

Cosplay, juego y performance. Del alter ego a las redes de afición

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

Laura Ivonne Quiroz Castillo

Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco

Resumen

En los últimos años, el *cosplay* se ha convertido en una de las prácticas más populares dentro del *fandom* de *anime* y *manga* alrededor del mundo, estableciéndose una relación simbiótica entre ambos fenómenos. Lo anterior debido, por una parte, al impacto global que ha tenido el anime y manga desde los años 1990; y por otra, al impacto visual que ofrece el *cosplay*, que permite tanto un mayor acercamiento entre fan y su objeto de culto, como una materialización del imaginario compartido con el grupo de afición.

Este artículo se deriva de la tesis *Cosplay, jugando a ser otro. El uso del disfraz en la construcción sociocultural de las comunidades otaku en México*; y tiene como objetivo examinar a partir de la antropología del juego y el performance la función simbólica del disfraz en la práctica del *cosplay*. De manera extensiva, se hará un análisis etnográfico de la escena *cosplay* en México, se expondrá el rol que ha tenido esta práctica dentro del desarrollo del *fandom* nacional de *anime* y *manga*, así como su contribución en la creación de redes de afición de alcance nacional y transnacional.

Introducción

El juego de disfraces o *cosplay*, es una práctica de aficionados cuya particularidad principal es la encarnación en cuerpo propio de un personaje ficticio, generalmente proveniente de algún texto mediático (cómic, serie televisiva o animada, película, videojuego, etc.), a través del uso de un disfraz y la adopción de gestualidades distintivas del personaje referido. Como práctica de fans, implica una serie de procesos de diálogo simbólico entre el aficionado y su objeto de culto, mediante los cuales éste es re-apropiado y recreado en una nueva obra derivada que por una parte, integra el sello afectivo e interpretativo del fan; y por otra, al ser socializada, funge como vehículo de participación social y posicionamiento dentro de una comunidad de aficionados. Este artículo busca explorar cómo estos procesos de interacción simbólica y social se articulan entre sí contribuyendo a la construcción de toda una comunidad de sentido.

A partir de los estudios de fans y de la antropología del juego y del performance, se analizarán los procesos de consumo, producción y circulación cultural que entraña el *cosplay*; además de las interacciones sociales y la dinámica de competencia generadas en esta práctica. Asimismo, a través de un esbozo etnográfico de la escena *cosplay* en México, se examinarán las diferentes funciones que ha adquirido esta práctica en diferentes eventos de fans.

Comunidades y prácticas de fans: juego, performance y competencia

Estas comunidades de fans, también llamadas *fandoms*, son grupos sociales generados en torno a un gusto por un texto mediático, dentro de los cuales se crean y comparten de una serie de códigos, prácticas, capital cultural, relaciones simbólicas e interpersonales que sostienen, distinguen, dan forma y coherencia a estas formas sociales como culturas alternativas. Que, si bien se conducen por su propia lógica y dinámica social caracterizada por su dimensión lúdica, también se vinculan a otros ámbitos de la vida cotidiana de sus miembros.

En este sentido, es importante reparar en la experiencia de “lo extraordinario” que entraña tanto el texto mediático convertido en objeto de culto, como el *fandom* en tanto vehículo y espacios de juego que se originan en el ámbito del tiempo libre. Siguiendo a Hills (2002:90), el texto mediático puede asociarse al concepto de “objeto de juego” de Winnicott, ya que es un objeto transicional a la fantasía. No sólo porque éste suele ser producto de la ficción, sino porque al romper con el flujo de lo ordinario y lo establecido, abre un tercer espacio de posibilidad, de experimentación y elucubración. Siguiendo a Turner (1986, 1987), es en esta realidad alterna donde el aficionado defragmenta las narrativas del texto, sus vivencias, deseos y aspiraciones en

elementos de sentido; que al “jugar” con ellos y reasociarlos, constituyen un *metalenguaje* a través del cual el fan se ve y habla de sí mismo, de su objeto de culto y de los contextos en los que ambos se insertan. Posibilitando así, no sólo múltiples resignificaciones tanto del texto mediático como de las realidades vividas, sino de “manipulación” o “transformación” de las mismas. De ahí que las creaciones de los fans, si bien suelen ser historias o versiones paralelas de sus personajes o universos ficcionales favoritos, también están relacionadas a sus experiencias de vida y sus realidades.

De esta manera, través de las prácticas de aficionados, tales como el *fan art*, el *dójin*¹, los *covers* y creaciones musicales derivadas², el *cosplay*, el *fanfic*³, o inclusive la emisión de un comentario, se expresa de manera verbal y no verbal el vínculo establecido con el objeto de afición: cómo se vivió, se interpretó y se imaginó. Es por ello que estas prácticas pueden concebirse como *performances*; ya que en su sentido amplio, son actos reflexivos que muestran a *otros* (sea en un escenario o no) cómo se vivió una experiencia (Turner, 1986, 1987), lo que se hizo o se está haciendo (Biet, 2007). Además, estos mismos actos en tanto obras terminadas, son susceptibles de reinterpretación; permitiendo así tanto a los actores como al público⁴, apropiarse de los contenidos de los productos mediáticos, reelaborarlos y participar en la construcción de todo un fenómeno social alrededor de ellos.

En este orden de ideas, las prácticas de fans no sólo implican procesos de creación, sino también interacciones sociales de las cuales se desprenden toda una serie de impresiones que rodean, al hecho de comunicar *cómo se experimenta el objeto de afición*. En otras palabras el aficionado a través de su producción interpretativa y/o creativa y de la forma en que la muestra, no sólo comunica su vínculo con el texto, sino también los conocimientos que tiene de él, el grado de desarrollo de sus habilidades creativas (cuya calidad de producción puede responder a la de un autor profesional), cómo éstas responden al imaginario de grupo, sus habilidades de socialización, si es reconocido por otros o respaldado por algún grupo o asociación; entre otros indicadores de experiencia social dentro del *fandom*, los cuales han sido interpretados por estudiosos del *fandom* como *capitales simbólicos* (Hills, 2002). Es decir, recursos sociales acumulados a lo largo de las experiencias de un individuo⁵, que de acuerdo a su manejo y ostentación, dan cuenta del grado de prestigio o notoriedad que tenga éste dentro de un grupo (Bourdieu, 2007); además de posibilitar diferentes tipos de alianzas, asociaciones y desplazamientos dentro de las redes sociales de un grupo.

Es por ello que, además del placer de la experiencia lúdica implícita en las prácticas de fans y de desarrollar su *hobby*, una de las mayores gratificaciones es el ser reconocidos por la comunidad de *fans* mediante sus creaciones, sean gráficas, musicales, performativas, o literarias. Dichos reconocimientos pueden ir desde comentarios positivos, hasta ser parte de proyectos colectivos que les llevará a otras experiencias inesperadas, o bien que “los lleve a vivir de su *hobby*”, como ha sido el caso de algunos músicos, *cosplayers*, y dibujantes. De esta manera, si bien la dinámica social de las comunidades de fans responde principalmente a una lógica lúdica y participativa, también se estructura en torno a una dimensión competitiva; dentro de la cual, de acuerdo a las impresiones generadas entre sus pares⁶, un aficiona-

do tendrá la posibilidad o no, de obtener reconocimiento dentro del grupo, o al menos adquirir o desarrollar los medios para poder llegar a este fin.

Particularidades lúdicas y performativas del *cosplay*

Si bien las prácticas de fans suelen conllevar a beneficios sociales y materiales, el principal motivo para sumergirse en ellas es el placer que causa su realización (Huizinga, 1972); de ahí que la participación y el involucramiento se den libre y voluntariamente, y no respondan a ningún principio de obligatoriedad. En el caso del *cosplay*, el principal atractivo se encuentra en absorberse y absorber a otros en un juego de apariencias (*mimicry*) donde el ejecutante se vale de la máscara y el disfraz para creer y hacer creer ser un *otro* (Caillois, 2006); además de hacer tangibles los personajes y universos ficcionales que constituyen el bagaje simbólico de estas comunidades de fans (Vanzella, 2005).

En este sentido, es en el disfraz donde convergen las dimensiones lúdicas y performativas de la práctica; ya que en su doble condición de objeto real y tangible, y objeto de ilusión, permite tanto al actor como al público, transitar entre dos realidades: *de facto* e imaginaria. Su poder simbólico de transformación opera tanto en el cuerpo del actor, como en el espacio de acción. Por una parte, permite a su portador desplazar por un momento su identidad e integrar en su cuerpo a ese *otro* a quien interpreta (Biet, 2007). Por otra, al hacer referencia a otros universos y realidades, el atuendo de fantasía convierte cualquier espacio en un escenario que envuelve simbólicamente a actores y espectadores en una situación extraordinaria; permitiéndoles así, convertir los cuerpos, personajes y espacios en elementos de juego y de ilusión, y así poder actuar de otra manera y experimentar situaciones que en la vida real o cotidiana no se podría.

De esta manera, se puede interpretar el uso del atuendo de *cosplay* de diferentes formas: en el plano subjetivo, como la apropiación del otro en sí, al poder modificarlo, manipularlo y hacer versiones alternativas para hablar de sí; o como la posesión de sí por el otro, al poder experimentar tanto el personaje como su universo, y re-experimentar el impacto y vínculo afectivo causado por éstos. En el plano social, como la representación de una narrativa, o como frontera comunal; ya que no sólo se hace uso el imaginario colectivo del *fandom*, sino que al hacerlo se da visibilidad a un espacio y un ambiente en común. Más aún, el juego de disfraces en tanto acto lúdico y performativo, es un espacio de diálogo y conciliación a partir del cual tanto el individuo como la sociedad se ven a sí mismos.

La puesta en escena y el juego de interacciones

El *cosplay*, como todo acto performativo, implica fases de preparación, exhibición y circulación; no importando la modalidad ni el escenario de presentación. La preparación se encuentra circunscrita en el ámbito privado del *cosplayer*. Es el momento de mayor interacción con el personaje a interpretar; ya que comprende la selección y estudio de éste, la confección del atuendo, el acondicionamiento corporal y el ensayo de la gestualidad del personaje, así como el montaje del performance. Estos procesos

son parte del *backstage* de la presentación del *cosplayer*, en el que éste como actor ensaya el manejo de sus impresiones para no caer en contradicciones con los objetivos de su interpretación (Goffman, 2004). En el caso de quienes concursan o planean una participación en el escenario, la preparación se extiende al montaje de un *performance* donde además de la actuación se integran otros elementos escenográficos, coreográficos y sonoros, con los que los *cosplayers* recrean una escena de una serie, condensan la narrativa, o hacen una parodia de la misma. Es por ello que para muchos *cosplayers*, el iniciarse en esta actividad y mantenerse en ella exige una fuerte inversión afectiva, de tiempo, dinero y esfuerzos que se verán reflejados en el impacto visual, la calidad del atuendo y de la interpretación resultante. Todo esto se convierte en indicadores de los capitales simbólicos manejados y acumulados dentro de la comunidad; ya sea a través de la experiencia, del ensayo y error, de los comentarios del público, o de la observación de otras caracterizaciones.

No obstante, si bien es altamente apreciado, e inclusive reglamentado que los *cosplayers* tengan participación directa en la confección y manufactura de atuendos, utilería y escenografía; en ocasiones cuando no se cuenta con los conocimientos o habilidades suficientes, se recurre a la ayuda o servicios de *cosmakers*. Estas personas suelen ser *cosplayers* experimentados y conocedores del manejo de diversos materiales: textiles, metales, fibra de vidrio, látex, entre otros, que suelen manufacturar por encargo desde algún accesorio hasta la parcialidad o totalidad de una caracterización. Asimismo, en ocasiones estas personas comparten sus conocimientos a través de tutoriales en línea, propiciando así la circulación del *capital cultural técnico* (incorporado) dentro y fuera de la comunidad.



Imagen 1. Distintas interacciones azarosas pueden darse en el flujo de juego libre que se dan en los pasillos de la convención. En ellas, no sólo los *cosplayers* interactúan entre sí, sino hacen posibles interacciones y asociaciones de personajes de universos distintos.

Fotografía: Laura Ivonne Quiroz Castillo

Toda esta actividad lúdica, que bien podría ser efímera, se suele immortalizar en una fotografía; la cual es además la materialización de la mirada del interlocutor, quien en el acto, nombra al *cosplayer* digno de la memoria. Más aún, la fotografía suele ser la principal carta de presentación de los *cosplayers* toda vez que es indicador y registro del manejo y acumulación de capital simbólico. Incluso, en ocasiones ha abierto la posibilidad de desplazarse dentro de las redes de afición; ya que al ser medio

de presentación o puesta en escena comprende dos modalidades: la interacción común fuera del escenario, y el montaje de un *performance*, en el sentido estricto, dentro del escenario, sea dentro de un concurso o en una exhibición grupal. En cada una de ellas permea una modalidad distinta de juego: en la de exhibición, el juego libre; y en el escenario, el juego regulado. No obstante, al ser ambas socializaciones de experiencias de afición, son susceptibles al escrutinio del público, conformado por el resto de los aficionados y jueces; quienes a través de comentarios, calificaciones en concursos o la promoción de *cosplayers* en distintos medios, abren posibilidades de reconocimiento, posicionamiento y desplazamiento dentro del *fandom*.

El *cosplay* de exhibición comprende todos los encuentros e interacciones interpersonales, mediados por el o los personajes, que se dan fuera del escenario. Al ser el *cosplay* a la vez un vehículo para la expresión de sí y un vehículo de juego, en cada encuentro, los *cosplayers* procuran reproducir las poses ensayadas y adoptar la actitud de sus personajes procurando apearse a éstos. Pero a su vez, en su calidad de personaje, se adaptan a la situación dando rienda suelta a su imaginación, interactuando de diversas formas con su interlocutor; sea éste el fotógrafo u otro aficionado (*cosplayer* o no), y claro está, con el lugar. Con ello, tanto el ejecutante como sus interlocutores vuelven a explorar y a jugar con los elementos que componen sus objetos de afición, añadiendo su visión personal sobre todos estos elementos que son objeto de las elucubraciones y asociaciones de los aficionados. [Imagen 1]

de contacto con algunos medios de promoción y comunicación del *fandom*, abre la posibilidad de colaborar en proyectos colectivos, salir en publicaciones de fans, participar en programas de televisión, ser invitados a otras convenciones y eventos, recibir ofertas de trabajo, entre otras experiencias resultantes. A este respecto cabe destacar el papel de los *kameko*, fotógrafos con cierto grado de especialización en *cosplay* e integrados a grupos dedicados a la promoción de esta actividad; quienes además de

imprimirle una nueva mirada y una nueva significación, posibilitan un mayor impacto social del trabajo del *cosplayer* al difundirlo en revistas, sitios web y redes sociales.

Al contrario del *cosplay* de exhibición, el juego en el escenario, sobre todo el de competencia, tiende a ser regulado y planeado bajo criterios de evaluación ya establecidos: 1) apego con la imagen del personaje, 2) coherencia interpretativa con el mismo, 3) apego con la temática del concurso o al contenido del texto evocado, 4) participación directa en el montaje del performance y manufactura del disfraz y escenografía. De esta manera se crean mayores posibilidades de experimentar el personaje y su universo de acción, a la vez de hacer suposiciones en torno a los

mismos; y a través de ellas, provocar en el público y el jurado, una conmoción enternecedora, dramática, cómica o absurda. De esta manera, para la mayoría de los *cosplayers*, el escenario pero sobre todo la competencia, es el medio más recurrido para ganar notabilidad, prestigio y proyección dentro de la comunidad; ya que, su exposición en éste les da más visibilidad y posibilidad de ser recordados y reconocidos. [Imagen 2] Por otra parte, les da la oportunidad de viajar tanto al interior del país como fuera de él, sea en calidad de participantes en concursos mayores o bien como invitados en otras convenciones, donde suelen compartir sus experiencias y participar como jurados. [Imagen 3]



Imagen 2. Performance durante concurso grupal de *cosplay*
Fotografía: Edgar Alcántara. Archivo personal



Imagen 3. Anuncio del Concurso Nacional de *Cosplay*, competencia organizada por la *Frikiplaza*, donde el premio principal es un viaje a Japón. En la imagen, el evento es promocionado por uno de los integrantes de *Kokiri Cosplay*, equipo que representó a México en el *World Cosplay Summit 2016*.

Fuente: <http://www.k-pop.com.mx/images/noticias/3196-gran-final-del-concurso-nacional-de-cosplay-2016.jpg>

La escena *cosplay* en México y las redes de afición transnacionales

Según Feldman (s/f), y Lotecki (2012) el disfraz de afición se fue desarrollando por 45 años dentro de los *fandoms* de cultura *pop* anglosajona antes de ser introducido en 1984 a la escena de afición japonesa por el periodista Nobuyuki Takahashi. Se dice

que en su reportaje sobre la *WorldCon* de ese año, impresionado por las actividades de mascarada, alentó a sus lectores a asistir a la *Comiket* disfrazados de sus personajes favoritos de *manga* y *anime*. Sin embargo, tuvo que rebautizar la práctica con el nombre de *cosplay*, ya que el término “mascarada” hacía referencia a una fiesta de máscaras de la aristocracia, lo cual no correspondía a la práctica de *fans* adoptada (Winge, 2006: 66-67).

Así, tras la explosión mundial del interés por el *anime* y *manga*, se incrementó considerablemente la cantidad de aficionados disfrazados de estos géneros, y pronto se refirió a esta práctica

con el término de *cosplay*; de ahí la estrecha relación que tienen estos dos fenómenos. Más aún, esta práctica, junto al *anime* y *manga*, se ha convertido en embajadora cultural del Japón, particularmente tras el impulso de la política del *Cool Japan* por parte del gobierno japonés; y dentro de este contexto, la creación del *World Cosplay Summit*, iniciativa de TV Aichi para “ofrecer un intercambio cultural a participantes de más de 20 países, a través del *anime*, *manga* y *cosplay*” (*World Cosplay Summit*, 2014).

En el ámbito nacional, el *cosplay* llegó a nuestro país en la década de los 90's casi a la par de las primeras convenciones nacionales de cómics. Estos espacios, tratando de reproducir el espíritu de sus similares en Estados Unidos, integraron una oferta de entretenimiento que incluía la compra-venta y exhibición de productos relativos al cómic y la cultura pop, así como espacios de discusión y prácticas de *fans*; dentro de las cuales, si bien proliferaba el dibujo y el modelismo, “se llegaba a encontrar uno que otro disfrazado” (Gantús, 2008; Hernández, 2009). Como mencionan algunos *cosplayers* veteranos, se ignoraba el nombre de la práctica y su procedencia; ya que simplemente se sentían “contagiados” por el deseo de evocar a sus personajes favoritos, no importando su origen (Martínez, 2005). No obstante, tras el

boom de *anime* y *manga* dentro del emergente *fandom* mediático mexicano, así como la promoción del uso del disfraz por parte de los organizadores de convenciones, fue que esta práctica fue reconocida como parte de la cultura pop japonesa; dentro de la cual ya estaba integrada y naturalizada bajo el nombre de *cosplay* (Quiroz, 2015). [Imagen 4]

Al igual que en Estados Unidos, Japón y otras partes del mundo, en México, la popularidad del *cosplay* ha ido aumentando con el tiempo volviéndose más competitiva; sobre todo a partir de la mayor accesibilidad a Internet, el desarrollo de nuevas plataformas de comunicación y la apertura de vías de comercio global, que han favorecido la circulación y alcance los medios, materiales y técnicas para una mejor elaboración de disfraces. Además, la inclusión de actividades de *cosplay* en cada evento de fans, y la participación desde 2007 de México en la *World Cosplay Summit*, ha hecho que esta actividad se convierta en uno de los medios más recurridos para destacar y desplazarse dentro y entre las redes de fans a diferentes escalas; permitiendo a sus participantes viajar, establecer contactos en varias partes del mundo e intercambiar impresiones en torno a la práctica y el objeto de afición. [Imagen 5]



Imagen 4: Grupo Éxodo, pioneros del *cosplay* mexicano.

Fotografía: David Pérez Monroy

Fuente: www.elvortex.com



Imagen 5. El equipo *Twin Cosplay*, ganadores del primer lugar en el *World Cosplay Summit 2015*, reciben de manos del Sr. Akira Yamada, embajador de Japón en México, su pase de competencia dentro de este certamen.

Fuente: <https://gentokyo.moe/wp-content/uploads/2015/02/TWIN-Cosplay-wcs-2015.jpg>

Todos estos factores han contribuido a la construcción de una cada vez más compleja escena de *cosplay* nacional, la cual en su interior vincula diferentes agentes sociales, lugares y eventos. Como muchas prácticas de *fans*, el *cosplay* se lleva a cabo principalmente en las convenciones. Estos eventos son considerados núcleo de todo *fandom* ya que son espacios de exhibición, socialización y aprendizaje, donde se circulan, interiorizan y se juega con elementos simbólicos, se establecen y reafirman relaciones interpersonales, así como sentimientos de pertenencia a la comunidad de afición (Vanzella, 2005; Hernández, 2009). Como tal, suelen ser una de las principales plataformas de proyección y de vinculación con otros grupos de aficionados de distintas regiones, al promover a sus ganadores dentro de otros eventos, premiándolos con viajes, o bien con la posibilidad de participar en concurso de mayor alcance como el *World Cosplay Summit* o la *Copa Cosplay Pacífico*.

En estos espacios, así como en otros como plazas comerciales especializadas (*Frikiplaza*, *Pikashop*, o *Fan Center*), y eventos de fans para fans, el *cosplay* suele ser una bandera del *fandom* que llama a la asistencia y a la participación; más aún a través de esta práctica se crea un aura comunal, la cual se concentra y se separa de los lugares circundantes. Por ejemplo, en conciertos y proyecciones de cine donde las actividades de afición comparten lugar con otras, el aura del *fandom* catalizada por el *cosplay*, invade el lugar y desplaza por un momento el sentir y los ritmos cotidianos del espacio de hospedaje. [Imagen 6] De manera similar, pero con el objetivo de exteriorizar y hacerse ver dentro del policulturalismo urbano, la Marcha Friki, da cabida a muchos *fandoms* que suelen ser visualmente representados por sus respectivas caracterizaciones; sean derivadas del *cosplay* o estén asociadas al uso del disfraz. [Imagen 7]



Imagen 6. Asistentes a la película *Puella Magi Madoka Magika* haciendo *cosplay* de los personajes de la serie animada del mismo nombre. Fuente: www.facebook.com/Madokaenmexico



Imagen 7. Marcha Friki 22 de mayo de 2011. Foto: Laura Ivonne Quiroz Castillo

Dentro del ámbito privado del *fan*, se encuentran los picnics y las sesiones fotográficas. En estos eventos el objetivo principal no es participar y entregarse a un gran ambiente comunal, sino materializar fantasías personales donde una plaza o parque público puede llegar a ser el escenario de acción del o los personajes; al mismo tiempo de que se convive en un contexto más íntimo con los amigos. En este sentido, el disfraz, con su sola

presencia, enfatiza la ruptura del espacio-tiempo cotidiano, permitiendo no sólo la conversión del yo en un otro, sino también un espacio ordinario en otro lúdico, integrado a la fantasía a través del desenvolvimiento de sus practicantes en el lugar [Imagen 8].

Dentro de un ámbito intermedio, entre lo privado y lo público; y entre la preparación y la exhibición, se encuentran los espa-



Imagen 8. Cosplayer y fotógrafo usando una sección del Bosque de Tlalpan como locación para una sesión fotográfica. Junio 2013
Foto: Laura Ivonne Quiroz Castillo

cios virtuales que comprenden sitios de *cosplay*, *blogs*, *videoblogs*, foros y redes sociales. Dentro de éstos los agentes del *cosplay* no sólo guardan memorias de sus experiencias dentro de esta actividad; sino a través de ellas ilustran su trabajo, posibilitando el contacto, e inclusive la competencia con otros aficionados de otras regiones. Además, estos espacios favorecen tanto la circulación de conocimiento en torno a la creación de atuendos o a la toma fotográfica; como la circulación de materiales, accesorios y atuendos completos. De esta manera, se complementa, y en muchas ocasiones se extiende, en una suerte de privacidad colectiva, las experiencias vividas en los lugares y eventos presenciales del *fandom* en cuestión.

Así, de acuerdo con Vergara (2013), todos estos lugares y eventos constituyen nodos de redes territoriales que soportan la construcción simbólica de los *fandoms* vistos como mundos alternos que interconectan la intimidad de sus miembros con grandes fenómenos socioculturales. En otras palabras, si bien se desprenden nuevos significados y sentidos de la relación entre el fan y su objeto de afición, éstos se sedimentan en los distintos escenarios que los albergan a través del quehacer, los recorridos, interacciones y relaciones que llevan a cabo los aficionados. De esta manera, a través de la observación de los espacios en los que se desarrolla esta práctica, así como de la función simbólica que desempeña en cada uno de ellos, se puede vislumbrar un mapa simbólico y territorial del *fandom* en México; dentro del cual se conectan las experiencias y expresiones de sus miembros con las manifestaciones colectivas generadas de manera *global* en torno al objeto de afición (Quiroz, 2015:91). Y es en esta red de espacios sociales, lúdicos, performativos y competitivos del *fandom* que sus miembros contribuyen a su construcción y expansión como fenómeno social; el cual, se hace más complejo en la medida en que se populariza, se incluyen nuevas voces y se abren mayores espacios de socialización, medios de expresión y de difusión, entre otras condiciones que propician diversas formas de participación.

Conclusiones

Como se ha visto, el *cosplay*, en tanto práctica de fans con dimensiones lúdicas y performativas, es uno de los muchos nodos que

articulan la experiencia subjetiva del aficionado (cómo interpreta y experimenta un producto mediático) con la experiencia social que transforma el dicho objeto en todo un evento. Esto, por una parte, permite la actualización y enriquecimiento del imaginario del *fandom* como capital cultural; y por el otro, permite a sus participantes no sólo comunicar a otros lo que sabe o ha hecho, sino en su manejo de impresiones se abre la posibilidad de moverse entre los distintos caminos posibles del *fandom*. En este orden de ideas, si bien los concursos representan una estructura de proyección a otros escenarios ya establecidos dentro de *fandom*; la participación fuera de ellos y la circulación de la fotografía son la manifestación directa, libre y azarosa de la energía social de los agentes del *cosplay* en la construcción de caminos alternativos de proyección, circulación e interacción en y a través de las comunidades y redes de afición. De esta manera, no sólo se contribuye a la estructuración de la dinámica sociocultural del *fandom*, sino también a su manutención y transformación a través del entrecruce de miradas y experiencias.

De esta manera, a través del análisis etnográfico de esta práctica se puede constatar no sólo la inserción del *cosplay* dentro de la dinámica sociocultural del *fandom* local de anime y manga, sino también, la inserción y relación de éste como nodo en las redes de afición globales. Siguiendo esta idea, los flujos de globalización (cultural, económica, política, mediática, migratoria, etc.) que han favorecido a la expansión del *fandom* de *anime* y *manga*, se anclan en un gran conglomerado de escenarios culturales particulares. Dentro de los cuales cabría todavía analizar no sólo cómo fluyen los imaginarios y se originan alianzas a través de prácticas sociales como el *cosplay*, sino también cómo entran en conflicto los usos e interpretaciones otorgados por los aficionados. Así, a través del análisis de estos hechos se pueden entrever las distintas posturas en torno a lo que se espera y hacia dónde se desea desarrollar determinado *fandom* y sus prácticas, las cuales constituyen parte del relieve de todo un fenómeno transcultural, el cual es dotado de sentido y transformado por quienes lo recorren.

Notas

1. Publicación independiente o *amateur* que bien puede ser de

creación original o inspirada en una obra previa.

2. Música o canciones sea en versiones alternativas a las de las bandas sonoras originales, inspiradas en alguna temática de ficción, o en el caso del fenómeno *Vocaloid*, que un software haya sido el medio empleado para la creación de la obra (Ver el artículo de Álvaro Hernández en esta misma publicación).

3. Ficciones literarias de aficionados donde se plasman historias alternativas a las de los textos originales.

4. De acuerdo con la metáfora social de Goffman (2004), toda interacción social implica una “puesta en escena” donde cada individuo se considera un “actor”; ya que juega un rol dentro de una situación donde intervienen otros actores que a la vez son su público y de quienes se espera una reacción acorde a la situación presentada. En este sentido, considerando que el público no es un espectador pasivo, toda puesta en escena (en el sentido amplio y reducido) puede considerarse como interacción social.

5. Como ejemplos, Bourdieu (2007) pone el capital cultural, es decir, los conocimientos acumulados en torno a un tema y el capital social (las relaciones sociales, alianzas y contactos establecidos); no obstante puede considerarse como capital simbólico todo tipo de indicador de ‘energía social’ que cuando es ostentado en contextos y condiciones específicos, producen determinados efectos en las interacciones sociales desarrolladas.

6. El manejo de impresiones hace referencia a la metáfora teatral de Goffman sobre las interacciones sociales. Para este sociólogo todo el mundo es un escenario dentro del cual toda interacción social supone un ensayo que busca que el actor (individuo) no caiga en contradicciones durante su actuación; y una escenificación del manejo de impresiones, cuyo objetivo es producir las reacciones que se esperan de los espectadores (interlocutores) (Goffman, 2004).

Bibliografía

- Biet, C. (2007). Introduction: Des propriétés du costume et de la manière de s'en défaire. En A. Verdier, O. Goetz, & D. Doumerge, *Art et usages du costume de scène* (págs. 11-21). Paris: Lampasque.
- Bourdieu, P. (2007). *El sentido práctico*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Caillois, R. (2006). The Definition of Play and the Classification of Games. En K. & Salen, *The Game Design Reader. A Rules of Play Anthology* (págs. 122-155). Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.
- Feldman, S. L. (Sin Fecha). *The History of Cosplay*. Recuperado el 1 de Marzo de 2017, de Strange Land Costuming: www.strangelandcostumes.com/history
- Gantús, L. (30 de Octubre de 2008). CONQUE la primera de todas. Recuperado el 3 de Marzo de 2017, de *Esto es FERPECTO!!!! comics, curiosidades y desvaríos inspirados en “Los laureles”*: <http://estoesferpecto.produccionesbalazo.com/?p=158>
- Goffman, E. (2004). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrutu Editores.
- Hernández, Á. D. (2009). *El impacto de la animación japonesa en México. El papel del discurso mítico en la construcción de identidades ritualizadas en jóvenes de la ciudad de México*. México, D. F.: Escuela Nacional de Antropología e Historia.
- Hills, M. (2002). *Fan Cultures*. London, New York: Routledge.
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Lotecki, A. (2012). *Cosplay Culture: The Development of Interactive and Living Art through Play*. Toronto, Ontario, Canada: Ryerson University.
- Martínez, I. (2005). *El cosplay ante el derecho de autor*. México, D. F.: Facultad de Derecho, UNAM.
- Quiroz, L. I. (2015). *Cosplay, jugando a ser otro. El uso del disfraz en la construcción sociocultural de las comunidades otaku en México*. México, D. F.: Escuela Nacional de Antropología e Historia.
- Turner, V. (1986). Dewey, Dilthey and Drama: An essay in the anthropology of experience. En V. Turner & E. Bruner, *The Anthropology of Experience* (págs. 33-44). Illinois: University of Illinois Press.
- _____. (1987). *The Anthropology of Performance*. New York: PAJ Publications.
- Vanzella, L. (2005). *Cosplay Culture: fenomenologia dei costume players italiani*. Latina, Italia: Tunué.
- Vergara, A. (2013). *Etnografía de los Lugares. Una guía antropológica para estudiar su concreta complejidad*. México, D. F.: INAH-ENAH, Ediciones Navarra.
- Winge, T. (2006). Costuming the Imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay. En F. Lunning, *Mechademia 1. Emerging worlds of anime and manga* (págs. 65-76). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- World Cosplay Summit. (2014). About WCS. Recuperado el 8 de Mayo de 2017, de *World Cosplay Summit*: <http://www.worldcosplaysummit.jp/en/about/>