

La desmesura de hacer cosplay. Prácticas, imagen corporal e identidad en el juego de disfraces

La investigación en México sobre
Cosplay, Anime y culturas de
aficionados

© The Author(s) 2021
ISBN(電子):978-4-910171-07-4
<https://nichibun.repo.nii.ac.jp>

国際日本文化研究センター
プロジェクト推進室
International Research Center for
Japanese Studies,
Promotion Office

Gustavo Reyes Gutiérrez

Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

Resumen

En este artículo se presentan algunas reflexiones sobre la práctica del *cosplay* a partir de la tesis titulada *La desmesura de hacer cosplay. Imagen corporal, identidad y teatralidad en el juego de disfraces*. Dicho trabajo de investigación se realizó entre 2012 y 2014 dentro del Posgrado de Antropología Física de la Escuela Nacional de Antropología e Historia. Además, parte de esta investigación se presentó en el primer coloquio Animaco el 3 de noviembre de 2016 en el auditorio de la Biblioteca Vasconcelos de la ciudad de México. En la citada ponencia se abordaron de manera específica las prácticas del cuerpo y la imagen corporal de jóvenes cosplayers en la capital de nuestro país. En este texto me concentraré en escribir sobre la práctica del *cosplay* desde el enfoque de la desmesura comportamental propuesta por Lizárraga (1999, 2000, 2010), e igualmente pondré énfasis en los procesos de identificación y en la dimensión corporal de esta práctica lúdico-teatral a partir de las prácticas y representaciones corporales de algunos jóvenes cosplayers en México.

Introducción. La desmesura comportamental y el *cosplay* como comportamiento desmesurado

En este apartado retomo brevemente la noción de *desmesura* propuesta por el antropólogo Xabier Lizárraga Cruchaga experto en comportamiento humano, quien entiende a esta categoría como un rasgo comportamental de *Homo sapiens*. Asimismo, intento deslizar sus ideas de una manera breve a la práctica del juego de disfraces *cosplay*.

Lizárraga (2010) dice que como todo animal el primate humano tiene una sabiduría mediada por su tendencia comportamental hacia el hedonismo y la búsqueda del bienestar, la sabiduría humana desborda la razón en la medida en que responde a su tendencia comportamental hacia la *desmesura*, a la búsqueda incluso de lo inalcanzable. La sabiduría del primate humano lo lleva a construir realidades nuevas y a semantizar cada detalle de su vida grupal e individual. La capacidad de simbolizar, metaforizar y generar imágenes mentales que devienen en sentimientos y pasiones desmesuradas llevan al individuo a significarse y resignificarse, apunta el autor.

Homo sapiens como animal inquisitivo crea sus propios ambientes y extensiones de sí mismo. El primate humano tiene respuestas que van más allá de los instintos, los cuales están en-

riquecidos por el aprendizaje y por la influencia de los diversos contextos culturales. Lizárraga (2010) propone que todo nuestro comportamiento está semantizado por ideologías, creencias, simbolizaciones y cualidades culturales, así como por las sensaciones y emociones que cada uno experimenta. En otras palabras, nuestros comportamientos deben pensarse dentro de contextos que influyen en la manera que percibimos la realidad. El autor dice que la sabiduría del animal humano no solo es producto de nuestra evolución filogenética y de nuestro desarrollo ontogenético, sino que también es resultado de su devenir comportamental e histórico, donde se configuran los *ahoras*, los mañanas, los espacios y los tiempos donde se desenvuelven los individuos. De la misma manera, el autor dice que el animal humano es un sabio loco, un animal paradójico que pretende controlar su entorno saturándolo de novedades. Entonces sabiduría, demencia, razón y locura son componentes del ser, del sentir del animal humano, producto evolutivo de su animalidad, así, *homo sapiens* es frío, sereno y calculador pero también delirante, demente y sumamente desmesurado en sus haceres y sentires.

Además, Lizárraga (2000) dice que la tendencia a la *desmesura* nos puede permitir una mirada antropológica y plural sobre el comportamiento humano, porque con frecuencia los organismos satisfacen (comportamentalmente) apetencias a través del juego, de la exploración, de correr, de saltar, de tocar, de oler, etcétera. Dichas apetencias vivenciales son vitales para que el individuo

sea capaz de percibirse, sentirse y reconocerse, y al momento de llevarlas a cabo devienen en un disfrute experiencial. Esta tendencia hacia el hedonismo y el bienestar deviene en fuerza de atracción que nos permite explorar diversos fenómenos comportamentales. También, Lizárraga (1999) dice que *homo sapiens* es un primate humano caracterizado por la *desmesura*, una especie liberada de los imperativos biológicos (los instintos) que le permiten aprendizajes, extensiones y adecuaciones temporales y espaciales.

Desde esta óptica, considero entonces que hacer *cosplay* es una forma de comportamiento *demesurado*; porque a partir de una conducta lúdica e inquisitiva, quienes participan en esta actividad lúdico-teatral crean ambientes propios para la diversión, el entretenimiento y la expresión de emociones, sentimientos e identidades. En las diversas convenciones donde se practica este juego de disfraces contemporáneo, los comportamientos de los participantes están semantizados por las propias prácticas corporales que ponen en juego para sus representaciones, por la afectividad y camaradería que emerge de la comunión entre *cosplayers*, por las sensaciones, las percepciones y las representaciones del cuerpo que emergen en este juego de disfraces. En su expresividad comportamental, el *cosplayer* es capaz de ir construyendo sus *aquí* y sus *ahora*, mientras poner a circular sus sueños, sus quimeras, sus fantasías, a partir de desbordarse desmesuradamente en este juego ficcional de disfraces multicolor, juego novedoso que le permite sentirse, percibirse y participar para desbordarse a sí mismo. A través de su comportamiento lúdico *demesurado*, el *cosplayer*, satisface apetencias que le producen un bienestar experiencial.

Enseguida hablaré sobre el hacer, el percibir y el sentir de los *cosplayers*, a partir de la reflexión sobre sus prácticas y sobre sus percepciones y representaciones corporales, en conjunto, todo ello también forma parte de su desmesura comportamental.

Las prácticas corporales. El hacer de los cosplayers

Muñiz (2010) afirma que las prácticas corporales son sistemas dinámicos y complejos de agentes que ejecutan acciones para representar su mundo y sus creencias, estas acciones las llevan a cabo junto con otros agentes. Las prácticas corporales no “*están en*”, sino que forman parte del medio; así, el proceso de cambio de las prácticas no es independiente de la transformación del contexto en el que se desarrollan. Las prácticas corporales son complejas y contienen múltiples significados. La autora propone que es necesario rescatarlas con una visión histórica y en el contexto que se llevan a cabo, el ejercicio de las prácticas corporales debe ser analizado desde las concepciones que se tengan del cuerpo en cada contexto.

Por su parte, Macías (2014) señala que las técnicas y las prácticas corporales se complementan, en el sentido de que los usos sociales o técnicas del cuerpo aprendidas culturalmente, sirven para la configuración del sujeto, quien mediante sus actos o prácticas corporales construye métodos o técnicas que les sirven a la hora de socializar. Los hábitos no solo son acciones o prácticas puestas en marcha por los individuos, sino que en ellas se expresa las pautas sociales como la educación, las normas cívicas, las prácticas en torno a la moda y a la publicidad, la actividad

deportiva, etcétera. Las prácticas del cuerpo de alguna medida definen la construcción del sujeto social y le permiten configurar su identidad. A partir de las prácticas y las técnicas corporales que los individuos ponen en marcha se asimilan y se reproducen las normas sociales.

En el ámbito concreto de la belleza femenina, Muñiz (2011) afirma que las prácticas corporales (cirugías, maquillaje cosmético, depilación, tratamientos del cabello, etcétera) son usos del cuerpo que comprenden las imágenes, las representaciones, las experiencias, las sensaciones, que influyen en los procesos de configuración de las subjetividades individuales y de las identidades colectivas que las ponen en práctica. El tema de la belleza engloba a los conceptos, las representaciones, los discursos y las prácticas, que en el caso de las mujeres, se expresan en diversidad de conductas identificatorias impuestas por la norma social de lo que significa ser bella. En nuestras sociedades occidentales la belleza es sinónimo de feminidad, es una obligación para las mujeres ser bellas. La belleza concebida como atributo de feminidad, es un patrón hegemónico y regulador que impone a las mujeres la obligación de ajustarse a estos modelos de belleza promovidos principalmente por los medios de comunicación masiva y que son aceptados y reproducidos colectivamente. Por lo tanto, la autora afirma que las prácticas en torno a la belleza (como la cirugía estética) forman parte de un proceso materializador de los cuerpos femeninos, que están regulados por normas que determinan cuales son los cuerpos “*viabiles*” dentro de la sociedad.

Hablando de los usos del cuerpo en el contexto de la práctica del *cosplay*, algunos *cosplayers* practican deportes y actividad física para estar en forma y parecerse lo más posible al personaje a representar, entrenan para moldear el cuerpo y conservar su figura; otros hacen dietas y comparten consejos de belleza para cuidar la piel; aquí es evidente la preocupación por trabajar el cuerpo, hacerlo más atractivo y más parecido al personaje elegido. De la misma manera estudiar la psicología y los comportamientos de los personajes ficticios a representar considero que son otra forma más de práctica corporal. Igualmente, la confección de su vestuario debe ser de la mayor calidad posible y lo más cercano al original. Hay una estética en los personajes ficticios del universo *cosplay*, que los participantes buscan igualar a partir de realizar prácticas corporales parecidos al ámbito de la belleza.

En el *hacer cosplay* se expresa claramente el deseo de trabajar el cuerpo y modelarlo con el ejercicio o las dietas o simplemente distinguirlo con maquillajes y disfraces. Pienso en Nadya Anton, conocida en el mundo del *cosplay* mexicano como *Nadyasonika*, ella es una *cosplayer* y modelo profesional mexicana, que ha hecho apariciones en diferentes eventos tanto en México como en Estados Unidos. Ella utiliza materiales de la más alta calidad en el desarrollo de sus disfraces, los cuales son confeccionados por diseñadores profesionales o elaborados por ella misma. Igualmente, me viene a la mente el caso extremo de Anastasiya Shpagina, una chica ucraniana que se denomina a sí misma como *Fukkacumi*, y que ha pensado en realizarse modificaciones en su rostro a través de cirugías para alcanzar un parecido total con una hada. Es evidente en ambos casos que el uso de recursos estéticos como disfraces profesionales y transformaciones del cuerpo llevan al máximo la práctica del *cosplay*; ya sea viviendo como modelo *cosplay* profesional o llevando al cuerpo al límite

para parecerse lo más posible a un personaje de ficción.

A partir de las distintas experiencias que vamos viviendo se va configurando la imagen de nuestro cuerpo. La práctica del juego de disfraces *cosplay* es una experiencia de carácter lúdico que influye directamente en la percepción de la corporalidad de los participantes como veremos enseguida.

La imagen corporal. El percibir y el sentir de los *cosplayers*

Me gustaría empezar este apartado mencionando que la imagen corporal es una construcción que hacemos en nuestra mente sobre nuestro cuerpo; es decir, es la manera en que percibimos nuestra corporalidad en su totalidad, incluyendo los movimientos, los comportamientos, sus límites, los pensamientos, los sentimientos, las sensaciones y las valoraciones que hacemos de él, a partir de nuestras experiencias subjetivas. La imagen mental en que nos representamos el cuerpo, es una estructura dinámica, compleja que va cambiando a lo largo de nuestras vidas y que se ve influida por los diferentes momentos o experiencias que vamos cursando en nuestro devenir ontogenético, como los procesos de salud-enfermedad, la practicas lúdicas o las expresiones sexo-eróticas, por citar algunos ejemplos. La imagen corporal es una introyección originada por la dimensión psico-afectiva del sujeto y por su entorno cultural, por las biografías personales y su devenir experiencial. Para entrever la imagen corporal de los sujetos sociales, conviene interpretarlas en las circunstancias del presente.

Entonces, la imagen corporal es la forma en que nos percibimos e imaginamos. Además de lo que sentimos y hacemos con nuestro cuerpo, digamos que cognitivamente vamos modelando nuestra percepción corporal en las diferentes etapas de nuestra biografía, es decir, vamos interiorizando las vivencias de nuestra corporeidad: embarazos, crecimiento y desarrollo, enfermedades, actividad física, la sexualidad, el trabajo y nuestros momentos de recreo, como la práctica del *cosplay*, por ejemplo. El cuerpo lo vivimos como fuente de nuestra identidad individual y colectiva, en ese sentido la autoconciencia de nuestro cuerpo y la percepción de nuestra imagen física, se da en un marco de intercambio social. La imagen corporal vendría a ser como una placa fotográfica que está en nuestra mente, que nos revela la percepción que tenemos de nuestra apariencia, y los sentimientos que tenemos hacia ella, en esta percepción de nuestra corporeidad se reflejan los valores, las prácticas y las creencias grupales. La imagen física que construimos de nosotros, influye en la forma de relacionarnos con los demás.

En ese sentido, Aguado (2004) plantea desde un punto de vista antropológico, que nuestros cuerpos son cuerpos significados, son entidades dinámicas y complejas donde se expresan simultáneamente los procesos biológicos y los procesos simbólicos de la cultura. En relación a la imagen del cuerpo, el autor apunta que ésta se configura dándole estructura al sujeto, la imagen del cuerpo es una evidencia sobre sí mismo. Sugiere que el estudio de la imagen corporal permitiría al investigador conocer los rasgos de los grupos culturales, sus creencias, sus prácticas, sus representaciones y sus ideologías. El autor afirma que la imagen corporal la construimos para dar cuenta de nosotros y de nuestras cosmovisiones, y es capaz de producir y reproducir significa-

dos en la interacción con otros cuerpos en contextos tempo-espaciales particulares. Entonces, la imagen corporal se instaure a partir de procesos rituales que tiene un sentido cultural y que se anclan en el cuerpo desde la experiencia corporal; por lo que entran en juego los procesos psicoafectivos de los individuos y sus percepciones, es decir toda su corporalidad. Para Aguado, la imagen corporal es un proceso, es decir un conjunto de acciones, movimientos e intercambio entre el sujeto y su entorno cultural, que configuran la estructura simbólica de sí mismo, en la imagen del cuerpo reposa la historia y la memoria; en ese sentido, deviene en la base del cuerpo social (cuerpo ritual), es una estructura simbólica y dinámica que continuamente se negocia con la realidad.

Esta propuesta afirma que la imagen del cuerpo se moldea y modifica a partir de los diversos hechos vivenciales. Es posible entonces, considerar que las experiencias lúdicas del *cosplay* influyen en la conformación de la representación del cuerpo de los *cosplayers*, y en la proyección e introyección de sus emociones y sensaciones, las cuales emergen a partir de su interioridad y desde su condición de sujetos disfrazados se incorporan los contenidos y códigos del hacer *cosplay*. Pienso que en la interacción social al interior del juego de disfraces *cosplay*, entran en juego las emociones, los afectos, las percepciones y las representaciones del cuerpo de los *cosplayers*, que se disfrazan, y en donde el cuerpo es el centro de donde emerge y confluyen este arsenal psicoafectivo. Los *cosplayers* cuando juegan a ser otros alteran voluntariamente su imagen corporal, digamos que lo hacen lúdicamente. Ellos se permiten esa posibilidad, aunque su cuerpo está ahí sin cambios reales, sí hay una percepción intensificada del mismo, a partir de jugar a ser otros más estilizados, más ágiles, más habilidosos, más sexys, más poderosos; es decir, por medio de su voluntad de participación en este juego de disfraces, los *cosplayers*, buscan y se provocan emociones, sensaciones, sentimientos que a su vez, influyen en una pluralidad de percepciones.

Los procesos de identificación de los *cosplayers*

La identidad es en principio una unidad de *distinguibilidad* cuya finalidad es afirmar nuestra diferencia respecto de la alteridad (Giménez 2012). Sin embargo, esta distinción requiere ser reconocida (*reconocibilidad*) por los demás, en contextos de interacción y comunicación, lo que requiere una intersubjetividad lingüística. Entonces, en la identidad el individuo se ve a sí mismo y es reconocido como *perteneciendo* a una serie de colectivos, *como siendo* una serie de atributos y *como cargando* un pasado biográfico irrenunciable. Para el autor, la identidad de los actores sociales se definen por la pluralidad de sus pertenencias sociales (nacionalidad, comunidad, familia, trabajo, profesión, círculo de amistades, pertenencia asociaciones de diversa índole, prácticas rituales, estrato social, edad, género, preferencias sexo-eróticas, prácticas recreativas, etcétera); esta pluralidad de pertenencias sociales lejos de eclipsar la identidad, la constituyen y la definen, cuanto más amplios son los círculos sociales a los que se pertenece, más se refuerza la identidad personal. La pertenencia social implica la participación de la personalidad individual en una colectividad hacia la que se experimenta un sentimiento de

lealtad, inclusión y aceptación.

La pertenencia a un colectivo también implica la apropiación e interiorización del complejo simbólico cultural de ese colectivo. Dicho complejo tiene la función de ser un emblema grupal donde se desempeñan roles particulares y se comparten las representaciones sociales que lo caracterizan. La identidad colectiva es entonces un campo donde se expresa la identidad individual dentro de un conjunto de relaciones de pertenencia al interior de los colectivos donde se dan representaciones sociales que los distinguen.

Las convenciones como contexto de interacción de la escena *cosplay* permiten que los actores participantes se reconozcan como miembros de un colectivo, donde se comparten los mismos gustos, intereses y motivaciones que los llevan a participar en este tipo de prácticas lúdico-teatrales. Los *cosplayers* conocen los tiempos y los lugares de participación, igualmente, interiorizan ese complejo simbólico que significa el universo fantástico del cómic, el *manga* y el *anime*; así como los canales, las redes y circuitos donde se expresa el *cosplay*, (las puestas en escena, las pasarelas, los concursos, las sesiones fotográficas, etcétera). En otras palabras, estos actores sociales (que fuera de la escena *cosplay* pertenecen a otro tipo de colectividades) se distinguen y se reconocen en estos espacios lúdicos, configurando así una identidad que funciona como su emblema grupal mientras duran sus representaciones lúdicas. Los *cosplayers* se reconocen *perteneciendo* a su universo lúdico cuando hacen sus diversas representaciones de personajes de ficción, y todo a partir de su mismidad y de su biografía personal.

Para Aguado y Portal (1992) la identidad social es una construcción material de sentido social, que en sentido amplio es una construcción simbólica. Somos, dicen estos autores, en función de nuestro devenir histórico y de la *reproducción* de nuestras prácticas, así como del sentido que otorgamos a las mismas. La identidad es un punto de partida del individuo y del grupo, es una cosa, es lo que es, es una evidencia. Los autores plantean que el ritual es el mecanismo por medio del cual se configuran las identidades individuales y colectivas, en el uso organizado del tiempo y el espacio. El ritual da sentido a la experiencia colectiva y da normas a las acciones sociales en tiempos y espacios prefijados y reconocidos colectivamente.

En ese sentido, considero que los *cosplayers* lo son en la medida en que reproducen su juego de disfraces en los tiempos y espacios rituales establecidos culturalmente para ello. En las convenciones donde se lleva a cabo la práctica del *cosplay*, las representaciones, las puestas en escena, la teatralidad, las luces, el maquillaje, las conductas, las expresiones corporales, los imaginarios son los signos o los emblemas que dan fe de su identidad grupal, son sus evidencias compartidas, las cuales tienen significado profundo para estos actores sociales. Los *cosplayers* llevan a cabo todo un ritual lúdico-teatral antes y durante las convenciones. El juego ritual del *cosplay* es actuación seductora, en él se encarnan representaciones de personajes ficticios, hay acciones teatrales intencionales para ser vistas, para gustar. El *cosplay* requiere del poder de la fantasía, de la desmesura comportamental, de la teatralidad y lo *performático*, de la complicidad del otro y de un fuerte componente lúdico.

Para Maffesoli (2000) el individuo es interioridad (mismidad) mientras que la persona es exterioridad, es decir, es una máscara

que escenifica o reproduce las diversas prácticas culturales. El autor considera que la persona es un receptáculo de contenidos sociales que mediante el proceso de identificación-imitación condensa los diversos hábitos y *habitus* sociales. Maffesoli recomienda analizar los fenómenos emergentes de la actualidad en términos de un *narcisismo de grupo* y de una lógica de la *identificación*. El *cosplayer* es al mismo tiempo *individuo* y *persona*, desde *interioridad* emerge en personaje de ficción escenificando diversidad de representaciones lúdicas; pero el *cosplayer* deviene en *persona* cuando participa del ritual colectivo de este juego de disfraces, en su actuación se imponen los códigos y simbolismos propios de esta práctica lúdica-teatral. Esta práctica cultural emergente bien podría ser un ejemplo de lo que Maffesoli (2000) llama el *narcisismo de grupo*, que ya he mencionado brevemente algunos rasgos identificatorios.

A manera de conclusión

Los *cosplayers* para poner en marcha sus escenificaciones, llevan a cabo antes y durante sus representaciones una serie de prácticas corporales que les permiten igualar lo más posible a los personajes que van a representar. Estas prácticas forman una secuencia que da coherencia a sus futuras representaciones. Algunos *cosplayers* eligen el personaje a representar, lo analizan, lo estudian física y psicológicamente; así, trabajan su cuerpo, hacen ejercicio, bajan de peso, van al gimnasio, practican bailes, ensayan los movimientos del personaje, sus gestos, y además, preparan poses para las tomas fotográficas que les harán en las convenciones.

Por medio de las múltiples prácticas corporales que ejecutan los *cosplayers* en su juego teatral, se van configurando varios aspectos dignos de tomarse en cuenta como la imagen del cuerpo. La percepción o representación de la imagen corporal de los *cosplayers* se ve alterada e intensificada de manera intencional, porque los *cosplayers* que participan voluntariamente en su juego de disfraces modifican esta estructura físico-simbólica cada vez que se abrazan a su juego teatral *desmesurado* y hedonista.

La percepción del cuerpo del *cosplayers* se presenta de manera “positiva” a su conciencia; es decir, ellos se perciben con mayores habilidades corporales, con mejores capacidades físicas, con más fortaleza y agilidad, más bellos, más sensuales y elegantes, se dan la oportunidad de jugar para sentir bienestar, y en ese jugar se intensifica de manera virtual su corporalidad. La imagen corporal de los *cosplayers* no solo nos habla de cómo perciben su cuerpo estos sujetos-disfráz, sino que nos indican los sentimientos y las valoraciones que tienen sobre su cuerpo estos aficionados a la fantasía y la ficción. A los *cosplayers* les gusta su cuerpo sublimado, potencializado, intensificado, adornado, y les hace sentir bien lucirlo, exponerlo y trabajarlo. Los aplausos y las fotografías son el premio a su esfuerzo. Igualmente, en la conexión entre sus prácticas corporales y la imagen de su cuerpo se reflejan sus aficiones, su mundo lúdico fantástico, su mundo afectivo, sus comportamientos desmesurados y todo el simbolismo proveniente del universo ficticio del *manga*, el *anime* y el cómic.

En torno a los procesos de identificación en la práctica del *cosplay*, los participantes se distinguen de otros a través de su disfráz, pero se reconocen y son reconocidos por otros semejantes. Los *cosplayers* devienen en sujetos-disfráz, que comparten

una afición por los mundos fantásticos, mágicos, misteriosos, enigmáticos provenientes del *anime*, el *manga*, los cómics y los videojuegos. El *cosplayer* asume una identidad temporal, mutable y virtual cada vez que se abraza a su afición y se comunica con otros iguales a él. Además, su identidad de *cosplayer* algunas ocasiones deviene en estilo de vida, rebasando los momentos de las convenciones y expresándose en otros espacios como los parques, las cafeterías, las fiestas, etcétera.

Los *cosplayers* se apropian de todos los símbolos alusivos a este universo de la ficción, se emocionan e identifican con las historias del *manga*, el *anime* y el cómic. Se las apropian, las recrean en sus representaciones, porque tratan de historias que reflejan lo que a ellos les sucede como el amor, la amistad, la sexualidad, los valores o la soledad. También ellos se ven atraídos por la estética de los personajes de estos mundos ficticios. Detrás de estos personajes, hay un grupo de creativos que dotan a los dibujos y a las animaciones de expresividad, de una estética particular, que emociona y atrae a los *cosplayers*, así, el gusto y la afición por estos productos culturales es el rasgo que comparten en común la mayoría de los *cosplayers*, junto con el gusto por el disfraz y el juego de la representación. Las convenciones donde se *hace cosplay* son los entornos donde llevan a cabo sus procesos lúdico-rituales, echando mano de recursos teatrales para expresar a manera de *performance* su emotividad, su creatividad y su afectividad. Sus momentos de reunión y comunión devienen en tiempos-espacios rituales donde despliega su juego de disfraces, donde se *vacían*, donde se instauran en un momento de ruptura *liminar* del tiempo estructural. Para llevar a cabo su ritual-teatral, los *cosplayers* se valen de recursos visuales como disfraces, maquillajes, escenarios, luces, etcétera, y así, ponen en juego toda su corporeidad cuando hacen su *performance*. Es decir, en su juego teatral, ritual y *performático* ponen a circular sus emociones, sus sentimientos, sus sensaciones y su imaginación, a través de la expresividad corporal y de comportamientos desmesurados de placer y alegría.

Bibliografía

- Aguado Vázquez, J. C. (2004). *Cuerpo Humano e Imagen Corporal: notas para una Antropología de la Corporeidad*. UNAM-IIA, México.
- Aguado Vázquez, J. C., Portal María, A. (1992). *Identidad ideología y ritual*. UAM-I, México.
- Gilberto Giménez. (2012). *Materiales para una teoría de las identidades sociales*. UNAM. Instituto de investigaciones. Sociales, México.
- Lizárraga Cruchaga, X. (2010). "Homo sapiens demens: complejidad evolución y comportamiento". En *Mente, cultura y evolución*, Chiappa, Arguelles y Vera coordinadores, INAH, Colección Científica, México, pág. 55-70.
- _____. (2000). "El percibir, el sentir y el hacer". En *Aprender-Comprender la Antropología*, Rafael Perez Taylor compilador, Compañía Editorial Continental, México, pág. 67-85.
- _____. (1999). "De la antropología física y sus circuitos". En *Estudios de Antropología Biológica, Volumen IX*, Peña Saint Martin, Florencia y Rosa María Ramos Rodríguez, (ed.), UNAM-IIA-INAH-AMAB, México, pág. 75-82.
- Macías Rodríguez, R. (2014). "Las prácticas corporales para la construcción del actor, la identidad genérica y la(s) masculinidad(es)". En *El Cotidiano. Revista de la realidad Mexicana actual*, Género: visiones y debates necesarios, Numero 184- marzo-abril UAM Azcapotzalco, México, pág. 77-84.
- Maffesoli, M. (2000). "Identidad e identificación en las sociedades contemporáneas". En Ardití Benjamín, *El reverso de la diferencia. Identidad y política*, Ed. Nueva Sociedad, Venezuela.
- Muñiz, E. (2011). "La cirugía cosmética ¿Un desafío a la naturaleza? Belleza y perfección como norma". Universidad Autónoma Metropolitana, México. 2010 "Las practicas corporales. De la instrumentalidad a la complejidad", en *Disciplinas y prácticas corporales. Una mirada a las sociedades contemporáneas*, Ediciones Antrhopos-UAM Azcapotzalco, México, pág. 17-50.
- _____. (2010). "Las practicas corporales. De la instrumentalidad a la complejidad". En *Disciplinas y prácticas corporales. Una mirada a las sociedades contemporáneas*, Elsa Muñiz coordinadora, Ediciones Antrhopos-UAM Azcapotzalco, México, pág. 17-50.