

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Facultad de Filosofía y Letras

Colegio de Antropología Social



Antropología del Performance. Expresión y apropiación entre los practicantes del *Cosplay* en la ciudad de Puebla.

(2012-2015)

Tesis que presenta para obtener el título de Lic. En Antropología Social:

Jared Flores Hernández

Directora: Dra. Isaura Cecilia García López

Septiembre, 2019

Contenido

<i>Agradecimientos</i>	4
<i>Dedicatoria</i>	6
<i>Resumen</i>	7
<i>Introducción</i>	8
<i>Capítulo 1.- Una mirada histórica a las raíces del Cosplay</i>	19
1.1. Entonces, ¿Qué es el Manga?	20
1.2 Anime	27
1.2.1 <i>Un poco de historia</i>	27
1.3 Características del anime	32
1.3.1 <i>Diseño de personajes</i>	35
1.3.2 <i>Audio</i>	37
1.4 El estudio Ghibli.....	38
1.4.1 <i>Formatos de Anime</i>	39
1.4.2 <i>Géneros</i>	41
<i>Capítulo 2. Interacciones entre practicantes del Cosplay, así como espacios de apropiación y expresión.</i>	46
2.1. El Cosplay.....	46
2.2 El Cosplay, llega a México.....	48
2.3 Reconocimiento.....	51
2.4 Prácticas corporales en el Cosplay	54
2.5 Lugares en Puebla la recreación del Cosplay	56
2.5.1 <i>Plaza de la tecnología (espacio privado de uso comercial)</i>	56
2.5.2 <i>El interior de la plaza</i>	60
2.5.3 <i>Planta alta</i>	62
2.5.4 <i>Friky Plaza (Zona Friky)</i>	63
2.6 Onigiri Fest.....	72
2.6.1 <i>El interior del salón Catra</i>	72
2.7 Dual City	74
2.7.1 <i>Salón Hermanos Serdán</i>	77

Capítulo 3. Análisis de las prácticas del Cosplay 90

 3.1 Performance y el Cosplay 99

 3.2 El performance como proceso colectivo de representación teatral en el Cosplay..... 101

 3.3 Elección del personaje..... 103

Conclusiones 106

Anexos 109

Bibliografía..... 116

Agradecimientos

El presente trabajo fue realizado bajo la supervisión de la Doctora Isaura C. García López quien tuvo la paciencia, dedicación y sobre todo amabilidad para poder guiarme en este camino llamado universidad, muchas veces me sentí estancado, sin visión de lo que podría ser en un futuro, sin embargo gracias a esta gran persona pude afrontar muchos problemas personales y académicos, los cuales pude saltar y seguir adelante, si bien no todo entre nosotros fue color rosa, he de decir que todas esas llamadas de atención han logrado que sea una persona más firme y comprometida en mi vida diaria.

La profesora Rosalba Ramírez así como la profesora Norma Barranco fueron parte de este proceso, lograron cada una con sus consejos y comentarios precisos que lograra darme cuenta de que no estaba perdiendo mi tiempo en la Lic. De Antropología Social. Apoyándome con consejos sobre el cómo ver temas que si bien no eran de mi agrado, se volvieron temas de interés personal que hasta el día de hoy sigo con ímpetu.

En lo que corresponde a mi círculo de amigos, considero que hasta esta fecha conservo a las personas que decidieron quedarse y cultivar de manera constante nuestra amistad, entre estas personas le agradezco a Laura Tela por apoyarme en algunos de los momentos más difíciles que he pasado, apoyándome y dándome la mano para poder salir adelante, además de ser una mujer altamente talentosa también es un gran ser humano.

Por último a las dos personas más importantes de mi vida, primero le agradezco a mi mamá por apoyarme en cada una de las etapas de mi vida, aún más en la etapa universitaria, dándome todo el apoyo que necesitaba, cada noche que no dormía ella estaba ahí para hacerme compañía, apoyándome, diciéndome que podía, que siempre voy a lograr lo que me proponga, que todos tenemos tiempos diferentes y que yo voy al mío, a mi mamá le agradezco todo lo que soy y lo que he podido realizar.

Si bien hubo días en lo que no tenía las ganas de realizar nada, ella siempre estaba ahí para alentarme a hacerlas, es por eso que hoy puedo estar orgulloso de tener este trabajo terminado.

Y segundo a mí mismo, por nunca darme por vencido y siempre tener las ganas y agallas para poder salir adelante cueste lo que cueste, a ti Jared para que todo lo que te propongas lo cumplas en tu tiempo y ritmo, por que recuerda que nadie va más adelante ni más atrás, cada quien va a su ritmo de vida, y tu Jared, tu vas por buen camino y tiempo.

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado a mi mamá, quien creyó en mí en todo momento, a la profesora Isaura por apoyar el tema de investigación, además a todas aquellas personas que tratan de investigar temas de su interés, temas que tal vez no son del todo interesantes para la gran mayoría, pero sin duda pueden aportar mucho a la antropología; y sobre todo decir que defiendan sus ideales hasta el último momento.

Resumen

El trabajo consiste en el estudio de la práctica social llamada *Cosplay*, práctica muy popular entre las personas de la ciudad de Puebla, la investigación se realiza desde dos ejes centrales de investigación, los cuales son la Antropología del Performance y la Antropología del Teatro, éste (el trabajo) consta de tres capítulos, el primero de ellos nos cuenta la historia del *Cosplay* desde sus primeras etapas, pasando desde la historieta, hasta el anime, dando como resultado la creación del *Cosplay* como práctica social en el país de sol naciente Japón.

El segundo capítulo no sumerge dentro de los sitios para la realización de esta práctica en la ciudad de Puebla, México, tomando en cuenta algunas de las convenciones más importante de la ciudad, como lo son: Dual City, Onigiri Fest y la Friky plaza, cada una de esta se describe a detalle para la plena realización del apartado etnográfico de este texto. Además de dar cuenta de la experiencia de los practicantes en las convenciones, dando testimonios sobre el sentir del *Cosplay* a partir de su performatividad y creatividad.

Por último tenemos nuestro tercer capítulo el cual está enfocado en todos aquellos autores y conceptos que se tomaron para este estudio, dándole así la fuerza suficiente para que el performance se lograra entender de manera clara y concisa, además de proponer dos definiciones para la antropología del performance y la antropología del teatro.

Introducción

El tema de esta investigación estuvo situado en el campo urbano de la Antropología Social bajo la perspectiva del performance, analizar el efecto socio-cultural que tiene la cultura japonesa vinculada a la práctica del *Cosplay* en jóvenes practicantes en la ciudad de Puebla, quienes se apropian de una cultura diferente, esto a partir del estudio del Performance como la vertiente principal de esta investigación, además de elementos resultado de este Performance como la identidad individual y colectiva de los sujetos practicantes.

El *Cosplay* es una actividad que sin duda ha hecho que los practicantes de esta quieran expresarse de manera no convencional para con quienes los rodean¹, puesto que con la selección de sus personajes de anime² favoritos, algún personaje de videojuegos, o más recientemente la representación de personajes de películas, los sujetos se performativizan a partir de la identificación con ciertas características físicas, emocionales o ambas con el personaje en cuestión. Buen ejemplo de esto es aquella persona que puede tener o no un físico parecido al del personaje, o bien una identificación con el mismo ya sea a partir de la historia personal del personaje, o sus cualidades físicas, todas estas características logran conformar el performance del personaje; un ejemplo es aquella chica que gracias a lo anterior mencionado logra escoger algún personaje del anime llamado Sailor Moon³, , ya sea que elija a Serena Sukino, Ami o Rita (personajes del anime mencionado).

No existe una edad predeterminada para que alguien pueda portar y/o vestir un *Cosplay*, ya que pese a ser una práctica en su mayoría ejecutada por jóvenes, fue posible observar a personas de mediana⁴ y tercera edad⁵ con gusto por el anime, asistiendo a las expos y convenciones portando un *Cosplay*.

¹ Visto desde un punto de vista individual y colectivo a partir del trabajo de campo con los practicantes.

² Estilo de animación Japonesa

³ Personaje principal del anime Sailor Moon

⁴ 30 a 45 años

⁵ 45 años en adelante

En la ciudad de Puebla, existen espacios para la realización de esta actividad (*Cosplay*) como: la *Plaza de la Tecnología*, *Dual City*, *Comic Fest*, *Onigiri Fest*, *Akai Fest* y recientemente *ConComic*, además se disponen espacios para la convivencia como *Bounekai Fest* y *Harajuku Fest*.

La *Plaza de la Tecnología*, *Dual City* y *ConComic* son espacios para la realización de este tipo de prácticas (*Cosplay*), además que son unos de los lugares más concurridos por la gente para adquirir artículos de gran variedad de la cultura asiática de una forma general como lo es: la comida, el anime, las películas, los *doramas*⁶, los videojuegos, las prendas de vestir, etcétera. También sirven como lugares de encuentro para las prácticas denominadas *Cosplay*, aquí se llevaron a cabo concursos destinados al mismo, haciendo referencia al personaje elegido mediante el performance y la actuación, teniendo como audiencia a personas conocedoras del tema⁷ y personas ajenas del mismo, además de espectadores que gustan más de los juegos de rol.⁸

Asimismo, la práctica del *Cosplay* en estos espacios, se volvió un elemento de transformación de las actividades cotidianas⁹ de los practicantes, estos (los espacios) le da la oportunidad de convertirse, actuar y transformarse en el personaje deseado. Es entonces que la performatividad de los sujetos permite reconfigurarse a sí mismos con la idea de explicar ciertas intenciones y discursividades tanto de una realidad como de otra.

Así, el objeto de investigación, fue en este caso: El *Performance* como expresión y representación de la identidad en jóvenes poblanos practicantes del *Cosplay* y asistentes a convenciones de espacios sociales de inclusión, expresión y apropiación como *Dual City*, *Concomics*, *Onigiri Fest*, *AniMecha Fest*, entre otras, además de espacios como la *Plaza de la Tecnología*.

⁶ Nombre japonés de las series televisivas de imagen real

⁷ El término conocedor se refiere a que tienen conocimientos de anime, corte y confección y performance

⁸ Juego donde uno o más jugadores desempeñan un determinado rol, papel o personalidad

⁹ Refiero a cotidianas ya que la práctica COSPLAY sólo es por un determinado espacio/tiempo

Entonces la justificación de esta investigación analizó cómo es que mediante el *Cosplay* los practicantes construyen, recrean y tienen efectos en el proceso identitario, todo esto como resultado de un performance dentro y fuera de su vida cotidiana tomando en cuenta factores como lo es el costo económico y el psico-social; además de lo que conlleva la elaboración del traje y el maquillaje; ellos logran expresar mediante el performance la actuación deseada, teniendo el control de su cuerpo matizan los movimientos necesarios para interpretar al personaje, también el cómo ellos lograron idealizarse, transformarse y apropiarse de una determinada actitud para poder así, representar bien al personaje elegido; por otro lado logran crear una performatividad directa en su identidad por un espacio - tiempo determinados como una característica de la práctica *Cosplay*.

Esta investigación, utilizó como marco teórico las propuestas de la Antropología del Performance cuyo autor retomado fue Rodrigo Díaz en conjunción con la propuesta de la Antropología del teatro retomado por Eugenio Barba. La Antropología del Performance y Teatral mediante las experiencias y representaciones logra generar un proceso en la identidad que se auto-adscribe a través del *Cosplay*, este resultado tiene la función de explicar el proceso por el cual los practicantes logran tener esta transformación a partir de una representación (performance) y una actuación (teatro).

Además de tener un marco sociológico con Erving Goffman, quien nos habla sobre las caretas sociales en un determinado espacio tiempo, caretas también reflejadas en la práctica del *Cosplay*.

A partir de la observación participante, se logró analizar directamente las relaciones de poder que existen dentro de este círculo social, demostrando que la perfección¹⁰ de la actuación en el performance es sumamente importante.

El interés de este trabajo fue analizar el por qué las personas que realizan este tipo de prácticas sociales se transforman a través de lo ya mencionado (en la medida en que cada participante así lo desee) por un determinado tiempo, ya que la forma de

¹⁰ Me refiero a perfección a la forma de interpretar, manejar y desarrollarse en el performance, logrando así una buena actuación,, generando un estatus de poder sobre los demás.

vestir, pensar, actuar y comportarse, entre otras cosas se ve afectada; así como saber el por qué quieren empezar a formar parte de esta práctica es tan importante como lo es todo el proceso.

La hipótesis de la investigación se centra en la actuación y performance de los practicantes del *Cosplay*, estos (los practicantes) realizan esta actividad principalmente por el gusto que se tiene hacia el anime; a partir de este se crea la necesidad de poder ser en todos los aspectos el personaje que más les guste por razones como la identificación física y/o emocional con el personaje. A partir de esta personalización, se crea en el individuo un estereotipo social el cual permite que este pueda integrarse mediante la actuación en el círculo de este fenómeno social (*Cosplay*), sin embargo este tipo de prácticas suelen repercutir en las actividades cotidianas de los practicantes, ya que no solo mantienen la identidad-autoadscrita por un tiempo determinado, si no que la llevan al límite actuando como este (el personaje) todo el tiempo teniendo como consecuencia una Hiperrealidad continua.

Por otro lado, el performance es parte fundamental e importante de esta práctica, ya que sin ella no se podría interpretar de manera precisa al personaje elegido, además lograr tener una actuación que demuestre totalmente la personalidad de este es fundamental para el acto; tomando en cuenta que el mismo performance pide que se logre tener un buen manejo del cuerpo.

Entonces ¿De qué manera el performance que llevan a cabo los practicantes del *Cosplay* transforma las expresiones y representaciones performativas en un espacio y tiempo delimitados de los actores? ¿Cómo es que la teatralidad funge como vía para la auto-adscrición del personaje?

La Antropología del Performance es el estudio de los dramas sociales y sus facetas, su principal exponente fue Víctor Turner (1982), quien explicó que los conceptos del teatro pueden ser aplicados a este (el performance); el autor argumentó la importancia que tiene la aplicación sobre ello en las relaciones sociales que se dan diariamente. También hizo énfasis en que las Ciencias Sociales han tomado en muchas ocasiones conceptos de los objetos de estudio de las ciencias naturales para

metaforizar y aplicar en su propia área, por ejemplo, el término biocuerpo¹¹ para el teatro, así fue posible estudiar la cultura en términos que surgen de las creaciones culturales retomando expresiones como performance, drama, escenario y actor para el desarrollo de su trabajo.

Para Turner (1982), sin excepción alguna, en toda sociedad siempre se presentan dramas sociales en respuesta a conflictos entre dos o más actores y mucho del performance y del ritual que se realice está cargado de simbolismos. Asimismo, sugirió analizar las sociedades no como sistemas, sino como procesos por su constante (aunque en algunas ocasiones imperceptible) cambio. El dio paso al performance con su libro *Antropología del ritual*, donde analizó el ritual desde una perspectiva religiosa y simbólica, además le dio esta mirada expresiva mediante el performance de las danzas con las cuales alcanzan a interpretar el ritual. La forma de actuar dentro de este contexto consigue que Víctor Turner (2002) pueda separar el performance del ritual.

“La antropología del performance es parte esencial de la Antropología de la Experiencia, cualquier tipo de performance cultural, incluyendo el ritual, la ceremonia, el carnaval, el teatro y la poesía, es explicitación y explicación de la vida misma” (Turner, 2002, p. 79)

Mediante el proceso del performance, se iluminó lo que por lo común se encuentra herméticamente encerrado en las profundidades de la vida sociocultural, inaccesible a la observación y la comprensión cotidianas.

Entonces, la Antropología del Performance es “una experiencia en sí misma, un proceso que exprime una expresión concluyente. Un performance entonces, es la conclusión de una experiencia” (Turner, 2002, p.80).

Se propone que mediante la utilización de la propuesta teórica de Turner (2002), ver cómo el *Cosplay* adquiere una carga performativa a partir de la representación de un proceso por el cual el actor recrea una imagen, además, de un peso simbólico el

¹¹ El cuerpo en vida sobre la escena, la segunda naturaleza del actor, la capacidad que desarrolla para estar presente aún en la inmovilidad, y el desarrollo de su propia lógica corporal. Barba:1992.15

cual se ve reflejado a través del proceso que conlleva la caracterización y actuación de los practicantes.

Por su parte Rodrigo Díaz Cruz (2008), mencionó que los rituales son concebidos a partir de una metáfora sólida y profundamente enraizada, además de una forma de lograr guardar principios, valores, realidades, fines y significados constituidos de otro modo y en otro lugar, pero que los rituales expresan, para las miradas atentas, con relativa transparencia. A partir de ello es posible estudiar el *Cosplay* a través del performance como una actividad que puede generar un cambio en los actores sociales partiendo de sus experiencias personales para desempeñar una buena representación.

Silvia Citro (2008) analizó las prácticas corporales en tanto vehículos de identidades o pertenencias colectivas, a partir del concepto de performance. Según Citro (2008), los performance indican relaciones interétnicas y procesos de etnogénesis, que se manifiestan en cambios estilísticos y en modalidades de expresión corporal; en este sentido la autora concibe al performance como un conjunto de expresiones corporales, visuales y sonoras, capaces de brindar información sobre aspectos más generales. En el caso del *Cosplay* hablan de personas, historias, realidades, socioculturales (global) e intenciones del querer ser.

Con Citro (2008), se comprende el análisis del *Cosplay* como algo que es posible estudiar a partir del performance como un vínculo identitario y de pertenencia a un determinado grupo social, modificando así las conductas de su vida diaria, a partir del despliegue de comportamientos, prácticas, indumentarias, lenguajes, etcétera.

La Antropología del Teatro surge cuando el creador del concepto Eugenio Barba (1992) se acerca al teatro de Jerzy Grotowski en Opole, Polonia, donde Barba se dedicó a estudiar por tres años el trabajo de los actores, su forma de vida, las herramientas que se usan para el trabajo del actor, además de ser totalmente partícipe del modo de vida que Grotowski llevó junto a su equipo actoral.

En 1964 Barba realizó muchos viajes a países como Taiwán y Japón, aquí él pudo rescatar de sus culturas, su riqueza y sobre todo, la tradición teatral que

representaba a cada país. A partir de esto, él logra salvaguardar este proceso que el actor necesita para apropiarse de una técnica corporal logrando desarrollar su presencia en el escenario, y sobre todo como es que el actor logra enfocar y transmitir su energía.

Eugenio Barba (1992) construyó un referente de lo teatral por lo que el teatro no es sólo una disciplina ardua, sino como un proceso que comprende distintas variables (teatro antropológico), con una mirada que va más allá del solo actuar. Actuar implica una cuestión corporal, además de algo más psicológico que puede o no, ser de gran ayuda para esta interpretación, es aquí donde se observa cómo es que la Antropología logra compenetrar cada vez más a esta disciplina, convirtiéndola en algo con el que el antropólogo puede trabajar de una manera paralela en cuestión física y emocional.

Si bien es cierto que Barba no quería aprender toda esta técnica llena de fórmulas corporales, terminó por aceptar que el esfuerzo de este trabajo no era sólo tener una condición corporal, aún sin tener todos los principios que esta necesita, si no la capacidad que desarrolla el actor de lograr transformar su cuerpo y permitirse entrar o crear una segunda piel, el poder desnudarse tanto corporalmente como simbólicamente, para así poder transformarse en un escenario, o en una improvisación.

“Dentro de la lógica de la Antropología Teatral, el actor es pensado como actor-bailarín, y el teatro es teatro-danza, de este modo el foco se abre, las posibilidades de expresión son más amplias y, al mismo tiempo, las tareas del actor están ubicadas en el área dancística, el entrenamiento obliga a la unificación del cuerpo con la mente, ya que en la tradición teatral se puede entender al actor como aquel que repite un texto virtuosamente, por otra parte esta conexión profunda con su cuerpo-mente le permite desarrollar vida en escena” (Barba, 2010, p.23)

Eloy Tarcisio (2001) en el libro “Con el cuerpo adelante: 47882 minutos de Performance” menciona que el Performance es “una filosofía del contacto directo; es un lenguaje de signos y símbolos complejos que se relacionan con el espectador de forma inmediata y que, al enfrentarse el artista y el espectador provoca una reacción esperada pero desconocida para ambas partes” (Tarcisio, 2001, p.13).

Erving Goffman (1959) define performance como “La actividad total de un participante dado en una ocasión dada que sirve para influir de algún modo sobre los otros participantes” (Goffman, 1951, p.10).

Por su parte Judith Butler (1988), mediante la perspectiva del genero, nos menciona que el perfomance puede ser estudiado de la mano del cuerpo, entonces en su ensayo “Performative Acts and Gender Constitution: An essay in Phenomenology and Feminist Theory” nos dice que “En consecuencia, el género no puede ser entendido como aquello que o expresa o disfraza un sí mismo interior, ya sea que ese sí mismo sea concebido como sexuado o no. Como una performance que es performativa, el género es un acto, generalmente interpretado, que construye la ficción social de su propia interioridad psicológica” (Butler, 1988, p. 523).

María Celeste Bianciotti y Mariana Ortecho hacen mencion en su artículo “La noción de performance y su potencialidad epistemológica en el hacer científico social contemporáneo” a Richard Schechner, ellas nos mencionan que de alguna manera él (Schechner), hace el recorrido contrario al de Turner, planteando que aquello que la sociedad occidental concibió tradicionalmente como performance (la representación de un texto dramático), sufrió una extensión y en cierto modo una transformación con el desarrollo de los movimientos de vanguardia desde comienzos del siglo XX que cuestionaron las fronteras entre el arte y la vida. Schechner, formado en teatro y dramaturgia, ingresa al campo de estudio de la performance desde el ámbito cultural, mientras que Turner lo hizo desde su enfoque en eventos sociales que llamó dramas sociales (Bianciotti y Ortecho, 2013, p.124).

Davis y Postlewait (2004) reconocen el carácter multisemántico de la teatralidad cuando afirman que: Es un modo de representación o un estilo de comportamiento que se caracteriza por acciones histriónicas, modos y mecanismos, y es por lo tanto una práctica; sin embargo, también es un modelo interpretativo para describir la identidad psicológica, las ceremonias sociales, las festividades comunales y los espectáculos públicos, por lo que se trata de un concepto teórico.

Para Villegas, la teatralidad se puede entender como un sistema de códigos en el cual se privilegia la construcción y percepción visual del mundo, en el que los signos enfatizan la comunicación por medio de imágenes. El mundo se percibe como escenario en el cual se actúa (...) [La teatralidad constituye] una construcción cultural de sectores sociales que codifican su modo de percepción del mundo y su modo de auto-representarse en el escenario social (Villegas, 2000, p. 50).

Además, también el acto y perspectiva de dramatización, emergió en buena medida del desarrollo de los estudios rituales por parte de Víctor Turner a través del simbolismo ritual, por lo que esta dramatización se expresa en la identidad del sujeto.

A los rituales, se les construyen distintitos significados simbólicos, y están presentes en la cosmovisión, tradiciones e identidades que en los sujetos podemos observar mediante el performance y las expresiones culturales, por ejemplo:

“Los indios, y tal vez todos los pueblos, piensan a su cultura como encapsulada, en tales performances discretas que pueden ser exhibidas tanto para los extraños como así mismos. Para el otro estas pueden ser convenientemente consideradas como las unidades observables más concretas de la estructura cultural, ya que cada performance tiene definitivamente, un periodo limitado de tiempo, un principio y un fin, un programa organizado de actividades, un conjunto de actores (performers), una audiencia, un lugar y una ocasión para la performance” (Turner, 1992, p.38)

Víctor Turner (2002), distinguió dos clases de performance: la performance social y la performance cultural, la unidad de la primera la constituye precisamente el drama social, mientras que la segunda son los dramas que asignan significado a las situaciones en conflicto. Conflictos que son llevados directamente al teatro, disciplina que ha sido estudiada antropológicamente por Eugenio Barba.

Las culturas tienen tiempos de movimiento y/o transición, tienen diferentes tipos de rituales para momentos específicos en el hombre, por ejemplo en el género femenino realiza su ritual de XV años.

La Antropología Teatral no se ocupa de cómo aplicar al teatro y a la danza los paradigmas de la Antropología Cultural. Tampoco es el estudio de los fenómenos

performativos de las culturas que normalmente son objeto de investigación por parte de los antropólogos, ni mucho menos confundirse con la Antropología del Espectáculo (Barba, 1988, p.26). La Antropología Teatral indica un nuevo campo de investigación: el estudio del comportamiento pre-expresivo del ser humano en situación de representación organizada (Barba, 1988, p.26).

El trabajo del actor funde en un único perfil tres aspectos diferentes correspondientes a tres niveles de organización bien distinguibles, el primer aspecto es individual, el segundo es común a todos aquellos que practican el mismo género espectacular, el tercero concierne a los actores de tiempos y culturas diferentes.

Estos tres aspectos son:

1. La personalidad del actor, su sensibilidad, su inteligencia artística, su individualidad social que vuelven a cada actor único e irrepetible
2. La particularidad de la tradición escénica y del contexto histórico-cultural a través de los cuales la irrepetible personalidad del actor se manifiesta
3. La utilización del cuerpo-mente según técnicas extra-cotidianas basadas sobre principios que retornan transculturales. Estos principios que retornan constituyen aquello que la antropología teatral define como el campo de la pre-expresividad (Barba, 1988, p. 27).

Con lo antes mencionado, se demuestra que la práctica del *Cosplay* no es sólo portar un “disfraz”, sino más bien es todo un conjunto de actitudes y técnicas que hacen de este una mezcla de la actuación y performances, apoyándose con reglas corporales e identitarias del personaje, se logra la libre expresión dejando solo el sabor de la libertad de poder ser quien queremos representar.

La Antropología Teatral es un estudio sobre el actor y para el actor. Es una ciencia pragmática que resulta útil cuando el estudioso llega a través de ella a “palpar” el proceso creativo y cuando, durante este, el actor incrementa su libertad (Barba, 1992, p.31).

El objetivo de esta investigación es el reconocer cuales son los factores principales que hacen que la población juvenil se acerque a esta práctica, demostrando cual es el peso que esta conlleva en los practicantes, teniendo en cuenta todo el proceso de aculturación por el cual atraviesan para poder lograr estar dentro de este círculo social.

La importancia que tiene el poder desarrollarse escénicamente también es importante para esta investigación, ya que este desarrollo se crea a partir de la experiencia. Mediante esto, el objetivo principal será el saber cómo es que el performance mantiene una línea de actividad directa con el *Cosplay*, interviniendo directamente con su vida cotidiana.

El objetivo particular de el primer capítulo estará enfocado a describir los antecedentes históricos del *Cosplay*, recopila algunos de los datos, hechos que dieron origen a la práctica del *Cosplay* en el país del sol naciente (Japón) en los años ´70, consiguiendo despuntar poco a poco hasta volverse como una práctica social mundial.

El segundo capítulo nos describe las actividades y prácticas relacionadas con el denominado *Cosplay*, además de los lugares donde se realizan las convenciones de *anime* en la ciudad de Puebla como Plaza de la Tecnología, Onigiri Fest, Dual City y ConComic, convenciones que tienen la función de generar un espacio para las “frikys”, otakus, gamer, etcétera; espacios que además son el escenario perfecto para la realización del performance de los *Cosplayer*.

El tercer y último capítulo se enfocó en el análisis, con base en el performance además de las actuaciones, para lo cual también se utilizaron algunos conceptos devenidos de la antropología del teatro para terminar de relacionar el proceso identitario del sujeto que porta, representa y vive el *Cosplay*.

Capítulo 1.- Una mirada histórica a las raíces del Cosplay

Los acontecimientos descritos a continuación fueron hechos importantes tanto para Japón, como para el resto del mundo; así, prácticas, costumbres, y tradiciones fueron modificadas al imponerse otro tipo de ideología acompañada de costumbres y prácticas occidentales. Sin embargo pese al gran cambio cultural con la llegada de E.U., este mismo logró traer actividades diferentes hacia el país, como lo fue la historieta.

En principio, la adaptación de la historieta americana al mundo japonés, dio como resultado el ahora denominado *manga*,¹² el cual fue exportado a gran parte del mundo, generando el denominado *anime*¹³ el cual al igual que el *manga* es un producto nipón muy popular en todo el mundo. Con todo esto, se dio paso a lo que ahora es el *Cosplay*.

Cosplay, el concepto principal del cual se señala esta práctica, este es el *manga* Japonés seguido del *anime*; ya que estos han fungido como productos culturales que identifican como provenientes del Japón, pero no solo eso, sino además se da cabida a una forma de expresión meramente artística que tiene un alcance global.

A través de su expansión los jóvenes en muchas partes del mundo adoptaron muchas de las prácticas que se realizaban en Japón, como lo es el *Cosplay*, donde se reinventan otras prácticas como el Visual Kei¹⁴ entre muchos otros.

¹² Es la palabra japonesa para designar a las historietas en general. Fuera de Japón se utiliza tanto para referirse a las historietas de origen japonés como al estilo de dibujo utilizado en estas.

¹³ Es la adaptación japonesa de la palabra «animación».

¹⁴ Movimiento estético y musical surgido del Metal Japonés y el rock japonés, la estética de esta escena fue influenciada principalmente por el Glam Metal y el Post-punk, además de un toque de la misma cultura japonesa, como la de los teatros Kabuki. «Visual Kei» significa literalmente "estilo visual", y este movimiento no tiene relación con la música específica de cada banda, el uso de los estilos de maquillaje, vestimentas, peinados, etcétera; tales características varían de grupo en grupo, ya que el estilo es sólo una libertad de expresión estética y musical, predominadas mayoritariamente por el punk, el rock y el metal.

1.1. Entonces, ¿Qué es el Manga?

Se traduce, literalmente, como “dibujos caprichosos” o “garabatos”. Los japoneses llaman también al *manga* “imágenes insignificantes”, pues compran al año más de mil millones de volúmenes en blanco y negro, impresos en papel barato.

Hokusai Katsushika¹⁵, un representante del ukiyo-e (“pinturas del mundo flotante” o estampa japonesa. Es un género de grabados realizados mediante xilografía o técnica de grabado en madera producida en Japón a mediados de los siglos XVII y XX, entre los que se encuentran imágenes paisajísticas, del teatro y de zonas de alterne. Ukiyo, hace referencia a la impetuosa cultura Chōnin que tuvo auge en los centros urbanos de Edo (actualmente Tokio, Osaka, y Kioto.), acuñó el término *manga* combinando los kanji correspondientes a informal y dibujo.

A su vez, Papalini los describe como “revistas impresas de una sola tinta, con tapa a color, papel de baja calidad, que contienen entre 10 a 25 episodios de historias distintas que se desarrollan entre 300 a 400 páginas (Papalini. 2006, p. 34).

El *manga* japonés constituye una de las tres grandes tradiciones historietísticas¹⁶ a nivel mundial, junto con la estadounidense y la franco-belga¹⁷, abarca una extensa variedad de géneros y llega a públicos diversos. Es una parte muy importante del mercado editorial de Japón y motiva múltiples adaptaciones a distintos formatos: series de animación, conocidas como *anime*, o de imagen real, películas, videojuegos y novelas. Cada semana o mes se editan nuevas revistas con entregas de cada serie, al más puro estilo del folletín, protagonizadas por héroes cuyas aventuras en algunos casos seducen a los lectores durante años (Schmidt. 2007, p. 15).

Cuando una historia es finalizada, usualmente después de estar siendo publicada durante varios años y si ha tenido una alta aceptación del público, es recopilada y editada en volúmenes seriados llamados *tankoubon*. Estos se caracterizan

¹⁵Atkison, Daniel; Stewart, Leslie. «Katsushika Hokusai (1760-1849):Life and Art of Katsushika Hokusai» (en inglés). Consultado el 3 de abril de 2014

¹⁶ Termino utilizado para referirse a la cultura de la historieta.

¹⁷ Massota, Oscar en [La historieta en el mundo moderno](#), pp. 9 a 10.

por tener mejor calidad editorial: calidad del papel (de buen gramaje y color blanco), mejor calidad de impresión (se conserva el estilo blanco y negro), tapas ilustrativas a color (usualmente dibujos hechos especialmente por el *mangaka* para cada tomo) y una extensión de 200 páginas aproximadamente. Son libros hechos para ser coleccionados.

Las primeras características del *manga* pueden encontrarse en el Chōjugiga¹⁸, atribuidos a Toba no Sōjō (siglos XI-XII), del que apenas se conservan actualmente unos ejemplares en blanco y negro. Durante el período Edo, el ukiyo-e¹⁹ se desarrolló con vigor, y produjo las primeras narraciones remotamente comparables a los géneros actuales del *manga*, que van de la historia y el erotismo a la comedia y la crítica.

En 1945, Japón, el imperio del sol naciente tiene un pueblo exhausto, ha perdido más de tres millones de hombres en la guerra, las principales ciudades han sido destruidas por los bombardeos, la industria y los transportes están casi paralizados, todo se ha derrumbado tras la guerra; tras seis años de ocupación del ejército norteamericano, el Japón asume sin grandes problemas los principios políticos y sociales de occidente.

Una vez liberados del peso de estructuras arcaicas, los japoneses comienzan la reconstrucción del país con tenacidad, incorporando a la industria nipona todas las innovaciones tecnológicas del momento, y puesto que tras la firma de los tratados, Japón tiene prohibido el rearme de su armada, se destinaron a industrias de paz, los presupuestos que otros países invierten en industrias de guerra. En pocos años Japón pasa a ser una potencia mundial.

Osamu Tezuka, padre del moderno comic japonés, es el autor que llena con su producción los años de posguerra, rompe con el tradicional dibujo realista y estático con un estilo que recuerda al quehacer de los primeros años y utilizando recursos narrativos muy próximos a la cinematografía americana [...] con las primeras ilustraciones que

¹⁸ Caricaturas de animales") es una crítica satírica japonesa en forma de caricatura dibujado a mediados del siglo XIII sobre la sociedad en ese tiempo⁷

¹⁹ Pinturas del mundo flotante" o estampa japonesa, es un género de grabados realizados mediante xilografía o técnica de grabado en madera, producidos en Japón entre los siglos XVII y XX, entre los que se encuentran imágenes paisajísticas, del teatro y de zonas de alterne.

representaban situaciones irónicas frente a la sociedad aristocrática en una época de transformación entre lo tradicional y lo moderno donde se cedía espacio a los nuevos valores de Occidente²⁰.

La evolución (del *manga*) es tan simple como inédita, se trataba solo de introducir movimiento en las historias dotándolas así de mayor variedad. En 1951 crea su personaje más famoso Tetsuwan Atom (Astroboy), un robot de aspecto infantil construido por un científico que ha perdido a su hijo en un accidente, un robot con espíritu de niño y reacciones totalmente humanas, enormemente popular y que recoge con un estilo moderno de la herencia de creadores del *manga*, anteriores a la guerra.

Uno de los géneros que más popularidad tiene en el Japón moderno es el conocido como Jidaimono²¹, un equivalente japonés del clásico western²² americano donde los protagonistas son feroces samuráis de los siglos XVI y XVII. Hiroshi Hirata crea *mangas* de samuráis desde el año 59 con un estilo realista cercano al documental presentando a estos fascinantes guerreros dentro de su auténtico marco histórico y social.

Pero las máximas figuras de este género de samuráis son el dibujante Koseki Kojima y el guionista Kazuo Koike, con su obra “El lobo y su cachorro”, escrita en la época tradicional de los samuráis, el lobo y su cachorro cuentan las andanzas de un guerrero y su hijo que recorren el Japón entero buscando venganza por el asesinato de su familia víctima de una conspiración política.

La innovación formal de Kojima es espectacular, tanto lo que se refiere a la construcción del universo en el que se desarrollan las aventuras de sus personajes, como en su poderosa narrativa visual que describe de forma detallada todos los pasos de la acción.

²⁰ Información revisada el 17 de noviembre de 2014 en <http://tezukainenglish.com/wp/>

²¹ Género dramático japonés utilizado principalmente en el teatro kabuki y el bunraku, está ambientado en el Japón anterior al periodo Edo, se centraba en elementos conocidos de la historia de Japón como la vida y hazañas de los guerreros históricos

²² Género cinematográfico típico del cine estadounidense que se ambienta en el viejo Oeste estadounidense.

En una organización política de carácter feudal, los samuráis constituyeron la raíz de los modernos ninjas, individuos entrenados para matar, asesinos profesionales; estos personajes oscuros y sorprendentes, van a convertirse junto a los samuráis en otro de los géneros preferidos de los japoneses a finales de los años 50; de entre todos el que mayor éxito alcanza es el de Ninja Bugeicho del autor Sanpei Shirato, con el tiempo Ninja Bugeicho se transforma todavía en un personaje aún más popular, Ninja Kamui (“demonio ninja”).

Para estos años la tradición se va quedando atrás, el modo de vida americano se va introduciendo poco a poco en los hogares japoneses, agudizando mas la crisis de valores que comenzó con la derrota bélica; en los años 60, la económica japonesa está totalmente relanzada, las exportaciones han cuadruplicado su valor y el principal cliente es Estados Unidos; la temida “invasión japonesa” se produjo de forma pacífica a través de automóviles de alta tecnología, radios, televisores, millones de sofisticados aparatos se reparten por todo el mundo. La expansión y la cultura y la estética japonesa son imparables.

Otras series destacan en el vasto panorama del comic japonés actual como: Área 88 de Kaoru Shintani, esta describe las aventuras de un piloto mercenario en el marco curioso de un país imaginario en el norte de África. Mai, the Psychic Girl escrita por Kazuya Kudō e ilustrada por Ryoichi Ikegami, es una hábil combinación de elementos melodramáticos, narra la vida cotidiana de una occidentalizada adolescente japonesa que posee poderes parapsicológicos. En la corriente de las populares películas de monstruos, Gō Nagai crea en 1972 al súper robot Mazinger Z, con este personaje definitivamente se consolidó el género de los robots gigantes, sin duda la respuesta nipona a los súper héroes americanos. Devil Man es otra creación de Gō Nagai, el éxito fue tanto que se logró adaptar la versión al *anime*, para después ser adaptada a un filme cinematográfico.

El manga Constituye una parte muy importante del mercado editorial de Japón y motiva múltiples adaptaciones a distintos formatos: series de animación, conocidas como *anime*, o de imagen real, películas, videojuegos y novelas (Schmidt. 2007, p. 17).

A diferencia de las otras dos grandes escuelas de historieta (la franco-belga y la estadounidense), en la manga las viñetas y páginas se leen de derecha a izquierda, al igual que en la escritura tradicional japonesa. El más popular y reconocido estilo de manga tiene también otras características distintivas, muchas de ellas por influencia de Osamu Tezuka.

También hay que destacar el gran tamaño de los ojos de muchos de los personajes, más propio de individuos occidentales que japoneses, y que tiene su origen en la influencia que sobre Osamu Tezuka ejerció el estilo de la franquicia Disney. En el manga, es común el uso de abundantes líneas paralelas para representar movimiento o sorpresa.

A pesar de ello, el manga es muy variado y no todas las historietas son asimilables a las más popularizadas en Occidente, abordando de hecho todo tipo de estilos y temáticas.

Así, el Manga logra dividirse con el paso del tiempo en distintos géneros, esta se vuelve extremadamente ardua, dada la riqueza de la producción nipona, en la que una misma serie puede abarcar varios géneros y “mutar” además a lo largo del tiempo. De ahí que la clasificación por segmento de población sea mucho más frecuente. El aficionado occidental al manga usa, sin embargo, algunos términos nipones que permiten designar a algunos de los subgéneros más específicos, estos son los siguientes:

Nekketsu: tipo de manga en el que abundan las escenas de acción protagonizadas por un personaje exaltado que defiende valores como la amistad y la superación personal, por ejemplo: Dragon Ball, One Piece, Bleach, Naruto, Saint Seiya, Katekyo Hitman Reborn, Fairy Tail.

Spokon: manga de temática deportiva, por ejemplo: Prince of Tennis, Súper Campeones

Gekiga: manga de temática adulta y dramática.

Mahō Shōjo: niñas/os o chicos que tienen algún objeto mágico o poder especial, por ejemplo: Magical Doremi, Sailor Moon, Sakura Card

Yuri: historia de amor entre chicas, por ejemplo: Kannazuki no miko, Strawberry Panic!.

Yaoi: historia de amor entre chicos, por ejemplo: Junjo Romantica, Sekaiichi Hatsukoi.

Harem: grupo femenino, pero con algún chico como co-protagonista, por ejemplo: Love hina, Negima!.

Mecha: tienen presencia importante los robots, en muchas ocasiones gigantes y tripulados por humanos, por ejemplo: Mazinger Z, Neogenesis Evangelion

Ecchi: de corte humorístico con contenido erótico, por ejemplo: Sora no Otoshimono , To Love-Ru, B Gata H Kei, Kissxsis.

Jidaimono: ambientado en el Japón feudal, por ejemplo: Rurouni Kenshin, Sengoku Basara.

Gore: género de *anime* asignado a aquellas series que poseen alta violencia gráfica, comúnmente estos son de terror. Literalmente, sangre derramada. Son las series de horror sanguinolento, con abundancia de sangre que más que pretender espantar trata de repugnar al espectador. Contiene violencia extrema como desmembramientos, por ejemplo: Elfen Lied, Higurashi no Naku Koro ni, Hellsing, Mirai Nikki y Wolf Guy.

Otra forma de clasificar al manga es mediante la temática, estilo que se utiliza como centro de la historia. Así, tenemos:

Progresivo: animación hecha con propósito de emular la originalidad japonesa, por ejemplo: Serial Experiments Lain, Neon Genesis Evangelion, Paranoia Agent.

Cyberpunk: la historia sucede en un mundo donde los avances tecnológicos toman parte crucial en la historia, junto con algún grado de desintegración o cambio radical en el orden social, por ejemplo: Full Metal Alchemist, Akira.

Furry: significa peludo, conformado de Animales antropomórficos, que es la combinación de rasgos humanos y animales.

Hentai: significa literalmente "pervertido", y es el *anime* pornográfico, por ejemplo: Stringendo, Bible Black, La Blue Girl y Hatsu Inu.

Victoriana Fantástica: la historia sigue a un chico/chica del Siglo XIX que normalmente tiene alguna relación con alguna organización religiosa o gubernamental y que se enfrenta a energías sobrenaturales, por ejemplo: D.Gray-man, Pandora Hearts, Kuroshitsuji.

Victoriana Histórica: a diferencia de la fantástica, la histórica nos muestra sucesos que ocurrieron en el Siglo XIX, con un toque de romance o comedia, por ejemplo: Emma, Hetalia: Axis Powers.

Juego de Supervivencia: este género es bastante conocido y siempre tiene bastante gore²³. Las historias de este tipo tratan de varios personajes que por diversos motivos se ven obligados a participar en un juego de supervivencia ya sea matándose unos a otros o haciendo equipo con otros personajes, por ejemplo: Gantz, Mirai Nikki, Btooom!, Deadman Wonderland, Battle Royale.

Romakome: es una comedia romántica, por ejemplo: Lovely Complex, School Rumble, Love Hina, Mayo! Neko Overrun!.

Shōjo-ai o Yuri: romance homosexual entre chicas. Se diferencian el primero del segundo en el contenido, ya sea explícito o no, por ejemplo: Shoujo Kakumei Utena, Strawberry Panic, Kannazuki no Miko, Yami to Bōshi to Hon no Tabibito.

Shōnen-ai y Yaoi: romance homosexual entre chicos u hombres. Se diferencian el primero del segundo en el contenido, ya sea explícito o no, por ejemplo: Gakuen Heaven, Junjō Romantica, Gravitation.

Shota: romance homosexual o heterosexual entre niños menores, este también se puede dar entre un niño menor y un adulto, por ejemplo: Boku no Pico y Papa to Kiss in the Dark.

Lolicon: romance homosexual o heterosexual entre niñas menores, este también se puede dar entre una niña menor y un adulto, por ejemplo: Kodomo no Jikan.

Kinshinsōkan: Relaciones románticas/eróticas entre miembros de la misma familia, por ejemplos: Aki Sora, Papa to Kiss in the Dark, Yosuga no Sora, Oreimo (Jérôme Schmidt y Hervé Martin Delpierre. 2007. "Los mundo manga").

[...] Japón es actualmente el mayor productor de comics. Su difusión disparada a partir de los primeros trabajos del mítico Ozamu Tesuka... nunca ha dejado de ser masiva apoyado en una estrecha conexión con el *anime* o japoanimación... su consumo sigue siendo eminentemente popular... (Giménez. 2006, p. 18)

Los *manga* constituyen así, un pequeño universo lleno de variedad, por todo ello se dice que Japón es el mejor país del mundo donde el creador del comic es el mejor pagado y goza de mayor prestigio; la exposición internacional de Osaka había mostrado ya al mundo una imagen que había logrado convertirse en la tercera potencia mundial,

²³ Género de *anime* asignado a aquellas series que poseen alta violencia gráfica, comúnmente estos son de terror. Literalmente, sangre derramada. Son las series de horror sanguinolento, con abundancia de sangre que más que pretender espantar trata de repugnar al espectador. Contiene violencia extrema como desmembramientos

desde su ancestral historia y su prometedor futuro, el imperio del comic sigue creciendo cada vez más con el paso de la globalización.

Actualmente, dado el impacto de las nuevas tecnologías en el sector editorial, se están experimentando otras formas de reproducción además del impreso. Se refiere puntualmente a la distribución en formato digital en dispositivos móviles de lectura y smartphones (Schmidt. 2007, p. 21).

1.2 *Anime*

Se cree que el término *anime* proviene de la abreviación de la transcripción japonesa de la palabra inglesa "*animation*". De ahí que se abrevie a "*anime*". El *anime* es un medio de gran expansión en Japón, siendo al mismo tiempo un producto de entretenimiento comercial y cultural, lo que ha ocasionado un fenómeno cultural en masas populares y una forma de arte tecnológico. (Napier, Susan *op. cit.*, p. 3.) El termino también hace énfasis en la producción directa para DVD llamadas OVA u OAV (original *animation* video) y películas animadas para cine.

El *anime* esta dirigido a todo tipo de público desde niños, adolescentes y adultos, hasta especializaciones de clasificación esencialmente tomada de la existente para el "*manga*" (historieta japonesa), con clases base diseñadas para especificaciones socio-demográficos tales como empleados, amas de casa, estudiantes, etcétera. Por lo tanto, pueden hacer frente a los sujetos, temas y géneros tan diversos como el amor, aventura, ciencia ficción, cuentos infantiles, literatura, deportes, fantasía, erotismo y muchos otros (Napier. 1999, p. 23).

1.2.1 *Un poco de historia...*

En 1906 aparece la primera película de animación, Humorous Phases of funny face, del productor americano James Stuart Blackton. En 1907 se hizo la primera producción de animación japonesa, en donde sale un niño marinero. (A Brief History of *anime* - Associated Content). En 1908 aparece en Francia Fantasmagorie, del dibujante Emile Cohl y producida por Gaumont. Este tipo de películas de animación llegan a los cines

japoneses hacia 1910. Entre 1914 y 1917 se exhibieron unas 93 películas de animación extranjeras, siendo las americanas las de mayor popularidad. Ante tal fenómeno, los productores japoneses comenzaron a plantearse la realización de cine de animación nacional²⁴.

La compañía *Tennenshoku Katsudo Shashin* (Tenkatsu) decide aventurarse primero, encargando en 1916 al dibujante de manga Oten Shimokawa una película del género. En aquella época no existía documentación en Japón sobre las técnicas de animación, por lo que la tarea de Shimokawa no fue fácil. No obstante, consiguió realizar el primer filme de animación japonesa, *Imokawa Mukuzo, Genkanban no maki* (*Mukuzo Imokawa y el guardián de la entrada*) estrenada en enero de 1917.

Por su parte, el pintor de estilo occidental Seitaro Kitayama, interesado por las películas extranjeras de animación, presenta un proyecto de realización propia a la compañía *Nippon Katsudo Shashin* (Nikkatsu), aceptándole su proyecto. Kitayama tampoco era un experto en la animación, pero a base de pruebas y errores, consiguió terminar *Saru Kani gassen* (*La batalla del mono y el cangrejo*), basada en un cuento popular japonés, que fue estrenada en mayo de 1917. Shimokawa y Kitayama comenzaron la realización de sus películas en 1916, coincidiendo con la puesta en marcha del dibujante de manga de corte político Sumikazu Kouchi, que por encargo ahora de la compañía Kobayashi Shokai, estrenaría en junio de 1917 *Hanawa Hekonai, Shinto no maki* (*Hekonai Hanawa y su nueva espada*), con un samurái como protagonista.

La historia del cine de animación japonés comienza efectivamente en 1917 gracias a los trabajos de estos tres pioneros. La de Kouchi fue la más elogiada de ellas por las críticas de la época, siendo además la primera en rodarse, aunque se estrenara después de las otras dos.

Shimokawa llegó a realizar cinco películas de animación, pero debido a la sobreexposición al reflejo luminoso que conllevaba el proceso, sus ojos experimentaban

²⁴ Horno López, Antonio (2012). *Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés*, disponible en: <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/1055/pdf>

gran cansancio, por lo que decidió abandonar este trabajo y volver a dibujar manga. Kouchi también se apartó del cine de animación tras realizar cuatro películas, pero luego volvería temporalmente a este campo debido a que personalidades de la esfera política le encargaron cortos de propaganda.

Por el contrario, Kitayama, dedicado a la realización de películas de animación. Comenzó empleando como ayudantes a jóvenes aspirantes a pintores, a los que enseñaba las técnicas del dibujo animado. Kitayama, que en 1917 llegó a realizar hasta diez películas, presenta ese mismo año una película basada en el personaje infantil Momotarō, que consigue exportar a Francia, convirtiéndose en el primer producto de animación japonesa que llega a occidente. Kitayama crea sus propios estudios de cine en 1921 pero el Gran terremoto de Kantō de 1923 destruirá sus instalaciones de Tokio, por lo que decide mudarse a Osaka.²⁵

Allí se aparta de los dibujos animados para dedicarse a rodar documentales informativos para una empresa de noticias local. No obstante, la gran importancia de la labor de Kitayama residirá en haber enseñado las técnicas de la animación a una serie de jóvenes que proseguirán el trabajo que él empezó.²⁶

Sanae Yamamoto, aspirante a pintor que acudió a trabajar a los estudios de Kitayama. Al marcharse su maestro de Tokio, Yamamoto decide independizarse y formar sus propios estudios de animación. En 1925 realiza *Ubasute yama (La montaña donde se abandona a los viejos)*, que tiene como tema el respeto y cuidado de los ancianos. Consigue el patrocinio de la *Secretaría de Educación* para una serie de películas de animación de corte educativo, y entre sus obras más representativas se encuentran *Usagi to Kame (El conejo y la tortuga, 1924)* y *Nippon ichi no Momotaro (Taro Melocotón, el número 1 de Japón, 1928)*.²⁷

²⁵ Horno López, Antonio (2012). *Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés*, disponible en: <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/1055/pdf>

²⁶ Horno López, Antonio (2012). *Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés*, disponible en: <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/1055/pdf>

²⁷ Horno López, Antonio (2012). *Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés*, disponible en: <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/1055/pdf>

En 1932 Hakuzan Kimura rueda la primera película erótica de la animación japonesa, *Suzumi-Bune (El paseo nocturno en barco)*, que le cuesta ser detenido por la policía, que además confisca la película. Kimura, se retirará tras este incidente. Existen rumores de que una copia fue vendida ilegalmente al extranjero, pero en cualquier caso *Suzumi-Bune* se convirtió en una película fantasma, imposible de ver. Al parecer se trataba de un traslado a la pantalla del mundo erótico creado por los artistas del Ukiyo-e del período Edo.²⁸

Otro discípulo fue Noburo Ofuji, que empezó la producción de dibujos animados gracias a la ayuda económica de su hermana mayor, *Yae*, siendo su primera película *Baguda-jo no tozoku (El ladrón del castillo de Baguda, 1926)*. Como material de trabajo utilizaba el tradicional papel *Chiyo*, popular desde el período Edo, pero sus colores no pudieron ser recogidos por la fotografía en blanco y negro de la época.

Ofuchi también realizó varias películas de animación con siluetas, como fue el caso de *Kujira (La ballena, 1927)*, cuyas imágenes hizo acompañar con la música de la ópera *Guillermo Tell* de Rossini. Ofuchi dedicó mucho tiempo a estudiar la posibilidad del cine sonoro y en color, y gracias a la ayuda de su hermana, consiguió realizar casi todas sus películas prácticamente solo.²⁹

Las décadas de los '80 y '90 trajeron coincidencias con la irrupción a gran escala del *anime* en occidente, entre cuyos principales exponentes estarían series como *Dragon Ball* (basada en el manga homónimo de Akira Toriyama), *Saint Seiya (Los Caballeros del Zodiaco)*, *Capitán Tsubasa (Oliver y Benji o Supercampeones)*, *Rurouni Kenshin (El guerrero samurái o Samurái X)*, *Slayers (Rina y Gaudi o Justicieros)*, *Neon Genesis Evangelion* (del director Hideaki Anno), *Marmalade Boy* o *Kimagure Orange Road*, *Ranma 1/2* de Rumiko, que permitieron el redescubrimiento del tema en occidente y que en muchos países abrieron el camino a la creación de culturas otakus

²⁸ Horno López, Antonio (2012). *Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés*, disponible en: <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/1055/pdf>

²⁹ Horno López, Antonio (2012). *Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés*, disponible en: <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/1055/pdf>

propias. Así como también la masificación de las chicas mágicas como Sailor Moon y Magic Knight Rayearth.

A inicios del siglo XXI, una parte considerable de los *manga* de éxito en Japón acaban en la actualidad con su versión en *anime*, ejemplos claros de los cuales son series como Rozen Maiden, One Piece, Naruto, Bleach, Inuyasha, y Fullmetal Alchemist, entre muchas otras. Empiezan a ser menos frecuentes las series de *anime* originales (en el sentido de no estar basadas en manga) además de darse mucho menos el caso de manga creado a partir de un *anime*.

El terreno preparado en occidente por las series de las décadas anteriores ha permitido que gran parte del *anime* creado sea traducido y distribuido en los mercados de todo el mundo. En los últimos años surge además en occidente, de la mano de las culturas otaku de la década de los noventa, gran cantidad de grupos y fansub que se encargan de distribuir por internet muchas series de *anime* (y mediante escaneos también los *manga* más conocidos).

Esto es a la vez causa y consecuencia de la creciente distribución del *anime* fuera de Japón, puesto que muchas series ya cuentan con renombre antes de ser licenciadas y traducidas, lo cual permite su más fácil exportación.

Disney ha apreciado las producciones japonesas como producto comercial de calidad. Su distribuidora Buena Vista obtuvo los derechos de distribución en cine de las películas del estudio Ghibli, del cual han salido muchas de las mejores obras que Japón ha dado al mundo de la mano de Hayao Miyazaki. Su éxito ha sido muy grande, tanto que la película de animación *El viaje de Chihiro* recibió en 2002 el Óscar de la Academia a mejor película de animación, premio que jamás una película japonesa de animación pudo ganar.

El *anime* tradicionalmente era dibujado a mano, pero actualmente se ha vuelto común la animación en computadora ya que es mucho más rápido trabajar así. Sus guiones incluyen gran parte de los géneros de ficción. La relación del *anime* japonés con el manga es extremadamente estrecha, pues históricamente una gran cantidad de series y trabajos de *anime* se basan en historias de los manga populares.

Entre los rasgos característicos de los personajes de *anime* encontramos el tamaño de los ojos, sus finas narices y bocas, su muy particular cabello y sus cuerpos³⁰, así como la expresividad de los personajes y el hecho de tener una actitud definida que los hace casi reales en otro contexto.

1.3 Características del anime

Trama: Dentro de las características notables en el género, se destaca el desarrollo de tramas complejas a lo largo de un cierto número de episodios. Gran parte del *anime* está estructurado en series de televisión con números de episodios definidos en los cuales se trata una trama específica que puede implicar el trabajo de conceptos complejos.

En la década de 1970, el *anime* empieza a tomar un rumbo diferente dentro del mundo de la animación. Mientras que las producciones occidentales se caracterizaban por estar dirigidas hacia un público infantil, el *anime* trataba temas más complejos como el existencialismo y a veces utilizaba un lenguaje más maduro, además de algunas escenas de violencia y sexuales.

Varias veces los objetivos demográficos a menudo afectan a los contextos ideológicos de la obra: por ejemplo, en el *shōnen*, en las series de acción, se toman momentos que pasan en la adolescencia como la amistad, el compañerismo, las peleas, las aventuras, el sacrificio por el amor. En el *seinen* que también es para un público adulto se toman temas más maduros como políticos, sexuales, o científicos (que, a excepción del *kodomo*, también pueden ser parte de otros géneros demográficos, solo que se ven con más profundidad en éste).

También se tiene que tomar en cuenta, que cuando una serie de manga tiene mucho éxito, es común adaptarlo al *anime*.

³⁰ Cabello de peinados extravagantes, colores peculiares como distintas variantes de tonos rojos, verdes, azules entre otros, además de tener cuerpos exagerados con características como un enorme busto o nalgas exageradas, así como cuellos, piernas o brazos más largos de lo normal.

Romanticismo: el romanticismo logra tener elementos de la fantasía y lo sobrenatural. También se toma en cuenta las relaciones que tienen los personajes, como amigos o familiares. La mayor parte de las series de *anime* pueden tener algo emocional y connotaciones ideológicas.

En las series destinadas a un público femenino se les toma más importancia a los sentimientos de los personajes, aunque no es ajeno también a las series destinadas a un público masculino, en donde comúnmente los personajes están desesperados por una persona en especial (algo que puede ser tanto como drama y comedia romántica), el mejor ejemplo en cuanto a la expresión de sentimientos es la serie *Candy Candy*.

También el sacrificio de amor que hace una persona por su pareja, un concepto que se maneja en las series de acción, cuando un personaje femenino trata de ser rescatada de los oponentes, ocurre el duelo entre el personaje principal y su enemigo (se refleja por ejemplo en la serie *InuYasha*). Además hay varios géneros románticos, en donde se da de diferente forma.

Realismo: Las historias contadas a través de este medio pueden ser producidas mediante la combinación de variados géneros cinematográficos, como tales hay una gran cantidad de temas, estas describen acontecimientos históricos, como los citados después. Algo que sí se tiene que tomar en cuenta es que en el *anime* se reflejan la cultura y las tradiciones japonesas.³¹.

Las ideas populares de los personajes son: la persistencia, la falta de voluntad de entrega de personas muy poderosas o circunstancias a las que enfrentarse en la vida. También hay series con drama histórico, que narran diferentes sucesos de Japón, como *Rurouni Kenshin* (también conocida como *Samurai X*), o igualmente de Europa como la película *Steamboy*, en donde parte de los personajes son ficticios, pero otros pueden ser parte de la historia.

Algo que también se toma en cuenta es la política, que inclusive los primeros largometrajes de *anime* eran publicidad de la guerra, en donde también el género

³¹ Óscar, Contardo " Animación Japonesa: Televisión y Cine, [En línea]
<http://www.animejanai.cl/anime/articulos/mercurio.act>

mecha, con ejemplos como *Super Dimensional Fortress Macross* o *Mobile Suit Gundam*, han sido parte de un dominio de diferentes lugares e ideologías dentro de las series, también se ven los abusos que se cometen en la autoridad (que se hace presente en los personajes contrarios). Otro elemento muy distinguido es el existencialismo, en donde los personajes tratan de analizar su historia, y los diferentes sucesos por los que han pasado, puede verse de manera muy profunda en *Ghost in the Shell*, además puede tratar de desastres, por ejemplo, Tokyo Magnitude 8.0.

Tecnología y Humanidad: La película *Taro Melocotón, el guerrero divino de los mares*, muestra una relación entre el medio ambiente, al ser representado por animales en una isla, y la tecnología, al ser parte de propaganda de la Segunda Guerra Mundial, en donde el gran desarrollo de la tecnología ha sido parte de la posguerra³².

Dentro de los géneros de la ciencia ficción están la mecha (robots gigantes), en donde se puede explicar cómo la tecnología en vez de ser un desarrollo positivo, comienza a ser una gran fuente de devastación, paradójicamente el daño ocasionado es recuperado por la misma tecnología. Otro concepto es el *Cyberpunk*, en donde la película *Akira* se le considera una pionera. También en la serie *Sakura Cardscaptor*, el concepto de humanidad es mezclado con tecnología, y a la humanidad se le toma menos importancia, generalmente van acompañadas con temas de existencialismo.

En otro sentido, el hombre-tecnología, en particular, es también la cara a través de la cual en el *anime* toma una transposición de la modernidad y, en última instancia, lo que dio lugar a una inseparable combinación entre lo viejo y lo nuevo (Cavallero. 2007, p. 13).

Referencias culturales: Este género narrativo es una mezcla principalmente de las culturas japonesa y occidental. Del género occidental rescata algunos arquetipos de personajes, presentación en capítulos de misma duración y técnicas de animación entre otras cosas. A esto le añade conceptos tradicionales japoneses como el énfasis en la vida cotidiana y el estilo tradicional de dibujo japonés modernizado. Además, se pueden presentar otros tipos de mitologías, como la griega, china, escandinava (si se tomaran

³² Canal 22, "Clásicos contemporáneos" [En línea]
<http://web.archive.org/web/20121025105641/http://www.canal22.org.mx/anime/clasicos.html>

ejemplos estarían las series de *Saint Seiya*, *Dragon Ball* y *Matantei Loki* respectivamente).

Bushidō (guerrero): Otro factor que conduce el *anime* son las tradiciones, las anécdotas y situaciones que, sin duda, son la ética marcial que es básicamente debido a la complejidad de código de conducta que consiste en el bushidō, la vía de los nobles guerreros. En algunos casos, el héroe también puede ser divinizado como en la mitología griega (Campbell. 1988, p. 64).

Sin embargo, dado que el bushidō se connota por la presencia de cualidades de liderazgo moral, como la justicia, el sentido del deber, la lealtad, la compasión, el honor, la honestidad y la valentía, es bueno recordar que su origen cultural no sólo se presenta en él *anime*, que de alguna manera se centran en el combate, o directamente en el conflicto puesto en el Japón feudal, sino que también se presenta en la modernidad de Japón.

La importancia de estas categorías se relaciona con la elección de personaje, ya que cada uno lleva consigo una vivencia distinta, dotándolo así de múltiples maneras de elección y representación del personaje a escoger, ya sea por opiniones políticas idealistas, el sentirse uno mismo con la naturaleza o bien tener un espíritu heroico o aventurero harán que esta elección sea aún más concisa y acertada para la mayoría de los practicantes del *Cosplay*.

1.3.1 Diseño de personajes

Algunas características visibles son:

Los ojos: comúnmente son grandes, ovalados, muy definidos y con colores llamativos como rojo, rosa, verde, morado, aparte de los normales como café y azul. En producciones animadas se usa este rasgo para acentuar personalidad; pero no en todas las producciones de animación se requiere de este detalle en los ojos, tal es el caso de las películas de Hayao Miyazaki; ni es exclusivo del *anime* japonés, producciones de animación occidental tiene también ojos grandes.

El cabello: hay de todas formas, tamaños y volúmenes, para personajes masculinos o femeninos. Además de una gran variedad de colores como los de los ojos, estos pueden tener diferentes formas de sombreado³³.

El cuerpo: puede ser muy parecido a las proporciones del humano, aunque de una manera muy escultural como en el moé. Al mantener las proporciones que el cuerpo humano, los personajes inevitablemente son demasiado grandes y altos, porque eso nunca se ven totalmente dentro de una escena, siempre es una proporción de 1/4 (cabeza y hombros), por la mitad (de la cintura hacia arriba), o deslizar una escena para mostrar todo el personaje. Sólo aparecen completos en proporción chibi³⁴ o super deformed³⁵ donde los rasgos son pequeños y exagerados, aunque estos son para dar un toque de comedia a las series³⁶.

La cara: la nariz y la boca son pequeños, la parte baja de la cara parece ser la de un pentágono. Una amplia variedad de expresiones faciales son usadas por caracteres para denotar estados de ánimo y pensamientos. El *anime* utiliza un conjunto diferente de las expresiones faciales en comparación con la animación occidental³⁷.

Otros elementos estilísticos son comunes y a menudo en la comedia de *anime* personajes que están conmocionados o sorprendidos harán una "cara de culpa" en la que se expone una expresión extremadamente exagerada.

También hay que tomar en cuenta que las características de seres no humanos como animales, robots, monstruos y demonios varían dependiendo del contexto y son muy diferentes a las de los humanos. Los animales pueden tener un dibujo como realmente son, aunque también puede haber híbridos entre humanos. Los robots y

³³ Artedimamico, Comic.com, "El cabello" [En línea]

<http://www.artedimamicocomic.com/php/tutorialesver.php?tutoriales=18>

³⁴ Es un sustantivo originario del idioma japonés que describe a una persona pequeña o niño. Es también un peyorativo cuando se refiere a un menor.

³⁵ Es el estilo de dibujo de lo que comúnmente se llaman "personajes cabezones".

³⁶ Artedimamico, Comic.com, "Proporción básica de la figura humana" [En línea]

<http://www.artedimamicocomic.com/php/tutorialesver.php?tutoriales=3>

³⁷ Manga Tutorial, "How to draw manga tutorials" [En línea] <http://www.mangatutorials.com/all-tutorials/>

monstruos pueden ser de tamaño gigantesco como los rascacielos, aunque también pueden presentar características chibi, de manera cómica³⁸.

Algunos estilos de dibujo predominantes en el *anime* son:

Bishōjo. Literalmente, "joven hermosa".

Bishōnen. Literalmente, "joven hermoso".

Moé. Estilo que exagera las características "tiernas" de los personajes.

Chibi. Personajes muy pequeños como muñequitos. Exageran las características infantiles.

1.3.2 Audio

El audio es muy importante en el *anime*, este se compone de las siguientes partes del audio:

<i>Opening</i> (o apertura):	Canción puesta al inicio de la animación (ovas ³⁹ y capítulos de series) cuando aparecen los créditos iniciales, es acompañada una animación que suele caracterizar la serie. Pueden ser interpretadas o compuestas por bandas o cantantes populares en Japón.
<i>Ending</i> (o clausura):	Canción puesta al final de la animación (ovas y capítulos de series) cuando aparecen los créditos finales, es acompañada una animación más simple que la del opening. Pueden ser interpretadas o compuestas por bandas o cantantes populares en Japón.
<i>Soundtrack</i> central (Banda sonora):	Canciones que se utilizan para acompañar las escenas, dependiendo de los directores, puede usarse una composición compleja de ópera.
Bonus o Extras:	Canciones compuestas especialmente para la animación pero que no aparecen en ésta. Pueden ser piezas inspiradas en ésta

³⁸ Linkmesh, "Evangelion", [En línea] <http://www.linkmesh.com/evangelion.php>

³⁹ Producciones animadas destinadas para su consumo en video.

	o canciones pensadas desde el punto de vista de un personaje e interpretadas por el mismo seiyū, actor de voz, como ejemplo véase la canción <i>himitsu</i> del tercer OST de Noir o los Image Character Song de K-ON!.
--	---

Tabla número 1

Debido al tipo de difusión histórica del *anime* son más populares los términos ingleses que sus traducciones al español. El reparto de actores de voces en el *anime* es llamado Seiyū. La profesión Seiyū es conocida y desarrollada en Japón⁴⁰.

1.4 El estudio Ghibli

Isao Takahata y Hayao Miyazaki, tras abandonar Toei Doga se hallaban trabajando en series de televisión, pero éste último sentía grandes deseos de volver al cine de dibujos para la pantalla grande. Miyazaki conseguirá firmar como director su primera película gracias al encargo recibido de adaptar para el cine el popular personaje televisivo de *Lupin III*, en *El castillo de Cagliostro* (1979). Gracias al ritmo rápido que le insufló Miyazaki y a unos gags basados sobre todo en la acción, resultó una obra altamente reconocida⁴¹.

Miyazaki publicaba desde 1982 en la revista especializada *Animage* la manga *Nausicaä de el Valle de el Viento*, que gozaba de gran prestigio (Pilcher & Brooks: 2005). Gracias a ello, surge el proyecto de que Miyazaki realizará una versión para el cine, que Takahata se responsabilizará de producir.

Por su parte Miyazaki, además de dirigir, se encargó también del argumento, guión y story board. Aparece así la película del mismo título en 1984, donde Miyazaki retrata una Tierra devastada por la guerra, donde la humanidad está en peligro de extinguirse. A pesar de tratar un tema tan poco comercial como el de la relación entre los seres humanos y la naturaleza, el público mostró una gran respuesta.

⁴⁰Friki, "Comiquero, el extraño mundo de los seiyuus", [En línea] <http://web.archive.org/web/20120329092924/http://comiquero.com/site/comenta/el-extrano-mundo-de-los-seiyuus/>

⁴¹James, "Japan Probe", [En línea] <http://www.japanprobe.com/>

Gracias al éxito de esta película, Takahata y Miyazaki convencen al magnate del mundo editorial Yasuyoshi Tokuma para que colabore en la formación de sus propios estudios de cine de animación, inaugurándose de esta forma en 1985 el Studio Ghibli (Clarke, James (2004). *Animated films*. Virgin. Universidad de Míchigan.) Dentro de estos, Miyazaki dirigirá títulos como *Laputa, el castillo en el cielo* (1986), vagamente inspirada en *Los viajes de Gulliver* de Jonathan Swift; *Mi vecino Totoro* (1988), con una extraña criatura de los bosques que sólo los niños de corazón limpio pueden ver; *Majo no takkyūbin* (1989), sobre las penalidades de una joven bruja, y *Porco Rosso* (1992).

Por su parte, Takahata dirige *La tumba de las luciérnagas* (1988), basada en un argumento de Akiyuki Nosaka, que relata la historia de dos hermanos a los que los bombardeos norteamericanos durante la guerra han dejado huérfanos. Tras ésta, realizará *Heisei Tanuki Gassen Ponpoko (Pom Poko, 1994)*, donde los tanuki protagonistas ven amenazada su morada por el desarrollo urbanístico y deciden pasar a la defensa empleando sus habilidades para transformar su apariencia. Todas estas producciones tuvieron gran éxito comercial y repercusión también en el extranjero, donde empezó a cobrar fama el nombre del Studio Ghibli.

1.4.1 Formatos de Anime

Hay diferentes formatos de producción para el *anime*, como las series de televisión incluyendo los especiales, OVA⁴², películas y los ONAS⁴³. Las series de televisión son el formato más común para su producción, teniendo en cuenta que la gran mayoría están basadas en un manga. Para los estrenos de cada serie en Japón, suele presentarse un episodio por semana, en temporadas de 13 o 26 capítulos por motivos de calendario, duran media hora y al igual que todos los programas de televisión hay cortes comerciales⁴⁴.

⁴² OVA, sigla de Original Video Animación, como su nombre lo indica, son producciones animadas destinadas para su consumo en video, donde comenzaba el auge de los reproductores Beta y posteriormente el VHS [En línea] <http://animeneoqueen.galeon.com/aficiones1485798.html>

⁴³ Son las siglas de *Original Net Anime* y se refiere al anime que ha sido creado para ser publicad [En línea] <https://larepublica.pe/tendencias/978368-el-experto-en-anime-que-significa-ona>

⁴⁴Brian, Kerr, " Anime Formats" [En línea] http://www.umich.edu/~anime/info_releaseformats.html

Un dato curioso es que a diferencia de las series occidentales, las series anime no se dividían en segundas temporadas hasta el año 2012, en el que por motivos económicos, los productores de *anime* ahora pueden interrumpir la producción o la transmisión por un tiempo y más adelante continuar donde se quedó. Al considerarse este proceso como una especie de "brecha" entre episodios se le considera segunda temporada a los episodios que le siguen y se cuentan a partir del número en que quedó la temporada anterior.

Ova es la Abreviación de *original video animation* ('animación original en video') o también *only video available* ("solo disponible en video") aquí es donde la duración de un episodio puede variar de pocos minutos (10 minutos) a 45 minutos, a veces pueden ser complementos de la historia o una historia que no concuerde con la del *anime*. Normalmente no se presentan en televisión. Es como un capítulo especial pero no es película. También es común que contengan un *opening* y un *ending* diferente a los de la serie.

Las películas son producidas por las compañías de *anime*, pueden ser historias originales basadas en algún *manga* o muchas veces en las series de *anime* que pueden presentar historias alternas o un tiempo lógico establecido de la serie. Normalmente este complejo (de 50 a 120 minutos) de películas difiere bastante de otros formatos de animación por ejemplo, la calidad de imagen y en consecuencia causa mayores costes de producción⁴⁵.

Algunos *anime* presentan un amplio repertorio de películas, como Doraemon o Pokémon.

Mientras tanto los especiales son una especie de bonificación de la serie, a veces no está relacionado con la historia básica que se muestra en la serie de televisión, pero normalmente suelen transmitirse después de la conclusión de *anime*, o en las estaciones del año. La bonificación de la serie suele estar estrechamente vinculada con la trama de la serie, pero no necesariamente la continúa. A veces es alterna a la historia principal y muestra escenas de la serie con otro punto de vista.

⁴⁵ Brian, Kerr, "Anime Formats", [En línea] http://www.umich.edu/~anime/info_releaseformats.html

Mientras que el ONA (*original net animation*, "animación creada por Internet") es el *anime* especialmente diseñado para su distribución en Internet. El formato ONA aún no es muy usado y su duración es por lo general corta⁴⁶.

1.4.2 Géneros

Para terminar este apartado, describiremos los géneros dentro del *ánime*, estos suelen ser específicos para cada temática, ya sea Acción, Aventura, Comedia, Ciencia ficción, Drama, Historias infantiles, Psicológica, Fantasía medieval, Romance y Terror, etcétera. Gran parte del *ánime* puede incluir dos o más géneros en una misma historia. Por ejemplo, Romance y Aventura.

Tabla de los géneros:

<p>Shōnen (literalmente "chico" o "muchacho"): <i>anime</i> para chicos y chicas adolescentes o pre - adolescentes protagonizado por un chico adolescente, en el que suelen haber elementos mágicos y combates de todo tipo. Ejemplos: Saint Seiya, Dragon Ball, One Piece, Naruto.</p>	
<p>Shōjo (literalmente "chica" o "muchacha"): <i>anime</i> enfocado a público adolescente femenino, generalmente con protagonista principal una chica. Ejemplos: Sailor Moon, Cardcaptor Sakura, Candy Candy.</p>	
<p>Seinen (literalmente "hombre"): <i>anime</i> enfocado a hombres adultos, ya que contiene alto nivel de violencia, gore, escenas sexuales. Ejemplos: Hellsing y Elfen Lied</p>	

⁴⁶Moeka, Chan, "Original Net Anime (ONA)", [En línea] <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=37>

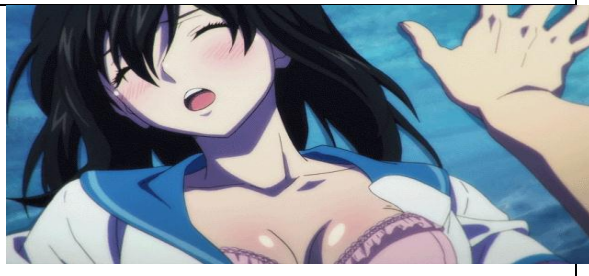
Josei (literalmente "mujer"): anime como audiencia objetivo las mujeres jóvenes adultas. Donde abarca los géneros dramáticos o recuentos de la vida, también sobre sexo desde el punto de vista femenino. Ejemplos: *Nana*



Cyberpunk subgénero de ciencia ficción enfocado hacia la alta tecnología. Ejemplo: *Akira*



Ecchi : por H de hentai pronunciado en japonés, situaciones casi sexuales llevadas de un modo cómico. También denominado ero. Ejemplo: *Golden Boy*



Gore: series que contienen violencia extrema. Ejemplos: *Elfen Lied*, *Gantz*, *Deadman Wonderland*, *Another*.



Harem: mujeres hermosas que van detrás del mismo hombre y viceversa. Ejemplos: *Love Hina*, *Ouran High School Host Club*.



<p>Hentai : en japonés significa pervertido, es el <i>anime</i> pornográfico, y el género más polémico. Ejemplos: <i>Bible Black</i>, <i>Aki Sora</i>, <i>La Blue Girl</i>.</p>	
<p>Kemono: humanos con rasgos de animales o viceversa. Ejemplo: <i>Black Cat</i>, <i>Inuyasha</i>, <i>Sonic X</i>.</p>	
<p>Loli: hentai que involucra menores con adultos. Ejemplos: <i>Kodomo no Jikan</i>.</p>	
<p>Mahō shōjo: <i>magical girl</i>, chica-bruja o con poderes mágicos. Ejemplos: <i>Sailor Moon</i>, <i>Card Captor Sakura</i>.</p>	
<p>Mecha: robots gigantes o armas biológicas. Ejemplos: <i>Gundam</i>, <i>Mazinger Z</i>, <i>Neon Genesis Evangelion</i>, <i>Code Geass</i>, <i>The Vision Of Escaflowne</i> .</p>	
<p>Shōjo-ai o Yuri: romance homosexual entre chicas o mujeres. Ejemplos: <i>Shoujo Kakumei Utena</i>, <i>Strawberry Panic</i>, <i>Kannazuki no Miko</i>, <i>Yami to Bōshi to Hon no Tabibito</i> , <i>Aoi Hana</i>.</p>	

<p>Shōnen-ai o Yaoi: romance homosexual entre chicos u hombres. Ejemplos: <i>Junjou Romantica</i>, <i>Gravitation</i>, <i>Loveless</i> y <i>Gravitation</i>.</p>	
<p>Shota: romance homosexual o heterosexual entre niños menores, este también se puede dar entre un niño menor y un adulto. Ejemplos: <i>Boku no Pico</i>, <i>Papa to kiss in the dark</i>. Algunos pasan a ser completamente yaoi.</p>	
<p>Survival Game: Este género es bastante conocido y siempre tiene bastante contenido gore. Las historias de este tipo tratan de varios personajes que por algún motivo se ven obligados a participar en un juego de supervivencia ya sea matándose entre compañeros o haciendo equipo con otras personas. Ejemplos: <i>Gantz</i>, <i>Mirai Nikki</i>, <i>Deadman Wonderland</i>⁴⁷</p>	

Tabla número 2

⁴⁷Alysu, “Géneros de Anime y Manga”, [En línea] <http://alysu.wordpress.com/2007/08/21/generos-de-anime-y-manga/>



Imagen número 1⁴⁸

En conclusión del apartado podemos denotar que el *Cosplay* tiene un trasfondo cultural sumamente importante para el Japón, ya sea por la parte histórica o bien por la parte del arte; tanto el *Comic* como el *Manga* funcionan⁴⁹ como “padres” de esta práctica (el *Cosplay*), sin embargo cuando se habla de *Cosplay* no solo se habla de la vestimenta, trabajo en equipo e individualidad, sino también acerca de su historia, la historia que se quiere representar al público.

Asimismo, estas peculiares representaciones necesitan de espacios para poder cobrar vida, es así que el siguiente apartado nos invita a conocer los lugares especiales donde se manifiesta el *Cosplay*, específicamente en la ciudad de Puebla, México.

⁴⁸ Imagen extraída de <https://mononokevirtual.wordpress.com/2015/07/09/jaliscienses-en-la-final-de-mexico-para-el-world-cosplay-summit/>

⁴⁹ De manera visual para la recreación del personaje llevado al *Cosplay*.

Capítulo 2. Interacciones entre practicantes del Cosplay, así como espacios de apropiación y expresión.

2.1. El Cosplay

El *Cosplay* tiene un enfoque cultural específico dedicado a la representación realista de una idea o un personaje propio de la ficción; Tiene distintas variantes según la intención y el contexto, normalmente es la representación física y dramática de un personaje de Manga, *anime* o videojuego de la cultura popular japonesa, actualmente se pueden observar *Cosplay* de Comics, Caricaturas y películas como Disney, teniendo así una introducción a la “cultura pop”⁵⁰ global. Entre sus variantes se encuentran notablemente: 1.- La representación de personajes antropomorfos⁵¹, 2.- La adaptación antropomorfa de personajes zoomorfos⁵², 3.- El *Cross-Dressing*⁵³, 4.- La representación de los roles de género opuestos y 5.- El énfasis en lo erótico.

Por ejemplo: 1. Algún personaje con apariencia humanoide, 2. Animales con apariencia o rasgos humanos, 3. El acto de vestirse del sexo contrario únicamente cuando el personaje lo amerite, esto quiero decir que el personaje puede ser hombre o mujer pero por alguna situación en particular este se ve obligado a vestirse del sexo contrario, un ejemplo de esto es el denominado *Crossplay*, 4. Representación que se puede ver a partir de un *Male to Female* o *Female to Male*, estos son adaptar un personaje masculino a femenino o viceversa, y 5. Personajes de *anime* que solo llevan algunos atuendos diminutos en el cuerpo, pero sin llegar a caer en lo vulgar.

El *Cosplay* se considera un juego de disfraces, por tal motivo este juego consta de “disfrazarse” de un *anime*, manga, videojuego, contando con las características

⁵⁰ El término cultura popular o cultura pop hace referencia al conjunto de patrones culturales y manifestaciones artísticas y literarias creadas o consumidas preferentemente por las clases por contraposición con una cultura académica, alta u oficial centrada en medios de expresión tradicionalmente valorados como superiores y generalmente más elitista y excluyente.

⁵¹ Haciendo referencia a un humanoide, es la atribución de características y cualidades humanas a los animales de otras especies, objetos o fenómenos naturales.

⁵² Es un adjetivo que califica a cualquier objeto que presenta forma o estructura animal.

⁵³ Es el acto de usar artículos de ropa y otros pertrechos comúnmente asociados con el sexo opuesto dentro de una sociedad o practica en particular.

performativas del mismo. “Un buen *Cosplayer* es aquel que logra realizar de forma adecuada una presentación performativa del personaje elegido”. (Jared, 2012.)

El *Cosplay* nació de forma oficial en los mercados de *comics*, también llamados *Comikets* de los años 70, estos se celebraban un par de veces al año, especialmente en el cambio de estaciones primavera verano, otoño invierno, iniciando con la convocatoria a dibujantes principiantes, a conformar parte del exitoso mundo del diseño de dibujo manga profesional, en sus comienzos *Comikets*, contaba con una treintena de puestos y unos 700 visitantes, en la actualidad son más de 35 mil puestos y los visitantes superan el medio millón.

A pesar de tener un impacto global, la esencia del *Cosplay* no ha cambiado⁵⁴ y las tendencias que se muestran en el *Comikets* suelen convertirse en éxitos de la manga⁵⁵ y *anime*⁵⁶ que podemos verlos convertidos en *mangas* publicados y *anime* transmitidos en la televisión japonesa.

Aunque el *Cosplay* se originó en Japón su éxito ha traspasado fronteras, superando el término fan⁵⁷, surgiendo *Cosplayer* en cualquier parte del mundo; Existen personas que lo practican por años e inclusive que se dedican a la confección de dichas vestimentas (*Cosmaker*⁵⁸) y herramientas (*Propmaker*⁵⁹) convirtiéndose así en un estilo y modo de vida.

El *Cosplay* llegó a la ciudad de México a finales de los '90 en las convenciones realizadas como La Mole, enfocada a los temas de Manga y Comic, con venta de estos mismos y diversos artículos, seguida de la TNT, ésta está integrada totalmente por artículos de venta para *Cosplayer*, *anime*, comida japonesa (actualmente comida asiática en general), peluches, invitados especiales como dobladores de voz, cantantes

⁵⁴ Por cambiar, me refiero a que la dinámica ha sido la misma hasta el momento, disfrazarse del personaje elegido.

⁵⁵ Se traduce, literalmente, como “dibujos caprichosos” o “garabatos”.

⁵⁶ Manga: es la palabra japonesa para designar a las historietas en general. Fuera de Japón se utiliza tanto para referirse a las historietas de origen japonés como al estilo de dibujo utilizado en el Manga.

⁵⁷ simpatizante, aficionado, seguidor, admirador o fanático es una persona que siente gusto y entusiasmo por algo. El término se utiliza en particular en el deporte y el arte, para referirse a admiradores de una persona, grupo, equipo u obra.

⁵⁸ Persona que diseña y confecciona el vestuario de un personaje de anime, video juego, película, etc.

⁵⁹ Persona que diseña y confecciona las armas u objetos que son utilizados por el cosplayer (pistolas, bastones, armaduras, etc.)

de *anime* latinos y sobre todo destaca por traer figuras japonesas como Reika (*Cosplayer* internacional originaria de Japón, teniendo reconocimiento en Asia, Europa y Estados Unidos), The pillows (banda de rock japonesa), entre muchos más.

En la ciudad de Puebla, las convenciones de *anime* se realizaron por el año 2000, la primera en realizarse fue la llamada Coprycorn, que tuvo una duración de 3 años, seguida de Dual City que actualmente (2015) continúa en existencia. Pese a que esta última es la de mayor trayectoria en la Ciudad de Puebla, actualmente no consta ya de una mayor audiencia, ya que la calidad del evento como tal ha disminuido considerablemente, comenzando por los espacios, los cuales se han visto reducidos, sin contar con el alza en el precio de las entradas, pasando de ser gratuito para los *Cosplayers* y entrada general en 10 pesos a 50 y 70 pesos respectivamente.

Ahora, la ciudad cuenta con otras opciones para la realización de esta práctica, como lo son Onigiri Fest, Comicfest y Concomic. Esta última ingresada en el estado hace dos años, teniendo una respuesta del público en general y practicantes del *Cosplay* muy alta, ya que esta se realiza a nivel nacional e internacional.

Así, el *Cosplay*, se logró expandir por la distribución masiva del anime, manga, videojuegos, etcétera como parte de los efectos de la globalización. Una adaptación cultural que fue bien recibida e integrada a la cotidianidad de los practicantes.

2.2 *El Cosplay, llega a México*

Si bien ya se mencionó al inicio de este texto que el *Cosplay* es parte de un proceso de expansión global, surge como una de las prácticas sociales que llega a México desde el país del sol naciente, también es conveniente analizar cómo es que este mismo impacto (la llegada de esta práctica a México) ha implementado nuevas formas o estilos de vida en sus practicantes y cómo es que se llegó a aceptar en la comunidad mexicana, en especial la poblana por medio de esta vía moderna.

Usualmente la globalización ha sido entendida como la occidentalización, o más puntualmente como la “americanización” del mundo liderada por los Estados Unidos. El gran volumen de exportación de productos culturales (cine, televisión música), el dólar,

el idioma inglés, las empresas trasnacionales, la alimentación (Coca-cola y McDonald's), las innovaciones tecnológicas (especialmente Internet), el ámbito militar, y un largo etcétera, han dado a entender, a primera vista, que esta superpotencia está colonizando a las otras naciones (Cobos, 2010, p. 3).

Sin embargo, como nos diría el sociólogo Anthony Giddens (1999) en su libro *Un Mundo Desbocado*: "La globalización es, pues, una serie compleja de procesos y no sólo uno. Operan, además de manera contradictoria o antitética". Teniendo así el conocimiento de que no sólo los Estados Unidos son los líderes en la Globalización, sin embargo, sí es una pieza central de esta.

Asimismo, el *Cosplay* ha sido influenciado por esta dinámica, sin embargo, a partir de esto también se introdujo la inclusión y exclusión de los mismos practicantes, generando así el descontento y contento de muchos. Así para bien o para mal nos vemos propulsados a un orden global que nadie comprende del todo, pero que hace que todos sintamos sus efectos (Giddens, 1999, p. 6).

Pero, ¿Cómo es que llegó esta idea de la realización de la práctica *Cosplay* a México? Como ya se mencionó con anterioridad, en los años '90 esta práctica se implementa junto a convenciones como TNT o Mole, sin embargo el antecedente va unos años atrás, cuando llegó el *anime* a América Latina, se ubica en la década de los '70 con la transmisión en televisión de las primeras series dobladas al español, en países como México, Perú, Chile y Argentina: Heidi (del director Isao Takahata basado en la obra de la suiza Johanna Spyri), Princesa Caballero (de Osamu Tezuka), Candy Candy (de Kyoko Mizuki y Yumiko Igarashi) y Meteoro (de Tatsuo Yoshida) (Cobos, 2010, p. 12).

Los '90 pueden considerarse como el boom⁶⁰ en Latinoamérica con la emisión de series como Los Caballeros del Zodíaco (de Masami Kurumada), Ranma ½ (de Rumiko Takahashi), Dragon Ball (de Akira Toriyama), Supercampeones (de Yoichi Takahashi), Sailor Moon (de Naoko Takeuchi) y Las Guerreras Mágicas (de CLAMP) (Cobos, 2010, p. 13). El advenimiento del servicio de televisión por cable permitió en

⁶⁰ Expresión que recalca el impacto del anime en México.

los diversos países la sintonización de canales de otros países (especialmente mexicanos) donde se transmitían las series y por primera vez al género *anime*; se le reconoció como tal y se le diferenció de las otras caricaturas (Cobos, 2010, p. 13).

Para la década del 2000 el *anime* ha incrementado su frecuencia (se transmiten cada vez más series, aunque el número es ínfimo comparado con lo que Japón produce anualmente). Estas se emiten tanto por televisión abierta en diferentes países como por canales privados vía cable o satélite (Cartoon Network, Animax -antes Locomotion-, Magic Kids -ahora extinto-, entre otros). Es de recordar series como Sakura Card Captor (de CLAMP), Inu Yasha (de Rumiko Takahashi), Pokémon (de Nintendo), Neon Genesis Evangelion (de Gainax), Naruto (de Masashi Kishimoto), entre otras (Cobos, 2010, p. 15).

Con todo esto, es inevitable hacernos una pregunta. ¿Cuál es el papel de la comunicación en sus diferentes formas, pero en específico la comunicación sin fronteras, la televisión, internet, etcétera. Entonces, la comunicación electrónica instantánea no es sólo una forma de transmitir noticias o información más rápidamente. Su existencia altera la textura misma de nuestras vidas, seamos ricos o pobres (Giddens, 1999, p. 8).

Pareciera que esta respuesta es fácil de dar, sin embargo todo el transfondo cultural que conlleva esto es mucho más complicado; en el caso del *Cosplay*, la comunicación por internet y televisión se ha encargado de realizar y llevar a cabo toda esta ideología que reestructura las relaciones y dinámicas sociales que estaban establecidas dentro de una sociedad, con esto quiero decir que gracias a la comunicación masiva el *Cosplay* puede y pudo entrar libremente, teniendo así una nueva composición en los practicantes, además de generar así una glocalidad inminente.

En cuanto a la economía local, la globalización mediante la glocalización crea nuevas formas de trabajo, trayendo consigo otros estilos de vida, como lo son la venta de dulces y comida japonesa, ropa de estilo asiático, *Cosplays* y armas para estos.

Entonces la globalización no sólo presiona hacia arriba, sino también hacia abajo, creando nuevas presiones para la autonomía local (Giddens, 1999, p.8).

Con esto, podemos decir entonces que es un error pensar que la globalización sólo concierne a los grandes sistemas, como el orden financiero mundial. La globalización no tiene que ver sólo con lo que hay “ahí afuera”, remoto y alejado del individuo. Es también un fenómeno de “aquí dentro”, que influye en los aspectos íntimos y personales de nuestras vidas. (Giddens, 1999, p. 8) O en otras palabras interfiere dentro de nuestra configuración del yo como individuo colectivo e individual.

Partiendo de que la globalización crea, transforma y reestructura la cultura y lo que esta conlleva, podemos decir que la globalización es la razón del resurgimiento de identidades culturales locales en diferentes partes del mundo (Giddens, 1999, p.9).

2.3 Reconocimiento

Para la practica denominada *Cosplay* es necesario que el público en general es decir los asistentes reconozcan el trabajo del *Cosplayer*, para esto los practicantes se ayudan del personaje elegido para seguir manteniendo al público convencido, sin embargo este convencimiento conlleva un manejo performativo y teatral, además del manejo corporal que requiere cada personaje, es decir, cada *Cosplayer* esta “obligado” a realizar un performance, una actuación y un reconocimiento identitario del personaje.

Esto quiere decir que el reconocimiento ante el público genera el entusiasmo que apoya y da vida al personaje, sin este reconocimiento (mucho o poco) el actuante se verá estimulado a recrear con más vitalidad al personaje en cuestión (dependiendo del convencimiento del público), esto genera una hiperrealidad constante trayendo consigo un mejor manejo del cuerpo, espacio e identidad ante el público , además claro de una admiración por el buen desempeño del *Cosplayer* (tomando en cuenta claro la calidad del *Cosplay* portado, ya que como lo he mencionado con anterioridad, el *Cosplay* como atuendo debe de estar confeccionado y realizado con una buena calidad).

“Es divertido, ves un personaje que te gusta como se ve y como es, quieres parecerle, lucir lo más parecido al personaje; y también en parte por la admiración del público, es como una droga que hace lo sigas repitiendo y repitiendo y me hace feliz conmigo misma; cuando estas disfrazado te gusta cómo te sientes o como te ves, y sobre todo como te ven en el escenario” (Soledad. 2014)

Con la experiencia antes mencionada nos damos cuenta que el convencimiento del público es vital para seguir realizando esta práctica, ella lo denomina como una droga que hace que sea feliz, la experiencia del actuar y el reconocimiento llega a tal grado de sentir ese tipo de sensaciones corporales, sin embargo existe la otra cara de la moneda, la cual nos los explica un poco Jaqueline Montero:

“Hace mas de 8 años que realizo la práctica Cosplay, conozco nuevos lugares, nuevas personas, anécdotas graciosas así como aprendizaje con cada traje que hago; experiencias inolvidables pero también existe el sentimiento del miedo escénico, el saber si les gustara mi actuación de mi personaje que he escogido, o el saber si el traje está bien confeccionado o más aun si me siento segura con todo como conjunto” (Jaqueline. 2014)

Los pensamientos y sentimientos negativos generan en el practicante entonces una “avería” que afecta la funcionalidad de las emociones, hasta llegar el momento de obstaculizar al practicante, esto puede ser tomando malas decisiones al momento del performance, una vuelta errónea, un paso fuera de lugar, incluso hasta un gesto inapropiado como la una mirada mal realizada afectaran al personaje en cuestión, es decir la aceptación del público también es un factor importante para el desempeño de las emociones al momento del actuar. Para esto Levinas (2006) nos diría que “el rostro y especialmente la mirada es el principio de la conciencia emotiva, y la identidad sólo puede construirse a partir de la mirada del otro”

Con estos dos ejemplos podemos comprender que las emociones que el practicante exterioriza dependen de todo el conjunto de factores que el actor procesa, es decir se pueden reforzar y/o disminuir a partir de la experiencia vivida en el espacio-tiempo de la práctica *Cosplay*, es decir la eficacia simbólica de las emociones en el performance.

Además de las emociones también existen otros factores importantes como la vestimenta, es decir el *Cosplay* como un todo material, Normando Castillo comenta que este proceso también es importante para la presentación de un buen Performance:

“Hacer un *Cosplay* es hacerlo perfecto, si no, no te arriesgues, no demerito el esfuerzo que hacen las personas que a veces se hacen un *Cosplay* mal confeccionado, pero se aleja demasiado de la realidad y la similitud al personaje, tener la habilidad en confección o en su caso tener una persona que te pueda confeccionar los *Cosplay*, y que sea muy bueno en eso es esencial en este ambiente, ya que son vestimentas muy elaboradas a veces con demasiado detalles”

La vestimenta es muy importante para este tipo de práctica ya que es parte de nuestra herramienta expresiva para el público y nosotros mismos, con esta diferencia en la vestimenta se crea la necesidad de distinguir a los actores por un estatus social, así pues una buena confección para el *Cosplay* puede hacer la diferencia entre atraer más público, un buen desempeño en el escenario además de el reconocimiento social tanto de practicantes como de espectadores.

Ronald A. Schwarz (1976) nos diría entonces que “El vestido no solamente indica el sexo, la edad, la ocupación y la posición social de una persona, sino que también va ligado a un conjunto de sentimientos, y sirve además para domar y canalizar emociones fuertes. Tal como ocurre con otros símbolos, el vestido tiene su aspecto conativo, es decir, que mueve a los hombres a actuar en formas prescritas...También, el vestido ayuda a definir situaciones dadas al realizar ciertas características y mantener ciertas otras en estado latente o de ambigüedad. Por ejemplo: entre los Fon de Dahomey el jefe de una aldea lleva puesto un sombrero cuando actúa en su capacidad de jefe, otro cuando cumple con sus deberes como titular de una línea de parentesco y aun otro, cuando actúa como jefe del hogar. En nuestra sociedad misma se recuerda el caso del policía en servicio y en ropas de civil” es decir, en el momento en el que el practicante se deslinda del vestuario *Cosplay*, este deja de ser el personaje elegido para regresar a ser Soledad, Jaqueline o Normando sin ningún tipo de percance en su performance de la vida cotidiana.

2.4 Prácticas corporales en el Cosplay

El cuerpo es un tema que se presta especialmente para el análisis antropológico. Sin el cuerpo, que le proporciona un rostro, el hombre no existiría (Le Breton, 2002, p. 7). El *Cosplay* de igual manera no tendría en voz de Le Breton, un rostro el cual pudiese mostrar la identidad que se ha creado a partir de los factores antes mencionados (performance, actuación, entre otros). Si bien en muchas ocasiones el cuerpo no tiene en esta práctica el papel que debería, sí es importante recalcar que para desempeñar la actuación y performance se debe hacer uso del mismo, transformar y manipular nuestro cuerpo como si se tratase de un material moldeable y adaptable.

Por estar en el centro de la acción individual y colectiva, en el centro del simbolismo social, el cuerpo es un elemento de gran alcance para un análisis que pretenda una mejor aprehensión del presente (Le Breton, 2002, p. 7). Gracias a este centro de atención que se genera mediante la admiración, morbo, curiosidad o exaltación del público es que se puede tener un mayor entendimiento y manejo de la importancia del cuerpo para esta práctica, recordemos que el cuerpo es una de nuestras herramientas principales para poder desarrollar correctamente nuestra interpretación, generando además un elemento andrógino que parte de nuestra elección de personaje mediante el *Cosplay* generando un cuerpo adaptado a una práctica de la modernidad. Así... El cuerpo moderno pertenece a un orden diferente. Implica la ruptura del sujeto con los otros (una estructura social de tipo individualista), con el cosmos (las materias primas que componen el cuerpo no encuentran ninguna correspondencia en otra parte), consigo mismo (poseer un cuerpo más que ser su cuerpo). El cuerpo occidental es el lugar de la cesura, el recinto objetivo de la soberanía del ego (Le Breton, 2002, p. 8).

El dualismo contemporáneo opone el hombre y el cuerpo. Las aventuras modernas del hombre y de su doble hicieron del cuerpo una especie de alter ego (Le Breton, 2002, p. 9), la hiperrealidad continua que se ve reflejada dentro de los practicantes es una muestra nítida de la simbiosis identitaria que se crea a partir del individuo y lo representado socialmente. Las representaciones sociales le asignan al

cuerpo una posición determinada dentro del simbolismo general de la sociedad. Sirven para nombrar las diferentes partes que lo componen y las funciones que cumplen, hacen explícitas sus relaciones, penetran el interior invisible del cuerpo para depositar allí imágenes precisas, le otorgan una ubicación en el cosmos y en la ecología de la comunidad humana (Le Breton, 2002, p. 13).

Las representaciones del cuerpo y los saberes acerca del cuerpo son tributarios de un estado social de una visión del mundo y, dentro de esta última, de una definición de la persona (Le Breton, 2002, p. 13).

En el performance del *Cosplay*, los cuerpos de los practicantes se logran distinguir de entre los demás por el uso "no apropiado de las normas sociales"; el *Cosplay* genera una transgresión del individuo, genera libertad de expresiones corporales, emocionales y de pertenencia que habitualmente no son expresadas ante los demás. Esto crea una renovación dentro de la vida cotidiana de los sujetos que se ven inmersos dentro y fuera de la práctica social, otra mirada a lo cotidiano, otra mirada al imaginario con diferentes aristas de expresión. Le Breton (2002) nos diría que entonces se crea un cuerpo grotesco, el cual está formado por salientes, protuberancias, desborda de vitalidad, se entremezcla con la multitud, indiscernible, abierto, en contacto con el cosmos, insatisfecho con los límites que permanentemente transgrede. Es una especie de "gran cuerpo popular de la especie" (Bajtin⁶¹), un cuerpo que no deja nunca de renacer: preñado de una vida que habrá de nacer o de una vida que habrá de perderse, para volver a renacer.

El cuerpo grotesco –dice Bajtin- no tiene una demarcación respecto del mundo, no está encerrado, terminado, ni listo, sino que se excede a sí mismo, atraviesa sus propios límites. El acento está puesto en las partes del cuerpo en que este está, o bien abierto al mundo exterior, o bien en el mundo, es decir, en los orificios, en las protuberancias, en todas las ramificaciones y excrecencias: bocas abiertas, órganos genitales, senos, falos, vientres, narices (Le Breton, 2002, p.32).

⁶¹ "Mijail, Bajtin. (2005). *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento. El contexto de François Rabelais* en Le Breton, David. (2002). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires: NUEVA VISION

El *Cosplay* se vuelve el cuerpo grotesco que está dispuesto entonces a toda la libertad posible a los practicantes durante un determinado espacio tiempo, generando no solo en ellos una sensación de satisfacción emocional, sino además genera en el público un sinfín de sensaciones y experiencias tanto visuales como corporales las cuales se logran ver reflejadas al momento de la exclamación por los personajes visualizados.

2.5 Lugares en Puebla la recreación del Cosplay

2.5.1 Plaza de la tecnología (espacio privado de uso comercial)

"Nuestra Misión en Plaza de la Tecnología: Ofrecerte el único espacio con locales especializados en tecnología con más de 25 millones de clientes al año. Integramos a las marcas más reconocidas del mundo y ofrecemos lo más avanzado en cómputo, telefonía, fotografía, videojuegos y electrónica, a los mejores precios.

Confianza Total: Cubrimos para todos los clientes todas sus necesidades a través del catálogo de productos y servicios más extenso. Siempre a través del mejor precio.

Conocimiento para ti: Hacemos accesible la tecnología y te acercamos el futuro con un gran equipo de expertos, asesores y medios especializados todo el tiempo.

Liderazgo que te sirve: Por algo somos la primero opción para acercarse a la tecnología en la mayoría de la gente desde hace 23años. Hemos sido parte importante del desarrollo tecnológico en México.

Gran Experiencia: Somos de los pocos que te acompañan en toda la travesía del desarrollo que recorres al adquirir tecnología. Tu lealtad nos la ganamos estando realmente contigo.

Civersión y Equipo 3.0: Integrarte a la comunidad de expertos que representa Plaza de la Tecnología es muy divertido y muy útil. Evolucionas en compañía de los mejores. Esta copiado de alguna parte"

Así es como se presenta la Plaza de la Tecnología en CDMX ante el público en general. En sus inicios Plaza de la Tecnología México era conocida como “La Plaza de la Computación”, la cual abrió sus puertas en las calles de República del Salvador #12, Lázaro Cárdenas #50, República de Uruguay #9 y #5 en el Distrito Federal (ahora CDMX) para que posteriormente, y debido al éxito obtenido, también se expandiera a las calles de República del Salvador #14, Lázaro Cárdenas #54 y República de Uruguay #13.

La Plaza de la Tecnología México se consolidó, creció y expandió tanto en la misma capital (Bazar de la Computación y el Videojuego), como dentro de la República: Plaza de la Computación Toluca (1998), Plaza de la Computación Puebla (1999) y Plaza de la Computación Guadalajara (2002), continuando después en Culiacán, Morelia, Chihuahua, San Luis Potosí, Monterrey, León, Villahermosa y Aguascalientes. Más tarde se incursiona en otro giro: Centro Joyero.

Cabe mencionar que hubo un cambio de nombre de “Plaza de la Computación” a “Plaza de la Tecnología”, esto para abrir la gama de productos que se pueden comercializar en las Plazas y abarcar todo lo referente a electrónica, telefonía y entretenimiento, además de computación.⁶²

En la ciudad de Puebla, la plaza se encuentra ubicada entre las calles 10 Poniente y 5 de mayo, siendo las entradas principales las encontradas sobre la 10 Poniente, también cuenta con entradas mediante la 5 de mayo entrando por el área joyera de la plaza (también llamada Plaza de la mujer), además existen entradas entre la calle 5 de mayo y 12 Poniente. El horario es de lunes a sábado de 9:00 a 21:00 hrs. Y domingo de 9:00 a 20:00 hrs.

⁶² Administración en plazas especializadas, “Historia, Plaza de la Tecnología”, [En línea] [http://www.apeplazas.com/ contenido/ corporativo/](http://www.apeplazas.com/contenido/corporativo/)



Mapa 1. Google. [Mapa de Plaza de la Tecnología Puebla en Google maps]. Recuperado el 3 de Octubre, 2015, de: <https://www.google.com.mx/maps/search/plaza+de+la+tecnología+mapa/@19.0593397,-98.2027266,14z/data=!3m1!4b1>

Fotografía 1 tomada por Jared Flores Hernández. Se aprecia la fachada de la Plaza de la tecnología en la Ciudad de Puebla en la calle 12 Poniente.



Fotografía 2 tomada por Alonso Ibarra.
Plaza de la tecnología, calle 5 de mayo,
Se muestra la zona en planta baja llamada
Plaza de la mujer.



Fotografía 3. Extraída de Internet.
Imagen fachada de edificio plaza de la
Tecnología, calle 10 poniente.



2.5.2 El interior de la plaza

El edificio consta de media manzana entre las calles 10 Poniente, 5 de Mayo y 3 Norte, en la primer planta se encuentra casi en su totalidad locales que se dedican mayoritariamente a la comercialización de productos de cómputo y telefonía, así podemos ver una gran cantidad de artículos variados como celulares (de diversas marcas y telefonías) , computadoras de escritorio (de diversas marcas, además de computadoras fabricadas por los mismo locatarios, ya sea en pedido o para venta en el local), laptops (de igual forma diferentes marcas y fabricadas por los locatarios), impresoras (diversas marcas), micrófonos de todo tipo, protectores de computadora, tablets, memorias USB de todas las medidas (2,4,6,8,16 y 32 Mg), asimismo reparaciones para computadoras, bocinas entre muchas otras. En medio de ésta se encuentra una escalera eléctrica que conduce al segundo piso (del cual se hablará más adelante).

Cada una de las personas que trabajan en esta zona tienen como accesorio una playera de la plaza, sin embargo no es obligatorio usarla dentro de esta; los empleados en sus mayoría son jóvenes entre los 16 y 25 años, teniendo una jornada laboral de 9 de la mañana a ocho de la noche, ya que después de esta hora el dueño o encargado del local se queda a limpiar y acomodar el producto (Al menos esto en la mayoría de los locales).

Los empleos dentro de la plaza son turnos completos, por esta razón es muy raro encontrar jóvenes que puedan trabajar y estudiar dentro de esta, sin embargo no es así en su totalidad, ya que podemos encontrar en una minoría jóvenes que trabajan únicamente medio turno, teniendo así la oportunidad de estudiar y trabajar, sin embargo se encuentra otra minoría más, la cual solo trabaja los fines de semana y estudian entre semana.

No obstante también se encuentran trabajadores de edad superior a la antes mencionada, siendo estos en su mayoría los que se encargan de las reparaciones electrónicas, además de ser los encargados en cuestión o dueños de los locales.

Solo una pequeña parte de la plaza está dedicada a la mujer, llamándola La Plaza de la Mujer, el acceso a esta área se encuentra por la calle 5 de Mayo, el lugar está pintado en su totalidad de color rosa con algunos matices en color dorado y plata, cuenta con algunos adornos dentro de los locales que hacen notorio la temática del lugar como lo son muñecas para adornar las vitrinas, o estanterías para poder colocar los aretes, pulseras y cadenas.

Aquí se puede encontrar una gran variedad de artículos de oro, plata, chapa de oro y muchas más, algunos de estos son aretes, colgantes, collares, pulseras, anillos etc. Los precios varían según el artículo deseado, teniendo en cuenta el tamaño, y los adornos que contengan las piezas, además en el caso del oro el precio varía aún mas según el kilataje y efectivamente según el local elegido.

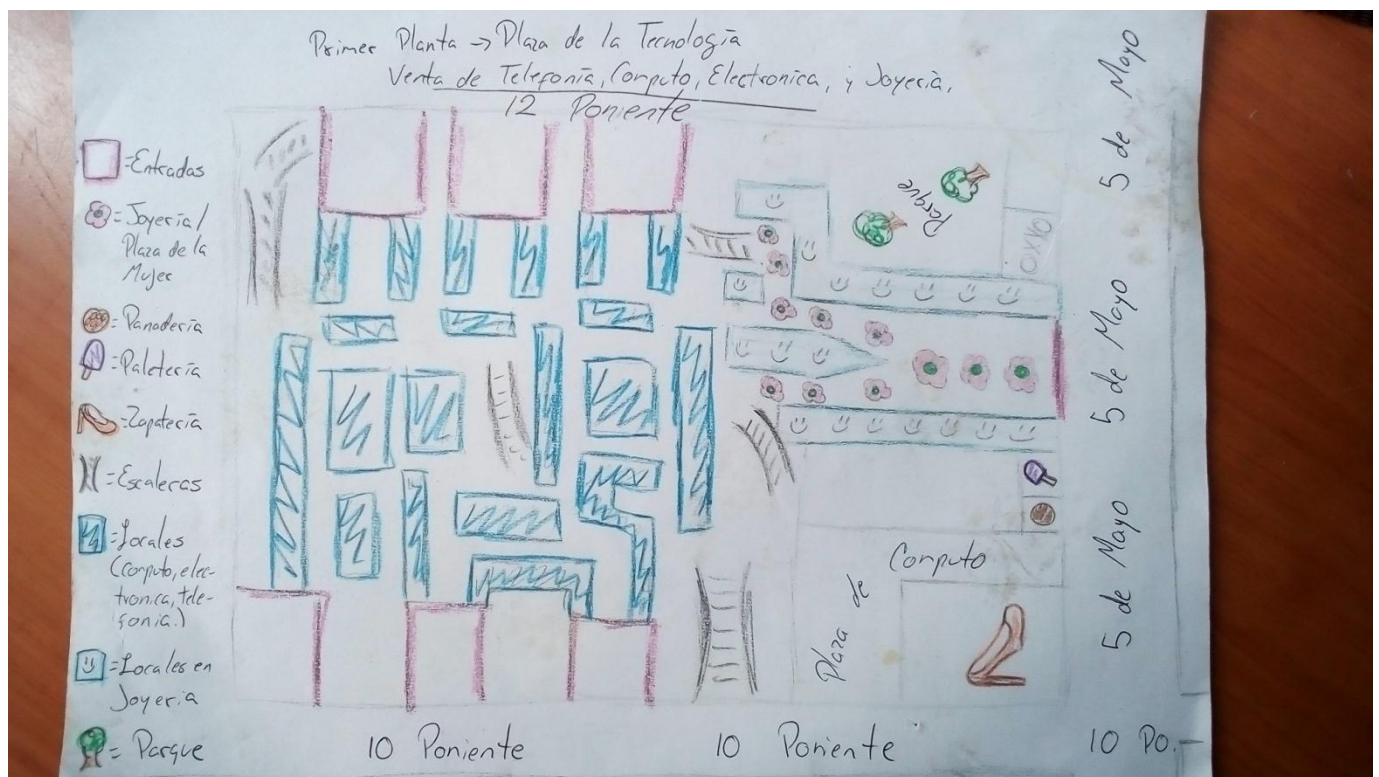


Ilustración 1. Croquis primera planta Plaza de la Tecnología, se observan los establecimientos que se encuentran en la primera planta del edificio, entre ellos, la joyería, la panadería, zapatería entre otros. La zona centro del croquis nos muestran los establecimientos de cómputo. Realizado por Jared Flores Hernández

2.5.3 *Planta alta*

Como ya se mencionó, existen unas escaleras en el centro del primer piso que dan paso hacia el piso superior (planta alta), no obstante también existen unas escaleras por las entradas de la 10 Poniente (Espacio perteneciente a la zona de la mujer dentro de la plaza) que van directamente al segundo piso, haciendo de este modo más rápido el acceso a este.

Si se accede por medio de las escaleras eléctricas al subir, se encuentran unas islas con productos para computadoras, juegos para PC, y antivirus; alrededor se cuenta con locales que se dedican a la compra, venta y reparación de artículos de computo esencialmente laptops y celulares al igual que la planta baja, por el lado de las escaleras que dan directo a la calle (8 Poniente) se accede de igual forma a locales que se dedican al cómputo, venta de consolas de videojuegos como XBOX y juegos para estos mismos.

La planta alta cuenta con una diferencia marcada a la planta baja, la cual es que en esta la venta de videojuegos es casi obligatoria dentro de los locales, así, podemos ver a la venta consolas como lo son XBOX ONE, XBOX 360, Play Station 1, 2 y 3, sin olvidar su consola portátil la cual es PSP, además de la consola WII y WII U de Nintendo, también se logra encontrar algunas consolas de temporadas anteriores como lo son Súper Nintendo y Nintendo Game Cube, sin olvidar las consolas portátiles como lo son la Nintendo 3DS, Nintendo 3DSXL, o más reciente Nintendo New 3DS, además de todos los accesorios disponibles para las marcas ya mencionadas.

Del lado sur se localiza la Plaza de la Mujer, la diferencia en este espacio radica ahora en los locales, ya que si bien en la planta baja era únicamente de joyería, en planta alta nos encontramos con locales para el embellecimiento femenino, claro sin olvidar la joyería.

Aquí se encuentran locales para el arreglo de uñas, además de talleres sobre cómo ponerse uñas, pedicura y manicure; locales dedicados a las extensiones de cabello, cortes y tintes, por último también tenemos los locales que se encargan de la enseñanza del maquillaje.



Ilustración 2. Croquis Segunda planta de la Plaza de la Tecnología, se encuentra la zona gastronómica del lugar, además de locales para venta de computo, una zona especial para la mujer donde se pueden realizar manicura y ponerse uñas postizas. Rrealizado por Jared Flores Hernández

2.5.4 Friky Plaza (Zona Friky)

Al fondo del segundo piso localizamos la “Zona Friky”⁶³, aquí podemos encontrar toda una gama de productos asiáticos como dulces japoneses y coreanos, bebidas como refrescos importados, bebidas alcohólicas como el Sake (bebida alcohólica japonesa preparada de una infusión hecha a partir del arroz), y bebidas de sabores, así como el tan conocido sushi en sus diferentes variedades. Además de productos como Sabritas, Coca-Cola, y muchos otros.

La zona Gastronómica de la plaza se encuentra en la “Zona Friky”, aquí además de lo antes mencionado se encuentran los locales que venden comida corrida en tres platos (sopa, guisado y postre), tortas preparadas (jamón, salchicha, milanesa, cubana, especial, etc.), aguas naturales de sabor, ensaladas, y “papas locas” (papas de harina o naturales cortadas en rodajas finas freídas y revueltas con diferentes clases de salsas y limón).

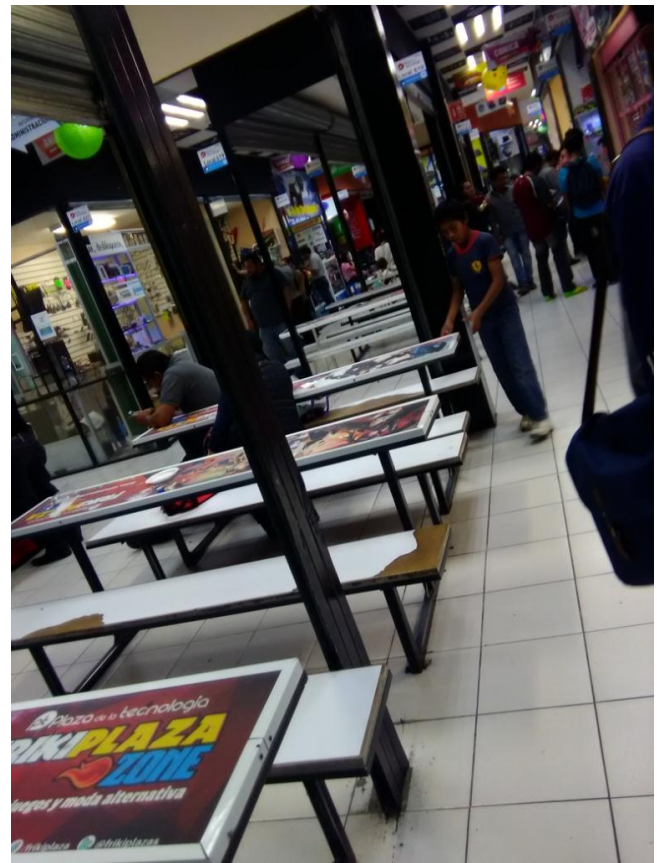
⁶³ Se le conoce así por la venta de productos asiáticos (Japón y Corea del Sur en su mayoría) destinados a un mercado “friky”, cabe resaltar que la palabra “friky” (freaky en el idioma Ingles) es utilizada para denominar a personas con gustos excéntricos, raros. Etc.

Dividiré la zona Friky en dos partes con la finalidad de ubicar en el espacio las dos zonas del lugar, en la zona sur de este “rincón” de la plaza de la computación se encuentran locales para la venta de peluches de muchas variedades, como lo son Pokémon, y algunos *anime*, entre otros, tazas decoradas con los personajes de Pokémon, *anime*, películas, etcétera, playeras mochilas, collares, pulseras, consolas (las también ya mencionadas anteriormente), dulces asiáticos, además de una zona con bancas para los jugadores que gustan del juego de rol como lo son Pokémon, yu gi oh, magic, entre otros (siendo estos tres los más populares), además de estos juegos, también se puede ocupar como zona para poder tener batallas Pokémon, batallas en super smash bros, esto mediante la consola portátil de Nintendo.



Fotografía 3 tomada por Jared Flores Hernández, establecimiento en Zona Friky, venta de artículos de anime variados.

Fotografía 4 tomada por Jared Flores Hernández. Lugares para la recreación del juego rol Yu Gi Oh, Pokemon, Magic, etc.



Fotografía 5 tomada por Jared Flores Hernández. Vitrina de peluches (cómo Pokémon, Mi Vecino Totoro, entre otros) y artículos varios como estucheras, muñecos de colección y gorros.

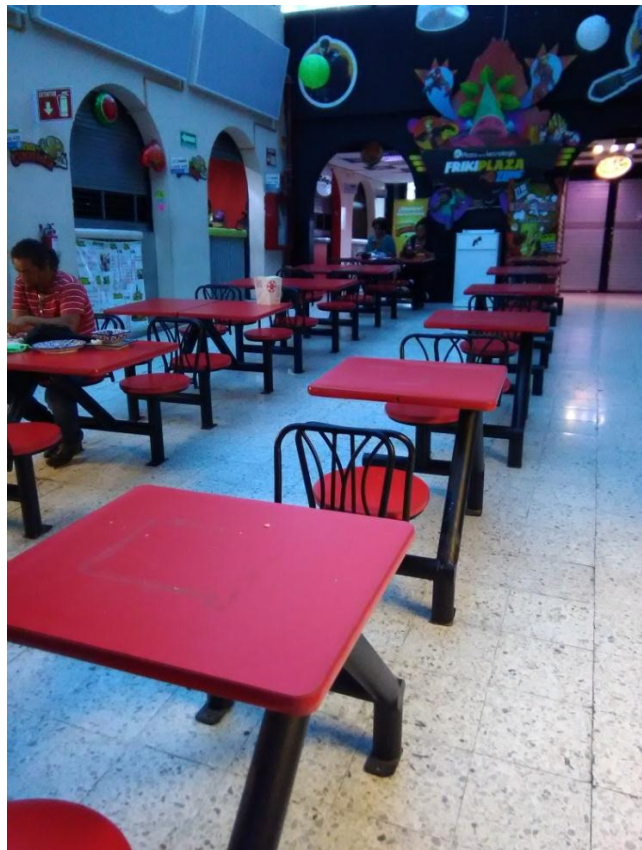
En la zona norte se encuentran algunos locales que se dedican a la renta de videojuegos como *Xbox* y *Play Station*, siendo los juegos más populares *Guitar Hero* con sus diferentes modalidades de juego (guitarra, batería, micrófono y bajo), seguido por los últimos juegos de moda como *Streeth Figther*, *Injustice* y muchos más, asimismo podemos ver locales para venta de cartas de *pokemon*, *yu gi oh*, *magic*, peluches como los ya mencionados, artefactos originales de marcas como *Nintendo* y algunos *anime* importados, además de la venta de muñecos originales como pueden ser *Sailor Moon*, *Dragon Ball*, *Sakura Card Captor*, entre muchos otros.



Fotografía 6 tomada por Jared Flores Hernández. Vitrina con figuras diversas de anime como *Dragon Ball*, *Pokémon*, *Sailor Moon* y *Caballeros del Zodiaco*.



Fotografía 7 tomada por Jared Flores Hernández. Vitrina con figuras en su empaque original, Caballeros del Zodiaco, Evangelion y Yu-Gi-Oh.



Fotografía 8 tomada por Jared Flores Hernández. Mesas zona gastronómica.

Aquí también encontramos una pequeña área de comida la cual tiene a su servicio venta de cemitas, postres y un establecimiento para la venta de comida asiática, además de otro espacio para la realización de juegos de rol y de consola portátil ya mencionados.

Por otro lado, también existe la venta de doramas coreanos, japoneses, chinos y taiwaneses, siendo estos los más populares entre los fanáticos, la venta de tazas con la imagen de sus artistas favoritos (asiáticos) no puede faltar en esta zona, almohadas, playeras, posters, estampas, discos de videos musicales, mochilas, gorras y hasta libretas son algunos de los cientos de productos que se pueden encontrar en este sitio. La proyección de videos y doramas es importante para este lugar, ya que la gran mayoría de los locales cuentan con su propia televisión de pantalla de plasma en sus diferentes versiones para poder mostrar el contenido de su local.

Pero, el primer lugar en la venta se lo lleva sin dudar la comercialización “pirata”⁶⁴ (hemos de destacar) del *anime*. Como ya se mencionó, este rincón de la plaza es conocido como la *Zona Friky*, ya que aquí las personas gustosas por el *anime* llámese Otaku o Friky (esta última de una forma muy general, ya que este concepto se puede dirigir para cualquier gusto obsesivo de alguna forma como la comida, música, etc.) vienen a adquirir toda clase de *anime*, los locales que se encargan de la venta cuentan con un catálogo de la lista de *anime* que venden, separado por géneros o puestos en orden alfabético.

Otro motivo por el cual este lugar es tan conocido por los gustosos de la cultura asiática, es por el hecho de que en este lugar se hacen los concursos de *Cosplay*, siendo uno de los pocos lugares en la ciudad de Puebla además de la Onigiri Fest y Dual City, entre otros más, que se encarga de realizar este tipo de eventos, siendo la misma Plaza quien se encarga de hacer el concurso estatal de *Cosplay* para elegir al representante del estado y lanzarlo a competir nacionalmente.

Cuando se toma la iniciativa de realizar un evento de este tipo, primeramente, se pegan las convocatorias en toda la “Zona Friky” y en la página oficial de esta,

⁶⁴ Venta de mercancía no original

regularmente se ofrece una cantidad monetaria para el primer, segundo y tercer lugar, los gustosos por la práctica del *Cosplay* se deberán de inscribir mediante alguna de las formas mencionadas en la publicidad (ya sea personalmente o por internet), la audiencia a este tipo de convocatorias es positiva, asisten alrededor de 30 participantes y más de 60 personas (considerando el espacio que se tiene para dicho concurso). Los locatarios de toda la gama de productos de este lugar no ponen objeción alguna para la realización de este tipo de prácticas, ya que esto conlleva una mayor venta de productos y por supuesto ganancias.

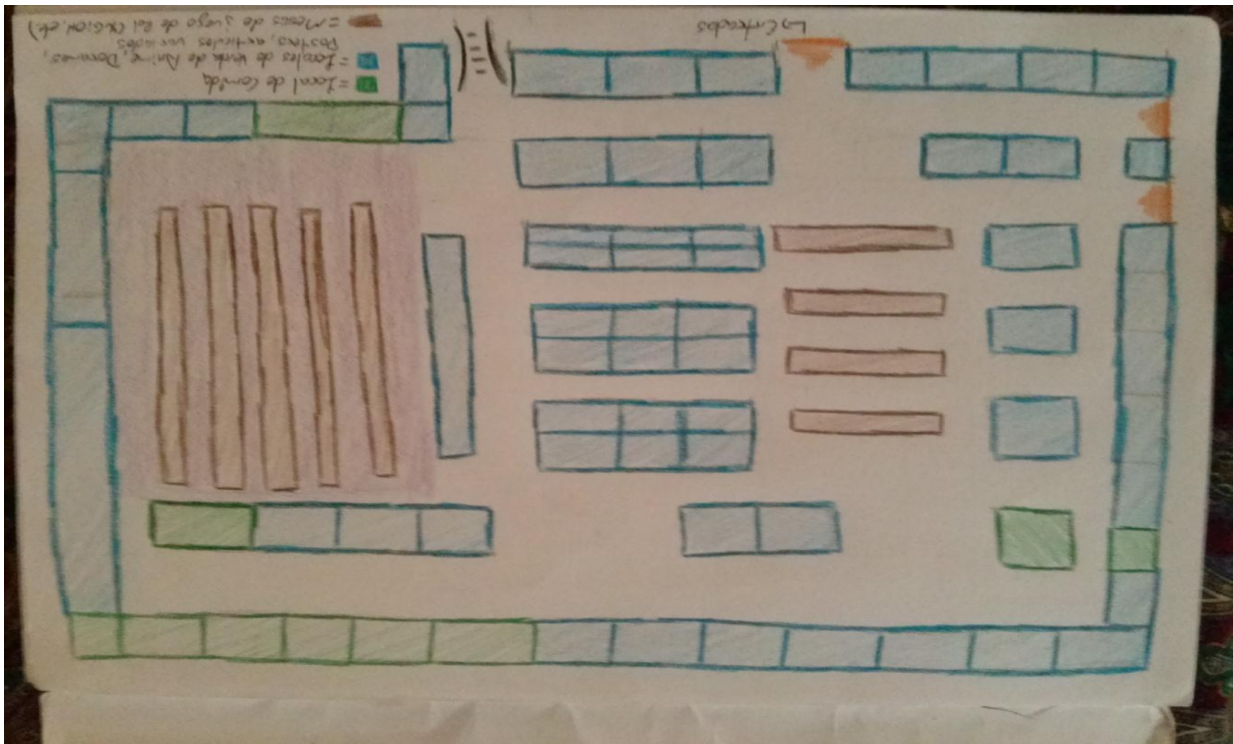


Ilustración 3. Croquis segundo Nivel Plaza de la Tecnología - "Zona Friky". Realizado por Jared Flores Hernández.



Fotografía 9 tomada por Jared Flores Hernández. Pegotes de Pikachu (personaje principal del *anime* Pokémon) en el suelo, invitando a los asistentes a jugar juego de rol Pokémon o bien los juegos para consola portátil Nintendo 3DS.



Fotografía 10 tomada por Jared Flores Hernández. Local de venta de artículos variados como Peluches, dulces japoneses, posters, tazas, orejas y patas de gato.



Fotografía11 tomada por Jared Flores Hernández. Local de renta de consolas de videojuego como Xbox, Wii y Play Station



Fotografía 12 tomada por Jared Flores Hernández. Pasillo “Zona friky”, venta de café y artículos variados como animes, orejas de gato, poster, etcétera.

2.6 Onigiri Fest

La convención Onigiri Fest se encuentra ubicada en el Salón Catra ubicado en Avenida San Manuel y Río Salado 1832 Col. San Manuel a una calle de Plaza Sole y Circuito Juan Pablo II, los eventos de *anime* (convenciones en este lugar empiezan a partir de las 11 de la mañana y terminan aproximadamente a las 7 de la noche).



Mapa 2 Extraído del Facebook oficial de la convención



Fotografía 13 tomada por Jared Flores Hernández. Entrada del Salón Catra. Se observa la entrada de la gente, además de la mesa de registro para los concursos de karake y Cosplay.

2.6.1 El interior del salón Catra

El interior del salón cuenta con un gran espacio amplio, 4 pilares en el centro, los sanitarios con todos los servicios básicos (agua, papel higiénico, sanitarios y orinales, tanto en el masculino como femenino) estos se encuentran en la parte trasera al fondo a la izquierda, a un costado de estos el salón cuenta con una patio trasero, el cual

permanece cerrada cuando el salón es alquilado para el evento (Onigiri Fest), sin embargo tiene acceso cuando se renta para otro tipo de eventos como fiestas, de lado derecho al fondo, cuenta con otro pequeño jardín también con acceso bloqueado para los asistentes de este.

El evento consta de 30 stands al interior del salón, acomodados de manera que entre estos se hagan pasillos para el libre acceso dentro del lugar. Una mesa en el exterior es el lugar donde se ponen los regalos que los dueños de los stands donan al evento para los diferentes concursos que se realizan en este, tales como Concurso de Karaoke (música japonesa, coreana, inglés, etcétera), *Cosplay*, Performance de K-pop y J-pop (consiste en bailar coreografías de grupos asiáticos y representarlas), concurso de juegos de rol (cartas de Yu Gi Oh y Pokémon) y Concurso de Batallas Pokémon (en consola 3DS de Nintendo).

Dentro de la venta de artículos en los diferentes stands de venta se encuentran los de comida rápida, uno de ellos se encarga de vender antojos mexicanos como chicharrones preparados o tostadas, mientras que los restantes se dedican a la venta de comida japonesa como Sushie⁶⁵, Teriyaki⁶⁶ u Onigiris⁶⁷. También se encuentran los stands destinados a la venta de artículos de colección, como juguetes originales sin abrir de la saga Guerra de las Galaxias, Caballeros del Zodiaco, personajes de Marvel⁶⁸ y DC Comics⁶⁹.

⁶⁵ Sushi es un plato de origen japonés basado en arroz y pescado que se acompaña en general con: sésamo, dependiendo de los gustos puede estar crudo o ahumado, adobado con vinagre de arroz, azúcar, sal y otros ingredientes, como verduras, pescados o mariscos.

⁶⁶ es una técnica de cocción de la cocina japonesa en la cual los alimentos son asados (al horno o a la parrilla) en un adobo de salsa dulce.

⁶⁷ Onigiri también conocido como Omusubi es un plato japonés que consiste en una bola de arroz rellena o mezclada con otros ingredientes. Suele tener forma triangular u oval, y a veces está envuelta en una pequeña tira de alga

⁶⁸ Es una franquicia de medios y un universo compartido, centrada en una serie de películas de superhéroes producidas independientemente por Marvel Studios y basadas en los personajes que aparecen en las publicaciones de Marvel Comics. Entre algunos de sus personajes más emblemáticos se encuentran Iron Man, Hulk, Thor, Spider-Man.

⁶⁹ DC Comics es una editorial de cómics estadounidense. Forma parte de DC Entertainment, una de las empresas que conforman Warner Bros. Entertainment. Entre algunos de sus personajes más emblemáticos se encuentran Superman, Batman, Wonder Woman, Catwoman, Flash.

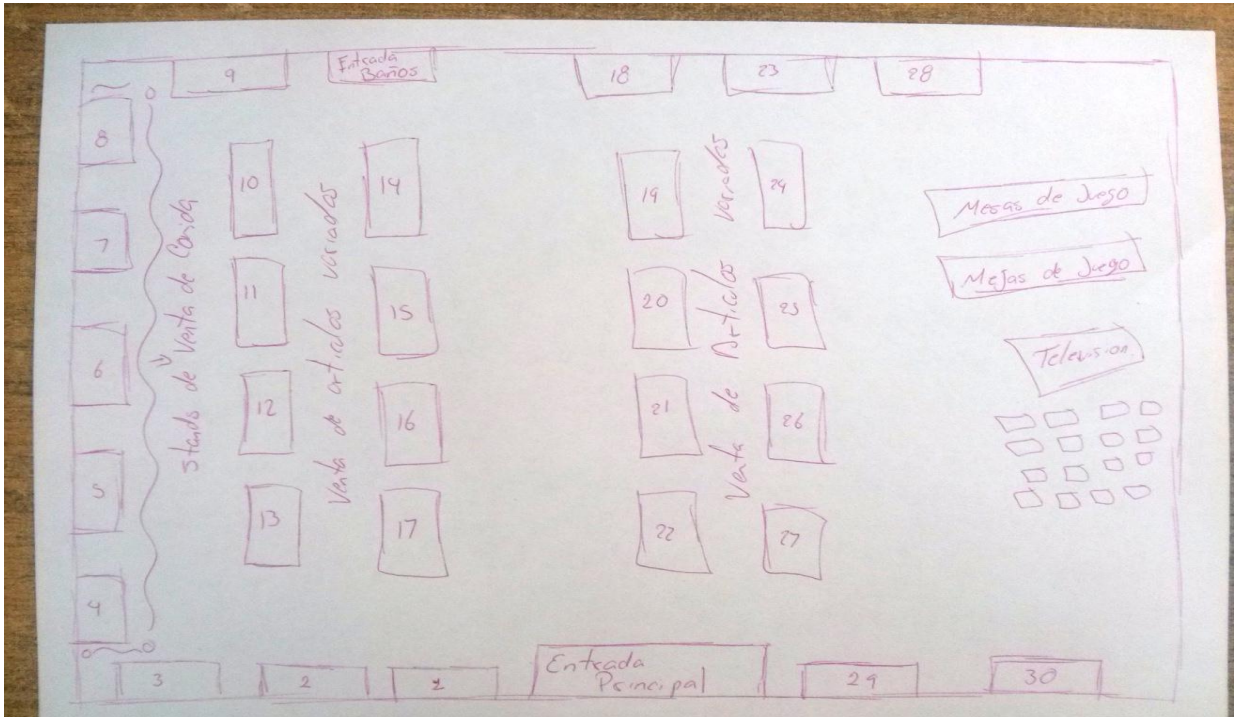


Ilustración 4 Croquis del Salón Catra, espacio para evento Onigiri Fest. Realizado por Jared Flores Hernández

2.7 Dual City

Esta convención es una de las más grandes en la ciudad de Puebla, se realiza cada mes, generalmente el primer domingo de este, eventualmente tienen convenciones especiales que duran alrededor de dos días (sábado y domingo), estas se realizan cuando se enfocan en un determinado tema como Súper heroínas, *Cosplay*, súper villanos etcétera. A diferencia de las demás convenciones o concursos que se realizan en la ciudad, esta tiene parámetros a seguir fijos como objetivos, metas, actividades, etcétera. Las cuales serán descritos a continuación.

Objetivo:

Creación de una comunidad en un espacio lúdico y comercial con características determinadas, en donde los asistentes puedan sentirse libres de expresar su creatividad y donde puedan encontrar personas afines a sus gustos y con ello la creación de amigos y asociaciones.

Metas:

Organización de Espacios Temporales para la comercialización de artículos referentes al medio, Organización de Concursos y Torneos gratuitos y de cuota para el público asistente y Organización de Talleres Educativos gratuitos abiertos al público, y ofrecer un foro de expresión cultural y global de diferentes actividades especializadas.

Áreas de Interés:

Comics, *Anime*, Videojuegos, Sci-Fi (Ciencia Ficción), Fantasía y la Cultura Japonesa.

Mercados Internacionales de Influencia:

Anime y Manga: Japón

Comic: EUA, Europa y Latinoamérica

Videojuegos: Japón, EUA y Canadá

Sci-Fi: EUA, Japón y Europa

Fantasía: EUA, Japón, China y Europa

Actividades:

Juegos de Estrategia, Juegos de Rol, *Cosplay*, Karaoke de *anime* y caricaturas, Juegos interactivos, Exposiciones, Talleres Educativos de Origami, Dibujo y *Cosplay*, Performance de baile, Subastas, Conferencias, Comercio de Artesanías, Coleccionables y Merchandising, Muestras de la Cultura Japonesa.

Cobertura:

Ciudad de Puebla, Atlixco, Cholula, Tehuacán, Tlaxcala, Orizaba, Jalapa, Oaxaca, CDMX y otros (proporcionalmente).

Ubicación:

Ciudad de Puebla

Sedes:

Casa de la Siempre Viva: 2003-2005

Palacio de Cantarranas: 2005-2008

Planetario de Puebla: 2008-2010

Centro Comercial Paseo de San Francisco: 2010-2012

Centro de Convenciones La Hacienda: 2012

Centro de Convenciones Serdán: De 2012 a la fecha

Canales de Promoción:

Campañas de Publicidad mensual impresa en Posters y Postales a color distribuidos en puntos estratégicos. Publicidad digital a través de nuestro sitio Web y de nuestro foro en donde se publica mensualmente la información del evento, promoción con nuestro canal de YouTube además de los videos de aficionados que suben en sus canales. Participación en entrevistas en Radio y TV.

Asociaciones:

Secretaria de Cultura, Planetario de Puebla y Museo Imagina (Convenio Marco)
Editorial Vid, Papa John's Puebla, Ultra Radio (patrocinadores de espacios publicitarios)
BUAP Complejo Cultural Universitario (Convenio de Sede)
Instituto Municipal de la Juventud, Atomix (intercambio de apoyo en difusión)

Público Potencial:

Niños y Adolescentes que han sido capturados por las diferentes expresiones de nuestro medio, y padres de familia que buscan acercarse para entender las preferencias de sus hijos y convivir con ellos.

NSE (Nivel Socio Económico):

Media-Alta

Media

Sexo: Hombres y Mujeres

Edad: 10-25 años principalmente

Ocupación: Estudiantes

Posicionamiento Mensual deseado:

Mensualmente hay una temática definida del medio en base al cual se hace una planeación de nuestras actividades, creando espacios especiales en relación al tema correspondiente de cada mes, las temáticas son fijas y determinadas para cada uno de los eventos.



Fotografía 14 Tomada por Jared Flores Hernández. Salón Hermanos Serdán, entrada al evento.

Al interior del salón en la primera planta se encuentran 28 stands acomodados para que formen pasillos entre sí, en la parte superior (segundo nivel) podemos encontrar la zona de de videojuegos, como se muestra en el croquis siguiente.

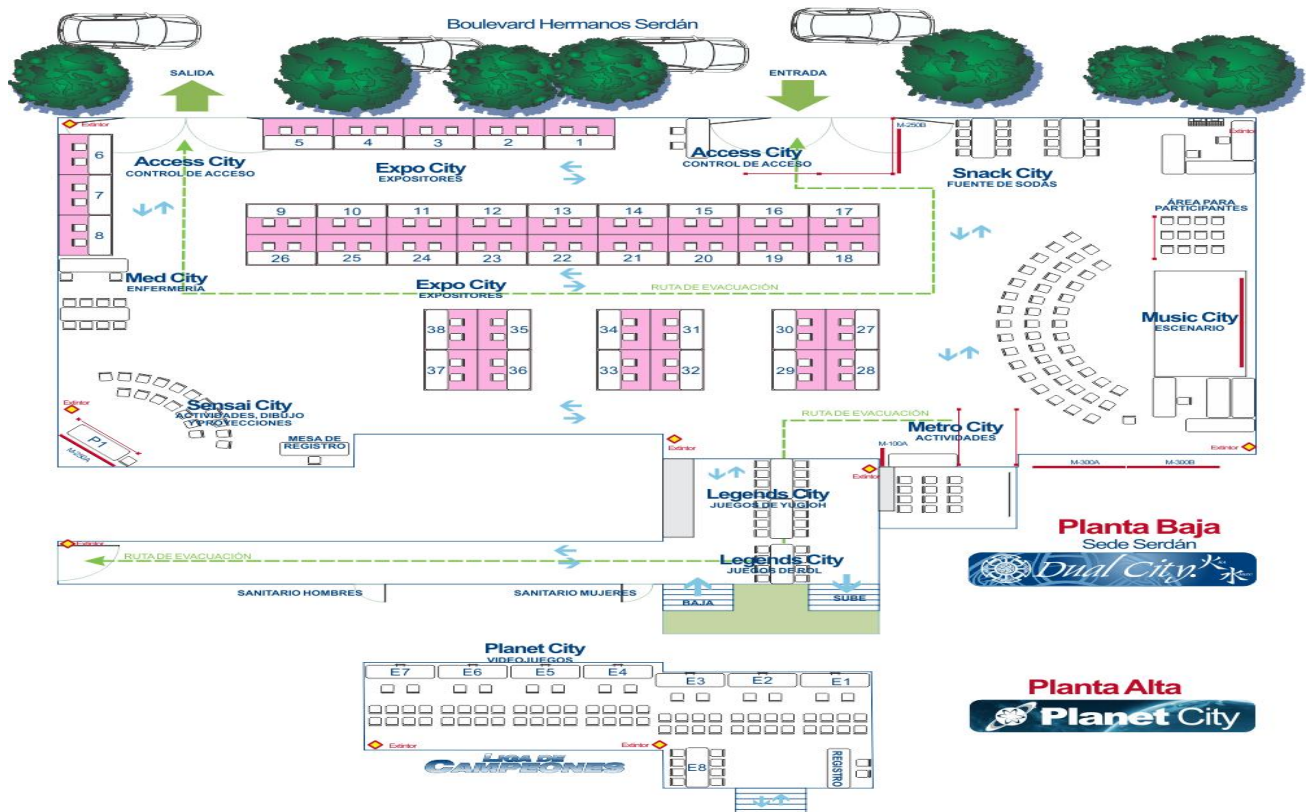


Ilustración 5 Extraída de la página oficial de Dual city. Croquis del interior del Salón Serdán.

Como se mencionó anteriormente el salón cuenta con un espacio específico para los videojuegos aquí se realizan torneos programados para los amantes de las consolas como Xbox, Play Station y Wii, además de la realización de batallas y torneos en consolas portátiles como los son el Nintendo 3DS.



Fotografía 15 Tomada por Jared Flores Hernández. Zona de Videojuegos. Asistentes jugando Super Smash Bros y Mario Kart en consolas Wii U.

En el croquis del lugar se ve el sitio especial para los concursos de *Cosplay*, donde la interpretación hacia el público es muy importante, dando paso a el Performance adecuado para un buen trabajo, también se incluye espacio para los bailes del K-pop⁷¹ o J-pop⁷², un lugar para conferencias de los artistas invitados como actores de doblaje, etcétera., además de la realización de subasta de artículos otorgados por los stands (artículos variados entre pelucas, muñecos, playeras, etcétera).

⁷¹ Música del género pop de Corea del Sur

⁷² Música del género pop de Japón



Fotografía 16 Tomada por Jared Flores Hernández. Espacio especial para la realización de concursos como *Cosplay* y *Performance*.

También cuentan con un espacio ubicado para la realización del concurso de Karaoke y Karaoke Libre (a diferencia del karaoke, aquí se pueden cantar canciones de cualquier género idioma y tipo, mientras que en el karaoke “normal” sólo se admiten a los participantes inscritos y sólo música de Corea, Japón, o música de *anime*), pudiendo participar cualquier persona dentro del evento.



Fotografía 17 Tomada por Jared Flores Hernández. Espacio para el uso del karaoke

Algo característico de este evento son los Cronogramas de actividades ya que estos están establecidos y se ejecutan en el horario marcado, el último evento realizado los días 5 y 6 de julio tuvo como cronograma lo siguiente:

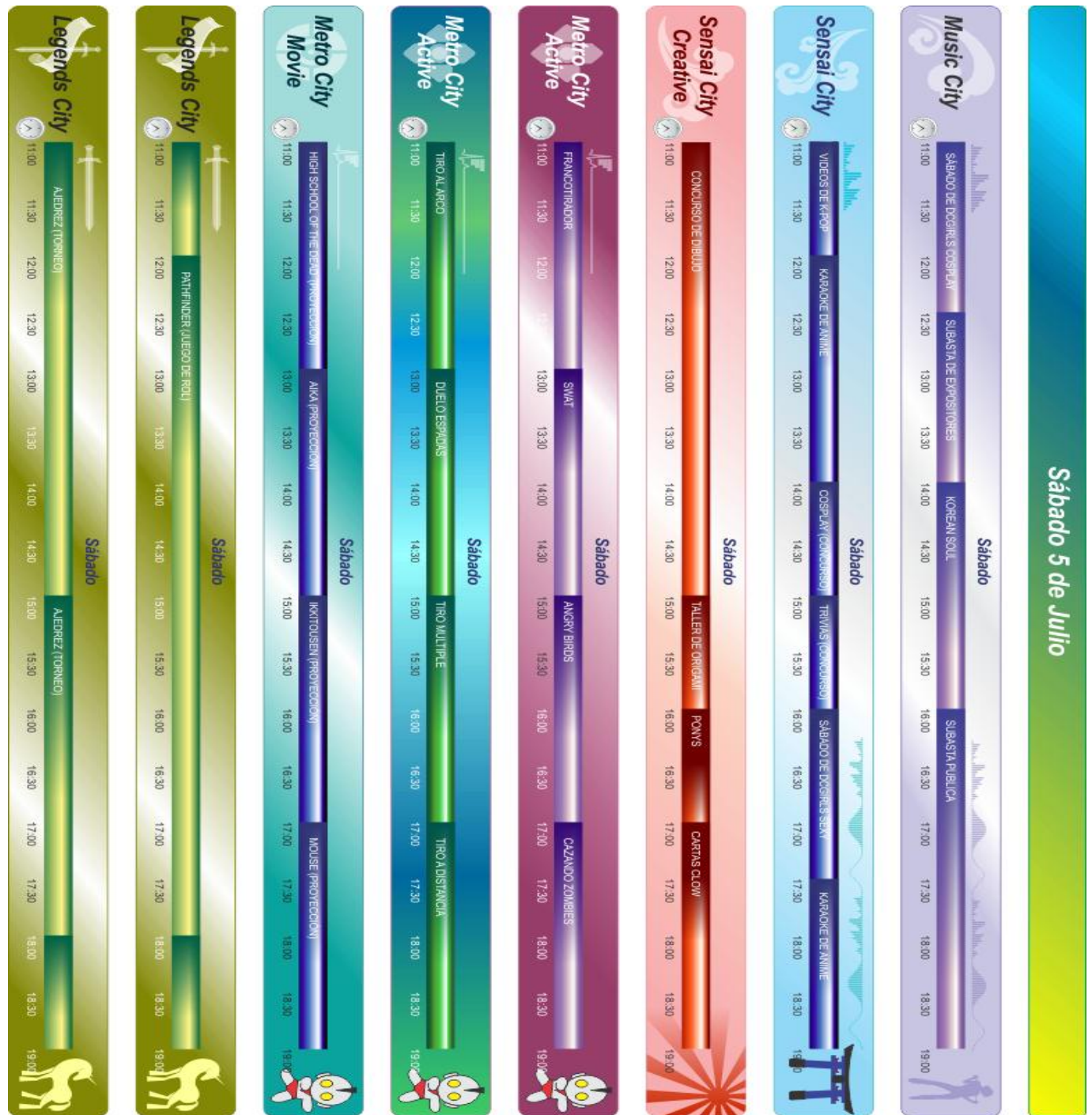


Tabla 3 Extraída de la página oficial de Dual City, tabla de actividades del día sábado 5 de julio, solo en planta baja.

Sábado 5 de Julio

Estación	11:00	11:30	12:00	12:30	13:00	13:30	14:00	14:30	15:00	15:30	16:00	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30	19:00
Estación N64			TATSUNOKO VS CAPCOM				GOLDENEYE 007				SUPER SMASH BROS						
Estación DS						POKEMON X & Y		POKEMON X & Y					POKEMON X & Y				
Estación Wii			SUPER SMASH BROS BRAWL				SUPER SMASH BROS	MARIO KART			SUPER SMASH BROS BRAWL						
Estación Xbox 1			GEARS OF WAR 3				CALL OF DUTY BLACK OPS				HALO 4						
Estación Xbox 2			GEARS OF WAR 3				MARVEL VS CAPCOM 3 ULTIMATE				GEARS OF WAR JUDGEMENT						
Estación PS3 1			MANUAL FIFA edición especial														
Estación PS3 2			DEAD OR ALIVE 5				DRAGON BALL Z ULTIMATE				KING OF FIGHTERS XII						
Estación PS3 3			SOUL CALIBUR V				SUPER STREET FIGHTER IV				DC INJUSTICE GODS AMONG US						

Tabla 4 Extraída de la página oficial de Dual City, tabla de actividades del día sábado 5 de julio, solo en planta alta

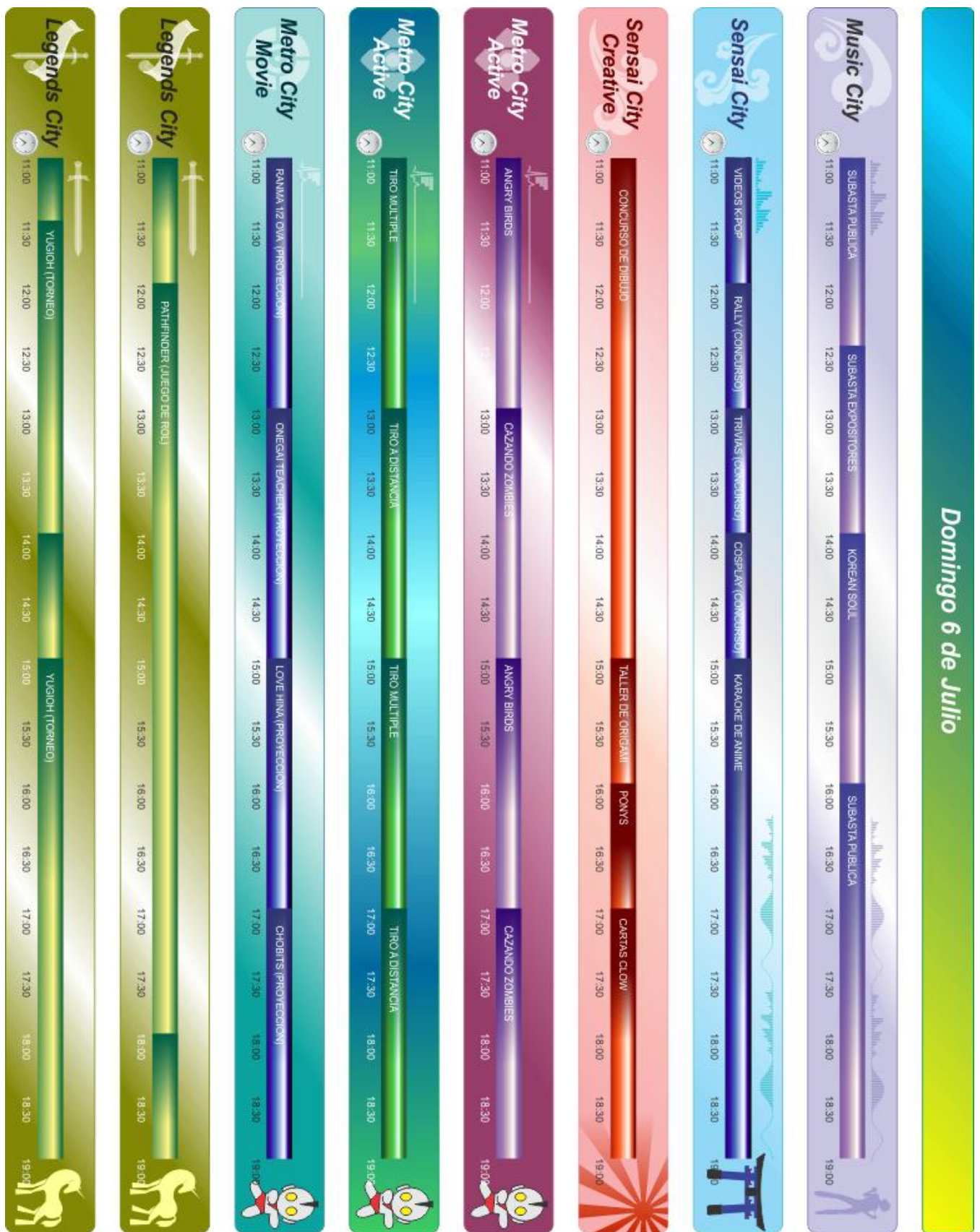


Tabla 5 Extraída de la página oficial de Dual City, Tabla de actividades del día domingo 6 de julio, planta baja

Domingo 6 de Julio

Estación	11:00	11:30	12:00	12:30	13:00	13:30	14:00	14:30	15:00	15:30	16:00	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30	19:00
Estación N64		TATSUMIKO VS CAPCOM					GOLDENIEVE 007					SUPER SMASH BROS					
Estación DS						POKEMON X & Y		POKEMON X & Y									
Estación Wii		SUPER SMASH BROS BRAVE					SUPER SMASH BROS	MARIO KART									
Estación Xbox 2																	
Estación Xbox 1		GEARS OF WAR 3					CALL OF DUTY BLACK OPS					HALO 4					
Estación Xbox 2		GEARS OF WAR 3					MARVEL VS CAPCOM 3 ULTIMATE					GEARS OF WAR JUDGEMENT					
Estación PS3 1		SOUL CALIBUR V					DEAD OR ALIVE 5					FIFA 13					
Estación PS3 2							DRAGON BALL Z ULTIMATE					KING OF FIGHTERS XII					
Estación PS3 3							SUPER STREET FIGHTER IV					DC INJUSTICE GODS AMONG US					

Tabla 6 Extraída de la página oficial de Dual City, Tabla de actividades del día domingo 6 de julio, planta baja

Las tablas muestran los tiempos en los espacios del evento y como está organizado el evento.

Los *Cosplay* hacen presencia en este evento, ya que parte del atractivo visual de Dual City es el *Cosplay*, se hace un concurso donde participan los chicos que se han inscrito previamente dentro del evento, esta práctica implica una gran cantidad de espectadores dentro del mismo ya que es una oportunidad para las personas visitantes el ver la calidad y el tipo de *Cosplay* que portan los concursantes, además de tomarse fotos con su personaje preferido, mientras que para los participantes del *Cosplay* es una oportunidad para poder lucir su trabajo con gusto y poder recrear un performance dentro del evento.



Fotografía 18 tomada por Jared Flores Hernández. Cosplay Príncipe Flama, serie Hora de Aventura (contraparte masculina de la Princesa Flama, creado en la historia inventada de un mundo alterno por el Rey Helado).



Fotografía 19 tomada por Jared Flores Hernández. Fionna la Humana, serie Hora de Aventura (contraparte femenina de Finn el Humano protagonista de la caricatura, creado en la historia inventada de un mundo alterno por el Rey Helado).



Fotografía 20 tomada por Jared Flores Hernández, Violeta Increíble (personaje del centro), película Los Increíbles (Disney Pixar), Kakashi Sempai, serie Naruto (izquierda), personaje de la derecha Cosplay improvisado.

Como se menciono con anterioridad el *Cosplay* no es solo vestimenta y lugares para su recreación, el *Cosplay* asume un papel importante en los practicantes desde el momento en el que estos escogen al personaje que desean representar, así esta práctica recrea toda una Performatividad además de realizar toda una actuación que se ve reflejada mediante la interpretación.

No obstante, la representación tiene un papel importante, ya que, al recrear al personaje elegido, la identidad se ve permeada por la identidad del personaje, todo esto cabe aclarar que sucede en un determinado espacio-tiempo.

También existen lugares para la realización de dicha práctica, ya sea que estos sean espacios para la realización de diversas actividades como lo puede ser la Plaza de la Tecnología, o lugares específicos como lo son Onigiri Fest y Dual City.

Podemos observar de manera aún más concreta el punto de partida de esta práctica; fue a partir del nacimiento de los llamados mercados de comics comikets en donde se logró impulsar de manera más directa a esta práctica generando el interés del público principalmente joven dentro de Japón, aunque al inicio el *Cosplay* no contaba con grandes vestuarios ni accesorios, lo que si tenía era el interés y la persistencia por generar hacia el publico el interés a partir del actuar como el personaje en cuestión.

Además del lugar del nacimiento de esta práctica, nos trasladamos a el espacio en específico de este estudio el cual es Puebla , México, teniendo como evidencia los lugares en los que se realiza el *Cosplay* como lo son Dual City, Onigiri fest y Plaza de la computación, las dos primeras recalando que son convenciones que se realizan cada mes dentro de la ciudad de Puebla, mientras que la última es un espacio establecido donde se pueden comprar diversos accesorios para el mismo, también llamada Friky Plaza.

Las etnografías detalladas de los lugares antes mencionados demuestran la importancia que tienen en un determinado espacio tiempo para estos practicantes, ya que no solo funge como un punto de reunión para poder expresarse de manera no tradicional, sino que además funge como el espacio determinado para la realización del

performance y actuación que juntas crean un personaje totalmente nuevo, e idealizado en nuestra realidad.

Esta práctica entonces no solo genera un personaje, sino además, es creadora de identidades nuevas e independientes a la del practicante, reforzada aún más con la vestimenta y apropiación del espacio en el cual se está realizando la práctica del *Cosplay*, sin dejar de lado claramente al performance como herramienta principal de dicha práctica.

Capítulo 3. Análisis de las prácticas del Cosplay

Entonces ¿De qué manera el performance genera una transformación en las expresiones y comportamientos entre los practicantes del *Cosplay*?

El grupo de practicantes del *Cosplay*, realizan esta actividad principalmente por el gusto que se tiene hacia el *anime*, a partir de este se crea la necesidad⁷³ de poder ser en todos los aspectos (posibles) el personaje que más les guste por razones como la identificación hacia este o admiración.

A partir de la personalización, se crea en el individuo un estereotipo social el cual permite que pueda integrarse mediante la actuación en el círculo del fenómeno (*Cosplay*), sin embargo este tipo de prácticas suelen repercutir en las actividades cotidianas de los practicantes, ya que además de mantener la identidad-autoadscrita por el tiempo determinado, esta también se lleva al límite derivada de un proceso de performatividad y actuación teniendo como consecuencia una Hiperrealidad⁷⁴ continua.

Por ejemplo, el practicante de *Cosplay* realiza la hiperrealidad desde el momento en el que este elige el personaje al cual desea interpretar, visualizándose a sí mismo como un “sujeto nuevo” que nada tiene que ver con el mismo, es decir experimentar su un simulacro “virtual” adentrándose en un mundo irreal creado a partir del *Cosplay* que va apoyado y reforzado por la práctica de la actuación y el performance, y aunque este no es el reflejo de su vida cotidiana, la trascendencia que ocurre al bajar la fantasía y hacerla realidad (creando así la Hiperrealidad) es lo que realmente aporta a la implementación correcta del *Cosplay*.

Por otro lado, el performance es parte importante de esta práctica, ya que sin él no se podría interpretar de manera precisa al personaje elegido, además de dar hincapié en una actuación que demuestre totalmente la personalidad del personaje; tomando en cuenta que el mismo performance pide que se logre tener un buen manejo

⁷³ Por necesidad me refiero a sentirse pleno con su presentación, y la identidad que asume temporalmente.

⁷⁴ Hiperrealidad es un medio para describir la forma en que la conciencia define lo que es considerado "real" en un mundo donde los medios de comunicación pueden modelar y filtrar de manera radical la manera en que percibimos un acontecimiento o experiencia. O bien una falsedad autentica.

del cuerpo mediante la actuación, por lo tanto, el punto general de la investigación fue reconocer los factores principales para que la población juvenil se acerque a la práctica del *Cosplay*, mediante un proceso personal o colectivo, tomando en cuenta que existe un discurso o proceso de aculturación mediante el cual los actuantes logran apropiarse de esta práctica a través de el performance, la actuación y la representación.

La importancia que tiene el desarrollarse escénicamente es otro aspecto a resaltar en la investigación, creado a partir de la experiencia del actor, su personalidad y su cotidianidad; asimismo mientras que el performance mantiene una línea de actividad directa con el *Cosplay*, así cómo logra intervenir directamente con la cotidianidad del sujeto.

Para Singer (1959), el performance cultural se refiere a las formas en que el contenido cultural de una tradición está organizado, se transmite en ocasiones singulares a través de medios específicos (XII, 37). En este caso, afirmo que el *Cosplay*, se logró trasladar a través de la aculturación en los jóvenes, importando grandes contenidos culturales, provenientes de procesos de globalización. Tal ejemplo es claramente la exportación de *anime* a la televisión mexicana tales como Dragon Ball Z, Sailor Moon, Caballeros del Zodiaco, Ranma ½, Mazinger Z, entre muchos otros, además de películas como El Extraordinario castillo vagabundo o El viaje de Chihiro, todos estos ejemplos crean representaciones, identificaciones y performance del personaje en cuestión en la vida cotidiana del sujeto, ya sea por ser una chica que lucha por el amor y la justicia o un gran caballero que lucha por el amor de su vida.

Es con esto, que las performances nos ayudan a ver que cada una de estas actitudes que no están determinadas socialmente o que sean culturalmente compartidas crean una necesidad ficticia de apego emocional hacia el personaje por la forma de vida de y experiencia vivida de este. Entonces la acción performativa no es más que una exhaustiva representación, sin mediaciones, de lo que se dice, de lo que esta cristalizado en un texto en un guión establecido, consiste más bien en una traducción, una transformación y, por lo tanto, un desplazamiento, una reelaboración, recreación e interpretación de lo relatado o fijado por medio de la escritura (Díaz, 2008, p.34).

Asimismo, existen formas en los que el performance es una transformación desde dentro, se adapta y expresa, para el portador/actor y hacia los demás en un determinado tiempo y espacio.

Se trata, en suma, de actos y juegos de espejos de dramatización; de una exhibición de cómo nos representamos a nosotros mismos, como deseamos ser y como queremos que los demás nos definan (Díaz, 2008, p. 38).

Los performances nos remiten fundamentalmente, a los hábitos y técnicas corporales, pues la posibilidad de dramatizar la vocación del soñador con los efectos deseados, esto es, convertirlo en “shamán” en presencia de los mensajeros divinos, exige cuerpos instruidos (Díaz, 2008, p. 39).

Podemos referirnos al “shaman” como este sujeto creado de la idealización del actor, para poder representarse con esta nueva identidad que se ha creado a partir del trabajo performativo y teatral mediante el cuerpo, todo esto ante los llamados “mensajeros divinos” (público) los cuales tienen voz y voto en el momento de juzgar y analizar el resultado del actor.

Algunos actores se preparan para realizar el performance, se ven sometidos a rigurosos ejercicios que reconfiguran y dotan a sus cuerpos de una excepcionalidad física y mental, cabe mencionar que esto no es en todos los casos, ya que esto dependerá en medida de la capacidad performativa de cada actor en cuestión, y sobre todo del tipo de personaje escogido con anterioridad.

Schechner (1993) apuntaba que “esto es cierto, tanto para el kathakali como para el fútbol, para el ballet, tanto como para el shamanismo”, y cita al fundador del teatro antropológico, Eugenio Barba: en las situaciones performativas usamos nuestros cuerpos de formas sustancialmente diferentes a como los usamos en la vida cotidiana, en esta tenemos técnicas corporales que han sido condicionadas por nuestra cultura, estatus social y profesión.

El performance, entonces está configurado de tal forma en que tiene la capacidad de crear y traer al mundo empírico estas realidades y experiencias que han

sido fuertemente vividas por el usuario, a tal grado que esta actuación puede lograr emociones como divertir, ilusionar, enamorar, conmover entre muchas otras.

Así, propongo una definición para el Performance como: “Una emoción elaborada que parte del sentimiento de la experiencia y del deseo expresivo de representar lo no representable en la vida cotidiana, es decir un baile de sombras, una danza con el “otro” que parte del mismo sujeto hacía una temporalidad y realidad distinta, dotando así al actor de un manejo corporal, actoral, identitario y expresivo estacionales”. Parto de las definiciones antes mencionadas para la creación del mismo, a pesar de que los conceptos fundamentalmente están relacionados al ritual, la danza, y la experiencia, considero que no se toma directamente en cuenta la cuestión de la actuación (el teatro), ni la identidad como uno de los objetivos principales de estas definiciones (a pesar de tenerlos como objetivos secundarios) por este motivo planteo una definición que reúne todas esas partes que he considerado como importantes dentro del performance.

Con lo antes mencionado denotamos que la actuación también tiene un papel importante, es aquí que “La antropología teatral indica el nuevo campo de investigación: el estudio de comportamiento pre-expresivo del ser humano en situación de representación organizada” (Barba, 1992, p. 26). Eugenio Barba señaló tres aspectos que una cultura debe poseer: la producción material a través de técnicas, la reproducción biológica que permite transmitir la experiencia de generación en generación y la producción de significados. Para una cultura es esencial producir significados a partir de símbolos, arraigos y experiencias, sin estos una cultura no tendría una característica en especial que logre diferenciarse de pequeña o gran manera de las demás.

De los aspectos anteriores resaltaré solo uno, el cual es la producción de significados, a partir de este punto considero una práctica social como lo es el *Cosplay* puede generarse en principio, con que me refiero, más que a partir de la producción de significados ya sean corporales, verbales, etcétera, el teatro, el performance entre muchas otras cosas pueden ser entendidos si bien no con claridad para todo el público, si para las personas inmersas dentro de esa práctica.

Parte importante de esta práctica es el transformarse de sujeto a personaje, pero aplicando las mismas técnicas del performance, dicho de otro modo, tiene que tener la capacidad corporal (biológica), performativas y psicológica para poder realizar este cambio expresivo y emocional.

Un ejemplo nos da Barba (1992), él comenzó a notar que uno de sus actores ejecutaba una danza balinesa, entraba en otro esqueleto/piel que condicionaba su modo de erguirse desplazarse, resultar “expresivo” a sus ojos. Luego se liberaba de él y entraba en el esqueleto/piel a otro, a pesar de las diferencias de “expresividad, aplicaba principios similares. La aplicación de estos principios conducía a direcciones muy diversas. Veía resultados que no tenían nada en común entre ellos excepto la “vida que los impregnaba”.

Cada actuación hace referencia a las expresiones que se pueden o no transmitir hacia los demás, es entonces que estas actuaciones a través del *Cosplay* logran hacer que todo el conjunto que conlleva esta práctica sea aún más visible para el otro; Barba (1992) diría que el trabajo y la investigación confirmaron la existencia de principios que, a nivel pre-expresivo, permiten generar la presencia escénica, el cuerpo-en-vida capaz de hacer perceptible aquello que es invisible, principios como el deseo de interpretar lo no interpretado naturalmente, el querer ser el “otro”.

El teatro permite no pertenecer a ningún sitio, no estar anclado a una sola perspectiva y permanecer en transición. (Barba, 1992, p. 23) Como premisa, también es posible que el *Cosplay* acceda no estar siempre en el mismo punto de partida, sino más bien estar siempre en movimiento en distintas formas como la ideológica y la corporal.

Entonces la Antropología Teatral es el estudio del comportamiento escénico pre-expresivo que se encuentra en la base de los diferentes géneros, estilos y papeles, y de las tradiciones personales o colectivas. Por esto, al leer la palabra “actor”, se debería entender “actor-y-bailarín”, sea mujer y hombre; y al leer “teatro”, se deberá entender “teatro y Danza” (Barba, 1992, p. 26).

El trabajo tan exhaustivo que hace el practicante con su mente y cuerpo mientras porta el *Cosplay*, es un entrelazamiento de un todo, un performance, espacio-tiempo,

drama-actuación, esto no es más que lo que se denomina como la técnica. Las técnicas se pueden individualizar o realizarlas en grupo, ambas tienen los mismos principios como: la aplicación al peso (manejo de este), al equilibrio, al uso de la columna vertebral y de los ojos, manos, piernas, etcétera, el cuerpo como un todo, todas estas producen tensiones físicas pre-expresivas que remarcan la actividad del personaje.

Se trata de una cualidad extra cotidiana de la energía que vuelve al cuerpo escénicamente “decidido”, “vivo”, “creíble”; de este modo la presencia del actor, su bioscénico, logra mantener la atención del espectador antes de transmitir cualquier mensaje. Se trata de un antes lógico, no cronológico (Barba, 1992, p. 25), todo esto plasmado a partir de la representación escénica de *Cosplayer* demostrado en el escenario para el público.

Tenemos que tener algo muy en claro, la Antropología Teatral no intenta fusionar, acumular o catalogar las técnicas del actor. Busca lo simple: la técnica de las técnicas. Esto, por un lado es una utopía, pero por el otro es un modo de decir, con diferentes palabras, aprender a aprender (Barba, 1992, p. 26).

Con lo antes referido propongo ahora una definición enfocada hacia el estudio de la Antropología del Teatro, entonces, “La Antropología del teatro es el estudio del sujeto visto desde dos planos: el plano biológico y el plano psico-social, estudiando así este juego de cuerpos que crea una simbiosis única a partir de la caracterización, representación y performativización del actor, teniendo como resultado un nivel representativo, emocional y expresivo del personaje”.

Sin embargo el *Cosplay* también puede ser estudiado desde la Sociología de Erving Goffman, él señaló que a la audiencia en cuestión, “Se les pide que crean que el sujeto que ven posee en realidad los atributos que aparenta poseer, que la tarea que realiza tendrá las consecuencias que en forma implícita pretende y que, en general, las cosas son como aparentan ser” (Goffman, 1959, p. 11).

Asimismo, dentro de la performatividad, “cuando el individuo no deposita confianza en sus actos ni le interesan mayormente las creencias de su público, podemos llamarlo cínico, reservando el término «sincero» para individuos que creen en

la impresión que fomenta su actuación” (Goffman, 1959, p. 11). Se observa entonces una representación del personaje y su performance, el primero que da cuenta de aquel practicante que no tiene un interés por representar/interpretar al personaje que ha elegido, y el segundo al practicante que, desde la actuación que realiza ante el público es reconocido y logra naturalizar la identidad ficticia gracias al performance y la actuación, no sólo realizada a partir de portar el *Cosplay*.

Goffman (1959), sugiere dos extremos: un individuo puede creer en sus propios actos o ser escéptico acerca de ellos. Estos extremos son algo más que los simples cabos de un continuo. Cada uno de ellos coloca al sujeto en una posición que tiene sus propias seguridades y defensas particulares, de manera que aquellos que se han acercado a uno de estos polos tenderán a completar el viaje (Goffman, 1959, p. 12). Con esto, partimos que el performance que realizan los actores practicantes del *Cosplay*, es sumamente importante, siendo que la actuación y teatralización del personaje logra realizarse de forma correcta, obteniendo como resultado una buena presentación del personaje, dejando ver sus características principales, y no las del portador.

Con lo antes dicho, gracias a todas aquellas herramientas que el practicante debería (aparentemente) de tener o aprender, se logra que “al fin nuestra concepción del rol llega a ser una segunda naturaleza y parte integrante de nuestra personalidad (Goffman, 1959, p.12). Se usa el término actuación para referirse a toda actividad de un individuo que tiene lugar durante un período señalado por su presencia continua ante un conjunto particular de observadores y posee cierta influencia sobre ellos (Goffman, 1959, p. 13); sin embargo, también se observa la creación de una fachada auto-adscrita que va de la mano con la actuación y el tiempo además del territorio, el performance y la identidad, teniendo como resultado una fachada convincente.

Así Joel Huerta practicante del *Cosplay* pone en evidencia lo antes dicho mediante su experiencia en esta práctica.

“Me gusta coser, y divertirme pero más que nada demostrar mi gusto por el personaje que interpreto con todo lo que implica hacer la caracterización del

personaje, desde elegir el personaje mediante mis experiencias y gustos, hasta ir a comprar cada material que uno ocupa, elegir cada botón hasta los zapatos es una experiencia que me gusta demasiado, además claro de tener en cuenta todo lo que implica interpretar alguien que no soy yo en cierto tiempo, es un reto escénico, ya que no solo es interpretar al personaje que me gusta, si no convencer al público que lo soy en realidad"

Goffman diría que “la fachada, entonces, es la dotación expresiva de tipo corriente empleada intencional o inconscientemente por el individuo durante su actuación” (Goffman, 1959, p. 13).

Pero es evidente que la apariencia y los modales pueden tender a contradecirse mutuamente, como cuando el actuante que parece ser de condición superior a su auditorio actúa de una manera inesperadamente igualitaria, o íntima, o cuando el practicante lleva vestidos correspondientes a una posición elevada se presenta a un individuo de status aún más elevado (Goffman, 1959, p. 15). Esto puede observarse claramente en los *Cosplayers* más populares a nivel internacional y mundial, por ejemplo cuando son invitados a ciertas convenciones, pareciera que el status social que se ha adquirido es por el buen desempeño y trabajo del *Cosplay* (refiriéndonos a la calidad del vestuario y sobre todo al buen desempeño performativo que se realiza) no tuviera o pareciera no tener un peso simbólico de superioridad, creando así una buena relación (en el espacio tiempo de la convención) con los asistentes y demás practicantes, dejando por fuera (aparentemente) los status existentes.

Con esto, “las fachadas suelen ser seleccionadas, no creadas, y podemos esperar que surjan problemas cuando los que realizan una determinada tarea se ven forzados a seleccionar un frente adecuado para ellos entre varios bastante distintos” (Goffman, 1959, p. 16). La fachada entonces cumple con la necesidad del actuante para poder representar el *Cosplay* de una forma convincente ante los espectadores.

Además, “se puede señalar que en el caso de algunos status la dramatización no presenta problema alguno, ya que ciertos actos instrumentalmente esenciales para llevar a cabo la tarea núcleo del status están al mismo tiempo muy bien adaptados,

desde el punto de vista de la comunicación, como medio para transmitir de manera vivida las cualidades y atributos que alega el actuante” (Goffman, 1959, p. 18).

Pero no todo es tan sencillo como parece, “descubrimos que muchas actuaciones no podrían haber sido presentadas si no se hubieran realizado tareas que son, de otro modo, físicamente sucias, semi-clandestinas, crueles y degradantes; pero estos hechos perturbadores rara vez se expresan durante una actuación. En los términos de Hughes, tendemos a encubrir a nuestro auditorio toda evidencia de trabajo sucio, ya sea que lo realicemos en privado o lo asignemos a un sirviente, al mercado impersonal, a un especialista legítimo o a uno ilegítimo” (Goffman, 1959, p. 25).

“Se ha señalado que el actuante puede confiar en que el auditorio acepte sugerencias menores como signo de algo importante acerca de su actuación. Este hecho conveniente tiene una implicancia inconveniente. En virtud de la misma tendencia a aceptar signos, el auditorio puede entender erróneamente el significado que debía ser transmitido por la sugerencia, o puede ver un significado molesto en gestos o hechos accidentales, inadvertidos o incidentales, y no destinados por el actuante a contener significado alguno. En respuesta a estas contingencias de la comunicación, los actuantes intentan por lo general ejercer una especie de responsabilidad sinecdótica, asegurándose de que en la actuación tendrá lugar la mayor cantidad posible de sucesos de menor importancia, por inconsecuentes que puedan ser estos eventos desde el punto de vista instrumental, de modo de no transmitir impresión alguna o bien una impresión compatible y consistente con la definición general de la situación que se fomenta” (Goffman, 1959. p. 28).

En pocas palabras, el actuante debe representar al personaje sin salirse del papel actuado, si tiene rasgos fuera de la performatividad estos pueden tener una condicionante negativa ante el público, incluso molesta para ellos, ya que el personaje que se ve con atención, no cumple con la performatividad la cual incluye manejo del cuerpo, expresiones en general, entre muchas otras.

Asimismo a los actuantes se los puede agrupar en tres categorías generales. En primer lugar, un actuante puede transmitir de manera accidental incapacidad,

incorrección o falta de respeto al perder momentáneamente control muscular de sí mismo. Puede resbalar, tropezar, caerse; puede eructar, bostezar, cometer un lapsus linguae, rascarse o tener flatulencias; puede, accidentalmente, chocar con el cuerpo de otro participante. En segundo lugar, puede actuar de modo de transmitir la impresión de que está demasiado ansioso por la interacción o desinteresado de ella. Puede tartamudear, olvidar su parte, aparecer nervioso, culpable o afectado; puede tener inapropiadas explosiones de risa, ira u otras reacciones que momentáneamente lo incapacitan como interactuante; puede mostrar una participación o un interés excesivos, o demasiado superficiales. En tercer lugar, el actuante puede permitir que su presentación adolezca de una adecuada dirección dramática. Y el medio puede no estar en orden, o haber sido preparado para otra actuación, o haberse desarreglado durante ella; contingencias inesperadas pueden causar una regulación incorrecta del tiempo de llegada o partida del actuante o provocar silencios embarazosos durante la interacción. Las actuaciones difieren, como es natural, en el grado de cuidado expresivo que se requiere que apliquen a cada elemento” (Goffman, 1959, p. 29).

Con todo lo anteriormente descrito, podemos tomar nota de que el actuante no solo debe estar preparado física o mentalmente, sino además debe estar en una conjunción de estos elementos que son necesarios para poder remitirnos a una buena actuación que parte de un buen performance, dejando a los espectadores posiblemente con un buen sabor de boca o no.

3.1 Performance y el Cosplay

En la vida cotidiana los sujetos transitan diariamente sin percatarse de muchas de las cosas que hacen “naturalmente”, cosas que parecieran normales dentro de nuestra sociedad, sin embargo estos sucesos como lo son las caretas sociales, los roles de género entre muchas otras, no son más que construcciones sociales que la misma sociedad nos ha implementado para poder tener un pequeño lugar dentro de esta.

Sin embargo, que pasa cuando estas se ven alteradas por un determinado espacio-tiempo, el resultado puede ser favorable o desfavorable, dependiendo de la situación y el “personaje en cuestión”, tales modelos pueden ser muy bien

ejemplificados en situaciones como la fiesta de XV años, una obra de teatro o el *Cosplay*, en todos estos casos, la precisión y el buen desenvolvimiento en el performance son los que harán que la actuación salga como se espera, generando así una mejor inclusión o inclusive una exclusión (si la actuación no fue convincente) dentro de sus círculos sociales.

Ahora bien, ¿qué tienen en común estos tres ejemplos? (fiesta de XV años, el Teatro y el *Cosplay*) , explicándolos de una forma más profunda todos tienden a tener un rol en específico que se logra desempeñar o al menos es lo que se intenta hacer dentro del espacio-tiempo determinados, tal es el caso de la quinceañera, donde su rol es el centro de la fiesta, la base del porque sus redes sociales se reúnen en un punto fijo; generando así un vínculo dentro de un espacio tiempo se que generará a partir de un performance, y una actuación con la audiencia.

En el caso de la obra de teatro de igual manera el rol esta desempeñado por el actor o actores principales, teniendo como principal característica (al menos aparentemente) la de ser el centro de partida y sostén de la obra; de manera más atenta, en la obra se requiere de esfuerzo en la realización de la teatralidad para poder ejercer así la identidad del personaje en cuestión, si se cumplen con estas características el actor o actores lograrán generar una aceptación dentro del público.

Por último nos encontramos con el *Cosplay*, que al igual que los dos ejemplos anteriores tiene un rol fijo, considerando que este último también contiene los mismos rasgos de los ejemplos pasados como lo son el performance y la actuación, este además tiende a la permeación de la identidad que se ve afectada en el espacio-tiempo específicos dentro de esta práctica, aunando aún más en el cambio corporal que se debe de ejercer dentro de este, poniendo aún actitud y esfuerzo para que todas estas características logren convencer al público de su actuación

3.2 *El performance como proceso colectivo de representación teatral en el Cosplay*

Sin duda la práctica *Cosplay* da cabida a que los practicantes logren un proceso de colectividad entre aquellos que gustan de esta práctica y, además de los que asisten como espectadores a estos espacios, generando así una representación grupal entre los *Cosplayer*, sino además una representación colectiva entre el espectador y el practicante sobre el territorio seleccionado para la representación de dichos personajes.

Ahora bien, tomemos como ejemplo la experiencia de algunos practicantes de *Cosplay* en la ciudad de Puebla:

“Mi experiencia ha sido grata, es muy agradable ver como las personas se divierten con tu trabajo, cuando te quieren tomar foto y es gratificante por el esfuerzo en el armado del *Cosplay*, aunque sea por un poco tiempo” (Michelle Tela de 22 años, estudiante de Administración de Pública y Ciencias Políticas.2014)

“pues es que así conocí a mucha gente, tengo un amigo que dice que el *Cosplay* es como lo más extrovertido dentro de los fans o de los llamados otakus, ay fanáticos, los que se llaman Gamers, los que les gusta hacer doujinjis o dibujar, los que se encargan de coleccionar figuras, los que van por comprar la serie o los *manga* o la música, pero dentro de todos estos que se le puede llamar Otaku, lo más extrovertido son los *Cosplay*, y pues eso te acerca más a la gente, pero también más críticas porque estas en el ojo, a mí lo que me ha dado mi participación es que he conocido a mucha gente de todo tipo, y entonces te decía que se vuelve como una adicción, te empieza a gustar la atención” (Sol Ángel Quintana de 27 años maestra de Piano y estudiante de Historia, 2014)

“Según mis experiencias e investigaciones los *Cosplayer* realizan el *Cosplay* para conseguir una adoración o falsa seguridad, porque ellos se valoran conforme a la opinión de la gente y creo que esto es llamado locos de identidad mayormente presentado en actores o porque quisieran ser como el personaje de representan. En varios de los casos los *Cosplayers* sufrieron de bullying o malas experiencias en su infancia lo cual les llevo a generar algún mecanismo defensa” (José Manuel García Pérez de 24 años, estudiante de Criminología, 2014)

“me gusta ver actuar a las personas como sus personajes favoritos de las caricaturas o animes, creo que es divertido para ellos y para nosotros es bueno también, porque a veces considero que quisiéramos hacer lo que ellos hacen, tener el valor de enfrentarnos a un público y ser juzgados por un buen o mal trabajo en general, es una buena oportunidad de salir de la rutina diaria, también es bueno porque existen personas no tienen ese deseo y lo que les gusta es realmente ver lucirse a la persona con el Cosplay, admirar el trabajo que hacen con la vestimenta y como es que representan a los personajes que ellos mismos escogieron por factores como personalidad o similitudes personales” (José Eduardo Serrano de 27 años, Maestro de Biología en nivel Secundaria, 2014)

Con los testimonios notamos que el proceso colectivo que se funda a través de esta dinámica la cual puede moverse gracias al performance que generan los practicantes mediante su actuación puede verse de manera correcta, así queda entonces plasmado que el performance es tal y como lo menciona Turner, o sea no es más que “una experiencia en sí misma, un proceso que exprime una expresión concluyente. Un performance entonces, es la conclusión de una experiencia”. Experiencia que se ve plasmada y vivida dentro de los ejemplos anteriores.

Sin embargo, también podemos dar pie al performance como un proceso colectivo mediante de Silvia Citro, ella caracteriza al performance como un conjunto de expresiones corporales, visuales y sonoras, capaces de brindar información sobre aspectos más generales. Esto se logra ver en las interacciones entre los sujetos, creando así una especie de simbiosis que se ve aumentada por ambas partes, una formando admiración y otra forjando un status dentro del proceso de organización grupal, así el *Cosplay* funge como una vía para la pertenencia colectiva que se ve modulada por un vestuario, comportamiento, etcétera.

Terminamos este apartado ejemplificando con lo que nos dice Roberto Lindoa practicante del *Cosplay* la cual expresa lo que hemos descrito.

“El realizar el *Cosplay* me divierte, me da la posibilidad de conocer nuevos lugares donde se realizan las convenciones además de muchas personas nuevas con

gustos similares, genero también recuerdos graciosas de cada experiencia así como aprendizaje con cada personaje que escojo; sin duda experiencias maravillosas y algunas negativas, sin embargo es parte de esta práctica llamada *Cosplay*”

Con esto queda ejemplificado lo anterior dicho, pero ¿qué es lo que está detrás de todo este proceso colectivo?, si bien el proceso de desarrollarse en público es parte importante de esta práctica, también es bueno decir que más que una parte importante es el resultado de lo que conlleva todo el proceso del *Cosplay*, con eso pasemos a la vía que da paso a este proceso.

3.3 Elección del personaje

Si hablamos de experiencia también podemos hablar sobre la relación que tiene ésta con la elección del personaje, y así mismo con la experiencia de la vida cotidiana del practicante. ¿A qué me refiero con esto? a la vida diaria del practicante, la cual se ve reflejada en el personaje que se ha elegido previamente.

Recordemos que la identificación de un personaje no es más que la personificación de la identidad del sujeto con la identidad del dibujo animado, o videojuego, en cuestión, así todos los rasgos que el sujeto logra ver en éste (el personaje) suelen ser rasgos de la personalidad que se ven reflejadas en la vida del sujeto, estas pueden ser cosas tan simples como, color de cabello, color de piel, experiencias románticas, forma de ser, situaciones tristes, entre muchas otras. Todas estas crean un vínculo identitario sobre ambas partes, generando así la elección del personaje que se quiere interpretar mediante el *Cosplay*, con todo esto llega el proceso de preparación.

Este proceso conlleva ahora la identificación con el personaje en cuestión, se toman en cuenta cosas tales como la personalidad y experiencia del personaje, además se tienen en cuenta cuestiones como lo son la elaboración del traje, elección de materiales para el mismo (teniendo en cuenta los colores indicados) y sobre todo los

accesorios que éste porta, como son pulseras, collares, estilo de zapato. Todo esto sin olvidar algo tan importante como lo es el maquillaje.

Así, la elaboración del traje es parte fundamental de todo este proceso que hemos descrito con anterioridad, ya que sin este proceso el *Cosplay* no tendría una forma lucida de expresión (por lucida me refiero a que si bien el traje es sumamente importante para el *Cosplay*, lo es aún más la actuación de este, dejando así a este proceso del actuar como la parte física y notoria más importante de esta práctica) en el espacio tiempo.

Como parte de esta elaboración se perciben tres factores importantes, los cuales ya han sido mencionados, estos son: los materiales a escoger (incluyen los colores de estos materiales), los accesorios y por supuesto la elaboración del traje. En la elección de los materiales se tiene que tomar en cuenta cosas que son muy importantes como el costo de estos, iniciando así una comparación del mismo material en diferentes lugares y no sólo del mismo material, sino de ese y otros parecidos, para poder finalizar con la compra de este (en este caso podemos ver que el material en esencia son telas de diferentes modelos y diferentes texturas, estas pueden ser licra, piel sintética, raso, entre otras más).

En los accesorios es la misma dinámica, escoger el botón perfecto⁷⁵, el listón perfecto, los zapatos/botas/zapatillas ideales es lo que puede o no marcar la diferencia entre una buena interpretación del personaje. Esto se debe a que gracias a la elección adecuada de los mismos el sujeto portador del *Cosplay* tendrá una mayor seguridad sobre el espacio-tiempo en el cual se está performativizando, generando así en la audiencia una mejor aceptación, es por eso que los accesorios no sólo son los objetos de acompañamiento del personaje, sino que son la “mano” que logra sostener al personaje en cuestión.

Por último tenemos la elaboración de *Cosplay*, esta es una parte fundamental para la práctica, ya que a partir de lo antes mencionado y adquirido es momento de darle un cuerpo a nuestro personaje, para esto es necesario tener en cuenta la cuestión

⁷⁵ Refiriendo al material adecuado en color, textura, tamaño, etcétera, para el *Cosplay*.

de la indumentaria, y además tener en cuenta nuestra noción corporal y sobre todo la de nuestro personaje elegido. ¿Qué quiero decir con esto? Al tener en cuenta nuestra cuestión corporal, podemos lograr que el personaje pueda acoplarse aún más a nosotros, si bien es importante tener una identificación con el personaje mediante la parte psicológica, también es importante tener un parecido corporal con nuestra selección, en tanto que la cuestión corporal no debería de ser algo que obstruya la elaboración del *Cosplay*.

Es importante considerar este tipo de identificación; evidentemente no tendremos las mismas facciones y cuerpo con una similitud exacta a la de un personaje que está realizado para un deleite visual, (considerando que el personaje es elaborado para cierto tipo de audiencia, por ejemplo algún personaje musculoso que este dentro de un *anime* para chicas) si es importante tener ese tipo de cuestiones en la mira, y es aquí donde entran en juego los puntos anteriores, lo accesorios y demás instrumentos que podemos tener para poder realizar el *Cosplay*, como lo son las pelucas, los zapatos, el maquillaje, entre muchos más.

Entonces el *Cosplay* implica una cuestión corporal y psicológica, juntos ayudarán a que el performance del practicante logre una interpretación que consiga aunar y complementar todo lo antes dicho. Así se logra crear la capacidad necesaria para que el sujeto logre transformar su cuerpo permitiendo que esta segunda piel llamada *Cosplay* entre e interactúe consigo mismo y con el público en cuestión, para finalmente poder desenvolverse y desarrollar la actuación a partir del performance.

Conclusiones

Comenzare aclarando que el objetivo de la investigación el cual fue el performance en el denominado *Cosplay* en los practicantes de la ciudad de Puebla logro ser analizado de manera oportuna a través de la observación participante dentro de los espacios para la representación y expresión del mismo.

El performance y el teatro sin duda son pilares esenciales para la realización del *Cosplay*, no cabe duda además de que estas dos vertientes también sean las principales para el desarrollo del personaje en cuestión, si bien la decisión personal al momento de decidir a quién o que interpretar es complicada por todo lo mencionado a través de este trabajo, el poder sentirse capaz de recrear y performativizar al personaje sin duda es lo principal, esta seguridad proviene principalmente del actor ya que al tener en cuenta las características físicas, emocionales y psicológicas del personaje es como se logra desenvolverse con sincronía al protagonista representado a partir de estas dos disciplinas.

La constancia, el miedo y la aprobación en el escenario tanto del público como del mismo individuo también son factores importantes que debemos resaltar al momento de recrear al personaje, un *Cosplay* no es solo saber coser, saber pegar, saber bailar o incluso saberse que se ven estéticamente iguales o bien muy similares al personaje, el *Cosplay* evoca entonces todo el conjunto de emociones que causan que este (el *Cosplay*) se logre con certeza, garantía y magnificencia en el escenario, es decir, saberse y sentirse seguro ante el público y sobre todo, sentirse seguro de sí mismo al momento de realizar el performance y teatralizar al personaje.

Como se menciona en el capítulo 3, el performance es el instrumento que lleva al practicante hacia el buen desempeño del personaje, sin embargo no podemos dejar de lado la participación que tiene el teatro dentro del mismo, parte de lo que nos brinda el primero es el realizar el manejo adecuado del cuerpo además de una conducción del espacio tiempo en el que se desenvuelve la práctica, es decir nos permite realizar pertinentemente movimientos que son necesarios para el personaje, así el cuerpo se

vuelve una herramienta del performance; además el manejo adecuado del espacio también es importante, ya que se debe de tener dominio total del escenario para exaltar la presentación del personaje, por su parte el teatro atañe al *Cosplay* la forma en la que las emociones son representadas a partir del performance, es decir la mirada, la fuerza de los movimientos y la representación psico-emocional del personaje.

En cuanto a nuestra pregunta inicial ¿De qué manera el performance que llevan a cabo los practicantes del *Cosplay* transforma las expresiones y representaciones performativas en un espacio y tiempo delimitados de los actores? La respuesta se encuentra en lo antes mencionado, el performance permea de manera definida en un espacio tiempo determinado para el actor en cuestión la expresión y representación de su vida cotidiana, es decir se da paso a un estilo de vida que se genera en un determinado tiempo-espacio, además a partir de este performance se da como resultado un proceso en la identidad del sujeto, haciendo que la identidad del personaje ficticio se sobreponga de alguna manera en la del actor, la vía para este camino no es más que la teatralidad que se genera mediante el transcurso de la actuación y el performance, es decir, en el momento en el que el sujeto se pone el *Cosplay* comienza el proceso performativo que da paso a la teatralidad del personaje dando como resultado una hiperrealidad.

Pero, ¿Cómo es que la teatralidad funge como vía para la auto-adscripción del personaje? En el párrafo anterior se menciona que la teatralidad es el resultado del performance, y este a su vez modifica la identidad del actor, entonces, la actuación no solo es la herramienta que ayuda al performance para este proceso cognitivo, si no que ayuda mediante la interpretación y representación al practicante, teniendo en cuenta las emociones y expresiones físicas que deben realizarse al momento de interpretar el performance, es decir, sin una asimilación del personaje con el actor no sería posible tener y garantizar un performance que logre dar vida al *Cosplay*.

Así hago mención nuevamente de las dos propuestas realizadas en el capítulo 3 de este trabajo, las cuales van enfocadas al estudio que realizan la antropología del performance y antropología del teatro respectivamente:

Entonces el performance no es más que “Una emoción elaborada que parte del sentimiento de la experiencia y del deseo expresivo de representar lo no representable en la vida cotidiana, es decir un baile de sombras, una danza con el “otro” que parte del mismo sujeto hacía una temporalidad y realidad distinta, dotando así al actor de un manejo corporal, actoral, identitario y expresivo estacionales”.

Mientras que el estudio de la Antropología del Teatro sería “El sujeto visto desde dos planos: el plano biológico y el plano psico-social, estudiando así este juego de cuerpos que crea una simbiosis única a partir de la caracterización, representación y performativización del actor, teniendo como resultado un nivel representativo, emocional y expresivo del personaje”.

Como comentario final considero que el tema del *Cosplay* puede ser firmemente estudiado mediante la antropología social, ya que cuenta con diferentes vertientes para la investigación, si bien algunas de ellas no son tan conocidas como la Antropología del Espectáculo o la Antropología de la Vestimenta, si pueden ser estudiadas por otras con mayor auge para el estudio social como lo son la Antropología del Género o la Antropología de la Identidad, o incluso por otras disciplinas como lo son la Somatología encargada del estudio de las emociones humanas.

Anexos



Fotografía 21. Personaje Blade, película The Puppet Master, Blade posee una navaja en lugar de su mano derecha y un filoso garfio en lugar de una mano izquierda, es capaz de saltar a grandes alturas y dar cortes certeros en el cuello para desangrar a sus víctimas, es muy ágil y usa el sigilo a su favor para poder asesinar.⁷⁶

⁷⁶ imagen extraída de <https://www.flickr.com/photos/concomics/albums/with/72157669576772635>



Fotografía 22. Personaje DeadPool, Marvel Studios, es un personaje ficticio, mercenario, supervillano y antihéroe, que aparece en los cómics publicados por Marvel Comics⁷⁷

⁷⁷ imagen extraída de <https://www.flickr.com/photos/concomics/albums/with/72157669576772635>



Fotografía 23. Personaje Marth, Videojuego Fire Emblem, Nintendo, es el personaje ficticio secundario de la saga de videojuegos *Fire Emblem*. Fue el protagonista del primer juego de la franquicia, *Fire Emblem: Ankoku Ryū to Hikari no Tsurugi*⁷⁸

⁷⁸ imagen extraída de <https://www.flickr.com/photos/concomics/albums/with/72157669576772635>



Fotografía 24. Personajes The Legend Of Zelda Link: Es generalmente representado como un niño o joven valiente, con vestimenta de color verde que abandona su hogar para cumplir su destino: luchar contra las fuerzas malignas que amenazan la tierra de Hyrule, Termina, etc, Zelda: Es uno de los miembros más importantes de la Familia Real de Hyrule, Ganondorf: Es el antagonista principal de la mayoría de los juegos de la *saga The Legend of Zelda*. y Midna: La originaria de la raza Twili, se une al protagonista, Link, para luchar contra un "mal" que ella sola no podía superar.⁷⁹

⁷⁹ imagen extraída de <https://www.flickr.com/photos/concomics/albums/with/72157669576772635>



Fotografía 25. Personaje San la Princesa Mononoke, película Princesa Mononke. Una joven que fue adoptada y criada por la diosa loba Moro luego de que fuera abandonada por su gente en el bosque. Desprecia a los humanos y desea asesinar a Lady Eboshi por usurpar el bosque a los dioses. Studio Ghibli ⁸⁰

⁸⁰ imagen extraída de <https://www.flickr.com/photos/concomics/albums/with/72157669576772635>



Fotografía 26. Personaje JigSaw, película Saw, es un personaje de ficción protagonista de la saga Saw, cuyas principales características son los "juegos" que utiliza para justificar sus acciones.⁸¹

⁸¹ imagen extraída de <https://www.flickr.com/photos/concomics/albums/with/72157669576772635>



Fotografía 27. Personaje Tormenta, serie animada X-men, es un personaje ficticio de la editorial estadounidense Marvel Comics, Ella es capaz de controlar el clima y la atmósfera y se considera que es uno de los mutantes más poderosos del planeta. ⁸²

⁸² imagen extraída de <https://www.flickr.com/photos/concomics/albums/with/72157669576772635>

Bibliografía.

- 1) Álvarez Gandolfi, Federico, (2015). *Culturas fan y cultura masiva. Prácticas e identidades juveniles de otakus y gamers La Trama de la Comunicación.* (vol. 19).Universidad Nacional de Rosario Rosario, Argentina.
- 2) Araiza, Elizabeth. (2000). *La puesta en escena teatral del rito ¿una función metarritual?.* Alteridades. Universidad de Paris.
- 3) Balderrama Gastelú, Lucia, PérezHernáiz, Carmen Corina. (2009). *La elaboración del ser Otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno.* Publicado en Caracas.
- 4) Barba, Eugenio. (1992). *La canoa de papel, tratado de Antropología teatral.* Grupo Editorial Gaceta, S. A, México.
- 5) Barba, Eugenio. (1990). *El arte secreto del actor, diccionario de antropología teatral,* Escenología, A. C, México
- 6) Barba, E. y Savareses, N. (1988). *Anatomía del actor: diccionario de antropología teatral, El arte secreto del actor.* Grupo Editorial Gaceta, S. A, México.
- 7) Bianciotti, María Celeste Rita; Ortecho, Mariana Jesus; La noción de performance y su potencialidad epistemológica en el hacer científico social contemporáneo; Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca; Tabula Rasa; 19; 12-2013; 119-137
- 8) Bogarín Quintana, Mario Javier. (2011). *Kawaii. Apropiación de objetos en el fanático de manga y anime Culturales,* (vol. VII, núm. 13, enero-junio). Universidad Autónoma de Baja California Mexicali, México.

- 9) Butler, Judith. (1988). Performative Acts and Gender Constitution: An essay in Phenomenology and Feminist Theory. *Theatre Journal*, Vol. 40, No. 4.
- 10) Butler, Judith. (1993). Bodies that Matter. On the Discursive Limits of "Sex". Nueva York y Londres: Routledge.
- 11) Campbell, Joseph. (1988). *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. España: Fondo de Cultura Económica de España
- 12) Cavallero, Dani. (2007). *Anime Intersections: Tradition and Innovation in Theme and Technique*. McFarland & Company. Estados Unidos.
- 13) Cobos, Lucía Tania. (2010). *Animación japonesa y la Globalización: La subcultura Otaku en América Latina*. Razón y palabra, primera revista especializada en comunicación: Monterrey, México.
- 14) Díaz Cruz, Rodrigo. (2014). *Cuerpos desgarrados, vidas precarias: violencia, ritualización, performance*. Alteridades. (vol. 24, núm. 48). Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa Distrito Federal, México.
- 15) Díaz Cruz, Rodrigo. (1997a.). *La vivencia en circulación. Una introducción a la antropología de la experiencia*. Alteridades (vol. 7, núm. 13). Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa Distrito Federal, México.
- 16) Díaz Cruz, Rodrigo. (1997b.). *La vivencia en circulación. Una introducción a la antropología de la experiencia*. Alteridades (vol. 7, núm. 13). Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Iztapalapa Distrito Federal, México.
- 17) Díaz Cruz, Rodrigo. (2008). *La celebración de la contingencia y la forma. Sobre la antropología de la Performance*. Instituto de Investigaciones Jurídicas de la UNAM. Distrito Federal, México.

- 18) Ehrenberg, Felipe. (2001). "¡per!¡FORM!¡MA!". En: Con el cuerpo por delante: 47882 minutos de performance, coord. Lorena Gómez Calderón. México: CONACULTA/INBA/Ex-Teresa Arte Actual.
- 19) Erving, Goffman. (1959). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Amorrortu editores, S. C. A. Buenos Aires, Argentina.
- 20) Giddens, Anthony. (1999). *Un mundo desbocado. Los efectos de la globalización en nuestras vidas*. Madrid, Taurus.
- 21) Le Breton, David. (2002). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Nueva Visión. Buenos Aires, Argentina.
- 22) Levinas, E. (2006). *Humanismo del Otro Hombre*. Siglo XXI Editores. Madrid, España.
- 23) Lipkau Henríquez, Elisa. (2009). *LA MIRADA ERÓTICA. CUERPO Y PERFORMANCE EN LA ANTROPOLOGÍA VISUAL*. Antípoda. Revista de Antropología y Arqueología (núm. 9, julio-diciembre) Universidad de Los Andes Bogotá, Colombia.
- 24) Schmidt, Jérôme y Hervé Martin, Delpierre. (2007). *Los Mundo Manga*. Editorial: Océano,
- 25) Menkes, Dominique. (2012). *La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad* Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud (vol. 10, núm. 1, enero-junio) Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud Manizales, Colombia.
- 26) Papalini, V. (2006), *Anime: mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. La Crujía Ediciones, Argentina.

- 27) Pilche, Tim. Brooks, Brad (2005). *The Essential Guide To World Comic*. Collins & Brown. PAVILION BOOKS, United Kingdom
- 28) Schwarz, Ronald A. (1976). *Hacia una antropología de la indumentaria: el caso de los guambianos*. *Revista Colombiana de antropología*, Vol. XX, Bogotá, ICANH.
- 29) Tarcisio, Eloy (2001). *Con el cuerpo adelante: 47882 minutos de Performance*. México : Instituto Nacional de Bellas Artes.
- 30) Toku, Masami. (2005). *Shojo Manga!. Girl Power!*. California.
- 31) Tracy C. Davis, Thomas Postlewait, Davis Tracy C. (2003). *Theatricality*. Cambridge University Press, 2003
- 32) Turner, Victor. (1967). *La selva de los símbolos*. Siglo XXI. Madrid.
- 33) Turner, Víctor. (2002). *Antropología del Ritual*. Siglo XXI. Madrid.
- 34) Alysú's. (2007). *Genero del anime*. Recuperado de <https://alysu.wordpress.com/2007/08/21/generos-d-anime-y-manga/>
- 35) Cobos, Tania Lucía. (2010). *ANIMACIÓN JAPONESA Y GLOBALIZACIÓN: LA LATINIZACIÓN Y LA SUBCULTURA OTAKU EN AMÉRICA LATINA*. *Razón y Palabra: Primera revista digital en Iberoamérica especializada en Comunicología*, 5. Recuperado de <http://www.razonypalabra.org.mx/anterior.html>
- 36) El Caballero. (2012). *Artedimamico*. Recuperado de <http://www.artedimamicocomic.com/php/tutorialesver.php?tutoriales=18>

- 37) Artedynamico. (2012). *Artedynamico*. Recuperado de <http://www.artedynamicocomic.com/php/tutorialesver.php?tutoriales=3>
- 38) Brian Kerr. (2001). *That Anime Project*. Recuperado de http://www.umich.edu/~anime/info_releaseformats.html
- 39) Canal 22. (2012). *Canal 22*. Recuperado de <http://web.archive.org/web/20121025105641/http://www.canal22.org.mx/anime/clasicos.html>
- 40) Contardo, Óscar. (2011). *Anime Ja Nai*. Recuperado de <http://www.animejanai.cl/anime/articulos/mercurio.act>
- 41) Friky. (2007). *El extraño mundo de los seiyuus*. Recuperado de <http://web.archive.org/web/20120329092924/http://comiquero.com/site/comentael-extrano-mundo-de-los-seiyuus>
- 42) Manga Tutorials. (2012). *Manga Tutorials*. Recuperado de <http://www.mangatutorials.com/all-tutorials/>
- 43) Marisa E. Martínez Pérsico. (2012). *Linkmesh*. Recuperado de <http://www.linkmesh.com/evangelion.php>
- 44) Maoka. (2010). *AnimeNewsNetwork*. Recuperado de <http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=37>