobrevalorada” por miembros cuyo conocimiento sobre el anime y manga no es tan exhaustivo. A manera de anécdota, durante una fiesta de intercambio de regalos de antiguos miembros del *Club Nakama* un presente fue una camiseta de *SAO* con la imagen de *Kirito* (el protagonista) y arriba la frase “*the real black swordsman*”; dicho regalo se hizo en clara parodia con el protagonista *Guts* del manga *Berserk*, el cual también

⁴⁸ De acuerdo a los aficionados y el conocimiento de la investigadora, un *poser* es una persona que dice saber mucho acerca de un área o tema específico, cuando en realidad no tiene saberes a profundidad sobre este.

es llamado como “*The Black Swordsman*” (Nota de campo tomada el día 10/12/2017). Si bien ambos personajes ostentan el mismo título, el segundo; así como dicho manga es considerado de legitimidad en el colectivo, al formar parte de una producción cuya temática es más compleja (por ejemplo temas existenciales, moralidad gris, presencia de violencia gráfica y sexual) y de menor divulgación entre los aficionados.

Así, no sólo 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 según una situación histórico-social y también de la formación propia que este espectador tenga (Bourdieu, 2012). Como consecuencia, habrían normas internas dictadas por “un componente erudito” (aficionados con mayor conocimiento de variedad de series y mejor comprensión de animes con temáticas complejas) que mostrarían que la percepción propiamente estética de un gusto legítimo se ve dotada de un principio de pertinencia adquirido; es decir, el rechazo a los “*posers*”, “*narutos*” o “niños rata” está cimentado en una competencia de los diversos anime y manga y el conocimiento a profundidad que se tenga de los mismos.

En términos del apartado previo se tendría que, en la distinción dicotómica anormal/normal, el mandato de ser “anormal” más que imprimir el sello que esta palabra tiene en un sentido foucaultiano, devela un apartarse de otros tipos de grupos o personas (aquellos que no ven manga ni anime, primera distinción), pero también de establecer niveles o “tipos” distintivos entre los aficionados mismos; por ende, existirían aficionados y/o cosplayers más “anormales” que otros al buscar repudiar aquellas series y *cosplays* considerados como “*cliché*” o sumamente popularizados, ya que las mismas no poseen un estatus como sí lo hacen ciertas series de culto las cuales, en muchas ocasiones, son menos conocidas o cuyo contenido es de difícil comprensión.

El caso más representativo de lo anterior no es *Berserk* sino la serie *Neon Genesis Evangelion*, la cual curiosamente tiene una fama del mismo alcance que series usualmente desdeñadas por los aficionados como *SAO* o *Naruto*, pero cuyos temas son de difícil aprehensión⁴⁹. Sobre esta, el 13/10/2017 se recopiló una nota de campo donde uno de los

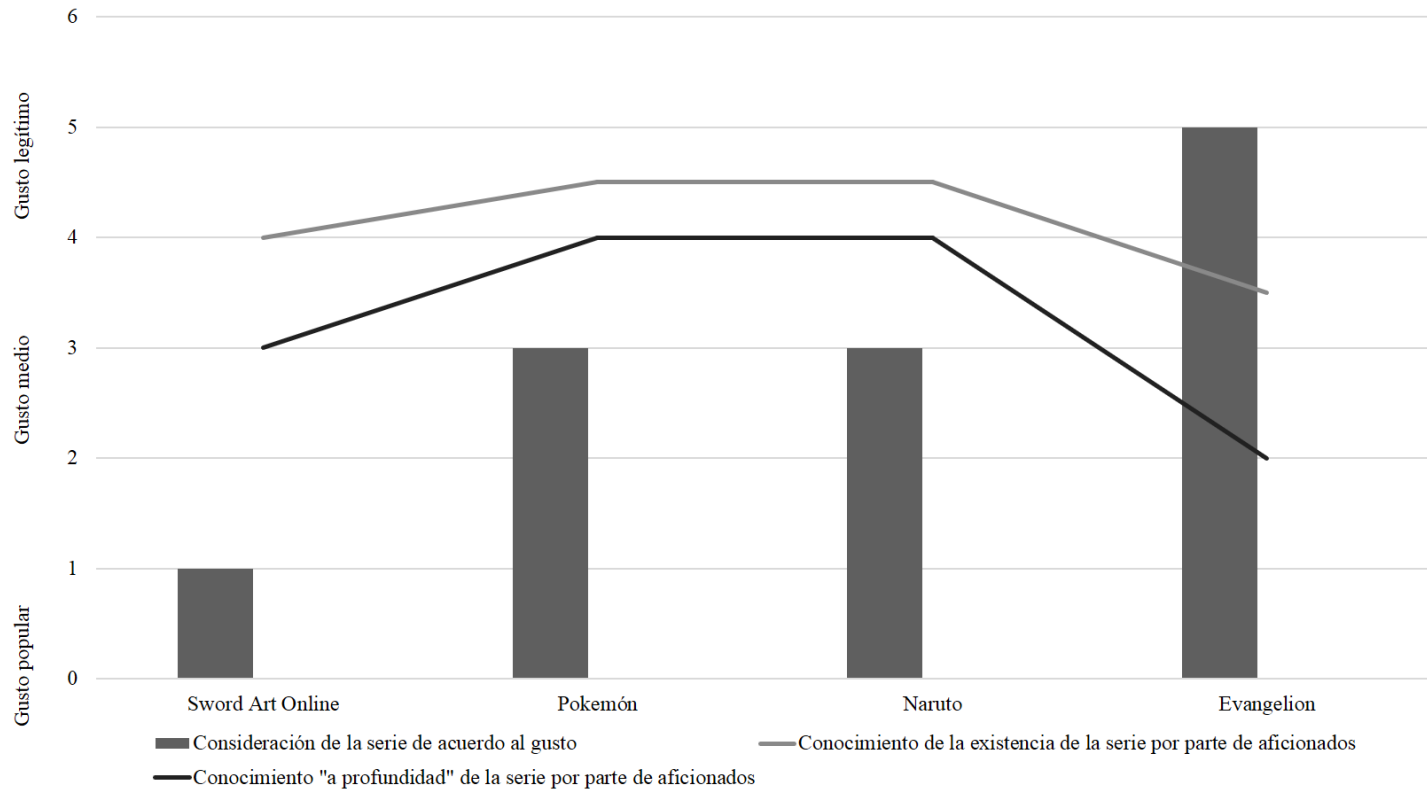
⁴⁹ Por ejemplo, la serie posee dos finales distintos, hay presencia de analogías bíblicas, referencias a la fusión y disolución de lo humano, lo divino y el mal, así como la utilización de la tecnología para la destrucción o

miembros del *Club Nakama* envió al chat una captura de pantalla (*screenshot*) del perfil de uno de los organizadores de *Nirvana Producciones*, con el anuncio de la ejecución de una reunión de aficionados para hablar sobre series y otros contenidos de anime, mientras a su vez declaraba lo siguiente: “Puede asistir todo el mundo pero en la puerta voy a hacer tres preguntas ñoñas, sólo si logran responder por lo menos una pueden entrar. Pero tranquilos que son preguntas fáciles como: Explíqueme *Evangelion* en tres palabras o menos.”

Aquellas animaciones de mayor culto por parte de los aficionados, mostrarían entonces una analogía con la pregunta por compositores de obras musicales realizada por Bourdieu (2012), en donde se observa la correlación entre la respuesta y el capital cultural reconocido. En este sentido, quienes no contestaban referían a sectores de clases populares, mientras que otros sectores como la nueva pequeña burguesía francesa encontraban la oportunidad de expresión en el responder a las preguntas; así, a medida que se eleva la jerarquía social, los comentarios se hacían más abstractos. Ello dilucidaría, en ambos casos y pese a la divergencia de los grupos estudiados, que el sentido estético no es únicamente una producción de condicionamientos sociales vinculados a clases o aficionados particulares, sino también una expresión distintiva de posiciones privilegiadas, cuyo valor se determina de forma objetiva, como se muestra en el siguiente gráfico.

salvación de la raza humana y la compenetración de la humanidad y lo maquinal-computacional y/o inteligencia artificial, entre otros.

Ilustración 11
Distribución de algunas series de anime de acuerdo a los tipos de gusto según Bourdieu (2012) y su conocimiento



Fuente: Elaboración propia

La recopilación de la investigadora de cuatro series hartas conocidas por parte de la mayoría los aficionados, pero cuyo gusto tiende a calificarse como popular o legítimo de acuerdo al caso, anuncia la existencia de aversiones hacia animes como *SAO* y la orden de separarse de aquellos quienes no poseen gustos legítimos y la profundidad de conocimiento sobre estos. El “explicar *Evangelion* en tres palabras o menos” más allá de ser una simple broma, denota la existencia de un monopolio de un sector de aficionados que debe ser afirmado y/o probado para mantener una posición en el espacio social que es distanciada de otras menos legítimas. Más aún, este monopolio se haya marcado por una imposición de legitimidad donde el sector que domina o aparece como distinguido, impide mostrarse como aquel que posee el privilegio de seguir definiendo cuáles series son o no de culto (Bourdieu, 2012).

Otro factor que tiene peso en estas consideraciones es el tiempo que un aficionado dedica a “fortalecer” su identificación (es decir, acceder a mayor contenido de serie de anime y manga o hacer más *cosplays* para tener mayor conocimiento sobre el tema); ya que generalmente existe una correlación entre la edad y la cantidad de series conocidas, pues las personas han tenido mayor tiempo en el grupo hoy día son quienes tienen mayor saber del tema y pueden llegar a ser organizadores de los eventos; mientras que, para los niños o adolescentes pareciera existir un mandato no verbalizado de obtener conocimiento sobre muchas series y también series antiguas (de la década de los 1980 y 1990 como *Evangelion*) si quisieran adquirir estatus respecto de lo considerado como objetivamente legítimo por la mayor parte del colectivo. En este sentido, habría una diferencia de consumos culturales entre los designados como distinguidos y vulgares. Aquellos que destacan como “neófitos” estarían reducidos a una identificación que no refleja el 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).

La identificación que se suponía de lo lúdico y de socialidad, 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 (“es como para vomitar”) para los otros gustos, los gustos de otros. (Bourdieu, 2010, p.63)

Estos “gustos para vomitar” estarían marcados por la correlación a mayor popularidad y temáticas menos complejas menor legitimidad y viceversa, en tanto habría un “poder distintivo de las posesiones y de los consumos culturales” (Bourdieu, 2012, p.269) que disminuye cuando hay mayor número de miembros que son capaces de apropiárselos. La adquisición de competencia cultural a través de los años de la mayor cantidad y profundización de series por conocer, denota lo inseparable de un dominio determinado y un aficionado (agente en palabra de Bourdieu) en cuyo grupo no es posible el escape de una “jerarquía objetiva de las legitimidades” (Bourdieu, 2012, p.99) donde se exige una competencia y lo contrario (la incompetencia) se sanciona mediante el rechazo y denominaciones peyorativas, ya que quienes son el blanco de estas no ostentan legitimidad en un campo (en este caso, el de ser aficionado y/o *cosplayer*)⁵⁰.

No está demás mencionar que estos señalamientos sólo tienen efecto y valor entre los aficionados mismos, pues únicamente son pertinentes en el “campo” del anime y manga, donde fungen como capital específico que explica prácticas y que mide el “rango social” o

⁵⁰ De acuerdo a Canclini (2005) y Bourdieu (1984), un campo se ve constituido por una capital común (que incluye conocimientos, habilidades o creencias) y la lucha por la apropiación de este. Aquellos que participan del campo tienen intereses comunes, lenguaje propio y una complicidad grupal sobre la cual se edifican las confrontaciones. Así, los poseedores del capital tendrían a su vez el fundamento de la autoridad y/o de poder.

“estatus” que un aficionado recibe dentro de este (Bourdieu, 2012); como ejemplificación, los miembros no reprocharán a personas externas que asistan a los eventos (acompañantes por lo general) su falta de conocimiento, tal fue el caso de una conversación que sostuvo la investigadora con una señora que acompañaba a los nietos y consultó respecto de los nombres de ciertos *cosplays*.

Ahora bien, un punto de convergencia pero también de divergencia con Bourdieu (2012), recae en que para los aficionados de anime y manga no habría algo tan sólido como una naturalización de una ideología del gusto a partir de las titulaciones adquiridas o de la herencia familiar; empero, sí existiría el ocultamiento y naturalización de las diferencias, puesto que el conocimiento adquirido por parte de quienes se consideran como distinguidos o de los *cosplayers* profesionales o con mayor tiempo en la escena, usualmente no muestra huellas de génesis, sino que se manifiestan con soltura y naturalidad. Como diría el académico francés, serían un “nuevo misterio de la Inmaculada Concepción” (p.76) que pareciera no tener nada de “aprendido”, “preparado” y/o “estudiado”, y que inclusive muchas veces “oculta” el capital económico de ciertos aficionados, el cual tiende a ser uno de los peldaños que diferencian al *cosplayer* profesional de quien no lo es bajo frases de “todos pueden ser *cosplayers* siempre que se tengan las habilidades manuales necesarias” (Stevens, 2012).

Esto último permite pasar a los siguientes “tipos” cuya raíz se encuentra en la práctica *cosplay*; entre estos se tienen el aficionado no *cosplayer* y el *cosplayer*, así como los *cosplayers* profesionales y las “divas”, donde lo desarrollado previamente tiene peso al haber un ámbito nuevo, radicado en el *performance* ya no sólo identitario, sino también teatral y vestimentario; por ende, aparte de lo ya dilucidado, habrían fronteras que emergerían con el uso del disfraz tales como la toma fotográfica y el reconocimiento por parte de otros asistentes a los eventos. Además, la unión de estas así como de las previas distinciones, permiten hacer referencia al *habitus* considerado como principio unificador y generador de las prácticas, las cuales se incorporan en la condición y condicionamientos de las clases o “tipos”, quienes a su vez tienen propiedades comunes objetivadas⁵¹.

⁵¹ Otra definición de *habitus* que complementa la previa viene a ser: “Sistema de disposiciones durables y transferibles- estructuras estructuradas predispuestas a funcionar como estructuras estructurantes- que integran

En primer lugar, en lo que refiere a la teoría ya esbozada pero ahora puesta en relación con los *cosplayers*, esta puede verse más claramente en la división de *cosplayers* y *cosplayers* profesionales. Estos segundos son considerados como tal por dos razones: la hechura de sus *cosplay*, así como sus características fisiológicas son más similares a los personajes que buscan ejecutar, y son tomados como *cosplayers* invitados (tienen un *stand* propio donde venden *prints* de fotos de sus *cosplay*) o jueces (califican a quienes entran al concurso de *cosplay*) por parte de los organizadores de los eventos; con lo cual, para ser profesional debe de tenerse tiempo y reconocimiento en la escena del *cosplay*, así como cercanía con los organizadores. En este sentido, y si bien cabe la posibilidad de que los criterios de gustos legítimos y “para vomitar” apliquen también al tipo de serie sobre la cual se realiza el *cosplay*, acá importaría más el criterio de similitud al personaje y del traje “bien hecho” (recuérdese las consideraciones sobre el *cosplay* “mal hecho” y la “falla” dentro de este capítulo).

Otros parámetros nuevos que entran en juego serían la capacidad de realización del propio traje o al menos de una hechura parcial (combinación de piezas fabricadas compradas y otras hechas por el aficionado), pues como se observó en los concursos *cosplay* de los eventos y como señala Lamerichs (2011), tiene mayor estatus un *cosplay* hecho por la persona misma pues se mira como un “producto cultural”. Ello también fue destacado por Katherine (organizadora de *Nakamas CR*) quien menciona que los jueces escogidos dentro de sus eventos deben ostentar conocimiento de costura, *props*, actuación o maquillaje.

Como segundo punto estarían las sesiones fotográficas que valoran cuál *cosplay* es fotografiable y reconocible y cuál no (ya desarrollado en apartados previos). Además, a manera de tercer aspecto, el simple hecho de ser *cosplayer* implica (hasta cuando el traje es comprado en su totalidad) una inversión económica diferenciada de otros aficionados; ejemplo de ello se dio durante la entrevista con Jane, quien destacaba la no existencia de una

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). Por consiguiente: “(...) el *habitus* es la clase incorporada y, en todos los casos de desplazamiento inter o intrageneracional, se distingue de la clase objetivada en un momento dado del tiempo en que perpetúa un estado diferente de las condiciones materiales de existencia, aquellas de las que es producto y que difieren más o menos en este caso de las condiciones de su actualización” (Bourdieu, 2012, p.518).

suerte de “beneficio” hacia los *cosplayers* de parte de las organizadoras de los eventos. Ella menciona que, pese a que el *cosplay* atrae la atención a otros asistentes, no existe un incentivo que podría ser entradas gratuitas, casilleros de cortesía o pagar la entrada a mitad del precio, ya que para los *cosplayers* existe una inversión monetaria mayor que las organizaciones deberían tomar en cuenta; en sus palabras:

Jane: Sí exacto, en realidad es caro, entonces di, tras de eso, que es caro, y le estén cobrando así la entrada así carísimo, a uno le pega más porque di la gente que van de civil, di ellos no les pega porque no hicieron la inversión en el *cosplay* entonces di lo único que están invirtiendo es la plata de la entrada. Pero si uno va como *cosplayer*, tras de que tiene la inversión anterior de que hizo el traje, tiene que pagar la entrada, entonces, y después tiene que pagar el *locker* y la comida (...) (Entrevista realizada a Jane, *cosplayer* costarricense el día 14/12/2017).

Dichos nuevos aspectos en donde ya no sólo juegan los criterios de los tres gustos, sino los otros “tipos” distintivos (entre aficionados no *cosplayers* y entre los *cosplayers* mismos) generan tensiones dentro del grupo al determinar quién es relevante o no para los *cosplayers* “más distinguidos”, los organizadores y el grupo de aficionados en general. Cabe mencionar que ello se ve marcado no sólo en el espacio de los eventos, sino también en redes sociales cuya actual relevancia reúne principalmente a quienes se dedican al *cosplay* de forma profesional y también muchos de los considerados como “divas”⁵², al utilizar dichas plataformas para publicar fotografías de sus *cosplay* y colocar muestras de los *prints* que venden en los eventos, en caso de que sean invitados.

Estas tensiones se vieron reflejadas de múltiples maneras, mas todas se vinculan con aquello que Bourdieu (2012) denomina como “actitud corporal”; es decir, maneras de “mantener” el cuerpo, comportarse y de expresarse que involucran relación con el mundo social y que a su vez aumentan y acentúan simbólicamente las diferencias ya existentes. A continuación, se procederá a introducir mediante fragmentos de entrevista dos de las

⁵² Cabe mencionar que un *cosplayer* profesional no es calificado automáticamente de “diva” sino que, como se observó en apartados previos, este segundo término es dependiente de una actitud soberbia acompañada a cierto reconocimiento dentro del colectivo.

problemáticas internas encontradas para, posteriormente, comentarlas a la luz de la “actitud corporal”.

La primera de ellas refiere a quienes participan o no en concursos y en los eventos. Por una parte, se ubicó la poca o nula participación de *cosplayers* profesionales en los concursos; puesto que, debido al estatus alcanzado no necesitan comprobar su calidad mediante la asistencia a los mismos, y por otra, la existencia de una “élite” ya conformada que fomenta un espacio exclusivo dentro de los eventos; es decir, usualmente los *cosplayers* invitados tienden a ser las mismas personas y quienes no han alcanzado ese estatus no son “tomados en cuenta”. Ello es claramente destacado en las entrevistas, donde se resalta:

Hermes: No, en un tiempo el evento era el podio para demostrar su calidad, cuando las redes sociales crecieron y salieron 257 eventos, los eventos dejaron de ser el podio entonces más bien se convirtió en un riesgo, si usted es un *cosplayer* y obtiene su fama en redes sociales, usted ya es protagonista, ya la gente sabe que usted es de alta calidad, se sube a esa tarima está arriesgando más de lo que está ganando porque ¿si le gana uno nuevo? (...) Y el evento se convirtió en el espacio para el que disfruta del *cosplay* y no el que lo luce nada más, porque en un tiempo, el que lo lucía nada más le encantaba porque era el lugar donde lo veían, no había redes sociales, lo más que podía conseguir es un poquito de atención en un foro, pero en el momento en que las redes sociales les da el 90% de la atención que necesitan (...) entonces muchas veces los clase A ya no necesitan ir al evento, ni mucho menos subirse a tarima. Algunos porque hay maes y mujeres que son realmente famosas que disfrutan e ir realmente a hacer el chingue de estar con el *cosplay*, pero unos sí y otros no, como en todo. E igual hay unos que no son nada famosos y solo se hacen por redes, yo a veces descubro *cosplayers* famosos, no famosos, buenísimos que son *cosplayers* de nada más de estudio que yo no conocía porque ni siquiera forman parte de la comunidad, cuando llego es como que veo y le pagan a un fotógrafo y viven de eso, tienen 12 *sets* y nunca han ido a un evento y yo como: “wao, qué loquera” pero esos son los fenómenos de la era *pop* y digital del *geek*. (Entrevista realizada a Wanda Rodó y Hermes Trimegst, organizadores de *Nakama Producciones* el día 30/05/2018)

Cindy: A lo largo de los años ¿cuáles problemas o tensiones ha visto?

Katherine: Los favoritismos, un ejemplo, eso que yo le comentaba que es bonito darle la oportunidad a otros *cosplayer*. Tú vas a un evento y ves a Juanita, María y José, los mismos que vas a ver en el siguiente evento; púnica, o sea todas las personas van subiendo de nivel, todas las personas merecen una oportunidad, o sea eso ha generado un problema, una tensión de que todos quieren ser importantes y todos está bien merecen la oportunidad.

Marlon: Porque aquí digamos uno conoce casi siempre a las mismas caras en todos los eventos pero usted llega y se pone a ver a veces gente que llega solo a ser parte de los presentes, que usted ve cada cosplay que dice: “Nombres este chavalito anda mejor que el que ganó la pasarela”, pero como no es fulanito de tal no les dan oportunidad (...) (Entrevista realizada a Katherine y Marlon, organizadores de *Nakamas CR* el día 02/06/2018)

Cindy: Y di obviamente no participa en concursos ¿verdad?

Mau: Nel pastel, me gustaría pero cuando tenga un *cosplay* muy grande para poder hacer así [un *cosplay* de mayor complejidad], volvemos porque si voy a gastar plata en algo muy grande, que si gasto plata o sea mínimo 20 rojos suelo gastar en un *cosplay* entonces, di, si voy a gastar mucho en uno que quiero hacer una presentación, pero todavía no.

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. (Entrevista realizada a Mau, *cosplayer* costarricense el día 11/05/2018)

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

Yis: Sólo 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. (Entrevista realizada a Yis, *cosplayer* costarricense el día 20/01/2019)

Además, se tiene la relevancia del físico del *cosplayer*; el cual se liga a la similitud del personaje, pero va más allá de esto al contener un componente de atractivo sexual y erotismo; principalmente entre las *cosplayers* femeninas, como se destaca a continuación:

Cindy: Y ¿qué cree que significa el *cosplay* para los organizadores? Porque hay gente que viene sólo por ver *cosplayers*.

Yis: Di, yo tal vez... está difícil explicarlo sin que suene peligroso.

Cindy: No, tranqui.

Yis: Los organizadores a veces nos ven como un muñequito del evento para llamar la atención a la gente. Digamos uno lo ve más que todo en los invitados de los eventos, que llevan al más guapo o al que tiene más seguidores, cosas así, entonces ellos lo que hacen es di: “ok, vamos a invitar al más guapo para que se llene de mujeres el evento”, entonces yo siento que a veces nos ven más como objeto que como personas realmente, sí, usted por más chiva que haga sus trajes siempre van a invitar a la desnuda o van a invitar al más guapo entonces el que sea más visualmente llamativo es el que lo van a llamar (...) (Entrevista realizada a Yis, *cosplayer* costarricense el día 20/01/2019)

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* que digamos tienen fotos con

lencería, le empiezan a tirar un montón. Muchas veces también hay problemas de por medio, normalmente, de hecho, hay un patrón interesante porque normalmente las *cosplayers* que tienen esas fotos son problemáticas. (Entrevista realizada a Katze, *cosplayer* costarricense el día 19/01/2019)

Katherine: (...) en la parte de *cosplay* lo que es en tarima he llevado muchas decepciones, he trabajado meses en *cosplay* y llegó una chica, enseñó las tetas y ganó, o sea para mí ha sido decepcionante a tal punto de que di, yo tengo ya rato de no hacer presentaciones por lo mismo porque por más esfuerzo que uno haga sólo enseñás el rabo y ganás ¿verdad? Por dicha se ha quitado mucho ahora, porque mucha gente se ha quejado, se ha quitado mucho pero sí era muy feo y eso a uno lo desmotiva demasiado. (Entrevista realizada a Katherine, *cosplayer* y organizadora de *Nakamas CR* el día 02/06/2018)

Finalmente, otro elemento problemático que genera elementos de discusión es la presencia de dos *cosplayers* que, durante un evento, se vistan del mismo personaje; acto que usualmente tiene connotaciones negativas pues se hacen comparaciones respecto a cuál traje o persona 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 revelante, mas sus acompañantes reiteraron en varias ocasiones comentarios como: “ayy, el suyo está más chiva” (Nota de campo tomada el día 03/12/2016). Además, la importancia se reiteró durante dos entrevistas:

Katze: También hay mucha pelea por gente que saca el mismo personaje, digamos hace poco llega un tipo aquí y me publica en el perfil, que por dicha yo tengo lo de revisión de biografía, me publica que otra *cosplayer* de aquí también va a sacar a *Bruno* y yo ¿por qué me tiene que publicar esto? Así, como queriendo iniciar algún tipo de pelea. Digamos 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. (Entrevista realizada a Katze, *cosplayer* costarricense el día 19/01/2019)

Katherine: (...) Después de ahí los “serruchapisos”, antes era muy bonito, paz y amor y ahora hay mucho, mucha competitividad a nivel de *cosplay*; que si yo hice un *cosplay* usted no lo puede hacer, o sea para mí eso es algo estúpido; usted no tiene la patente de su *cosplay*, usted tiene un *cosplay* y fulanita lo quiere hacer y usted más bien le puede dar un par de consejos pero ya ahora no es así (...). Si me gusta un personaje de moda, no lo hago en el momento por lo mismo ¿verdad?, pero un evento me pasó que yo andaba un *cosplay* y habían dos chicas más con ese *cosplay*; hay versiones diferentes, yo andaba la versión de los [años] 90 porque yo soy de los 90, entonces yo andaba esa versión que era la que yo conocía, otra chica andaba una versión más actual pero no era mucha la diferencia. 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 porqué, di puede que el *cosplay* le quede más bonito, pero eso no le da el derecho de menospreciar el trabajo de otros. (Entrevista realizada a Katherine, *cosplayer* y organizadora de *Nakamas CR* el día 02/06/2018)

Los aspectos de diferencia entre los *cosplayers* y las tensiones derivadas de los mismos vienen a estar marcadas por correcciones al aspecto modificable del cuerpo; es decir, desde ponerse un traje, pasando por la complejidad que este tenga y exponer su “cuerpo” (traje) o no en un concurso, hasta publicar fotografías que involucran semidesnudos y ganar popularidad con las mismas, muestran la presencia de marcas 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 donde:

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, se obtiene así mediante la aplicación de un sistema de enclasmiento social (...) 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)

Este “sistema de enclasmiento” es el que ya fue expuesto mediante el apego a los gustos legítimos y la similitud al personaje, donde quienes son “famosos”, “populares” o “favoritos”, según palabras de los mismos entrevistados, son aquellos distinguidos que tienen el privilegio de no preocuparse por serlo. El *cosplayer* profesional, invitado y juez, pese a que pueda caer en la categoría de “diva”, ya tiene mecanismos objetivos que le garantizan su propiedad distintiva tales como popularidad en redes, ser conocido a lo interno del grupo y ser invitado. Además, la tensión generada entre personas que llevan un mismo personaje a un evento es una forma de mostrar la importancia de la apropiación de un bien simbólico, el cual se ve “reificado” como práctica distintiva, siempre y cuando exista un poseedor único de la misma.

A ello se le suma un “valor” que es de difícil catalogación como lo es la desnudez. Si bien todas las propiedades de distinción existen únicamente en y por la relación y la diferencia, es contradictorio que aquello que se expone como “problemático” o “decepcionante” gane rápida popularidad entre los miembros del grupo. Una razón para esto podría encontrarse en la explicación bourdieuana de la obra de arte, donde los agentes obtienen un beneficio proporcional al dominio que tienen sobre un capital objetivado e incorporado; el cual sólo subsiste en tanto capital cultural al ser actuante en y por las luchas dentro de un terreno de campo de producción cultural. En este sentido, ser “visualmente atractivo”, “guapo”, o estar “desnuda” unido al “producto cultural” que es el *cosplay*, implicaría una serie de beneficios no exentos de luchas (de nuevo al interior de un único grupo) en tanto: “la realidad del mundo social está parcialmente en juego en las luchas que

enfrentan a los agentes a propósito de la representación de su posición en el mundo social (...) (Bourdieu, 2012, p.295-296).

Los aficionados y *cosplayers* tendrían entonces aquello que Bourdieu (2012) llama estrategias de reconversión o reproducción; es decir, prácticas mediante las cuales se mantiene o mejora su posición dentro del colectivo de aficionados, aunque ello sea “mal visto” por algunos (el caso de las fotografías o trajes eróticos). Como ya se vio, en el caso de los aficionados no *cosplayers* estas consistirían en continuar viendo mayor cantidad de series para alcanzar gustos y conocimientos legítimos y, en el caso de los *cosplayers*, a ello se le suma la necesidad de seguir haciendo *cosplay* (recuérdese que es un acto performativo en el sentido de iterabilidad de Butler) hasta convertirse en profesional; elementos que implican un “desplazamiento de tipo vertical”, ya que sólo supone una modificación del volumen de capital.

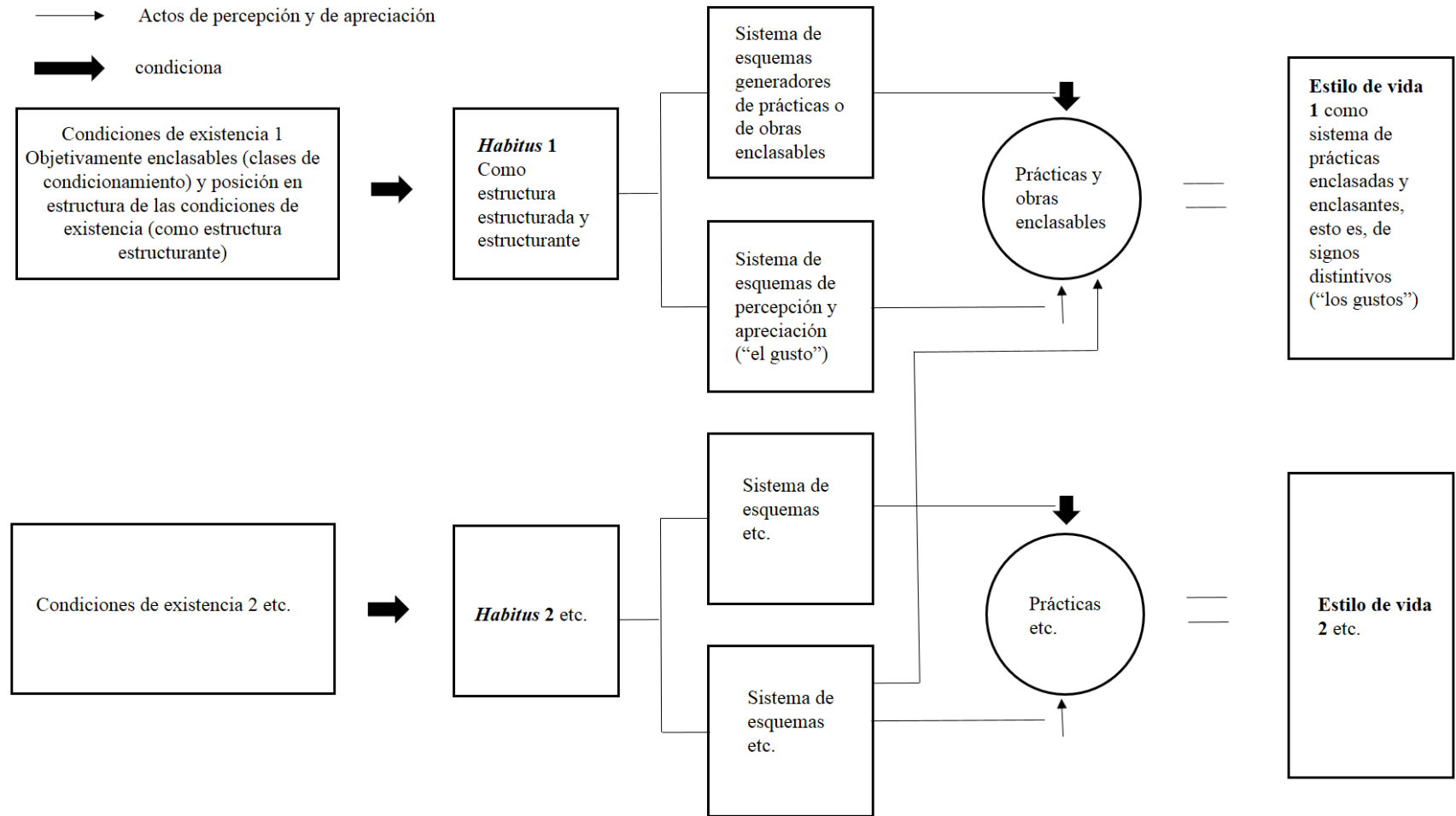
Por consecuencia habrían dos variables dependientes que conforman el grupo, como lo sería, el ser aficionado y el ser aficionado *cosplayer*, que a su vez se intersecan con variables independientes pero no de mínima importancia como el acceso y conocimiento sobre series legítimas de la cual pende la clasificación del aficionado como “anormal” o no, la capacidad (ya sea económica y de manufactura) de hacer *cosplay*, el tipo de *cosplay* ejecutado (perteneciente a x o y serie y su similitud con el personaje), la denominación por parte de otros miembros de alguien como “diva”, entre otras; y sería las relaciones entre todas estas las que definen al conjunto de aficionados, quienes, al igual que las clases construidas bourdieuanas, le darían valor propio a cada variable y a los efectos que estas tienen sobre la práctica de hacer *cosplay* o la simple identificación con las animaciones niponas. Tal y como señala Bourdieu (2012), no es un pensamiento de determinaciones lineales lo que produce una fuerza explicativa, sino la red de los factores.

Hasta este momento, lo expuesto a lo largo del apartado lleva a determinar la existencia de una suerte de *habitus* de los aficionados (sin importar si este es *cosplayer* o no), ya que en la performatividad identitaria misma acontecerían principios generadores de prácticas que determinan quién es un aficionado y/o *cosplayer* “legítimo” y quien no; es decir, habría un principio generador de prácticas objetivamente enclasables y, por otra parte, se tendría el sistema mismo el cual permite diferenciar y apreciar las prácticas y gustos determinados como legítimos, o aquello que serían juicios enclasados en un sistema de signos distintivos.

Lo anterior se vería reflejado en las calificaciones de un cosplay como “bien” o “mal” hecho, de “diva” o erótico, y en clasificar a x o y series como “mejores” que otras. Lo precedente constituiría, en términos de Bourdieu (2012), un mundo social representado o un espacio de los estilos de vida.

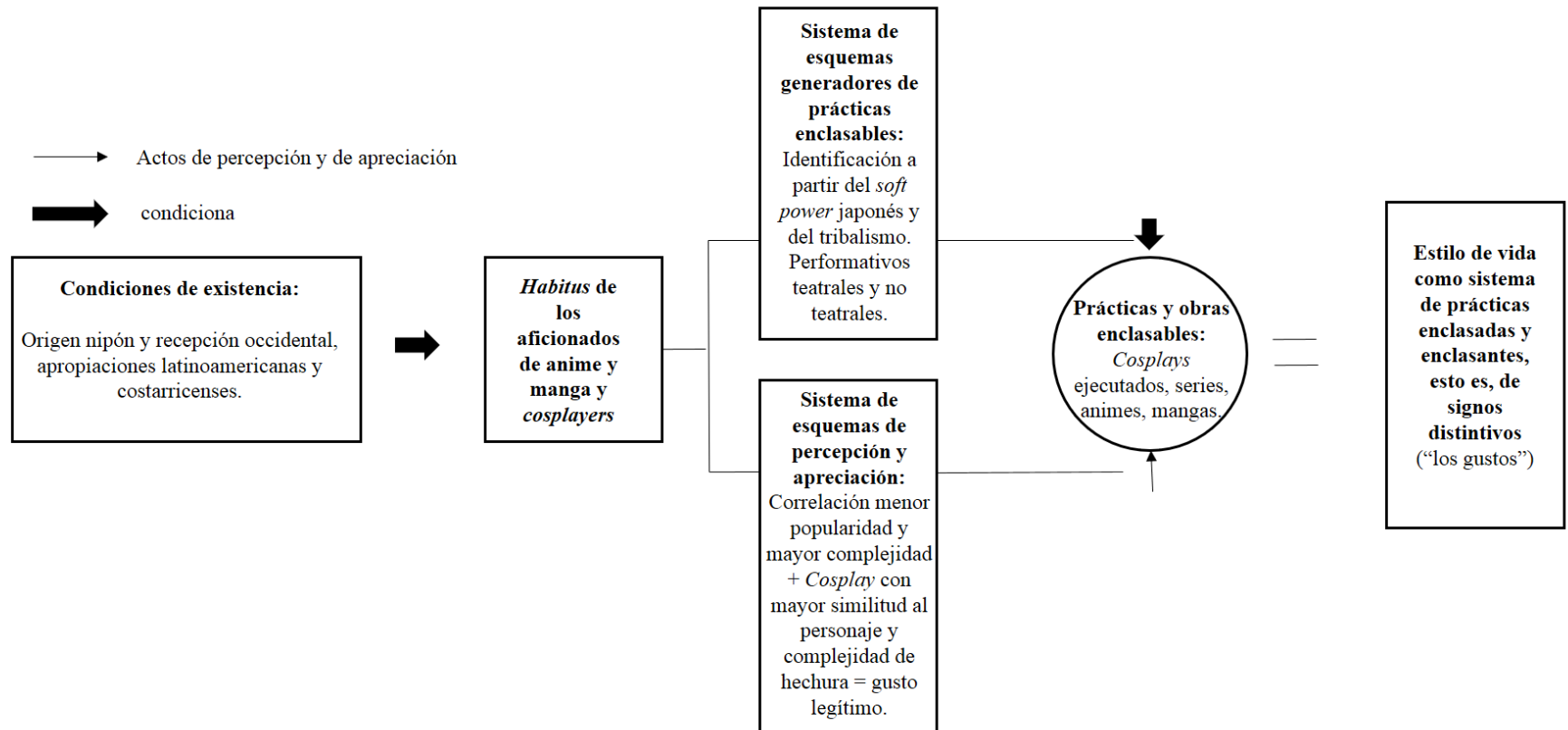
El complejo mundo social de los aficionados de anime y manga y el *cosplay* costarricense tendría entonces una serie de condiciones de existencia (un origen nipón y recepción multilocal) que produce un *habitus*, cuyas condiciones se definen por propiedades relacionales y diferenciales que lo distinguen de lo que no es parte de esa identificación (identidad social en palabras de Bourdieu). Así, el *habitus* es estructura estructurante pues organiza las prácticas y su percepción, y también estructura estructurada en tanto principio de división que organiza la percepción de un mundo social; una aplicación de esto al conjunto de aficionados y cosplayers puede verse de la siguiente manera:

Ilustración 12
Condiciones de existencia, *habitus* y estilo de vida



Fuente: Bourdieu (2012). *La distinción*.

Ilustración 13
Aplicación del gráfico 2 a las condiciones de existencia, *habitus* y estilo de vida de los aficionados y *cosplayers*



Fuente: Elaboración propia basada en Bourdieu (2012). *La distinción*.

El estilo de vida vendría a ser un producto de un *habitus* que, percibido dentro de una serie de relaciones y prácticas, decanta en “sistemas de signos socialmente calificados” (Bourdieu, 2012, p.202) que pueden ser calificados de “distinguidos” o “vulgares”. Sin embargo, a diferencia del estudio de Bourdieu (2012), donde las afinidades de estilo dependen de acuerdo a la profesión o clase, para el caso acá analizado habría gustos y preferencias divergentes entre miembros de un mismo grupo o colectivo (el de aficionados y cosplayers) y, pese a ello, seguirían manteniendo un mismo *habitus*.

A manera de argumentación, no existen condiciones de existencia tan distintas como las examinadas por Bourdieu (2012) para este colectivo⁵³; por lo cual, las “propiedades” (series, trajes, mangas) que rodean a los individuos son las mismas y habría un único principio unificador de todas las prácticas (un único *habitus*), empero la información recopilada en campo sugiere que el gusto, en tanto: “fórmula generadora que se encuentra en la base del estilo de vida” (p.203), tiende a ser variable y clasificable entre popular, medio y legítimo a lo interior de un único colectivo, tal y como se mostró en el rechazo de aquellos que frecuentan gustos populares; ya que muchas pautas y prácticas seguirían siendo regidas por el gusto legítimo. Además, la importancia de un *cosplay* “bien elaborado” y de valores apreciados por algunos como el uso de *cosplays* eróticos, no elimina las críticas internas estos sectores legitimados por el tiempo de formar parte del grupo. Un reflejo de esto es rescatado desde la entrevista que se tuvo con Wanda y Hermes, organizadores de Nirvana Producciones, al conversar acerca de los concursos de *cosplay*:

Wanda: (...) di bueno entonces primero, segundo y tercer lugar, y dicen: “¿y no me van a dar nada porque yo hice...?” bueno, mención honor con peluca, maquillaje y no sé qué; mae vieras todas las cosas que hemos hecho y la verdad es que nunca se les queda bien, hay gente muy muy agradecida (en este momento ya llegó Hermes y estuvo colaborando con la entrevista).

⁵³ El autor francés examina no únicamente titulaciones y herencia, sino también vestimenta, consumo de alimentos, gustos deportivos, musicales y teatrales, labores profesionales, lenguaje, hexis corporal, entre otros; mientras que acá la condición de existencia clave pende únicamente de una recepción de anime y manga por parte del aficionado, sin importar en la época en la esta se haya dado; es decir, independiente de la edad del aficionado lo que le constituye como tal es v.g. el hecho de ver animaciones o mangas nipones o hacer *cosplay*.

Hermes: (Al escuchar lo que hablaba Wanda añade) Un viaje a Japón.

Wanda: Ah bueno sí, nosotros regalamos viajes a Japón a la *Comicket* una vez, que ese concurso fue un despiche porque ese concurso, vea, uno andaba ahí haciendo la vara súper chiva y todo y casi ni se inscribió gente y yo dije: “diay pero ¿qué es esta madre?” y era que se había soltado el rumor que disque Angela Bermúdez⁵⁴ iba a participar y entonces que ella se lo iba a ganar y yo: “¿y de dónde sacan ustedes eso, mae?” y hasta Angela había puesto: “yo no voy a participar, o sea yo sí llevo *cosplay* pero yo no voy a participar en ese concurso porque es en parejas” y entonces aún así la gente como que le comía gallina y entonces no lo hacía, y de repente dicen que es que uno da premios malos y yo: “se les está olvidando la vez del premio a Japón entonces luego no hablen paja”.

Cindy: Y bueno ya ahora, aparte de esto ¿cuáles opiniones tienen ustedes de la gente que hace *cosplay*? no solo de la gente que se inscribe en concursos sino también de la gente que van en general

Wanda: Bueno, como me están grabando (se ríe). Hay gente que es muy chiva, o sea son una teja, este, los maes acatan las reglas, no se quejan, es que digamos el tico tiene como esa quejaina que es así como: “voy a quejarme de todo porque puedo”, pero es gente que digamos sí hace observaciones y cuando las hace son muy acertadas, uno les agradece mucho y todo y luego hay otra gente que definitivamente no sé qué está esperando de la vida, o sea.

Hermes: Se quejan de que el premio no es en efectivo porque no van a poder reponer la plata del *cosplay*, dando por un hecho de que ya ganaron y generalmente es gente que hace *cosplay* muy mediocres y entonces es como extraño pero es que lo que pasa es que como todo en la

⁵⁴ Ángela Bermúdez es una reconocida *cosplayer* profesional que ha participado en eventos de calibre internacional en diversas ocasiones.

vida uno le llama más la atención el problemático (...). Por ahí una vez nos dijeron que: “¿Por qué tenían que ganar siempre los mejores?” y yo (hace cara de sorpresa), que eran concursos elitistas (se ríe) y uno: “mmm, pero concurso ya por ser un concurso se trata de que el mejor gane, no sé si usted quiere que hagamos un concurso que gane el más feo”. (Entrevista realizada a Wanda Rodó y Hermes Trimegst, organizadores de *Nirvana Producciones* el día 30/05/2018)

En consecuencia, las luchas o tensiones a lo interno del grupo no serán marcadas por diferencias últimas de *habitus*, sino por un estilo de vida en el cual, si bien hay determinaciones objetivas que distancian el gusto legítimo del que no lo es, se admiten contradicciones que también son determinaciones del propio mundo social⁵⁵. La base de estos acuerdos, desacuerdos y ajustes será encontrada en el gusto, cuya operación práctica transmuta las cosas en signos distintos y distintivos al hacer que las diferencias de los cuerpos (orden físico) penetren las distinciones significantes (orden simbólico).

Es en este penetrar distinciones de orden simbólico donde el *habitus* se manifiesta también como una forma tácita performativa, al ser estructurador y estructurante, y no sólo reproducir la realidad de un campo o esilo de vida determinado, sino también generar disposiciones que inclinan a la persona a actuar en conformidad con las demandas de estos (Butler, 1997).

Finalmente, cabe rescatar que las disputas entre organizaciones expuestas en el capítulo II no escapan de estas dinámicas; puesto que muchos de los conflictos se reflejan en saber quién hace los mejores eventos o concursos, consigue los mejores invitados, así

⁵⁵ Acá cabe recalcar que Bourdieu (2012) admite la posibilidad de opiniones distintas de acuerdo al origen social y a la trayectoria, aunque los individuos ocupen posiciones semejantes y que *habitus* de clase no es infalible, mas el autor no considera tanto la contradicción como la desviación dentro una clase. Ejemplo de ello refiere a que la clase dominante puede sostener discursos contra sí misma, mas los individuos que la componen seguirían perteneciendo a esta y no serían “contradictorios” ni representarían estadísticamente al total. Esta posición es respaldada por Butler (1997), para quien Bourdieu sólo muestra la potencialidad del *habitus* performado en aquellos que ya se encuentran en la posición de “poder social”, lo cual deja inadvertida la capacidad de la agencia y posiciona al “sujeto” en un mapa social de una posición fija.

como mayor cantidad de asistentes. Estas disputas son generalmente “subterráneas”, en tanto los miembros saben de su existencia mas se limitan a comentarlas con personas cercanas o indirectamente en redes sociales y ello se acrecienta cuando se trata de los organizadores de eventos; por lo cual, si no se llevan a cabo preguntas directas que pueden tornarse molestas o insidiosas, no existe mayor información para recopilar⁵⁶.

Por ende, dentro del grupo mismo habría una serie de normas bajo las cuales se habla de los conflictos; es decir, habría un trasfondo de reglas no reducido a un entendimiento de las mismas sino también incorporado en lo que al conflicto se refiere (Butler, 1997) (v.g. ninguno de los entrevistados se presenta como “diva” o conflictivo sino que los otros sectores son los representantes de esto). Al respecto, se expone a continuación una nota de campo recuperada a partir de una conversación vía *whatsapp* del antiguo *Club Nakama* donde se comentaba sobre la disputa entre *Nirvana Producciones* e *Imperio Anime* ya narrada (recuérdese que el *Club Nakama* eran colaboradores de *Nirvana Producciones*):

Josué: Que rico se la jugaron a *Imperio* jaja

Christian: Mae Josué, que piensan hacer ese mega finde con ambos eventos?

Josué: Ir al *Kuri* el grupo principal y el secundario el *mat* [*Matsuri*] (...) A ver esa triste historia.

Bien jugado *nirvana* Xd

⁵⁶ El conocimiento de la investigadora en tanto nativo de este tema hizo que se viese obligada a preguntar directamente por los problemas, tal como se mira en los anexos 3 y 4 y en las entrevistas citadas. Además, por una parte, no existe una prohibición del colectivo para hablar del tema (ya que como se pudo observar se obtuvieron respuestas) pero hay precaución al momento de hablar expresado en términos como “puede ser peligroso hablar de eso” y “me están grabando” y en no mencionar nombres de aquellos considerados como “problemáticos” o “cancerígenos”. Es por dicho motivo que la investigadora no fue insistente en cuanto a las cuestiones vinculadas a problemas internos, pues cabía la posibilidad de incomodar a los entrevistados; en especial a aquellos que conocía por primera vez.

Christian: Según la rana⁵⁷ todo fue pura casualidad :v

Josué: Se les cagaron en los muertos los maes de *imperio* de fijo

Christian: Y es que *Imperio* está loco 7mil la entrada

Josué: Solo que no sé como funciona el evento en un mal habría que ver (..)

Christian: “Mae, lo rico es que es 100% techo, *foodcourt*...Ya quiero saber quienes son los artistas invitados del *Kuri 7u7* Cuanto a que *Imperio* anda en este momento buscando algún huequillo para meter demanda, como siempre

Josué: Competencia desleal o alguna verga por el estilo

Santiago: Diay quizás...si los maes logran demostrar que nirvana hizo el evento el mismo día gratuito con toda la mala fe de la vida, efectivamente pueden írseles arriba por competencia desleal. Y mae, de hecho los posts de Hermes de hecho lo pueden hundir bien feo

Christian: Que ha posteado el mae? XD

Santiago: Puros hachazos, que a pesar de ser ciertos, se nota que van con la intención de carbonear Xd

[Alguien adjunta una captura de pantalla del *Facebook* de Hermes]

(Hermes: Bueno, bueno, la gente cree que soy malo...y es cierto...,pero ese no es el punto, el punto es que si hay dos eventos pueden ir a los dos si les da la gana, o a uno p a ninguno y yap, ustedes deciden, nada pasa, serán felices, no se estrechan los eventos son para divertirse B))

Josué: Digamos el mae los hace sin tanta sutileza como debería, yo en su lugar me quedaría callado

Garro: Digamos, ese *screen* de ahí es suficiente para abrirles un proceso...Porque esta admitiendo que lo hizo de mala fe. Si digamos, si el mae se queda callado y no mete carbón ni

⁵⁷ Seudónimo de un colaborador de *Nirvana Producciones*.

burlas con memes como lo ha hecho, no hay mucho que imperio pueda hacer para demostrar mala fe XD

Christian: Los memes la gente se los postea a él, pero él no ha posteado ninguno

Josué: Qué idiotas es que al chile se mataron solos *Nirvana* lo que hizo fue prácticamente llegar a cagarles la tumba. LOL qué buena la novela. (Nota de campo tomada el día 13/10/2017)

Además, se recopilaron comentarios de un post del perfil de uno de los organizadores de *Nirvana* cuyo inicio era: “Ya sé que van a decir jejeje pero un evento lleva meses de trabajo antes de anunciarlo XD Simple, queríamos regalarles el evento (10 años) y no habían fechas en diciembre para lograr darles un evento gratis” Seguido por los comentarios:

Josué: Sólo queda decir: “Jaque Mate”

Andy: Entrada gratis, usted es diabólico

Charlie: Ahora quiero ver la creatividad de los *cosplayers* para llorar por alguna razón inesperada

Francisco: Ya los imagino: “donde me cambiaré en un mall blah blah” *dude its free*

Luis: Digamos que si esta fuera la guerra, ya van ganando como 65% de la misma (Nota de campo tomada el día 13/10/2017).

Nuevamente reflejada, la búsqueda por la legitimidad que se extiende a los organizadores mismos revela la existencia de esquemas clasificadores dentro de un mundo social, los cuales ya han sido incorporados. La oposición central u original de una identificación en la afición, en contrariedad a quienes no lo son, sostiene oposiciones de segundo y tercer orden (gusto legítimo y popular las series, “mejores” y “peores” *cosplayers* y organizaciones “más distinguidas”) en las cuales los bienes (el conocimiento sobre las series, el *cosplay* y la ejecución de eventos) son signos de distinción donde la realidad social se ve conformada por la representación que individuos y grupos hacen manifiesta a través de sus prácticas.

De esta manera, tal y como señala Canclini (2005), un colectivo no es definible por una única variable o propiedad sino por la estructura de las relaciones entre estas y los efectos que las mismas ejercen sobre prácticas que son valoradas o de valor. Son las redes de relaciones las que resultan explicativas y permiten avanzar más allá de explicaciones de determinación directa, y es por ello que fue necesario la exposición de los apartados previos para comprender cómo la identificación y el performativo forman parte de un sistema de distinciones.

Finalizada la presente reflexión de corte teórico-analítico, el próximo capítulo buscará abordar el tema de la performatividad, así como ciertos aspectos vinculados a las identificaciones, a través de un acercamiento a la antropología nativa. Ello no implica una desvinculación completa de ambos, sino un abordaje desde distintos puntos de vista con la finalidad de darle completa cobertura a los objetivos investigativos dispuestos; además de reflejar experiencias propias de la investigadora que revelan parte de las anteriormente estudiadas identificaciones y distinciones.

CAPÍTULO V: Implicaciones de un trabajo de campo “nativo”

Este último capítulo a explicar los procesos mediante los cuales se genera una identificación *cosplayer* en tanto aficionados de anime y manga en la GAM de Costa Rica. También interesa analizar el *cosplay* como práctica performativa llevada a cabo por aficionados de anime y manga en la GAM de Costa Rica. Dichos objetivos también se trabajaron en capítulos anteriores; por lo cual, la diferencia existente dentro del presente referirá al responder a los mismos desde una “antropología nativa”.

Cabe destacar que este capítulo tendrá dos rasgos propios. El primero será la escritura en primera persona singular debido a la naturaleza del contenido y, seguidamente, se encuentra el énfasis en aspectos de corte metodológico los cuales permiten reflexionar sobre la significación de hacer “una antropología desde dentro”.

Como “antropólogo nativo” comprendo aquel individuo perteneciente al grupo que estudia y que comparte sus códigos comunicativos, sin que ello signifique una identificación homogénea o la inexistencia de diferenciaciones internas al grupo (como el género o la edad, por mencionar dos casos)⁵⁸. Además, un “nativo” vendría a ser una persona miembro del sistema, organización, fenómeno o comunidad que estudia y no quien se une de forma temporal a la misma con el propósito de realizar su investigación (Brannick y Coghlan, 2007).

Por otra parte, en la definición previa me distancio de la posición decolonial original de donde surge la antropología nativa, en tanto aspectos como la nacionalidad o la pertenencia a una etnia no son, en mi consideración, suficientes para entablar una relación de nativo debido a que ellos no garantizan conocer “desde dentro” el grupo que se busca estudiar. En este sentido, y por destacar sólo un ejemplo, si un factor como la condición socioeconómica marca pautas para poder lograr un entendimiento por encima de otros, será

⁵⁸ Debido a estas múltiples identificaciones autores como Forster (2012) y Chavez (2008) determinan que la dicotomía entre “nativo” y “no nativo” es una de carácter falso, al igual que la de una persona “de dentro” (*insider*) o “de fuera” (*outsider*), en tanto, este tipo de elementos no da cuenta de las múltiples diferencias de identificación existentes. Sin embargo, esta investigación continúa utilizando la misma en tanto su funcionalidad es pertinente para dar cuenta del proceso del trabajo de campo.

dicha(s) condición(es) la(s) que permita una consideración del investigador como “nativo” o “externo”⁵⁹.

Además, me distancio de posiciones que creen que la presencia de un antropólogo “nativo” permite una visión más “legítima, auténtica o genuina”, sino que simplemente responde a una visión antropológica situada y explicada de forma distinta (Gayané, 2007). Con lo cual la perspectiva que dicho tipo de antropología pueda brindar continúa formando parte de la construcción de una ficción etnográfica; es decir, de una explicación e interpretación que es “fabricada” o “hecha” (*fictio*) desde posicionamientos específicos (Geertz, 1973).

Mi posición en referencia al grupo es la de un “interno” desde hace más de diez años, tal y como ya he destacado. A manera de anécdota autoetnográfica, cabe mencionar que la primera vez que escuché la utilización del término *otaku* fue alrededor de 2007 o 2008, cuando ya era asistente regular a los eventos de aficionados de anime y manga. Sin embargo, desde los cinco o seis años tuve una fuerte inclinación hacia la animación japonesa (pese a que ni siquiera sabía su origen) a través de un primo mayor con quien veía programas como *Dragon Ball*, *Caballeros del Zodiaco*, *Digimon*, *Ranma 1/2* y *Pokémon*.

Lo anterior está ligado a la expansión de series japonesas en América Latina que es relatada por Cobos (2010), la cual se extendió hacia programas que aparecían en compañías de televisión por cable, tales como *Rurouni Kenshin*, *Historias de Fantasmas*, *Trigun*, *Sakura Card Captors* o *Yu yu Hakusho*. Estos programas los observé cuando tenía una edad que rondaba los once y doce años, y fue cuando pude notar la diferencia o “japonesidad” de estas series, debido a que su estética y la no traducción al español de algunas de las canciones, hacían sentir su disimilitud con respecto a las caricaturas estadounidenses y latinas.

⁵⁹ Dicho ejemplo lo utilizo para indicar la existencia de una hibridación en la identificación del investigador, la cual no depende de una única característica homogénea o esencialista. Considérese a manera de otro ejemplo la mención de Narayan (1993) de un investigador indio que se consideraba nativo, mas al pertenecer a la casta brahmánica urbana, no tenía una cercanía con la tradición de la villa que estudiaba.

Cuando inicié mi asistencia a eventos de aficionados ya podía ver series en su idioma original con los respectivos subtítulos, así como lo hacían una parte de personas de un estrato socioeconómico “medio” y “alto” con acceso a internet y televisión por cable. Finalmente fue en 2013 cuando al estar en la universidad realicé mis dos primeros *cosplay*, de los cuales, generalmente, compro aquellas partes que no puedo fabricar (pelucas, lentes de contacto o zapatos), modifico ropa para que sea igual a la de los personajes escogidos y, si es necesario, fabrico con ayuda de terceros las prendas o elementos necesarios.

Teniendo clara la definición anterior de “nativo” y mi ingreso al grupo queda mencionar que este capítulo se divide en dos apartados. El primero de ellos lo dedicaré a los altercados y procesos generados en mi “ingreso a campo”, y el segundo trata sobre la participación de mi persona como *cosplayer* y las consecuencias metodológicas derivadas de ello.

Para indagar en lo destacado me gustaría mencionar que este capítulo también tiene la intención de rescatar en parte la crítica a la postura geertziana escrita por Rosaldo (2000) a partir de aquello que llama la “fuerza emocional”. En contraposición a acercamientos geertzianos (de los cuales esta investigación ha (re)tomado una variedad de ideas) cuya meta sería una interpretación densa de “redes simbólicas de significado”, el autor cuestiona si realmente todos los elementos culturales son siempre descritos como densos o con dificultad por parte de quienes los vivencian⁶⁰; por ende, sería únicamente una vivencia propia la que permite entender eventos que anteriormente había intentado explicar mediante teorías antropológicas que no consideraban la “fuerza emocional”.

⁶⁰ A manera de acotación teórica, y entendible para aquellos familiarizados con su texto y su crítica a Geertz, existe la posibilidad de revisar la crítica desde dos puntos. El primero de ellos, ya aceptado por Rosaldo (2000), refiere a la validez y existencia de aspectos culturales que sí son explicados de manera densa (ejemplo de ello es la aceptación del enfoque ritual para algunos trabajos por parte del autor, y la generación de conceptos nativos que explican elementos intrincados en relaciones diversas, tal y como lo son el “anormal” o la “diva” presentes en esta investigación. Seguidamente, queda por examinar o buscar escritos que hayan examinado el vínculo de la tradición sobre la cual Geertz retoma el término *Verstehen* (el comprender), el cual está usualmente asociado al giro hermenéutico existencial germano, donde tradicionalmente se liga al comprender cotidiano y a lo “preteórico”, y su relación con aquello que se denomina como el “juego profundo” y la “descripción densa”.

A esto se suma aquello que Turner (1985b), quien retoma las “estructuras de experiencia (vivencia)” de Dilthey, critica al estructuralismo como sería la reducción de la experiencia a principios intelectuales o estructuras cognitivas al mencionar que en la vivencia también, a parte de los pensamientos, tienen cabida las emociones y voliciones. Por ende, al rescatar mi acercamiento “nativo” busco también dar cuenta de algunos de estos puntos no marcados por imbricaciones únicamente racionales, sino de aquellas cuyo valor radica en reflexiones desde otras perspectivas. Esto se encuentra propiamente imbricado con el reverso de la teoría bourdieuana estudiada en el capítulo previo, al intentar complementar aquellos elementos teórico-conceptuales que fueron abordados mediante la misma.

5.1. “¿En serio está haciendo su tesis sobre eso?”: De nativa a investigadora y de investigadora a nativa

Cuando inicié esta investigación, mi primer reto fue encontrar grupos de personas que se relacionaran de forma directa con la actividad del *cosplay* y que se encontraran en espacios que no fueran los eventos de aficionados. Ello se dio puesto que, si bien ya he narrado mi asistencia a los eventos desde 2007, no conocía otros espacios en donde los *cosplayers* se reunieran y aquellas personas que conocía involucradas en la práctica seguían un patrón similar al propio; es decir, realizaban *cosplay* de forma individual y no compartían con otros el proceso.

Dado lo anterior, durante los meses de enero y febrero de 2017 me dediqué a buscar dichas agrupaciones. Primero, hablé con Kevin con quien he mantenido una amistad cercana por más de nueve años (ya que le conozco desde el colegio), quien tiene otros conocidos que hacen *cosplay*, tanto de personajes de anime como de cómics y videojuegos. De acuerdo con mi pensamiento del momento, dicha cercanía con mi amigo supondría una mayor facilidad de acercamiento a los sujetos que buscaba (sus conocidos) y con quienes podría entablar rápidamente conversaciones al ser “un nativo” más.

Pese a ello, a lo largo de todo el proceso investigativo no conseguí contactar a dichas personas. Esto se dio debido a que mi contacto inicial se encontraba ocupado con actividades laborales y familiares, mientras yo seguía preguntando de forma insistente por las actividades y posibles encuentros con estas, a quienes ni siquiera conocía ni conozco aún.

En este sentido, mis preguntas manifestaban una ansiedad investigativa por “ingresar” a un grupo, la cual fue percibida como necedad y “majadería” por parte de Kevin.

A lo anterior se le añadió el hecho de que mi contacto me señaló la existencia de un posible rechazo durante el primer encuentro, bajo la frase de: “Yo sé que si usted le dice a Susan “¡ay! yo también soy *cosplayer*” ella la mete (me introduciría en su grupo de amigos que hacen *cosplay*), pero si llega directo con lo del trabajo de fijo no” (Nota de diario de campo tomada el 05/02/2017).

Fue así como mi ingreso a otros ámbitos del campo (aquellos más allá de los eventos) se veían comprometidos por el hecho de no conocer previamente a estas personas y generaban una primera ruptura con uno de los supuestos de la antropología nativa o “desde dentro”, como lo es la facilidad del acceso. El acceso refiere a la habilidad para poder entrar a aquel sistema o grupo que se desea estudiar y donde se está permitido hacer la investigación, y tiende a ser el problema central para aquellos investigadores “de fuera” (Brannick y Coghlan, 2007); mientras que, en los investigadores nativos supone una facilidad central en tanto ya se tiene la “membresía” del grupo obtenida y el acceso al campo es “más rápido e íntimo” (Greene, 2014).

Sin embargo, tal y como lo relata Greene (2014), el investigador puede seguir siendo percibido como un extraño y no como un miembro cultural del grupo al cual ya pertenece. En mi caso particular, dicha situación se cimentaba en el hecho de que era percibida como un sujeto muy distanciado de estas personas (los conocidos de Kevin); es decir, como un investigador “de fuera” y también en el hecho de que mi posición en el grupo no me permitía acceso a ciertas partes del mismo (Brannick y Coghlan, 2007). A saber: si bien practicaba *cosplay* y tenía conocimiento sobre anime y manga, no conocía ni conozco a la totalidad de *cosplayers* del país.

A parte de ello, Paula (otra amiga) me comentó que ella conocía algunos *cosplayers* y que, si yo deseaba, me los podría presentar. Al responderle afirmativamente y explicarle algunas breves cosas que debía realizar para el trabajo de campo, su cara reflejó duda y baja comprensión, puesto que ella pensaba que mi investigación se resolvería con una conversación informal o una entrevista. De esta forma, era percibida como “un extraño de dentro” en tanto que el papel propio desempeñado por la metodología etnográfica, implicaba

también la realización de prácticas “ajenas” (observaciones y entrevistas) a los sujetos con quienes buscaba trabajar.

Lo previo es fácilmente explicado por Narayan (1993), quien señala que la realización del trabajo de campo transforma las relaciones que se tienen con las personas, inclusive cuando estas sean conocidas o estén familiarizadas con el investigador. Además, pese a que el trabajo de campo sea realizado por alguien interno, dicho proceso puede implicar conocer a un rango mayor de personas en tanto existe una imposibilidad de un “autor omnisciente” que conozca todo acerca de la sociedad o grupo que estudia.

Dado lo anterior decidí hacer un giro y refinar mis acercamientos a campo al ingresar no por vía de un tercero, sino por mi propia cuenta, hecho al que se le sumó el inicio de la aplicación de principios etnometodológicos; o la aplicación de las mismas “técnicas” que los nativos utilizan para conocer su mundo a la investigación (Guber, 2014). Dicha consideración ya me la había planteado al decidir “disfrazarme” para los eventos, mas no pensaba que fuera vital el utilizarla durante “el ingreso a campo”.

De esta manera, localicé al grupo ya aludido denominado *Club Nakama*, a través de la red social *Facebook*. El 05/02/2017 asistí a la primera reunión con dicho club sin conocer a ninguna de los allí presentes y me dediqué a disfrutar, conocer personas y únicamente comenté mi trabajo de tesis con Santiago, quien era el “líder”⁶¹ del grupo de realización de *cosplays*. Dicha decisión fue tomada en función de dos elementos; en primer lugar, no sabía si dicho espacio podía tener relación directa con mi trabajo y, seguidamente, en la reunión había cerca de veinte a treinta personas con lo cual explicar mis motivos a todos era difícil, en tanto la única manera de hacerlo hubiese sido hablar en frente de todos, práctica para la cual yo no tenía el reconocimiento necesario (hablar al frente del salón siempre estuvo limitado a los diversos “líderes” del grupo en general o de los sub-grupos, o para aquellos miembros que fueran a explicar una idea nueva a realizar).

⁶¹ El entrecomillado de la palabra líder se debe al hecho de que, luego de unas primeras observaciones de campo, determiné que los miembros tienen una importancia similar y el título de “líder” corresponde a una etiqueta en función de la organización del colectivo y no de relaciones jerárquicas. Así Santiago se encargaba de cosas como llevar una lista de los *cosplays* que otros quieren hacer y ayudaba a los que tenían menos tiempo haciendo *cosplay*, sin necesidad del trato vertical que originalmente implica dicha palabra.

Cabe destacar que posteriormente (19/03/2017) obtuve un permiso “más formal” de parte de otros miembros para aplicar técnicas como la entrevista. Sin embargo, este se dio ya pasado un breve tiempo de interacción con el grupo, pues siempre sentía ansiedad sobre un posible rechazo debido a las experiencias anteriores. Dicho señalamiento (la ansiedad por el rechazo) lleva a la necesidad de intentar responder una interrogante: ¿por qué motivo la presentación de mi persona como investigadora no permitió un acceso directo a cierto grupo de aficionados y *cosplayers* pero el ingreso como nativo sí tuvo aceptación?

Desde mi perspectiva (tanto de investigadora como de nativo) ello se debió a dos elementos. El primero de estos refiere al papel del etnógrafo en campo, el cual pretendía inicialmente que respondiera a una “autoridad etnográfica clásica” en otros espacios que no fueran los eventos; es decir, la obtención de datos de campo se solventaría con mi presentación como investigadora y la ejecución de entrevistas y conversaciones informales. Pese a esto, al ver su nulo funcionamiento manifestado en el rechazo de Kevin y Paula fue necesario el giro ya destacado hacia técnicas etnometodológicas donde debía aplicar: “(...) los métodos que usan los actores para conocer su propio mundo, que son los mismos que emplean para describirlo y actuar en él” (Guber, 2014, p.22).

Esta aplicación de los métodos propios del grupo me lleva al segundo elemento, el cual refiere a la explicación de aquello que Jenkins (1992) denomina como *fandom*. El mismo, como ya se ha expuesto en capítulos previos, refiere a una serie de microgrupos poseedores de elementos lúdicos compartidos y vivenciados por quienes forman parte de este, por lo cual la presencia o el intento de ingreso al grupo de alguien que no fuera identificable con dichos gustos colectivos (yo como investigadora) no sería bien recibido; en tanto que, si bien los eventos masivos son para todo público, el acercamiento a colectivos o clubes de amigos no es de carácter espontáneo sino que responde a relaciones sociales entabladas previamente, las cuales en este caso se ligan al conocimiento sobre anime y mangas.

Por ende, mi rol dual de investigadora y nativo produjo una confusión inicial entre los individuos al no existir una asociación entre ambos (o hacía un trabajo o era “nativo”) y además me generó dilemas de identificación y “reclamos” sobre mi forma de comportarme (no decir que la información sería para un trabajo e incomprensión en la aplicación de técnicas como la observación participante) (Brannick y Coghlan, 2007).

Ahora bien, estos inconvenientes de un acceso inicial hacen pensar que la condición nativa de mi persona fue relegada a un plano no tan relevante al estar por encima aspectos como la falta de cercanía en el grupo. Empero la importancia de esta parte de mi doble identificación (investigadora y nativa) jugó un papel trascendental al establecer confianza con los diversos miembros del club, tal y como se relata en la siguiente anécdota de campo:

El día 05/03/2017 fui a la celebración del Festival Japón llevado a cabo en el Museo de los Niños, dentro del cual el *Club Nakama* realizaría algunas funciones tales como grabación del evento, realización de entrevistas y manejo de los concursos de *cosplay* y karaoke. Dicho hecho se da debido a la cercanía y trabajo conjunto que este tiene con Nirvana Producciones, una de las organizadoras del evento.

Además, el club tenía un puesto informativo propio (*stand*), en donde brindaban información para aquellos que desearan unirse al mismo. En dicho espacio, yo fui tomada por los demás como un miembro oficial del club y me correspondió desempeñar algunas labores, las cuales estaban fuera de mi imaginación debido a que sólo tengo tres semanas de frecuentarlo.

La finalidad original del *stand* de *Nakama* era relatarle a las personas un poco las actividades del club, así como obtener contactos para agregar más miembros, por lo cual, en el momento en que me dejaron a cargo del *stand* al igual que a Kacy, debía primeramente consultar a quienes se acercaban si deseaban información sobre *Club Nakama* y, frente a una respuesta afirmativa, desarrollaba un breve discurso que se articuló de la siguiente manera: “Bueno, el *Club Nakama* es un grupo que se reúne en las instalaciones de la U Creativa y que busca incentivar la creatividad de las personas, ahorita tenemos 3 proyectos principales, uno es el de *fandub* que es pasar series de japonés o inglés al español, otro es el *Taller Urahara* para los chicos que les gusta hacer *cosplay*, ahí enseñamos a hacer las armas, hemos hecho esta y esta otra espada (ahí señalaba unos ejemplos de *props* que estaban en la mesa) y una grande anaranjada que la tiene un compañero (con esta espada me refería a un *prop* de un arma de *God Eater* que otro miembro estaba usando junto a su *cosplay*), y también tenemos el club de

comic y manga para las personas que tienen habilidades en dibujo y quieren hacer su comic o que quieran aprender a dibujar. Puede buscarnos en *Facebook* como *Club Nakama* y si quiere más información puede anotarse en esta hoja y el líder del grupo los va a contactar”.

Evidentemente, el orden en que repetía dichas palabras variaban de una persona a otra, y si estas pedían más información debía responder a sus interrogantes. Además, debo mencionar que esta tarea de información me fue adjudicada puesto que, en un momento, el puesto estaba ocupado por un amigo de otros miembros y Josué (otro de los líderes del grupo) me cambió con él y me puso a atender en vistas de que el *stand* debía tener una persona que “sí perteneciera al club” (de acuerdo a sus propias palabras). (Nota de diario de campo tomada el día 05/03/2017)

Tal y como relato en la nota de campo, con tan sólo tres visitas desde las cuales asistía al club, existió un reconocimiento de mi persona de parte de los miembros como alguien cercano al mismo e inclusive me siguieron encargando el atender el *stand* durante eventos posteriores como el *Cosparty 2017* (llevado a cabo el 06/05/2017). A manera de explicación, quisiera destacar que esta identificación en tanto miembro del club pudo haber estado basada inicialmente en mi insistencia sobre los primeros acercamientos (seguir asistiendo a todas las reuniones y conversando mediante *whatsapp* con algunos de los miembros) y en mi ayuda previa al primer evento que asistía en conjunto con el club, puesto que este deseaba poder realizar unas breves entrevistas a asistentes y organizadores del evento y yo fui quien se encargó de hacer las guías de entrevista (hecho que fue muy agradecido por parte de “líderes” como Josué y Byron) (ver anexo 2).

Pese a lo previo, pienso que dicha confianza tuvo su fundamento principal en mi condición de un nativo que cumplía las expectativas de los miembros del club, tales como haber visto y leído una serie determinada de anime y mangas e incluso ciertos videojuegos, hacer *cosplay*, dibujar anime y poder gestar relaciones y conversaciones con los miembros del grupo basadas en las temáticas anteriores. Esto vendría a ser lo que Forster (2012) nombra como competencia cultural o la capacidad de comprender la comunicación (verbal y no verbal) del grupo a estudiar; es decir, la distinción en términos bourdieuanos. Así como

desarrollar interacciones sociales que aparezcan como “naturales” y llegar más fácilmente a una construcción de *rapport* y a entendimientos “profundos” del fenómeno estudiado.

Ejemplo de lo previo pudo observarse de manera clara el día 19/03/2017 donde asistí con varios miembros del club al *Transitarte*. Hubo un momento donde todos nos detuvimos frente al Museo de Arte Contemporáneo para observar las peleas de boxeo que se realizaban en un ring que habían montado en el lugar y, cuando uno de los peleadores asestó varios golpes a su contrincante, Mauricio gritó: “Ora, ora, ora”, lo cual hizo que diversas personas nos riéramos en vistas de que era una referencia a *Jojo no Kimyou na Bouken*, un anime que la mayoría de los miembros presentes ha visto.



Ilustración 14

Investigadora porta el gafete del Club Nakama. Fuente: Fotografía propia tomada el 26 de marzo de 2017

En este sentido, si bien existe una imposibilidad de una identificación *otaku* de lleno debido a la incapacidad de conocer todos los anime y mangas existentes, el grupo y yo concordamos con muchas de las series vistas, lo cual implicaba de mi parte un “preentendimiento” y un conjunto de conocimientos, puntos de vista y experiencia propia que podía aplicar no sólo a un entendimiento teórico sino también a las experiencias vividas (Brannick y Coghlan, 2007).

Finalmente, la consolidación completa de mi persona como miembro estable del grupo se dio, “curiosamente”, cuando el club se estaba desmantelando durante los meses de mayo y junio de 2017. Dicha desaparición se produjo principalmente por las diferencias entre

diversas partes del colectivo y llevó a la formación de uno nuevo. Concretamente el 14/05/2017 recibí un mensaje mediante *whatsapp* de parte de Cristian que indicaba:

Hola Cindy! Soy Cristian del *Nakama*, le escribo por lo siguiente: hoy muchos de los miembros visitamos la nueva sede⁶² y la verdad no estamos felices con lo que vimos, es una sede de la policía en un área un tanto peligrosilla y pequeña, y ya hay varios descontentos con la organización en general, varios incluidos yo, Byron y Santiago junto con al menos otras 15 personas vamos a hacer un grupo aparte, seguiremos juntándonos en diversos lugares pero solo como amigos, sin mensualidades o *stress* de eventos, seguiremos haciendo proyectos pero por amor a hacerlos y no por obligación, el chino se nos va a unir también y queremos saber si quiere formar parte de esta nueva familia. (Nota de diario de campo tomada el día 21/05/2017)

Así continué reuniéndome en diversas actividades con miembros del antiguo club tales como salidas a eventos, salidas esporádicas (al cine o a restaurantes de comida rápida), fiestas de cumpleaños de los miembros e inclusive me quedé a dormir en la casa de Melisa junto con otras personas, con la simple finalidad de hablar sobre cosas que nos gustan y comprar comida para compartir.

Ahora bien, todo lo narrado denota una incorporación de estos nuevos conocidos de mi persona en tanto miembro específico del *fandom*; empero, existía una parte de mi identificación que se había quedado atrás y era la de investigadora de una tesis de *cosplay*. Ello se dio ya que, si bien todos tenían claro de que hacía una tesis y yo nunca oculté el tema ni el hecho de que en los eventos hacía observaciones, en diversas ocasiones volvía a repetir que el tema central de mi tesis era el *cosplay* recibiendo por respuesta un: “¡Ah! Pero, ¿en serio está haciendo su tesis sobre eso?”.

Dicha respuesta fue brindada por más de tres miembros del antiguo club cuando les recordaba mi trabajo o cuando me preguntaban algo sobre mi tesis, lo cual hacía que debiera

⁶² La nueva sede fue una idea de *Nirvana Producciones* en tanto que la Universidad Creativa ya no prestaría sus instalaciones para el club. El día de la visita yo no asistí por motivos propios.

explicar de nuevo el tema de mi investigación es sobre aún cuando ya llevaba más de un año de conocerlos y ya les había explicado esto antes.

Lo anterior refleja que la identificación que yo tenía de mí misma en gran parte del proceso investigativo, no era la misma que las personas con quienes trabajaba se habían formado sobre mí. Para mí yo tenía una identificación doble, la de nativa y la de investigadora de *cosplay*, pero para el grupo esta identificación se compartía solo en la parte referente a mi condición de nativa, hecho que me permitía formar parte de sus amistades mientras que mi papel en la investigación fue reducida a “ser una estudiante de la Universidad de Costa Rica que hacía su tesis”.

Mi entrada como nativa al campo fue de tanta relevancia que la identificación generada sobre mi persona no correspondía con la imagen de una investigadora, más allá de los momentos en donde aplicaba “técnicas formales” como entrevistas. Ello se debió a que, tal y como destaca Fassano (2014), mi participación con el grupo distaba mucho del uso de técnicas que se suelen asociar con una investigación (aplicar formularios, llevar grabador y hacer preguntas o llevar una cámara de video) sino que se enmarcaba en una reflexión performativa de las prácticas mismas; es decir: “(...) mi accionar no coincidía con el de aquellas personas que hacen investigaciones (...)” (p.177), sino que participaba en los mismos términos que lo hacían los demás miembros del grupo.

Lo anterior también se refleja en mi entrevista con Katze, una *cosplayer* que no conocía antes de comenzar este trabajo, mas con quien logré una buena compenetración debido a mi conocimiento del anime *Jojo no Kimyou na Bouken* o *Jojo's Bizarre Adventure*. Cosa que se muestra en el siguiente fragmento cuando⁶³:

Cindy: De hecho, de *Vento Aureo* es mi favorito también.

⁶³ Para entender la siguiente conversación daré a conocer algunos detalles de la serie *Jojo's Bizarre Adventure*. La serie se compone actualmente de 7 partes (*Phantom Blood*, *Battle Tendency*, *Stardust Crusaders*, *Diamond is Unbreakable*, *Vento Aureo* o también llamado *Golden Kaze* o *Golden Wind*, *Stone Ocean*, *Steel Ball Run* y *Jojolion*). *Abbachio*, *Bruno*, *Fugo* y *Giorno* pertenecen a *Vento Aureo*, mientras que *Kakyoin* pertenece a la tercera parte y *Rohan* a la cuarta; por su parte, *Joseph* es un personaje que aparece desde *Battle Tendency* (joven) a *Diamond is Unbreakable* (donde se le presenta como un anciano).

Katze: Sí, ¿por qué se tenía que morir? (se ríe). No, de hecho yo estoy que cuando maten a *Abbachio* fijo lo dejo de ver. Bueno, no, o sea fijo sí lo voy a ver pero es que no sé, voy a llorar tanto, yo amo a *Abbachio* también.

Cindy: Yo tengo un amigo que lo está viendo y di no ha leído el manga y el favorito de él es *Fugo* y yo: “¡ja, ¡que mamón!” (se ríe).

Katze: (se ríe) Yo hice a una amiga verse *Jojo's* ¿verdad? Pero se saltó *Phantom Blood* y *Battle Tendency* pero se vio *Stardust Crusaders* y yo: “ajaja”, porque la mae la favorita era *Kakyoin* y yo: “se le va a morir, eso le pasa por no haber visto las demás partes” y ahora me llamó reclamándome: “¿por qué usted no me dijo que *Kakyoin* se moría?”.

Cindy: De por sí es *Jojo*, todo mundo se muere.

Katze: De hecho, el único que no mataron es *Joseph* pero a como lo pusieron de viejito fue todo degradante entonces es como si hubiera muerto (...) *Bruno* es que me encanta, yo vivo enamorada de *Bruno*, de hecho vos ves mi perfil personal y es como “*Bruno, Bruno, Bruno*”, todo es *Bruno. Bruno* y *Rohan* son así como los personajes que más amo.

Cindy: Yo no sé por qué la gente odia a *Rohan*, yo amo a *Rohan*, él es genial.

Katze: Yo igual no entiendo, al igual que tampoco entiendo por qué odian a *Abbachio*. Bueno, sí lo entiendo, pero yo siento que el mae es muy incomprendido. Es que la gente es como: “el mae sólo se pasa cagando en *Giorno*” y yo “obvio”; o sea *Abbachio* es un adulto y *Giorno* es un mocoso y di ¿cómo te vas a sentir vos si viene un mocoso de 15 años a creerse doña toda?; di obviamente el mae se va a putear.

Cindy: Y es que *Giorno* siempre explica todo lógicamente.

Katze: Claro dentro de la lógica de *Jojo's* como lo de la serpiente, es como: “es un ladrillo serpiente y me curaré con esto” y uno como (hace cara de interrogación).

Cindy: Y todavía *Vento Aureo* no es tan volado, porque *Stone Ocean* tiene...

Katze: *Stone Ocean* es demasiado volado. De hecho, yo estoy aquí como preguntándome cómo van a animarlo, porque está complicado, *Stone Ocean* no es fácil de animar, pero no todo bien, yo sé que lo animarán, más ahora con la popularidad que está teniendo el anime. (Entrevista realizada a Katze, *cosplayer* costarricense el 19/01/2019)

De esta manera, la entrada a campo se vio complicada por factores de lejanía con aquellas personas que no conocía, mas al tener pequeños acercamientos y construir confianza a partir del conocimiento común en tanto nativo del grupo, se llegó a una identificación doble de amiga y estudiante que, una vez clarificado, pudo complementarse con el hecho de que hacía una tesis sobre *cosplay*, observaciones y algunas entrevistas con el fin de llevar a cabo la presente investigación. Esto se extendió inclusive a encuentros esporádicos como la entrevista con Katze, con quien se logró una rápida cercanía a partir de un gusto en común.

No obstante, lo anterior no pudo ser rebasado en ciertas instancias como lo fueron el intento de ejecuciones de entrevista con miembros de *Imperio Anime* y *Animacon CR*, en tanto con los mismos no bastó el hecho de ser aficionada, sino que hubo una imposibilidad de acceso a la información, marcada por una lejanía con los organizadores y poca apertura de los mismos.

Dicho esto, a continuación, dedico otro apartado a este “participar bajo los términos del grupo”, pero enmarcado en los momentos en los cuales utilicé *cosplay* como una forma de acercamiento a la comunidad y de recabar datos desde “una perspectiva distinta”.

5.2. “¡Vea, un *Kenma!*” Participación con observación entre aficionados de anime y manga

El 3 y 4 de marzo del 2018 se llevaba a cabo el evento *Kuri* 2018 en el centro comercial Multiplaza Escazú. Dicha ubicación fue escogida debido a que era el décimo aniversario de esta convención y los organizadores buscaron un lugar que tuviera espacio para mayor recepción de público, y cuya entrada fuera gratis para los asistentes.

Yo asistí al evento en compañía de tres de mis antiguos compañeros del colegio y algunos miembros del antiguo *Club Nakama*. Al llegar al lugar alrededor de las 10:00 am, decidimos recorrer los puestos de ventas y los escenarios montados para el evento.

En dicho transcurso nos encontramos con un *cosplayer* del personaje *Hanya*, del anime *Rurouni Kenshin*, la cual ha sido una de mis series favoritas desde el año 2006. Lo anterior hizo que no pudiera ocultar mi emoción mientras caminaba velozmente (casi corriendo) hacia el muchacho con el fin de pedirle una fotografía. A esto él accedió de forma amable y yo me despedí con un simple gracias.

Unas cuatro horas más tarde, el acto de pedir una foto con un rostro lleno de emoción se invirtió hacia mi persona puesto que, cerca de la 1:00 pm, decidí ir a cambiarme al *cosplay* de *Kozume Kenma* (personaje de la serie *Haikyuu!!*⁶⁴). Dicho “traje” lo utilizaba por segunda vez durante un evento, ya que lo había estrenado en el *Cosparty* de diciembre 2017.

Al tener el *cosplay* puesto y mientras caminaba en compañía de mis amigos obtuve reacciones de reconocimiento hacia mi personaje por parte de otros asistentes quienes decían: “¡Oh! Es un *cosplay* de *Haikyuu!!*!” o “Es de *Nekoma*” o “¡Vea, un *Kenma!*”.

Lo previo se manifestó de forma clara en la reacción de dos muchachas, que al verme, se acercaron con la misma emoción que yo tuve al ver a *Hanya*. Sonriendo y casi corriendo me tocaron el hombro y me solicitaron varias fotografías; posterior a las mismas me agradecieron y una de ellas me dijo: “Le quedó demasiado lindo”, frase que agradecí profundamente. Al terminar las fotos le dije a una de mis acompañantes: “Esas muchachas acaban de *fangirlear*

⁶⁴ *Haikyuu!!* es un anime de temática *spokon* (deportiva), donde los miembros de varios equipos juegan voleibol. *Nekoma* corresponde al nombre de uno de estos equipos y *Kozume Kenma* es uno de los personajes, que juega la posición de colocador.

por mí⁶⁵”, hecho con el que ella estuvo de acuerdo y otro de mis amigos agregó: “Uyyy (tono de admiración y molestándome al mismo tiempo) le están tomando fotos, que bueno (...)” (Nota de diario de campo tomada el día 04/03/2018).



Ilustración 15

Joven realiza un *cosplay* del personaje *Hanya* del manga y anime *Rurouni Kenshin*. Fuente: Fotografía propia tomada el 4 de marzo 2018.

⁶⁵ *Fangirlear* se deriva de la palabra *fangirl* el cual es un término que designa a un aficionado intensamente interesado y cercano a una serie, manga o anime específico. Por tanto, *fangirlear* refiere al hecho de actuar como un *fangirl*.

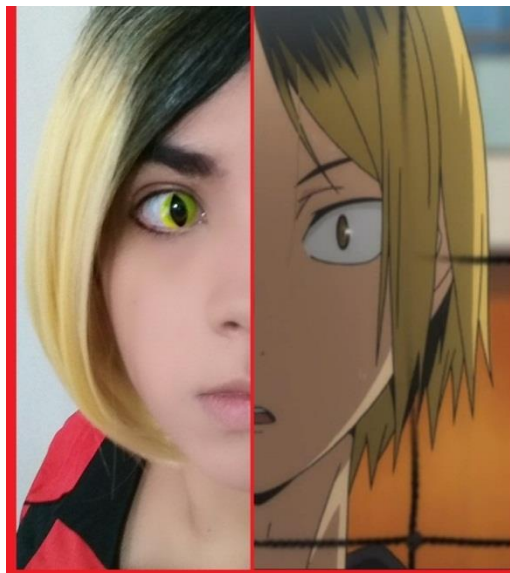


Ilustración 16

Montaje entre fotografía del *cosplay* propio de *Kozume Kenma* y el personaje. Fuente: Fotografía propia tomada el 4 de marzo 2018 e imagen de la serie.

Esta breve anécdota de campo refleja la aplicación y contraste de las dos técnicas buscadas al inicio de la investigación como lo son la observación participante y la participación con observación, las cuales, tal y como detallé en el apartado anterior, tuvieron que inclinarse hacia un uso etnometodológico (Guber, 2014), lo que implicó tomar fotos y realizar *cosplay* (ambas prácticas sumamente comunes en los eventos de aficionados de anime y manga). De esta forma tuve un acercamiento hacia los comportamientos de los *fans* en los espacios que los mismos frecuentan, y no la representación creada de estos a través de otros medios o técnicas (Wacquant, 2006).

Ambos actos (tomar fotos y hacer *cosplay*) me permitieron un acercamiento hacia dos perspectivas distintas del “nativo”; es decir, de quien hace *cosplay* y de quien solamente asiste a los eventos, y cuyo despliegue performativo cambia en función de la actividad de la que forma parte en tanto que si se utiliza *cosplay* se es objeto de reconocimiento, atención y fotografías, mientras que si esto no se da se busca tomarle fotos a los *cosplayers* cuando se reconoce a los mismos.

Lo previo quiere decir que el performativo no sólo se reserva para aquellos quienes hacen *cosplay*, sino que también se da en los demás asistentes, en tanto que la

performatividad es una repetición de actos que instituyen un “sujeto” (Butler, 1993). Ya fuera yo un *cosplayer* o un asistente habían una serie de normativas u actos regulados que desarrollaban una identificación o un sujeto específico; es por dicha razón que el formar parte de los *cosplayers* me daba paso a actos como que me tomaran fotografías, mientras que al inicio ser asistente daba paso a que yo le tomara fotos a otros *cosplayers*⁶⁶.

Dicha diferenciación implícita en las actividades ejecutadas por las personas se establece a partir de aquello que Clifford (1999) denomina como *habits* y que equivale a las vestimentas de los nativos o (en este caso) al *cosplay* propiamente, ya que al complementar un conjunto de disposiciones y prácticas corporizadas de “nativo” y asistente al evento con una vestimenta específica, el nativo (mi persona en este caso) tiene acceso a una “dimensión de juego” distinta de quienes sólo asisten al evento, que se torna posible gracias al uso de los eventos, en tanto uno de los espacios institucionalizados de los *cosplayers* donde existe multiplicidad de funciones y representaciones no ofrecidas directamente al observador que se acerca por primera vez (Wacquant, 2006).

Lo anterior puedo ejemplificarlo con el hecho de que, quizás para una visión “externa”, no sería de primera mano tan comprensible mi emoción o la de las muchachas que se me acercaron, en tanto es necesario que exista una cadena entre conocer y gustar de una serie de anime, ir a un evento, encontrarse con un *cosplayer* de dicha serie o hacer *cosplay* de dicha serie y finalmente, reproducir un acto de reconocer-reconocido en la toma fotográfica, el cual está mediado de forma inmediata por el *habits* al ser el *cosplay* una actividad que se basa en una semejanza visual hacia el personaje y permite dar paso a un reconocimiento (Clifford, 1999 y Lamerichs, 2015).

Además, el hecho de que me tomaran fotografías es un elemento ligado a la lógica de los aficionados pues, más allá de una foto que refleja la asistencia al evento y el agrado del disfraz, la misma es un ligamen directo hacia el elemento que fundamenta las convenciones mismas como lo es el ver anime y leer manga. Ello fue claramente presente en las

⁶⁶ Este señalamiento no implica la inexistencia de *cosplayers* que toman fotografías a otros; sin embargo, esta práctica no es tan común y lo que suele suceder son prácticas como los *cosplayers* tomándose fotos entre sí o que las personas sin traje se fotografían con estos. Además, en los eventos nunca se le toma fotos a quienes no llevan *cosplay*.

denominaciones que otras personas me daban como: “¡Vea, un *Kenma!*”, e inclusive en el nombramiento a través de terceros, tal y como sucedió cuando un padre de familia reaccionó rápidamente hacia mi persona al decirle a su hijo de unos 10 u 11 años: “Vea, ella es de *Haikyuu!!*, usted me dijo que quería ver algo de *Haikyuu!!* cuando vinimos, ahora tiene que tomarse una foto con ella”. En dicho momento yo sonreía mientras pensaba que quizás al niño le daba pena pedir la fotografía y por eso fue su padre quien expresamente me la solicitó. Dándome las gracias le comenté de nuevo a su hijo: “¿Sabe cómo la reconocí?” y él le contestó: “Por la bola de voleibol”, a lo cual el primero le respondió afirmativamente con un gesto de su cabeza (Nota de campo tomada el día 04/03/2018).

Dichas expresiones reafirmaron la identificación del personaje que busqué recrear y a su vez dieron paso a un acto perlocucionario del lenguaje, donde el decir o nombrar algo produce efectos en el sujeto mismo, al ser el cuerpo un constructo que también se afecta por el discurso que lo postula. En este sentido, “ser un *Kenma*” o “llevar una bola de voleibol” eran prácticas que al ser destacadas lingüísticamente completaban el personaje que yo buscaba “alcanzar” mediante el disfraz mismo, al dar paso a un performance comprendido como actos reiterados (nombrar el personaje, mi utilización del *cosplay*, acceder a que me tomaran múltiples fotografías) que esencializan y producen un personaje (*Kenma*) (Butler, 1993 y 2007).

Todo lo anterior fue permitido gracias a mi utilización del enfoque *from the body* establecido por Wacquant (2006), en el cual se enfatiza la dimensión carnal de la investigación y la experiencia del cuerpo como herramienta de construcción de conocimiento. Por ende, el hacer *cosplay* dio paso a: “(...) dar cuenta antropológicamente de una práctica (...) intensamente corporal” (p.18), en tanto que el mismo obedece a una lógica cuyos modelos normativos no existen de forma independiente a la práctica, sino que se (re)producen por el funcionamiento mismo del espacio en donde se generan; es decir, el acto de instituir un personaje como *Kenma* solamente existe ligado al anime *Haikyuu!!* y a su (re)producción mediante la ropa utilizada en un evento específico donde los asistentes son capaces de nombrar al mismo.

A esto se le suma que la dinámica de la identificación de otras personas hacia mi traje de *Kenma* o de otros *cosplays* que realicé como *Buggy* del anime *One Piece*, estaba mediada por la afectividad hacia el personaje que ya he explorado en otros apartados de la

investigación, por lo cual el enfoque *from the body* permitía una conexión estética y emocional con aquellas otras personas que conocían el “mundo ficticio” (anime o manga) del que mi personaje formaba parte (Lamerichs, 2015 y Wacquant, 2006).



Ilustración 17

***Cosplays* realizados para el trabajo de campo. A la izquierda fotografía del *crossplay* de *Kozume Kenma* y a la derecha fotografía del *genderbend* de *Buggy*. Fuente: Fotografía propia y fotografía de Fabián Gutiérrez Ramos tomadas el 04 de marzo 2018 y 23 de enero 2018 respectivamente**



Ilustración 18

***Genderbend* de *Buggy* el payaso, personaje de la serie *One Piece*. Fuente: Fotografía de Fabián Gutiérrez Ramos tomada el 23 de enero 2018.**



Ilustración 19

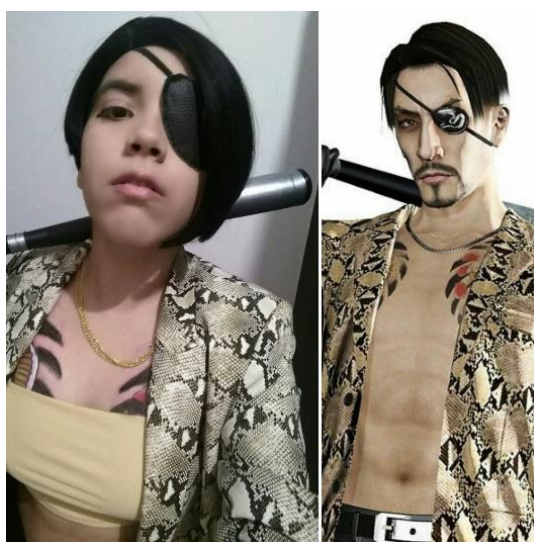


Ilustración 20

Otros *cosplays* empleados por la investigadora fuera del marco de la investigación. Arriba: Detalle de *genderbend* de Ace, personaje de la serie *One Piece*. Abajo: *Genderbend* de Majima Goro, personaje del videojuego *Ryu ga Gotoku*. Fuente: Fotografías propias tomadas en diciembre 2015 y junio 2019 y archivo de red

Ahora bien, con los señalamientos anteriores no quiero decir que únicamente es posible investigar el *cosplay* al hacer *cosplay*, sino que una comprensión con el cuerpo permite un acceso a experiencias que arrojaron datos distintos a los de asistir sin *cosplay*. Además, esto implicaría una aplicación de técnicas ajenas a la cotidianeidad de mi persona y de otros “sujetos del estudio” (Wacquant, 2006).

Este acercamiento a los “sujetos del estudio” a partir de su propio marco cultural y en específico de aquel perteneciente a los *cosplayers* puedo explicarlo a través de otra anécdota

(auto)etnográfica, la cual se produjo en un evento previo como lo fue el *Matsuri 2017* llevado a cabo en el Estadio Nacional:

En dicha convención utilicé mi *cosplay* de *Buggy* el payaso de la serie *One Piece*. (Al igual que con el *cosplay* de *Kenma*). Ese día fue común que varias personas se acercaran a pedirme fotos sola o junto a ellos bajo las consignas de: “Disculpe ¿me dejaría tomarle una foto?” o “¿Me puedo tomar una foto con usted?” siempre dirigiéndose de forma cortés.

Sin embargo, en un momento mientras me encontraba sentada y respondía un mensaje de *whatsapp* a una amiga, una mujer joven se me acercó y me dijo: “Hola, ¿cómo te llamas? Soy (acá ella me dijo el nombre pero no lo recuerdo) de La Nación y te acabo de tomar una foto texteando”; “Cindy” le respondí, “¿Con Y al final?” me preguntó, asentí con mi cabeza y la joven continuó: “¿Vecina de dónde?”, “De Heredia” le dije, “Y ¿de qué andás?” me consultó, “De *Buggy* el payaso de *One Piece*, digamos que es la saga de *Impel Down* que es una prisión y por eso el traje (señalando mi pantalón)”; “Ah, ok, gracias” me dijo finalmente y se retiró. Dicho momento fue sumamente azaroso y en el acto sólo me permitió pensar “¿qué putas?”, imposibilitando así el hacerle pregunta alguna a la joven. (Nota del diario de campo tomada el día 01/04/2017)

El acercamiento por parte de la periodista se dio por fuera de los códigos o normativas implícitas de los aficionados, en tanto ella debió haberme pedido permiso previo a tomar la fotografía. Esto denota dos elementos: primero (tal y como destacué en una de las anécdotas previas), existe una serie de normas ligadas al performance de los asistentes, el cual se diferencia entre los que llevan y los que no llevan *cosplay*, y que pareciera construir una especie de código ético no formalizado ni explícito pero que es comprendido por los nativos al grupo en tanto reglas: “(...) que definen (...) la conducta y las relaciones adecuadas hacia y entre sus miembros. (...) es un conjunto de normas imprecisas, aprendidas y desplegadas en el propio ejercicio” (Wacquant, 2006, p. 139). Y, segundo, revelan un elemento característico de mi persona en tanto nativo al grupo, en tanto mi experiencia previa me daba

una serie de conocimientos de los códigos nativos de los cuales no era consciente en dicho momento y desde los que se gestó mi sorpresa y molestia frente al accionar de la joven.

Esto se dio en tanto que, como destaca Narayan (1993): “(...) aquellos de nosotros que estudiamos sociedades en las cuales tenemos experiencias previas absorbemos [posteriormente] categorías que renombran y replantean lo que ya es conocido⁶⁷” (p.678, traducción propia). Por consiguiente, de la sorpresa misma me es posible reflexionar sobre mi conocimiento previo de un “reglamento interno” y de pautas “cotidianas” de los aficionados; ambos aspectos me permitieron acercarme más a los espacios y sujetos que buscaba abordar, y no sufrir de una “expulsión inmediata” (Wacquant, 2006).

Una última anotación que me gustaría hacer en torno a la utilización de la participación con observación refiere al momento en el que me quitaba los trajes. En ambas ocasiones, cuando regresaba del baño y ya no llevaba puesto el *cosplay*, recibí de parte de mis amigos expresiones indicándome que “volvía” a ser yo misma. En el caso del personaje *Buggy* una de mis acompañantes me dijo que: “ahora era un simple humano”, mientras que, con el *cosplay* de *Kenma*, recibí un: “¿ya volvió Cindy?” de parte de un amigo.

Dichas expresiones, más que indicar un cambio de identificación en el sentido de un posicionamiento ontológico, son desde mi perspectiva una manera de denotar la “expulsión” de dinámicas del evento, tales como ser objeto de fotografías. En este sentido, volvía a tener la perspectiva de un nativo asistente pero que no utiliza *cosplay* y que por ende, ya estaba fuera del compartir y practicar una reciprocidad de sentidos de un mundo social experimentado en el acto de usar un *habits* específico (Guber, 2004 y Clifford, 1999).

De esta forma, hacer *cosplay* a manera de trabajo de campo me permitió reconocer la significatividad que otros *cosplayers* le dan a este dentro de su vida cotidiana y continuar apprehendiendo formas locales de sentido (Guber, 2014), de las cuales ya tenía idea por mi condición de nativa, además de destacar la idea del investigador como principal instrumento de investigación.

⁶⁷ En el original: “(...) those of us who study societies in which we have preexisting experience absorb analytic categories that rename and reframe what is already known” (Narayan, 1993, p.678).

Conclusiones

En el recorrido de esta investigación se buscó responder a una interrogante que da cuenta de la “construcción” de la práctica cosplay en Costa Rica, desde las dimensiones de performatividad e identificación. La misma se abordó desde diversos ángulos y teorías que pretendieron dar cuenta de por qué hacer *cosplay* y de las dinámicas a lo interno del grupo, en tanto estructuras complejas en el sentido geertziano.

Respecto del primer objetivo, el proceso histórico en el cual se constituyó la práctica *cosplay* vinculada al anime y manga en Costa Rica es uno cuyo origen cultural es el Japón, mas cuando se le examina, se presentan una serie de hibridaciones que pretenden crear “ventanas de acceso al país del sol naciente”, mas no dan cuenta de hechos históricos como la latinización, la creación originaria de series *mukukoseki* y el actual y deseado despliegue de un *soft power* japonés.

La explicación de una constitución histórica viene a verse reflejada en los diversos estudios latinos y en las entrevistas realizadas como una que tuvo sus cambios al inicio de su llegada (décadas de 1980 y 1990), y que en la actualidad se tiene un acercamiento “más fiel” al haber acceso a las producciones en su idioma original, empero siempre teniendo conciencia de que el consumo cultural *pop* no refleja directamente aquello que podría considerarse como “lo japonés”.

En cuanto al origen de los eventos, estos representan de forma clara la hibridación al tener un origen estadounidense y expansión asiática posterior y, para el caso de Costa Rica, los mismos atraviesan una suerte de “institucionalización” que permitió proponer “momentos” divisorios bajo los cuales estos se han originado, gestado y desarrollado. Acá cabe destacar que dos limitantes que estuvieron fuera del alcance de la investigación son la escasez de documentos que narren el origen de los eventos (lo más cercano son documentos periódicos y el testimonio de los participantes), y la imposibilidad de acceder a entrevistas con dos organizadoras, pese a los intentos de contacto en múltiples ocasiones. De ello se desprende que, si bien fue posible el abordaje del objetivo planteado, estudios posteriores interesados por la teoría de la institucionalización de este tipo de colectivos, deben de superar dichas dificultades para dar cuenta del proceso costarricense desde todos los ángulos posibles.

Ahora bien, la explicación de los procesos a través de los cuales se genera identificación, fue abordado desde tres perspectivas. La primera de ellas dio cuenta del nacimiento de un colectivo cuyo propósito descansa en un sentir lúdico-tribal cuyos objetivos y metas se agotan en el acto, pese a las múltiples connotaciones negativas que se han imprimido a los aficionados a nivel japonés e internacional. A esto se suma el tema de la afectividad generado desde un consumo de ciertos productos en los cuales, al igual que el surgimiento del anime y manga, aplica el *soft power* que atraviesa la propuesta de Azuma.

Como segundo punto, la gesta de una identificación se genera mediante el performativo mismo pues, al considerarlo como algo que se expande fuera de las fronteras de lo teatral, fue posible la explicación de una identificación performativa que diferencia a los aficionados de aquellos que no lo son. Finalmente, la identificación se situó desde la perspectiva del “nativo” al mostrar la preponderancia que esta tuvo al momento de generar conexiones y cercanía con las personas abordadas, y al develar también parámetros y normativas internas a las cuales de otras formas hubiese existido un acceso con mayores complicaciones; en especial, el empleo de un tiempo mayor que permitiera acoplarse a las pautas de los aficionados.

En relación con el tercer objetivo, el análisis de la práctica *cosplay* como performativo se hizo posible gracias al empleo de las teorías butlerianas y turnerianas en una alineación con datos de campo que le permitieron, así como también se hizo pertinente el distanciamiento de ciertos puntos pertenecientes a ambos autores. El principal punto de distancia refiere a que, a diferencia de lo liminal y lo subversivo, esta investigación no considera que el *cosplay* sea capaz de generar espacios o performances antiestructurales o críticos políticamente, en tanto que la relevancia del apego a una narrativa pop es más importante si se toma en cuenta el estatus y los parámetros de un *cosplay* “bien hecho” desde la perspectiva de los aficionados mismos. Ello no elimina la necesidad de análisis posteriores donde; por ejemplo, se le de importancia a factores como los juegos que se tiene con el género del aficionado y del personaje escogido en los *genderbend* y *crossplay*.

Pese al distanciamiento previo, este análisis también llevó a la conclusión de que el *cosplay* y el mismo hecho de ser aficionado son prácticas performativas, al desarrollarse en una iterabilidad de acciones que deben de estar en ejecución continua para poder (auto)calificarse de aficionado y/o *cosplayer* y que, este último refiere a un estatuto

liminoide al ligarse a procesos de tipo lúdico-teatrales. Además, la utilización de la participación con observación, demostró la importancia del performativo dentro de los eventos de aficionados, así como del reconocimiento y de la importancia de un *cosplay* “bien hecho” en los parámetros que el grupo mismo le otorga.

De lo anterior se desprenden dos hallazgos investigativos. El primero de ellos refiere a la existencia de una resignificación de la constitución del aficionado costarricense, en tanto su identificación con las series y su imbricación en la cultura latinoamericana hacen que se distancie del discurso del *otaku* japonés al crear sus propias formas de identificarse, pero a su vez generar nuevos parámetros “esencialistas” bajo los cuales mantiene el desarrollo de su práctica. Entre estos se encuentran la creación de términos como “diva” o el uso de términos despreciativos para personas que “no conocen lo suficiente” acerca de las series consideradas “de culto”, hecho que genera una distancia entre aquellos considerados como “verdaderamente” aficionados y quienes no lo son.

Esto lleva al segundo hallazgo el cual refiere a que la categoría de *cosplayer* o el considerarse como tal ha adquirido un carácter de disntitivo a lo interno de la comunidad que implica necesariamente parámetros competitivos. En este sentido, la distinción analizada a lo interno de los aficionados implica que deba ser refrendada continuamente y, a su vez, un alejamiento de la tribalidad y el estar-juntos lo cual no implica una inexistencia del mismo, sino una convivencia de contradicciones (lo distintivo y lo tribal) a lo interno de un único grupo.

Por otra parte, el abordaje conjunto del segundo y tercer objetivo de la investigación permitieron encontrar dos términos de uso nativo (la “diva” y el “normal”), bajo los cuales se entrelazan las dimensiones de identificación y performatividad. Los mismos tuvieron que ser abordados de forma reflexiva por parte de la investigadora, que los tenía incorporados y los daba por supuestos cuando estos denotan parte de la propuesta geertziana de análisis inicial de buscar elementos que atiendan a la sustancia de una práctica o fenómeno social y no de fórmulas que le reduzcan.

Es en este punto en donde se hace posible recuperar una de las intenciones teórico-metodológicas iniciales del escrito; la cual refería a la relevancia de una descripción densa que atendiera a un estudio de la lógica material y simbólica de un objeto de estudio cuya realidad se basaba en una estructura doble al existir un vínculo entre la “realidad empírica”

y la “ficcional”. Lo anterior se logró a través del estudio de los “conceptos” propios nativos desde diversos ángulos como lo fueron el ligamen a la performatividad identitaria y al mostrar que ambos son parámetros que permiten establecer fronteras distintivas a lo externo e interno del colectivo, sumado a la búsqueda de ver la perspectiva del actor no sólo desde estos términos, sino también mediante el enfoque *from the body*.

Querer generar una descripción densa y mostrar los vehículos de símbolos y/o significados bajo los cuales el *cosplay* se encarna, implicó un detenimiento en datos que aparecían constantemente en el desarrollo del trabajo de campo y anudarlos a una perspectiva teórica que, al inicio, no se tenía pensada. Los diversos “tipos” y maneras de manifestación generados por las pautas distintivas al interior de un único estilo de vida y *habitus*, muestran que inclusive en aquellos colectivos que no poseen efectos de titulaciones, herencia o ciertos tipos de capital (el social y el escolar) y que parecieran homogéneos se presentan contradicciones internas y pautas de diferenciaciones propias que establecen el estatus y las normas de los miembros mismos.

De esta forma, la unión de una explicación que muestra pautas encubiertas de una identificación que se supone carnavalesca, lúdica y homogénea, sumado a la vivencia propia de la investigadora, permitió un abordaje de los dos elementos centrales de la investigación como lo fueron la identificación y el *performance* desde flancos diversos que llevaron no únicamente al cumplimiento de los objetivos, sino también a la descripción densa propuesta desde el inicio y a considerar críticas a la misma desde el insertar la relevancia de la investigadora como “nativo”; es decir, a unir una reflexividad teórica con pautas marcadas por las voliciones y problemas que el campo mismo generó.

Bibliografía

- Ameigeiras, A. (2006). El abordaje etnográfico en la investigación social. En: Vasilachis de Gialdino, I. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa* (pp.107-152). Barcelona, España: Gedisa.
- Atkinson, P., y Hammersley, M. (2007). *Ethnography: Principles in practice*. New York, United States of America: Routledge.
- Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's Database Animals* (translated by E. Abel and S. Kono). Minnesota, United States of America: Minnesota University Press.
- 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 para optar por el grado de Licenciatura en Sociología. Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.
- Berndt, J. (2008). Considering Manga Discourse: Location, Ambiguity, Historicity. En: MacWilliams, M (Ed.). (2008). *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime* (pp.295-310). New York, United States of America: M.E. Sharpe.
- Brannick, T. & Coghlan, D. (2007). In defense of being “native”: The case of insider academic research. *Organizational Research Methods* 10(59), 59-74. Retrieved from: <http://orm.sagepub.com/content/10/1/59>
- Brenner, R. (2007). *Understanding Manga and Anime*. United States of America: Libraries Unlimited.

- Bogarín, M. (2008). El sustrato teórico del fenómeno otaku. *Revista de Observaciones Filosóficas*, 6.
- Bonnichsen, H. (2011). *Cosplay- Creating, or playing identities?* Masters programme in media and communication studies. Department of Journalism, Media and Communication. University of Stockholm.
- Bourdieu, P. (1984). *Homo Academicus*. París: Minuit.
- Bourdieu, P. (2012 [1979]). *La distinción: Criterio y bases sociales del gusto* (traducción de María del Carmen Ruiz de Elvira). España, Madrid: Taurus.
- Broussard, J. (2009). (Ad)Dressing Masculinity: Male Cosplay Performance at Fan Cons. *Southern Anthropologist* 34, 19-31.
- Butler, J. (1992). Contingent foundations: Feminism and the question of “postmodernism”. In: Butler, J. & Scott, W. (comps). (1992). *Feminists Theorize the Political* (pp.3-21). New York, United States of America: Routledge.
- Butler, J. (1993). *Bodies that Matter. On the discursive limits of “sex”*. New York, United States of America: Routledge.
- Butler, J. (1997). *Excitable Speech: A Politic of the Performative*. United States of America: Routledge.
- Butler, J. (2004). *Undoing Gender*. United States of America: Routledge.
- Butler, J. (2007). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad* (traducción de M.A. Muñoz). Barcelona, España: Paidós.
- Canclini, N. (1995). *Consumidores y conciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. México: Grijalbo.
- Canclini, N. (2001). *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Barcelona, España: Paidós.
- Canclini, N. (2005). *Diferentes, desiguales y desconectados*. Barcelona, España: Gedisa.

- Castro, E. (2005). *El vocabulario de Michel Foucault: Un recorrido alfabético por los temas, conceptos y autores*. España: Universidad Nacional de Quilmes.
- Chaves, K. (22 de diciembre de 2014). Playcon se despidió con desfile cosplay. *La Nación*. Recuperado de: http://www.nacion.com/ocio/musica/cultura-pop-japonesa-enfiesta_0_1391060925.html
- Chavez, C. (2008). Conceptualizing from the inside: Advantages, complications and demands on insider positionality. *The Qualitative Report* 13(3), 474-494. Retrieved from: <http://nsuworks.nova.edu/tqr/vol13/iss3/9>
- Chinchilla, D. (30 de agosto 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/>
- Clifford, J. (1999). Prácticas espaciales: el trabajo de campo, el viaje y la disciplina de la antropología. En: Clifford, J. *Itinerarios transculturales* (pp.71-119). España: Gedisa.
- Cobos, T. (2010). Animación japonesa y globalización: La latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y Palabra*, 72. Recuperado de: www.razonypalabra.org.mx
- Corrales, G. (13 de julio, 2013). “Animé” en carne y hueso. *La Nación*. Recuperado de: http://www.nacion.com/ocio/tv-radio/anime-carne-hueso_0_1353464688.html
- Del Vigo, G., y Carpenzano, N. (2012). *Más allá del mundo feliz del fin de semana: cosplay en la Argentina*. Tesina de Grado, Ciencias de la Comunicación. Universidad de Buenos Aires.
- Eng, L. (2002). *Otak-who? Technoculture, youth, consumption, and resistance. American representations of a Japanese youth subculture*. Research Seminar. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/200456862_Otak-who_Technoculture_youth_consumption_and_resistance_American_representations_of_a_Japanese_youth_subculture
- Fassano, P. (2014). Enredada: Dilemas sobre el proceso etnográfico de investigación de un chisme y su publicación. En: Guber, R (Ed.). *Prácticas etnográficas: Ejercicios de*

reflexividad de antropólogas en campo (pp. 159-182). Buenos Aires, Argentina: Miño y Dávila Editores.

Femenías, M. (2003). *Judith Butler: Introducción a su lectura*. Buenos Aires, Argentina: Catálogos.

Forster, A. (2012). We are all insiders-outsiders: A review of debates surrounding native anthropology. *Student Anthropologist* 3(1), 13-26.

Foucault, M. (1999). Sexualidad y soledad. En: Foucault, M. *Estética, ética y hermenéutica. Obras esenciales volumen III*. Barcelona, España: Paidós.

Foucault, M. (2003). Capítulo II: El cultivo de sí. En: Foucault, M. (2003). *Historia de la sexualidad III: La inquietud de sí* (traducción de Tomás Segovia) (pp. 27-49). Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI.

Foucault, M. (2006 [1999]). *Los anormales. Curso en el Collège de France (1974-1975)* (traducción de Horacio Pons). Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.

Galbraith, P. (2010). Akihabara: Conditioning a Public “Otaku” Image. *Mechademia*, 5, 210-230.

Galbraith, P. (2015). Otaku sexuality in Japan. In: McLelland, M., & Mackie, V. (Eds.). (2015). *Routledge Handbook of Sexuality Studies in East Asia* (pp.205-217). United States of America: Routledge.

Galbraith, P., Huat Kam, T., & Kamm, B. (2015). Introduction: Otaku research: Past, present and future. In: Galbraith, P., Huat Kam, T., & Kamm, B. (Eds). *Debating otaku in contemporary Japan: Historical perspectives and new horizons* (pp.1-18). United Kingdom: Bloomsbury.

García, R., y García, D. (2014). Una aproximación a los estudios sobre los otaku en Latinoamérica. *Contextualizaciones Latinoamericanas*, 10.

Gayané, L. (2007). Reflexiones sobre una antropología “nativa”. *Revue de civilisation contemporaine Europes/Amériques* (7), 1-10.

- Geertz, C. (1973). *Thick Description: Toward an Interpretative Theory of Culture*. In: Geertz, C. (1973). *The Interpretation of Cultures*. United States of America: Basic Books.
- Geertz, C. (1983). *The Way We Think Now: Toward an Ethnography of Modern Thought*. In: Geertz, C. (1983). *Local Knowledge. Further Essays in Interpretive Anthropology* (pp. 149-163). United States of America: Basic Books.
- Geertz, C. (1983). "From the Native's Point of View": On the Nature of Anthropological Understanding. En: Geertz, C. (1983). *Local Knowledge. Further Essays in Interpretive Anthropology* (pp. 55-70). United States of America: Basic Books.
- Geertz, C. (1989). *Estar allí: La antropología y la escena de la escritura*. En: Geertz, C. (1989). *El antropólogo como autor* (traducción de Alberto Cardín) (pp.11-34). Barcelona, España: Paidós.
- Geertz, C. (1989). *La interpretación de las culturas*. Madrid, España: Gedisa.
- Geertz, C. (1996). *Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight*. En: McGee, J., y Warm, R. (1996). *Anthropological Theory: An Introductory History* (pp.459-479). California, United States of America: Mayfield Publishing Company.
- Gn, J. (2012). *Queer simulation: The practice, performance and the pleasure of cosplay*. *Continuum: Journal of Media and Cultural Studies* 25(4), 583-593.
- Gómez, P. *Cosplay 2015 celebra su segundo día con trajes creativos y danza japonesa*. *La Nación*. Recuperado de: <https://www.nacion.com/viva/farandula/cosplay-2015-celebra-su-segundo-dia-con-trajes-creativos-y-danza-japonesa/5ILVEZ5VKND6HM6BZLOYRAD35M/story/>
- Greene, M. (2014). *On the inside looking in: Methodological insights and challenges in conducting qualitative insider research*. *The Qualitative Report* 19(29), 1-13.
- Grossberg, I. (1992). Chapter 32. *Is there a fan in the house? The affectivity sensibility of fandom*: In: Lewis, L. *The adoring audience: fanculture and popular media* (pp. 148-180). London, England: Routledge.

- Grossberg, L. (2003). Identidad y estudios culturales ¿no hay nada más que eso? En: Hall, S. y Du Gay, P. (Eds.). *Cuestiones de identidad cultural* (pp.148-180). Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.
- Guber, R. (2004). *El salvaje metropolitano: Reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Guber, R. (2011). *La etnografía: Método, campo y reflexividad*. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI.
- Guber, R. (2014). Introducción. En: Guber, R (Ed.). *Prácticas etnográficas: Ejercicios de reflexividad de antropólogas en campo* (pp. 13-40) . Buenos Aires, Argentina: Miño y Dávila Editores.
- Hall, S. (2003). Introducción: ¿Quién necesita “identidad”? En: Hall, S., y Du Gay, P. (Eds.). (2003). *Cuestiones de identidad cultural* (pp.13-39). Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.
- Hall, S. (2006). *A identidade cultural na pós-modernidade* (Tradução Tomaz Tadeu da Silva). Rio de Janeiro, Brasil: DP&A.
- Hernández, L. (2015). Estadio Nacional abrió sus puertas al Festival *Matsuri*. *La Nación*. Recuperado de: http://www.nacion.com/ocio/aire-libre/Estadio-Nacional-puertas-Festival-Matsuri_0_1466853381.html
- Herrera, K. (7 de enero, 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: MacWilliams, M (Ed.). (2008). *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime* (pp.26-47). New York, United States of America: M.E. Sharpe.

- Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York, United States of America: Routledge.
- Lamerichs, N. (2011). Stanger than Fiction: Fan Identity in Cosplay. *Transfromative Works and Cultures*, 7.
- Lamerichs, N. (2012). Cosplay: The Affective Mediations of Fictional Bodies. *Sherlock and Transmedia Fandom*.
- 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. In: McCallum-Stewart, E. & Enevold, J. *Game Love*. McFarland.
- Leng, R. (2013). Gender, Sexuality, and Cosplay: A Case Study of Male-to-Female Crossplay. *The Phoenix Papers 1*, 89-110.
- Levin, M. (15 april, 2011). Costume festival captivates thousands. *Tico Times*. Retrieved from: <http://www.ticotimes.net/2011/04/15/costume-festival-captivates-thousands>
- Loke, E. (2016). *Challenging the gender binary through the embodiment of queerness in cosplay: a short theoretical perspective*. 3rd Kanita Postgraduate International Conference on Gender Studies. Unersiti Sains Malaysia, Penang. Retrieved from: <https://core.ac.uk/download/pdf/78389724.pdf>
- Lunning, F. (2012). Cosplay and the Performance of Identity. *Transformative Works and Cultures*. Retrieved from: <http://www.quolibetica.com/cosplay-and-the-performance-of.identity/>
- Maffesoli, M. (2004). *El tiempo de las tribus: El ocaso del individualism en las sociedades posmodernas*. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI.

- Martínez, T. (2011). Plan Regional Urbano de la Gran Área Metropolitana de Costa Rica: Avances y desafíos. *Cuadernos de vivienda y urbanismo* 5(9), 70-87.
- McKevitt, A. (2010). “You’re Not Alone!”: Anime and the Globalizing of America. *Diplomatic History*, 34(5), 893-921.
- Napier, S. (2006). The World of Anime Fandom in America. *Mechademia* 1, 47-63.
- Narayan, K. (1993). How native is a “native” anthropologist? *American Anthropologist* 95(3), 671-686.
- Norris, C. (2009). Manga, Anime and Visual Art Culture. In: Sugimoto, Y. (Ed.). (2009). *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture* (pp.236-260). Australia: Cambridge Press.
- Pardo, A. (25 de setiembre, 2011). La ficción sale del armario. *La Nación*. Recuperado de: http://www.nacion.com/archivo/ficcion-sale-armario_0_1222077861.html
- Poitras, G. (2008). Contemporary Anime in Japanese Pop Culture. En: MacWilliams, M (Ed.). (2008). *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime* (pp. 48-67). New York, United States of America: 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 para optar por el título de licenciatura en etnología. México D.F. INAH.
- Restrepo, E. (2007). Identidades: Planteamientos teóricos y sugerencias metodológicas para su estudio. *Jangwa Pana* (5), 24-35.
- Restrepo, E. (2014). Sujeto e identidad. En: Restrepo, E. (Cood). (2014). *Stuart Hall desde el Sur: Legados y apropiaciones*. Buenos Aires, Argentina: CLACSO.
- Retana, C. (2013). *Las artimañas de la moda: hacia un análisis del disciplinamiento del vestido*. Tesis para optar por el grado de doctor en Filosofía. Universidad Nacional de la Plata, Argentina.

- Reyes, G. (2014). *La desmesura de hacer cosplay. Imagen corporal, identidad y teatralidad en el juego de disfraces*. Tesis para optar por el grado de maestro en antropología física. INAH. México D.F.
- Rojas, J. (29 de agosto 2014). Concursos Festival Kamen. *La Nación*. Recuperado de: http://www.nacion.com/ocio/aire-libre/Festival_Kamen-cosplay-cosplayers-Estadio_Nacional-anime_0_1435656551.html
- Rojas, J. (17 de julio 2015). Festival Kamen: La fantasía de tres amigos se hizo realidad y cosecha frutos. *La Nación*. Recuperado de: http://www.nacion.com/ocio/artes/Otakus-Estadio-Nacional-Festival-Kamen_0_1500450012.html
- Rosaldo, R. (2000). *Cultura y verdad. La reconstrucción del análisis social*. Quito, Ecuador: Abya-Yala.
- Schüler-Costa, V. (2014). O being o becoming otaku: trajetórias e carreiras de fãs de animê e de mangá. *Simbiótica* 6, 48-62.
- Simmel, G. (2002). *Cuestiones fundamentales de sociología* (traducción de Ángela Ackermann). Barcelona, España: Gedisa.
- Simmel, G. (2003). *La ley individual y otros escritos* (traducción de Jordi Riba). Barcelona, España: Paidós.
- Stevens, C. (2012). *Character creation for cosplay and gender stereotyping*. Dissertation BA Theater Arts. Retrieved from: https://www.academia.edu/1859099/Character_Creation_for_Cosplay_and_gender_Stereotyping
- Sugimoto, Y. (2009). Japanese Culture: An overview. In: Sugimoto, Y. (Ed.). (2009). *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture* (pp.1-21). Australia: Cambridge Press.

- Turner, V. (1985a). The Anthropology of Performance (pp.177-204). In: Turner, V. *On the Edge of The Bush: Anthropology as Experience*. United States of America: The University of Arizona Press.
- Turner, V. (1985b). Experience and Performance: Towards a New Processual Anthropology (pp.205-226). In: Turner, V. *On the Edge of The Bush: Anthropology as Experience*. United States of America: The University of Arizona Press.
- Turner, V. (1988a). *Anthropology of Performance*. New York, United States of America: PAJ.
- Turner, V. (1988b). Liminalidad y Communitas. En: Turner, V. *El proceso ritual* (pp.101-136) (traducción de Beatriz García Ríos). Madrid, España: Taurus.
- Turner, V. (1992[1982]). *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*. New York, United States of America: SAJ.
- Uribe, S. y Parada, D. (2010). *Representaciones Sociales en Relación al fenómeno manga - anime en jóvenes Bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku*. Tesis para optar por el grado de Licenciatura en Psicología. 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 para optar por el grado de Licenciatura en Sociología. Universidad Nacional de Costa Rica, Heredia, Costa Rica.
- Vargas Eunice, R. (2011). *Culturas juveniles y tribus urbanas en la ciudad de Guatemala. El caso de los y las Otaku*. Ensayo final para el curso de Sociología Urbana. Octavo semestre de Licenciatura en Sociología. Universidad San Carlos de Guatemala.
- Vasilachis de Gialdino, I. (2006). La investigación cualitativa. En: Vasilachis de Gialdino, I. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa* (pp. 23-64). Barcelona, España: Gedisa.

- Wacquant, L. (2004). *Entre las cuerdas* (traducción de María Hernández Díaz). Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI.
- Wang, K. (2010). *Cosplay in China: Popular Culture and Youth Community*. Masters programme in Asian studies. University of Lund.
- Winge, T. (2006). Costumizing the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay. *Mechademia*, 1, 65-76. <http://www.jstor.org/stable/41510878>
- Yui, K. (2010). Japanese Animation and Glocalization of Sociology. *Sociologisk Forskning*, 47(4), 44-50. <http://www.jstor.org/stable/20853739>

Anexos

Anexo 1. Tabulación del trabajo de campo (diciembre 2016- enero 2019)

Fecha	Actividad realizada	Técnica aplicada	Resultado obtenido
28/11/2016	Preparación de materiales para el <i>cosplay</i> de evento <i>Kuri 2016</i>	No aplica	<i>Cosplay</i> de <i>Buggy</i> el payaso
03/12/2016	Asistencia a evento <i>Kuri 2016</i>	Observación participante y participación con observación	Notas de campo y fotografías
11/01/2017	Conversación con Silvia Sánchez (Máster en Ciencias Humanas de la Universidad de Osaka)	No aplica	Notas de campo
15/01/2017	Asistencia a evento <i>Expo Anime, Comic y Cartoons 2017</i>	Observación participante	Notas de campo y fotografías
05/02/2017	Primera reunión con el <i>Club Nakama</i>	Observación participante	Notas de campo
19/02/2017	Segunda reunión con el <i>Club Nakama</i>	Observación participante	Notas de campo

26/02/2017	Tercera reunión con el <i>Club Nakama</i>	Observación participante	Notas de campo
28/02/2017	Reunión vía <i>Skype</i> con miembros del <i>Club Nakama</i>	Observación participante	Notas de campo
04/03/2017	Asistencia a evento <i>Animacon 2017</i>	Observación participante	Notas de campo y fotografías
05/03/2017	Asistencia al evento <i>Festival Japón 2017</i>	Observación participante	Notas de campo y fotografías
19/03/2017	Cuarta reunión con el <i>Club Nakama</i>	Observación participante	Notas de campo y fotografías
21/03/2017	Participación en conversación vía <i>whatsapp</i> con el <i>Club Nakama</i> sobre eventos <i>Matsuri</i> y <i>Kuri</i>	No aplica	Notas de campo
26/03/2017	Asistencia a evento <i>SciFi Con 2017</i>	Observación participante	Notas de campo y fotografías
01/04/2017 y 02/04/2017	Asistencia a evento <i>Matsuri 2017</i>	Observación participante y participación con observación	Notas de campo y fotografías
27/04/2017	Reunión vía plataforma <i>Discord</i> con el <i>Club Nakama</i>	Observación participante	Notas de campo

05/05/2017	Preparación de materiales para el <i>cosplay</i> de evento <i>Cosparty 2017</i>	No aplica	<i>Cosplay</i> de <i>Kenma Kozume</i>
06/05/2017 y 07/05/2017	Asistencia a evento <i>Cosparty 2017</i>	Observación participante y participación con observación	Notas de campo y fotografías
21/05/2017	Recopilación de material de semanas previas sobre el desmantelamiento del <i>Club Nakama</i>	No aplica	Notas de campo
27/05/2017	Salida al cine con miembros del antiguo <i>Club Nakama</i>	No aplica	Notas de campo
06/08/2017	Reunión en <i>Casa Manga</i> con miembros del antiguo <i>Club Nakama</i>	No aplica	Notas de campo
13/10/2017	Participación en conversación vía <i>whatsapp</i> sobre la posibilidad de un nuevo <i>Club Nakama</i> (no sucedió)	No aplica	Notas de campo

10/12/2017	Reunión con miembros del antiguo <i>Club Nakama</i>	Observación participante	Notas de campo
14/12/2017	Entrevista a <i>cosplayer</i> Jane	Entrevista semiestructurada	Grabación de la entrevista (duración 52:06)
06/01/2018 y 07/01/2018	Reunión con miembros del antiguo <i>Club Nakama</i>	Observación participante	Notas de campo
23/01/2018	Asistencia a evento <i>Matsuri</i> 2018	Observación participante y participación con observación	Notas de campo y fotografías
04/03/2018	Asistencia a evento <i>Kuri</i> 2018	Observación participante y participación con observación	Notas de campo y fotografías
15/04/2018	Asistencia a evento <i>Animacon</i> 2018	Observación participante	Notas de campo y fotografías
11/05/2018	Entrevista a <i>cosplayer</i> Mau (también contó con participación secundaria de dos amigas de la entrevistada que han realizado <i>cosplay</i>)	Entrevista semiestructurada	Grabación de la entrevista (duración 29:14)

30/05/2018	Entrevista a Wanda y Hermes (organizadores de <i>Nirvana Producciones</i>)	Entrevista semiestructurada	Grabación de la entrevista (duración 01:26:49)
02/06/2018	Entrevista a Katherine y Marlon (organizadores de <i>Nakamas CR</i>)	Entrevista semiestructurada	Grabación de la entrevista (duración 01:08:27)
03/09/2018	Entrevista a Konoe (organizadora de <i>Geek Cogy Magazine</i>)	Entrevista semiestructurada	Grabación de la entrevista (duración 42:07)
19/01/2019	Entrevista a <i>cosplayer</i> Katze	Entrevista semiestructurada	Grabación de la entrevista (duración 39:29)
20/01/2019	Asistencia a evento <i>Matsuri</i> 2019	Participación con observación	Notas de campo
20/01/2019	Entrevista a <i>cosplayer</i> Yis	Entrevista semiestructurada	Grabación de la entrevista (duración 13:33)

Fuente: Elaboración propia

Anexo 2. Estructura de entrevista a *cosplayers* aficionados de anime y manga

La presente entrevista forma parte de un Trabajo Final de Graduación de la Universidad de Costa Rica para optar por el título de Máster Académico en Antropología. El objetivo de la misma es conocer su incursión dentro del *cosplay* de series de anime y mangas, así como las prácticas que lleva a cabo para el desarrollo y uso de los *cosplays*. Su participación en esta entrevista es de carácter voluntario y puede retirarse en el momento en que así lo desee, y también rehusarse a contestar preguntas que, por motivos propios, no esté dispuesto a responder. No existen respuestas correctas o incorrectas dentro de la realización de la entrevista. Por último, toda información adicional que desee conocer en relación con el trabajo deberá ser aclarada por la investigadora antes del inicio de la entrevista.

1. Desde su perspectiva, ¿Qué es *cosplay*? y ¿Qué es un *cosplayer*?
2. ¿Qué significa el *cosplay* para usted? ¿Por qué?
3. ¿Cuál fue su primer acercamiento a la animación japonesa? ¿Qué le hizo continuar mirándola?
4. ¿Cuál y cómo fue la experiencia del primer evento dedicado al anime al que asistió?
5. ¿Por qué razón decidió iniciarse en la práctica *cosplay*? y ¿Hace cuánto tiempo inició?
6. ¿Cómo escoge los personajes de los cuales hace *cosplay*? ¿Por qué? (motivos de la escogencia)
7. ¿Qué siente cuando utiliza *cosplay*? ¿Por qué?
8. Al momento de realizar el *cosplay*, ¿suele hacerlos por su cuenta, paga a hacerlos o los hace junto con otras personas? (si el informante compra sus *cosplays* en su totalidad se pasa a la pregunta #9).

9. *En caso de que el informante no compre sus *cosplays* o los compre únicamente de forma parcial* ¿Cómo lleva a cabo proceso de fabricación de los *cosplays* (desde la compra de materiales hasta el uso del *cosplay*)? y, ¿cuánto tiempo le toman dichos preparativos?
10. *En caso de que el informante no compre sus *cosplays* o los compre únicamente de forma parcial* ¿Ha aprendido nuevas habilidades manuales para hacer sus *cosplay*?, ¿Qué tipo ha aprendido y cómo las ha aprendido (costura, maquillaje, estilización de pelucas, diseño de *props*, entre otros)?
11. ¿Cuántos y cuáles *cosplays* ha realizado hasta la fecha?
12. De los *cosplay* que ha realizado, ¿cuál ha sido su favorito? ¿Por qué razón?
13. ¿Participa en concursos durante los eventos (ya sean en tarima o libres) o únicamente lleva el *cosplay* al evento? *En caso de que participe en concurso* ¿Cuáles preparaciones hace para la presentación?
14. ¿Qué cree que significa el *cosplay* para los organizadores? ¿Por qué?
15. A parte de los eventos, ¿existen otros lugares en los cuales utilice sus *cosplays*? *En caso de respuesta afirmativa* ¿cuáles y por qué razón?
16. Desde su perspectiva, ¿existe alguna diferencia entre hacer *cosplay* y disfrazarse? *En caso de respuesta afirmativa* ¿Cuál(es)? ¿Por qué?
17. ¿Realiza otro tipo de *cosplays* aparte de personajes de anime y manga (es decir, de comics, videojuegos, caricaturas, entre otros)? ¿Por qué?
18. ¿Qué papel juega el *cosplay* en su cotidianidad? ¿Por qué?

19. ¿A parte de *cosplay* a qué se dedica (estudios/trabajo/otros)?

20. En relación al tema de *cosplay*, ya sea en los espacios de los eventos o en otros espacios de interacción (otros lugares donde usa *cosplay* o espacios de la comunidad *cosplayers*) ¿se han presentado problemas o tensiones? *Si se han presentado* ¿Cuáles?, ¿Por qué motivo suceden?

Nombre del entrevistado(a):

Anexo 3. Estructura de entrevista a organizadores de eventos dedicados al anime y manga

La presente entrevista forma parte de un Trabajo Final de Graduación de la Universidad de Costa Rica para optar por el título de Máster Académico en Antropología. El objetivo de la misma es conocer su incursión dentro del desarrollo de eventos dedicados a la temática del anime y manga así como la historia del desarrollo de dichos eventos en Costa Rica. Su participación en esta entrevista es de carácter voluntario y puede retirarse en el momento en que así lo desee, y también rehusarse a contestar preguntas que, por motivos propios, no desee responder. No existen respuestas correctas o incorrectas dentro de la realización de la entrevista. Por último, toda información adicional que desee conocer en relación con el trabajo deberá ser aclarada por la investigadora antes del inicio de la entrevista.

1. ¿Cuál y cómo fue el primer evento en el cual se vio involucrado con la organización? ¿Por qué?
2. ¿Cómo ha sido el desarrollo histórico de la productora/organización de eventos en la que participa (ya sea Imperio Anime, Nirvana Producciones, Grupo Nakama, organizadores de otros eventos como Chibi Fest, Animacon entre otros)? ¿Por qué ha sido así?
3. En la actualidad, ¿cómo se da (se inicia y se ejecuta) la organización de un evento? y ¿cuál es su papel dentro de dicho desarrollo? (¿me podría resumir un evento?) ¿Por qué?
4. ¿Qué significa para usted toda esta organización? ¿Por qué?
5. Actualmente, ¿cuáles son las actividades más esperadas por el público? ¿Por qué?
6. ¿Cuál es el papel de los asistentes *cosplayers* dentro del desarrollo de los eventos? (tanto en eventos pasados como actuales) ¿Por qué?
7. ¿Qué piensa usted/qué opinión tiene de la gente que se realiza *cosplay*? ¿Por qué?

8. ¿Qué cree que significa para ellos (los que se disfrazan/público)?

9. ¿Hay algún tipo de problemas, tensiones en los eventos? Si suceden: ¿Por qué suceden?

Nombre del entrevistado(a):

Productora en la que participa/trabaja/colabora:

Anexo 4. Preguntas para la Semana Japonesa – Club Nakama

La presente entrevista tiene como objetivo la obtención de un audiovisual que permita mostrar las actividades de la *Semana Japonesa 2017*, así como la opinión del público y organizadores en torno a la cultura tradicional y popular de dicho país. Usted será grabado en video y/o audio; puede rehusar su participación o discontinuarla a lo largo de la entrevista si así lo desea (Ustedes lo pueden decir más sencillo).

A) Preguntas para el público

1. ¿Cómo se enteró de la realización del *Festival Japón*?
2. ¿Cuáles actividades de las realizadas el día de hoy son de su interés? (¿Qué es lo que más le llama la atención?)
3. ¿Qué le gustaría ver en Festivales futuros?

B) Preguntas a los organizadores

B.1) Desarrollo histórico de la *Semana Japonesa*

1. ¿Cómo inició la idea de la *Semana Japonesa* y del *Festival Japón*?
2. ¿Qué proyección se ha logrado a lo largo de los años del evento de la *Semana Japonesa*? (es decir, que alcance se ha tenido al público)
3. ¿Cuáles son las metas futuras de los próximos *Festival Japón* y *Semana Japonesa*?

B.2) Organización actual y organizadores

4. ¿Cuál es el objetivo de la *Semana Japonesa 2017*?
5. ¿Cómo se coordina la organización para la *Semana Japonesa*? (considerando que tanto *Nirvana* como la Embajada de Japón forman parte y que tiene múltiples espacios y no sólo el Festival del fin de semana)
6. ¿Cuáles actividades se han desarrollado a lo largo de los años, y cuáles se han incluido o discontinuado durante las últimas Semanas Japonesas (si se han incluido nuevas actividades)?

B.3) Relación organización-público

7. ¿Cuál cree que es la percepción del público del evento? (qué opina el público de la misma)
8. ¿Cuál es el público meta de acuerdo a los diferentes tipos de actividades que se organizan?
9. ¿Qué esperan que el público aprenda y “se lleve a sus casas” de las diversas actividades del *Festival Japón*?

B.4) Cultura japonesa y costarricense


10. ¿Qué elementos de la cultura japonesa buscan visualizar mediante el *Festival Japón*?
11. ¿Cuál es la recepción de la cultura japonesa, específicamente de la *Semana Japonesa*, en el marco costarricense?

B.5) *Club Nakama*

12. ¿Ha escuchado del *Club Nakama*? (En caso de que la respuesta sea afirmativa: ¿Qué ha escuchado?)

Anexo 5. Resolución del Comité Ético-Científico sobre la investigación

Consulta acerca de revisión de TFG por parte del CEC »

 **Cindy Zuñiga Valerio** <czv91294@gmail.com>
para cec.vi

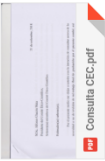
Estimados (as) señores (as) del Comité Ético-Científico,


Por este medio deseo realizar una consulta acerca de un Trabajo Final de Graduación que he venido realizando en el marco de la Maestría Académica en Antropología y las posibilidades o no de revisión del mismo por el CEC. Dicha revisión y aprobación ha sido solicitada por miembros administrativos del Posgrado en Antropología, sin embargo, me embarga la duda de si, dadas las características de mi proyecto, esta es necesaria.


En el adjunto encontrarán los detalles, en caso de necesitar el mismo en físico pueden comunicarse con mi persona mediante el presente medio.





Agradeciendo de antemano su respuesta se despide,


Cindy Zuñiga Valerio
Estudiante del Posgrado en Antropología

 Consulta CEC.pdf

 Responder

 Reenviar

 Jue., 20 sept. 2018 23:55

21 de setiembre, 2018

M.Sc. Alfonso Chacón Mata
 Presidente del Comité Ético-Científico,
 Señores(as) miembros del Comité Ético Científico

Estimados(as) señores(as),

Por el presente medio me dirijo a ustedes con la intención de consultar acerca de la necesidad o no de revisión de mi trabajo final de graduación por el presente comité, así como la utilización del mecanismo de consentimiento informado escrito vigente en su versión de junio 2017. Dicho trabajo se inserta en el marco de la Maestría Académica en Antropología y se titula: "Acerca de una materialización de lo ficcional: Análisis del *cosplay* como práctica de identificación y performativa realizada por aficionados de anime y manga en la Gran Área Metropolitana de Costa Rica".

Los miembros del comité asesor corresponden al Dr. Onésimo Rodríguez Aguilar (profesor de la Escuela de Antropología) en función de tutor, el Dr. Mario Zúñiga Núñez (director de la Escuela de Antropología) y el Dr. Camilo Retana Alvarado (profesor de la Escuela de Filosofía) en función de lectores.

Ahora bien, la solicitud de revisión se realiza en vistas de que otros miembros administrativos de la maestría así lo han pedido; por lo cual, a continuación adjunto las características generales de mi investigación.

Primeramente, la investigación consiste en el estudio de una práctica social conocida como *cosplay*, la cual consiste en vestirse y personificar a un personaje ficticio de índole caricaturesco. Dichas vestimentas se utilizan en diversos eventos y festivales dedicados a la animación japonesa (anime), historietas niponas (manga), videojuegos y cómics estadounidenses, con lo cual el *cosplay* es una actividad lúdica practicada principalmente por jóvenes aficionados a las ficciones ya mencionadas.

De esta forma, los objetivos que busca abarcar son:

Objetivo general: Analizar la construcción del *cosplay* vinculado al fenómeno *otaku* como práctica de identificación realizada por aficionados de anime y manga en la Gran Área Metropolitana (GAM) de Costa Rica.

Objetivos específicos: 1. Explicar el proceso histórico de la constitución de la práctica *cosplay* vinculada al fenómeno *otaku* en Costa Rica. 2. Explicar los procesos mediante los cuales se genera una identificación *cosplayer* en tanto aficionados de anime y manga en la GAM de Costa Rica. 3. Analizar el *cosplay* como práctica performativa llevada a cabo por aficionados de anime y manga en la GAM de Costa Rica.

Finalmente, las técnicas investigativas a aplicar corresponden a la observación en eventos y festivales de aficionados con el propósito de recopilar información acerca de las dinámicas e interacciones que se desarrollan en torno a la práctica *cosplay*, la misma será registrada mediante anotaciones y toma fotográfica (que tiene el fin de ilustrar dichas dinámicas) y, como segunda técnica estará la aplicación de entrevistas con personas practicantes del *cosplay* y organizadores de eventos con el propósito de conocer acerca de la incursión temporal en dicha práctica, las experiencias en los eventos y con otros miembros, los procedimientos utilizados en la fabricación de los disfraces y cómo es la organización de un evento en la actualidad y cómo se desarrolló dicha organización a nivel histórico.


Frente a esto, y leyendo los “Lineamientos del Comité Ético Científico de la Universidad de Costa Rica para investigaciones con seres humanos, biomédicas y no biomédicas” en su versión de octubre 2016, es de mi deber consultar si, dadas las características anteriores, el presente proyecto podría o no situarse bajo la categoría de proyectos exentos en tanto: “(...) proyectos e investigaciones que por su naturaleza, a criterio del CEC y basado en la normativa aplicable, no implica ningún peligro ni comprometen a los participantes”.

Sumado a ello, encuentro dentro del lineamiento 9, punto 9.3, la existencia de actividades de investigación con seres humanos que generalmente no requieren revisión del CEC. Específicamente en inciso d) se indica que generalmente no requieren revisión: “Investigaciones sobre instituciones o procesos sociales, cuyas intenciones y/o objetivos sean obtener conocimiento, mas sin pretender que sea generalizable y que tampoco se pretenda difundir información acerca de un individuo en particular o grupos de individuos. La información recopilada versa sobre las instituciones o procesos sociales, y no sobre las

vidas de los informantes"; esta descripción vendría a ser acorde a los propósitos de mi investigación.

Dado lo anterior, es de mi deber consultar como ya he destacado si el presente proyecto necesita de la revisión del Comité Ético-Científico o si sería posible que se encuentre exento de la misma. En caso de necesitarla, solicito en la respuesta amablemente la indicación de los documentos que debo adjuntar posteriormente.

Esperando y agradeciendo de antemano una respuesta se despide,

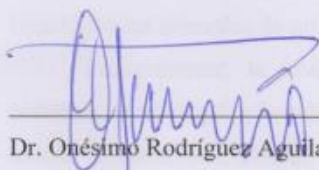


Cindy Zúñiga Valerio

Estudiante de la Maestría Académica en Antropología

y sustentante de la investigación

(Contacto: czv91294@gmail.com o cizuva12@gmail.com)



Dr. Onésimo Rodríguez Aguilar

Profesor de la Escuela de Antropología

y tutor de la presente investigación

Contestación a oficio
 vie., 11 ene. 2019 8:54

Recibidos x cizuva12@gmail.com x

ALFONSO CHACON MATA <ALFONSO.CHACONMATA@ucr.ac.cr>
para mí, cizuva12, DAHANNA

Estimada Cindy, le adjunto la respuesta a su solicitud. Pronto se la estaremos mandadno en físico a la Maestría de Antropología.
Saludos cordiales



Cindy Zúñiga Valerio <czv91294@gmail.com>
para ALFONSO

Acuso recibo. Muchas gracias por la respuesta.
Saludos cordiales.



Responder Reenviar



sáb., 12 ene. 2019 23:28

| 11 de enero del 2019.

Señores(as)

Cindy Zúñiga Valerio

Estudiante Maestría Académica en Antropología

Dr. Onésimo Rodríguez Aguilar

Profesor Escuela de Antropología

S.M.

Estimados(as) Señores(as):

Acusamos recibo de su oficio de fecha 21 de setiembre del 2018, en relación con el trabajo de Maestría Académica en Antropología titulado *"Acerca de una materialización de lo ficcional: Análisis del cosplay como práctica de identificación y performativa realizada para aficionados de anime y manga en la Gran Área Metropolitana de Costa Rica"*. De previo a contestar, les solicito disculpas por la tardanza, debido a situaciones fuera de nuestro control.

Al respecto y por la modalidad de investigación que se describe, efectivamente no deben de venir al Comité Ético Científico, amparados en el punto 9.3 letra d) de los actuales lineamientos de nuestro órgano colegiado, tal como Ustedes lo describen y proponen.

Sin otro particular, me suscribo de Ustedes,

Atentamente,

MSc. Alfonso Chacón Mata

Presidente