

Cosplay y otakismo. Apuntes sobre el impacto transcultural de Japón en América Latina



Federico Álvarez Gandolfi*

Recibido: 2024-03-24 • Enviado a pares: 2024-04-16
Aprobado por pares: 2024-08-20 • Aceptado: 2024-09-25
Doi: <https://doi.org/10.22395/angr.v24n48a05>

Resumen

El objetivo de este artículo es presentar una problematización de conceptualizaciones sobre el *cosplay*, señalada habitualmente como una de las prácticas más representativas del fanatismo en general, y de los *otakus* en particular, fans de la cultura de masas japonesa. La creciente visibilidad que está cobrando esta actividad a nivel global se verifica en sus menciones mediáticas en canales tradicionales y de *streaming*. En este marco, se justifica la necesidad de complejizar las formas en que el *cosplay* es prefigurado, tanto desde el sentido común como desde la academia. Para revisar los modos en que esta práctica suele ser conceptualizada, se realizó una sistematización bibliográfica de trabajos que constituyen el estado de la cuestión sobre este fenómeno, junto con un contraste de sus planteos frente a hallazgos propios que resultaron de la realización de observaciones y entrevistas cualitativas, presenciales y digitales, en eventos de anime y en redes sociales vinculadas con la temática. Se identificaron tres ejes desde los que suele teorizarse sobre esta práctica como 1) arte, 2) juego y fenómeno carnavalesco y 3) actividad colaborativa y creativa. Asimismo, frente a su uso académico para reflexionar sobre cuestiones vinculadas con las culturas juveniles, los géneros y las sexualidades se concluye que es importante aplicar un enfoque interseccional e intercultural ampliado para incluir dimensiones poco revisadas como la nacionalidad, la raza y la clase, clivajes que también atraviesan a la heterogeneidad del *cosplay*.

Palabras clave: *cosplay*, *otaku*, arte, juego, carnaval, creatividad, fanatismo, Japón, América Latina.

* Doctor en Ciencias Sociales. Investigador Asistente del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET), con centro de trabajo en el Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires, Argentina. Correo electrónico: federicoalvarezg@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0860-412X>

Cosplay and Otaku Culture: Notes on Japan's Transcultural Impact in Latin America

Abstract

This article aims to problematize some conceptualizations about cosplay, which is often seen as one of the most representative fandom subcultures, particularly Otaku, or Japanese culture fans. The increasing visibility gained by this activity worldwide is evident in its media mentions on traditional and streaming channels. Against this backdrop, there is a justified need to delve into the ways cosplay is shaped, both in terms of common sense and academia. To look at the conceptualizations of this practice, we conducted a systematic review of the literature that round up the state of the art on this phenomenon. Also, those formulations were contrasted with our own findings stemming from observation and qualitatively analyzed interviews, both face to face and online, conducted during anime events and on related social media. Three common axes were identified as related to Cosplay, as (a) an art, (b) a game and carnival phenomenon, and (c) a collaborative and creative activity. Likewise, regarding its use by scholars to reflect upon issues dealing with youth cultures, genres, and sexualities, we conclude that it is important to apply an expanded intersectional and intercultural approach to include dimensions that have been scarcely examined, such as nationality, race, and class, cleavages that also cut across the heterogeneity of cosplay.

Keywords: cosplay, otaku, art, game, carnival, creativity, fanaticism, Japan, Latin America.

Cosplay e otakismo: apontamentos sobre o impacto transcultural do Japão na América Latina

Resumo

O objetivo deste artigo é apresentar uma problematização das conceitualizações sobre o *cosplay*, frequentemente apontado como uma das práticas mais representativas do fanatismo em geral e, em particular, dos *otakus*, fãs da cultura de massas japonesa. A crescente visibilidade que essa atividade vem adquirindo em nível global pode ser observada em suas menções na mídia tradicional e em plataformas de streaming. Nesse contexto, justifica-se a necessidade de complexificar as formas como o *cosplay* é prefigurado, tanto pelo senso comum quanto pela academia. Para revisar as maneiras pelas quais essa prática costuma ser conceituada, realizou-se uma sistematização bibliográfica de trabalhos que constituem o estado da arte sobre o fenômeno, juntamente com um contraste entre esses enfoques e os achados próprios resultantes de observações e entrevistas qualitativas, presenciais e digitais, realizadas em eventos de *anime* e em redes sociais vinculadas à temática. Foram identificados três eixos a partir dos quais essa prática costuma ser teorizada: 1) arte, 2) jogo e fenômeno carnavalesco e 3) atividade colaborativa e criativa. Além disso, diante de seu uso acadêmico para refletir sobre questões relacionadas às culturas juvenis, aos gêneros e às sexualidades, conclui-se que é importante aplicar uma abordagem interseccional e intercultural ampliada, a fim de incluir dimensões pouco exploradas, como nacionalidade, raça e classe — clivagens que também atravessam a heterogeneidade do cosplay.

Palavras-chave: *cosplay*; otaku; arte; jogo; carnaval; criatividade; fanatismo, Japão, América Latina.

Introducción

Entre la multiplicidad de prácticas de significación identitaria, comunalización y creación que atraviesan el fanatismo por la cultura de masas japonesa – conceptualizado en términos de *otakismo* (Álvarez Gandolfi, 2014; 2023)– se hallan los “eventos” o “convenciones” de anime, es decir, lugares y momentos de encuentro presencial entre los fans de las animaciones niponas, y el *cosplay*, una actividad que implica la caracterización de personajes mediante actuaciones, vestimentas y accesorios correspondientes. Sobre la base de la adopción de un enfoque comunicacional y socioantropológico, el análisis de estas prácticas permite un doble movimiento: 1) por un lado, complejizar las persistentes representaciones sociomediáticas que estereotipan y estigmatizan a los *otakus*, categoría de identificación reconocida y utilizada por los mencionados fans, ampliando la mirada hacia sus propias lógicas; 2) y, por otro lado, profundizar la sistematización de la diversidad de sentidos, dinámicas, motivaciones y formas de compromiso e implicación relacionadas con este fenómeno sociocultural.

La mayoría de los trabajos que conforman el estado de la cuestión, en un campo de estudios que aún se encuentra en vías de constitución en la academia latinoamericana, suelen dedicar a los eventos de anime referencias descriptivas e interpretaciones amplias o suelen focalizarse en el *cosplay*. Esta es la práctica que resulta más llamativa no solo a los medios de comunicación (Álvarez Gandolfi, 2014), sino también a los abordajes académicos interesados en el consumo cultural de contenidos mediáticos japoneses.

Dentro de este escenario, en el presente artículo de revisión se retomarán las premisas y principales conclusiones de tales investigaciones acerca del *cosplay* para ponerlas en diálogo y problematizar algunos de sus planteamientos, abriendo nuevas reflexiones y contrastándolas con una clave de lectura interseccional e intercultural, retomando un trabajo previo basado en observaciones y entrevistas propias de un método etnográfico llevado adelante tanto en su forma clásica o territorial como en su forma virtual o digital.¹

1 En efecto, la revisión conceptual aquí propuesta se sustenta sobre la base de una investigación doctoral sobre el fanatismo por la cultura de masas japonesa en Argentina, financiada por el Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET), con sede de trabajo en el Instituto de Investigaciones Gino Germani (IIGG) de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires (FSOC-UBA). Por motivos de extensión, los detalles del encuadre metodológico más amplio en el que se insertan esas reflexiones pueden consultarse en Álvarez Gandolfi (2023). De todos modos, cabe aclarar que dicha investigación se basó en una aplicación articulada de técnicas conversacionales y de registro, durante casi una década, en dos tipos de instancias de socialización muy valoradas por los *cosplayers*: encuentros presenciales en eventos de anime en Buenos Aires e intercambios en plataformas digitales en las que participan fans argentinos de la cultura de masas japonesa.

Marco referencial y metodológico

Uno de los propósitos centrales que atraviesan la aproximación teórico-conceptual a la práctica del *cosplay* consiste en tratarla como parte de un fenómeno sociocultural. Esto permite confrontar las operaciones de estereotipación y estigmatización mediante las cuales desde los medios de comunicación y el sentido común se tiende a etiquetar a los fans que se involucran con dicha actividad como "raros" o "ridículos", "anormales" o "inmaduros" (Álvarez Gandolfi, 2014; Gushiken y Hirata, 2014; Juárez Morales, 2019).

Frente a tales reduccionismos se hace necesario concebir los eventos o convenciones y el *cosplay* como prácticas fan de construcción de identidades personales y colectivas. Y así como las convenciones de fans tienen una historia que se remonta a la década del setenta en los Estados Unidos (Jenkins, 1992), el *cosplay* también posee su historia, estrechamente vinculada a las principales convenciones del mundo, entre las que se encuentran la *Comic-Con* de San Diego y la *Comiket* de Tokio, mercado de *doujinshi* o fanzines con títulos de manga autopublicados de modo *amateur* (Kinsella, 1998). Incluso hay quienes rastrean los orígenes de la práctica mucho más atrás en el tiempo y sostienen que no solo presenta similitudes con los primeros encuentros entre fans de ciencia ficción o con las fiestas de disfraces estadounidenses, sino también con los bailes cortesanos, las mascaradas carnalescas del Renacimiento o Halloween (Ferrari Nunes, 2015).²

En los eventos de anime, según ya se mencionó, el *cosplay* se presenta como el atractivo principal (Guerra García y Pañellas Álvarez, 2023). Quizás esta consideración explica por qué la práctica tuvo un crecimiento exponencial en función del cual, desde comienzos del siglo XXI, comenzaron a organizarse concursos locales, nacionales e internacionales (Juárez Morales, 2019).

Ahora bien, ¿por qué el *cosplay* parece ser lo más importante de los eventos de fans? La primera respuesta posible parece ser su aparente exotismo, en principio producido por el choque o el encuentro intercultural que supuestamente implicaría la práctica. En casi todas las notas de prensa gráfica y televisión sobre esta actividad se destaca con insistente frecuencia que quienes asisten a los eventos de cultura de masas japonesa llevan adornos espectaculares, pelucas de múltiples colores, capas, armaduras, cascos, espadas y escudos relacionados con sus personajes preferidos (Álvarez Gandolfi, 2023). Asimismo, suele enunciarse que, a través de las convenciones y sus "coloridos" *cosplays*, los participantes pueden "vivir la cultura pop", afirmación que pone en primer plano la confusión de los límites entre lo real y lo ficcional.

2 Aunque el término *cosplay* en Occidente suele connotar la caracterización de personajes de anime como si fuera un elemento exclusivo de la cultura japonesa (González y Kim, 2024), la práctica también puede abarcar contenidos de ciencia ficción, literatura fantástica, videojuegos, series, películas y programas de televisión, comics y caricaturas no necesariamente nipones.

Así, de modo intencional o no, se activa el sentido latente de un supuesto peligro de despersonalización (Álvarez Gandolfi, 2014), al que se remite en medios y academia.

Aquí cabe aclarar que, en términos metodológicos, dado que el objetivo de este artículo es problematizar las conceptualizaciones sobre el *cosplay*, se llevó adelante una sistematización de referencias bibliográficas propia de la elaboración de un estado de la cuestión o del arte. La identificación y la revisión de tales antecedentes se inscribe dentro de un trabajo de investigación más amplio en torno al fanatismo por la cultura de masas japonesa en general (Álvarez Gandolfi, 2014; 2023), cuyos hallazgos son remitidos aquí para contrastarlos con las principales hipótesis y nociones a partir de las cuales dichos estudios teorizan sobre la mencionada práctica.

Las fuentes documentales revisadas en este trabajo como corpus de análisis derivan de una búsqueda de artículos e investigaciones en las siguientes bases de datos académicas, en las cuales fue posible rastrear resultados que no fueran repetidos: SciELO, Redalyc, Latindex y Google Académico. Se aplicaron filtros mediante el uso de los términos "*cosplay*", "*cosplayer(s)*", "*fan(s)*", "*fandom(s)*", "*identidad(es)*", "*comunidad(es)*" y "*cultura(s)*" como palabras clave. A esta estrategia se le sumó como criterio de selección de los textos el hecho de que sus acercamientos a la temática estuvieran relacionados con el enfoque disciplinar de los estudios sobre fans, las implicaciones socioculturales del fanatismo y la reflexión sobre los sentidos y las motivaciones detrás del compromiso de los *cosplayers* con la práctica en cuestión.

Según ya se mencionó, lo que se buscó con estas decisiones fue, precisamente, conocer cuáles son las tendencias conceptuales de los estudios sobre *cosplay* en América Latina, en pos de ponerlas a dialogar frente a su dispersión, identificar tanto áreas de vacancia como cuestiones problematizables y presentar un análisis crítico al respecto.

Así se conformó el corpus documental que se revisa en este artículo, lo que resulta necesario en un contexto en el cual si bien el fenómeno en cuestión es cada vez más visible a nivel global y regional, todavía se trata de un tema emergente sobre el que se localizan abordajes desde la academia latinoamericana que resultan diseminados. Por estos motivos se optó por reconstruir un estado del arte aún pendiente alrededor de una temática que cuenta con una mayor cantidad de teorizaciones desde la academia anglosajona, reflexiones sobre realidades diferentes, en pos de sentar bases y líneas posibles para estimular futuras investigaciones desde nuestros lares.

Para ello, se siguieron los siguientes pasos secuenciales: búsqueda bibliográfica, selección, lectura, sistematización manual y cualitativa según las referencias explícitas o tangenciales a los estudios sobre fans, conceptos utilizados y resultados presentados, análisis contrastivo. Este tipo de trabajo elegido responde justamente a que en

vista del carácter incipientemente exploratorio y disperso que caracteriza a nuestras aproximaciones regionales hacia el *cosplay*, el enfoque cualitativo adoptado resulta más apropiado en comparación con otras técnicas cuantitativas de bibliometría que se consideran más pertinentes para otros momentos y propósitos analíticos.

Así pudieron diferenciarse dos grandes enfoques sobre la cuestión: 1) abordajes que, desde un enfoque psicologista (Parada Morales, 2012), reproducen la usual asociación del fanatismo con una enfermedad potencial o efectiva y suelen remitir al *cosplay* para advertir sobre los "abusos" de las conductas "obsesivas" y "adictivas" basadas en "modelos de imitación" y su "repercusión sobre la salud mental" en el "mundo globalizado posmoderno" (Gallego Andrada y De la Gándara, 2011); y 2), por el contrario, abordajes que, desde un enfoque comunicacional y socioantropológico, se refieren a la práctica en rigor de su "sociabilidad", "creatividad" y "resistencia intercultural" (Amaral y Duarte, 2008; Ferrari Nunes, 2015; Romero Varela, 2016; Polverari, 2017; Torti Frugone, 2018; Del Vigo y Carpenzano, 2021).

Este segundo tipo de estudios recurre a planteos teóricos vinculados con ideas decerteauseanas y garcíacancinianas sobre el consumo. De ese modo, conceptualizan a los *cosplayers* como "cazadores furtivos" en los intersticios de la industria donde operan "desvíos", "subvierten" mandatos e imposiciones socioculturales dominantes, exploran una "libre" expresión aprovechando las mezclas de referentes culturales a nivel global en un marco de "interculturalidad" e "hibridación" y filtran sus producciones "creativas" a partir de las confecciones artesanales de sus trajes y caracterizaciones. Tales núcleos interpretativos atraviesan tres ejes desde los que suele teorizarse sobre esta práctica, según se desarrollará a continuación.

Resultados

En los siguientes subtítulos se presentarán los hallazgos encontrados, junto con su tipificación, en tres grupos conceptuales generales a partir de los cuales suele teorizarse sobre el *cosplay* como 1) arte, 2) juego y fenómeno carnavalesco y 3) actividad colaborativa y creativa. Según se problematizará, estas tres formas de conceptualización comparten una concepción de acuerdo con la cual la creciente visibilización y popularización de esta práctica se debería a su carácter intercultural que les permitiría acceder a otras realidades, en un contexto actual en el que se intensificaron los flujos transculturales.

La faceta artística del *cosplay*

El carácter creativo y la condición artesanal del *cosplay* que los ya mencionados trabajos teorizan coincide con un dato empírico: la manera en que quienes se involucran con

la práctica a nivel personal y colectivo suelen referirse a ella como un “arte” (Bogarín Quintana, 2012; Rivera Velásquez, 2021). Una de las dimensiones que podrían explicar la conexión de la práctica en cuestión con lo artístico son las áreas afines de estudio y trabajo en las que los fans involucrados con dicha actividad tienden a desempeñarse, que van desde la programación, la comunicación, el diseño gráfico y audiovisual, la edición de imagen y sonido, hasta la fotografía, la ilustración, la animación, la actuación, el diseño de indumentaria y el modelaje (Álvarez Gandolfi, 2023).

El carácter artístico del *cosplay* se advierte también en las comodidades y servicios propios de la actividad teatral que, desde hace casi dos décadas y con el correr de los años, fueron incorporándose por pedido de los *cosplayers* en la oferta de la organización de los eventos para contribuir al reconocimiento de la complejidad de la práctica y a su profesionalización: guardarropas gratuitos; cambiadores y camarines exclusivos; grandes escenarios para la realización de *performances*; lugares accesibles y asegurados para guardar tanto escenografías y utilería como pertenencias personales; sets para sesiones fotográficas en salas especiales con diversos fondos temáticos y a cargo de equipos de fotógrafos; amplios espacios verdes para sacar fotos; áreas de descanso cerca de los sectores gastronómicos; sistemas de climatización y ventilación.

En efecto, los *cosplayers* no únicamente hacen o visten “disfraces”, término cuya utilización es discutida entre los propios fans y practicantes de la actividad, sino que también tienen necesidades similares a las de los actores de teatro.

Como parte de su práctica, también es común que los *cosplayers* se involucren con actividades de difusión como charlas y talleres en convenciones. Los temas sobre los que versan van desde consejos para el *cosmaking* o la confección de vestuarios que incluyen trajes y accesorios, la actuación y poses para fotografías, hasta conceptos básicos de moltería y bordado sobre diversas telas rígidas o elastizadas, costura y maquillaje, desarrollo de *props*, *atrezzo* o utilería y realización de FX o efectos especiales con látex, luces led y aparatos electrónicos. El rol de los fotógrafos se destaca también como central y recibe reconocimiento por parte de los propios *cosplayers*, pues sus fotos además de usarse en volantes y *flyers* o *banners* para promocionar las convenciones, al mismo tiempo publicitan el arte de estos fans.

Parece que lo que está en juego a través de la práctica del *cosplay* es el reconocimiento entre pares dentro del *fandom*. Este reconocimiento como “artistas” es una de las motivaciones fundamentales que sostienen la implicación de los fans en el *otakismo* en general y en el *cosplay* en particular. En efecto, muchos de los sujetos implicados remarcan el “rechazo” que suelen recibir por parte de “la sociedad en general” debido a su fanatismo por la cultura de masas japonesa. Rechazo que entienden como coincidente con las coberturas de “medios desinformados” y por el que expresan que

recibieron comentarios agresivos en la calle y por redes sociales, así como burlas por parte de familiares y compañeros de colegio o trabajo en su vida cotidiana. Frente a tal marginación, encuentran en el *fandom* un colectivo de apoyo y contención, de modo que los sentimientos de pertenencia a esta comunidad cobran importancia para ellos (Ferrari Nunes, 2015).

El *cosplay* como "arte" se enuncia como lugar de pertenencia en la medida en que se juega para propiciar un encuentro con los demás a partir de consumos e intereses compartidos, vinculados con otra realidad, la de la fantasía (Molina Durango, 2014). Otra realidad que, en principio, representada por la cultura de masas japonesa, les sería accesible, dados los flujos transculturales y las configuraciones culturales híbridas movilizadas por la globalización. Si bien llaman la atención de los medios, los *cosplayers* no quieren destacar, sino más bien ser parte de un espacio en el que puedan mostrar lo que les gusta sin miedo a represalias (Ferrari Nunes, 2015). Y si los vínculos de esta práctica con el arte, con el teatro, son una cuestión de pertenencia, también son una cuestión de identidad cultural. En efecto, junto con las habilidades y los saberes relativos al corte y confección de prendas de vestir, así como a la fabricación y ensamblaje de utilería, la pintura y hasta la electricidad, otro aspecto fundamental del *cosplay* es la elección de los personajes ficticios como los cuales "lookearse" para desfilarse o "hacer una perfo". Dicha elección tiende a estar motivada o a ser valorada por la imitación de rasgos fisonómicos y actitudinales: tiene que haber cierto parecido entre los personajes y los *cosplayers* o, al menos, tiene que lográrselo. Estos fans "se apropian de las características de un personaje y se comportan como tales. No es solo vestirse como su personaje favorito, es una característica fundamental del proceso de la teatralidad del *cosplay*" (Amaral y Duarte, 2008, p. 6). Así es como incorporan, en el sentido de "hacen cuerpo", los productos culturales japoneses que consumen, adecuándolos a los propios contextos.

Por lo tanto, el *cosplay* puede ser conceptualizado como una práctica dentro de un contexto ritual, en los eventos de fans, mediante la cual se confirma la identidad individual y colectiva de los participantes (Gómez Aragón, 2010). Al darles vida a personajes de ficción en el mundo real, los *cosplayers* despliegan procesos de diferenciación social. Ahora bien, ¿hasta qué punto las identidades de los personajes del mundo de fantasía que se configura alrededor ciertos contenidos de la cultura de masas japonesa coinciden con las identidades de quienes los encarnan en las convenciones de anime? Basándose en el concepto goffmaniano de "fachada", Gerardo Ariel Del Vigo y Noelia Carpenzano (2021) afirman que la construcción identitaria involucrada en el *cosplay* no se basa en una creación intencional o arbitraria *ex nihilo*, sino en una selección predeterminada entre un repertorio de interpelación ya establecido mediante la cual los *cosplayers* pueden adoptar otra identidad que no es la propia. Victoria Romero Varela (2016), por su parte, también coincide con esta idea de que las apariencias

y actitudes asumidas por los *cosplayers* –a quienes se refiere como “obras de arte vivientes”– en los eventos de anime serían indicativas de sus identidades aspiracionales y contingentes, lo que a su vez explicaría la singularidad de cada interpretación, su “aura” en términos benjaminianos. Esto último, sostiene la autora, responde a que los personajes que estos sujetos toman como modelos para representar les permitirían experimentar diferentes posiciones y comportamientos que no pueden adoptar en su vida cotidiana, pero que coinciden con sus expectativas y personalidades. De ahí el amor o la simpatía que sienten por ellos y que desean comunicar mediante la realización de la práctica.

En un sentido similar y para dar cuenta de la aparente coincidencia entre la fantasía y la realidad que tomaría cuerpo a partir de la práctica del *cosplay* y de la influencia que tienen los contenidos mediáticos japoneses sobre sus fans, Anjhara Gómez Aragón (2010) propone pensarla en términos de “transculturación”. En este sentido, la entiende como resultado de un proceso por el que se intercambian formas culturales de diferentes países, y, en esa interacción, se producen formas nuevas, lo que atribuye a un desfase debido a los significados que se interpretan de diferentes modos cuando en la cultura meta se desconoce la cultura base. Según esta autora, en dicho proceso se producen sentidos identitarios a partir de los rituales y las relaciones que implica el *cosplay*, y que hacen que los *otakus* se transformen en los personajes que interpretan.

Siguiendo esta línea, en un primer momento podría explicarse la elección que realizan los *cosplayers* de ciertos personajes para caracterizar artísticamente en términos de una identificación con ellos, como si la afición por un contenido fuera linealmente indicativa de compartir las subjetividades y los valores que allí se representan. Estos planteamientos permiten avanzar en la comprensión de la práctica del *cosplay*, pues al destacar las relaciones sociales y las dinámicas comunitarias que rodean tales identificaciones, tensionan su prefiguración como una potencial patología. Pero, a su vez, en estas ideas se mantiene latente el presunto riesgo de la despersonalización, dado que dan cuenta de las selecciones individuales de los personajes a interpretar en términos de una aspiración para asumir otros aspectos y comportamientos, para adoptar otra identidad, para transformarse en personajes ficticios en la vida real.

Si bien la identificación con el personaje podría ser uno de los motivos, pero no el único, detrás de ciertos casos, es preciso evitar generalizaciones y determinismos monocausales para poder aprehender las lógicas heterogéneas del *cosplay* en toda su complejidad (Ferrari Nunes, 2015). En este punto, cabe mencionar las exigencias comunitarias según las cuales el *cosplayer* tendría que entrar o ponerse en la piel del personaje, es decir, no únicamente vestirse como este, sino también imitar su gestualidad y sus actitudes, representar su personalidad, lo que reactualiza el supuesto peligro de despersonalización.

Por lo pronto, sin pretender ignorar las diversas motivaciones que coexisten detrás de la práctica del *cosplay*, y serán enunciadas en el próximo subtítulo, podría pensarse que su aspecto compartido consiste en habilitar un modo de encontrar la propia identidad local en una cultura global, fluida y desterritorializada (Reyes y González Varela, 2023). En otro nivel, este tipo de planteamientos podría vincularse con las lógicas del cosmopolitismo pop (Jenkins, 2009) que sería característico de la cultura contemporánea, es decir, la posibilidad de construir identidades que escapan a los mandatos simbólicos de las propias sociedades y a la influencia dominante de los contenidos estadounidenses a partir del consumo de bienes de otras latitudes, en un entorno de digitalización que potenciaría una convergencia intercultural. Sin embargo, las ya referidas incorporación y adecuación a los propios contextos bajo las cuales se desarrolla la práctica del *cosplay* permiten matizar sus presupuestas posibilidades de "resistencia" a los propios mandatos culturales.

Parece que los *cosplayers* se valen de contenidos de la cultura de masas japonesa para apropiárselos como fuente de construcción de unas identidades a partir de las cuales materializan sus aspiraciones artísticas. Aquí cabe recordar que *cosplay* es un término en inglés que se forma por la síncopa de las palabras *costume*, es decir, "disfraz", y *play* o juego. Pero si bien una primera traducción literal sería "juego de disfraces", aspecto lúdico sobre el cual se reflexionará en el siguiente apartado, *play* también es "obra", "actuación", "puesta en escena", y *costume* puede referirse a "traje", "ropa", "vestimenta".

La faceta lúdica y carnavalesca del cosplay

Detrás de esta práctica como actuación teatral o como juego parece que rige la intención de ser otra persona, asumir otros valores culturales a los cuales se tendría acceso de la mano del encuentro intercultural que movilizaría el consumo de contenidos mediáticos cuyos orígenes no se remontan a las propias sociedades. Ello explicaría, aparentemente, la razón por la cual los *cosplayers* buscan parecerse lo más posible a los personajes que representan al implicarse con esta actividad artística. No solo se trata de lograr un parecido físico, sino también de imitar gestualidades y personalidades. Y, en principio, el esfuerzo mimético solo se justificaría si es que se tiene mucho afecto por el personaje que está siendo caracterizado, dada la considerable inversión de dinero y de tiempo que implica hacer *cosplay*: los materiales para el proceso de elaboración del traje y *props* pueden llegar a ser muy costosos y la confección puede llevar semanas, meses o incluso años.

Ocurre que tales interpretaciones de esta práctica, tanto mediáticas y académicas, con matices estereotipadores en un caso y problematizadoras de estigmas en el otro, mantienen latente cierto riesgo determinista. Parece que este tipo de lecturas

adjudica solo al consumo de anime cierta adscripción mecánica a las identidades que encarnan los personajes representados en distintos títulos, identidades que supuestamente serían valoradas en un nivel individual como también en un nivel intercultural. Por eso se destacan planteos como los de Nicolle Lamerichs (2011), quien analiza el *cosplay* como una actividad performativa en el entorno de las culturas fan, basándose en los señalamientos butlereanos sobre la construcción social del género.

Así, Lamerichs entiende por *performance* un evento limitado que involucra la presentación de acciones ensayadas frente a una audiencia de espectadores. Para la autora, en el caso del *cosplay*, tal evento se desarrolla cuando los actores realizan una representación en escenarios o una exhibición en desfiles, y cuando los fans simplemente visten un traje y sociabilizan llevándolo puesto en los eventos de anime. Si bien podría parecer que la mimesis sería central en estos desarrollos, pues los *cosplayers* se involucrarían en esta práctica porque quieren parecerse a los personajes mediáticos con los que se identifican o incluso porque quieren ser ellos momentáneamente (Coelho Junior y Gonçalves, 2011; Ospina Deaza, 2015; Díaz, 2018), dados los valores interculturales que encontrarían en sus representaciones, Lamerichs propone no perder de vista las diversas razones detrás de la actividad.

Existen motivos pragmáticos por los cuales hay fans que señalan que no aman realmente los personajes que interpretan, y hasta que incluso les disgustan, pero que terminan personificándolos porque les resulta más accesible la confección de sus vestuarios o porque un amigo se los solicita para terminar de armar un *team*, es decir, un equipo para representar a diferentes personajes de un mismo título o franquicia. También están aquellos a quienes la complejidad del diseño del atuendo y los accesorios les representa un desafío, en términos de búsqueda de materiales, habilidades de costura o sacrificios como tener que usar corsetería para moldear el cuerpo, ejercitarse o vestir trajes abultados y calurosos que dificultan la locomoción, entre otros aspectos.

Por su parte, Mônica Rebecca Ferrari Nunes (2015) encuentra otras razones para hacer *cosplay*: a) por amor al *hobby* y a los personajes, b) por el gusto de ser diferente, c) para conocer gente y compartir lo que apasiona, d) o para competir. Estas distinciones explican por qué, así como no es lo mismo ser *otaku* que ser *cosplayer*, no es lo mismo ser *cosplayer* que hacer *cosplay*. En efecto, mientras que la satisfacción de hacer *cosplay* se vincularía con su aspecto lúdico, social y creativo, la satisfacción de ser *cosplayer* se vincularía además con la propia construcción identitaria que fundamenta el esfuerzo y la demostración de talento artístico. Lo que podría pensarse que ambos tipos de satisfacción comparten es cierto reconocimiento de la transculturación aparentemente implicada en el fenómeno, dada la supuesta valoración positiva de “lo diferente” que conllevaría, movilizada por los intercambios simbólicos entre diferentes sociedades.

Asimismo, suele interpretarse que el *cosplay* expresa una transformación relativamente temporal y superficial de la identidad (Correia Lourenço, 2009), que se explicaría porque los *otakus* “desean mudar de piel” constantemente para encontrar su “verdadera personalidad” (Barral, 2000). Cabe tomar distancia del grado de generalización de este tipo de afirmaciones que, para empezar, no distingue entre *otaku* y *cosplayer*. Así es posible avanzar en la problematización de la heterogeneidad que constituye el universo simbólico de estos fans, tampoco contemplada cuando se sostiene que viven en mundos de fantasía a los que acceden de la mano de flujos transculturales.

Frente a los preconceptos según los cuales el *cosplay* es una forma de escapismo propia de personas que estarían disconformes con sus personalidades, Polverari (2017) destaca cómo los *cosplayers* crean sus propias identidades a través de su práctica y refuerzan sentidos de pertenencia al *fandom otaku*, siempre buscando difundir y legitimar su actividad. Del Vigo y Carpenzano (2021), a su vez, proponen conceptualizar a los *cosplayers* como fans cuyo objetivo consiste en lograr el reconocimiento de los pares en el “espacio seguro” del *fandom* que los reúne.

Pero el foco que ponen estos trabajos en la reinención identitaria y en la sociabilidad que implica el *cosplay*, si bien necesario en una primera etapa para complejizar los estigmas dominantes sobre la práctica (Álvarez Gandolfi, 2023), no termina de profundizar en la heterogeneidad y complejidad de los vínculos con los personajes que resultarían de un proceso de transculturación. En ese sentido, se destacan los planteamientos de Rachel Leng (2013), quien advierte que esta actividad no se explica necesariamente por cierto deseo de “jugar a ser otro” que permite expresar aspiraciones individuales, adaptando para ello los personajes que resultan apropiados en términos de su “diferencia”. Así, refiriéndose al *crossplay* —una variedad de la práctica que implica caracterizarse como personajes del género opuesto— afirma que tal variante no motoriza una vinculación entre la práctica y una identidad específica, pues aquellos varones que representan personajes femeninos lo hacen para participar de una experiencia artística de transformación estética y no para asumir una identidad sexo-genérica diferente. Según la autora, estos fans no juegan para ser otro, sino para exhibir sus habilidades manuales y actorales.

Dichas observaciones también permiten matizar ideas como las de Susan Napier (2007), quien, en un marco de interculturalidad, afirma que las *performances* de *cosplay* dan cuenta de la apertura y la creatividad de los *otakus*, de la naturaleza flexible e inherentemente no referencial del anime y sus representaciones fantásticas. Desde su perspectiva, como los personajes de las animaciones japonesas no son de carne y hueso, son “sitios [de juego] perfectos para la fantasía visual e imaginativa” (pp. 164), presentan una plétora de identidades ambiguas para emular. Lo curioso es

que, al tratarse de animaciones, podría suponerse que no es posible la confusión entre persona y personaje, razón por la cual es posible pensar que, desde la perspectiva dominante dentro del *fandom*, el tan temido "peligro de la despersonalización" sería posible, y, por lo tanto, se condena a aquellos fans "obsesionados" que afirman que son los personajes que interpretan, aparentemente no pudiendo distinguir la ficción de la realidad, "perdiendo" su "identidad verdadera".

En definitiva, la *performance* de los *cosplayers* es una dramatización en la que se ponen en juego una serie de códigos culturales compartidos por comunidades emocionales (Ferrari Nunes, 2015), razón por la cual crea un discurso de identificación (Gómez Aragón, 2010) que, en el caso de la cultura de masas japonesa, se vincularía con procesos de transculturación. A partir de tales identificaciones y afinidades interculturales, en el estado del arte tiende a sugerirse que el carácter "resistente" del *cosplay* se debe a que permite transgredir las formas "normales" de relación, y promueve vínculos sin reglas basados en mejores principios como la libertad de expresión, así como experiencias de exploración y relativización de identidades, aspectos supuestamente movilizados por la intensificación de choques o encuentros interculturales. Y es en este sentido de "resistencia" o "transgresión" respecto de las normas culturales de las propias sociedades que también suelen plantearse vínculos entre el *cosplay* y el carnaval, en términos bajtinianos.

Como se anticipó, los estudios sobre la actividad suelen destacar su desarrollo en el entorno de los eventos de anime, en los que, según afirman, tiene lugar una "carnavalización" que implica "ritualizar" el tiempo-espacio, habilitando así, de la mano de procesos conceptualizados de modo intercambiable en términos de "hibridación" o "transculturación", a "cambiar las normas sociales, transformar las identidades colectivas y activar relaciones según dichas transformaciones" (Gómez Aragón, 2010, pp. 1.046-1.047). Llega a afirmarse que los *cosplayers* viven una "fantasía carnalesca" mediante la cual "habitan y consumen las memorias de las narrativas que generaron el deseo por el *cosplay* que representan" (Ferrari Nunes, 2015, p. 11), de modo tal que las convenciones *otaku* serían una suerte de ritos de "solidaridad" en los que se reafirma la "unidad" de la comunidad (Romero Varela, 2016; Polverari, 2017).

A su vez, dicha "unidad", en función de la cual "los *cosplayers* conviven en comunidad [y] comparten sus inquietudes [sobre] todo lo que necesitan para alcanzar el éxito de su proyecto artístico [pues] el aspecto colaborativo del *cosplay* ha creado una relación recíproca" (Torti Frugone, 2018, pp. 7-8), suele explicarse en función de una necesidad individual de "evasión" (Barral, 2000) o "escape" momentáneo del mundo real (Romero Varela, 2016), por lo que el "juego", la "diversión" y la "fiesta" juegan un papel fundamental (Correia Lourenço, 2009; Ferrari Nunes, 2015; Polverari, 2017). Desde la academia también se sostiene que el *cosplay* fusiona la fantasía y la realidad en

ambientes carnavalescos en los cuales los participantes pueden hacerse pasar temporalmente por alguien más a partir de códigos culturales diferentes.

Por otro lado, la motivación lúdica detrás de esta actividad parece abarcar un doble nivel: colectivo e individual. En el primer caso, se destaca el aprendizaje recíproco entre pares para la confección artesanal de los vestuarios (Torti Frugone, 2018; Del Vigo y Carpenzano, 2021), que por ejemplo se concretiza mediante pruebas de calce y pedidos de opiniones a otros *cosplayers* o a fans del personaje interpretado. Y, en el segundo caso, se trata de una representación o juego simbólico (Ferrari Nunes, 2015), de un "como si", que no solo puede ser interpretado en términos de jugar a ser otro (Quiroz Castillo, 2015) para "perderse" en un personaje de ficción por efecto de una supuesta "despersonalización", sino que también puede ser leído en términos de exploración y reafirmación de la propia identidad personal.

El caso del *cosplay* ilustraría la paradoja por la cual es posible efectuar acciones que, al mismo tiempo, tienen lugar en el mundo real y se ven referenciadas en un mundo fantástico, sin que ello implique una imposibilidad de distinguir entre la fantasía y la realidad, de no reconocer el carácter metafórico de la personificación. En definitiva, parece que esta práctica llega a abarcar una exploración creativa dentro de un marco colectivo, que se vería habilitada por la implicación con lo fantástico (Ferrari Nunes, 2015) que rompe con la realidad conocida causando un extrañamiento, en principio acrecentado por el aparente exotismo de los personajes de las animaciones japonesas en el caso de los *otakus* que practican *cosplay*.

En este sentido, debido a sus valores culturales que se presuponen como diferentes del mundo occidental, Correia Lourenço (2009) propone pensar el *fandom otaku* y los *cosplayers* retomando las ideas turnereanas sobre la *communitas*. Leer a esta comunidad de fans bajo tal categoría implica poner el acento en su unificación y en su "liminaridad", cristalizadas en sus encuentros concebidos como ritos carnavalescos y fraternales de liberación y creación por fuera de las normativas socioculturales propias de cada contexto, "cuyo potencial tiene que ver con su carácter de transformación de los individuos y con su poder de ser una experiencia intensa fuera de la vida cotidiana" (Reyes y González Varela, 2023, pp. 99).

Aquí cabe destacar los aportes conceptuales de María Cecilia Díaz (2018), quien apunta a una comprensión de las convenciones de anime no como instancias expresivas de identidades previamente existentes que se ponen en común, sino más bien como sitios en los que precisamente tienen lugar los procesos relacionales de construcción identitaria vinculados con los fans. Su propuesta permite reflexionar sobre las tensiones entre el marco de carnavalización en el que se relacionarían tanto *otakus* como *cosplayers* y su mercantilización. Los *cosplayers* son actores que pueden transformar

experiencias lúdicas en experiencias lucrativas (Ferrari Nunes, 2015), observaciones que permiten matizar el potencial resistente bajo el cual suele conceptualizarse a la práctica cuando se la piensa como un fenómeno propio del cosmopolitismo pop, resultado de procesos de transculturación.

Dentro de una línea reflexiva similar, Gabriel Theodoro Soares (2015) conceptualiza al *cosplay* como una práctica lúdica de imitación, mimesis o simulacro mediante la cual se transforma la realidad, sin que ello genere una alteración de la percepción. Podría afirmarse que los *cosplayers* adoptan de manera consciente ciertas personalidades y comportamientos ficticios en el mundo real, pero no en un ambiente de una imitación relajada, motorizada por una liberación de la imaginación que sería alimentada por un choque o encuentro intercultural, sino orientados por las reglas explícitas e implícitas del *fandom* en cuyo entorno despliegan sus caracterizaciones. Tales reglamentaciones que surgen de las interacciones colectivas y condicionan las acciones de estos fans no solo son propias de las competencias, sino también de la valoración por parte de los pares, y en ambos casos terminan por exigir la demostración de ciertas destrezas para que la caracterización resulte verosímil.

Si se pretende seguir conceptualizando al *cosplay* en los eventos de anime como ejemplo de su "carnavalización", no pueden dejar de advertirse las normas específicas que lo regulan. Y que, a su vez, el foco en la condición artística y lúdica de la práctica, desde la perspectiva particular de los *cosplayers* dentro del *fandom*, puede cobrar diferentes sentidos en función de sus distintas dimensiones y de las diversas motivaciones que la atraviesan, así como de los puntos de vista de los fans que asisten al evento y que no realizan *cosplay*. La persistencia de tales normas será desarrollada a continuación.

La faceta normativizada del cosplay

Las modalidades del *cosplay*, tanto en los concursos de las convenciones de anime como en las exposiciones culturales que tienen lugar en otros entornos suelen, regirse por ciertas reglas generales que suelen explicitarse de modo formal, al mismo tiempo que funcionan de manera implícita dentro del *fandom* como criterios valorativos aplicados a la práctica (Álvarez Gandolfi, 2023). En este sentido, se prefigura que el diseño y la confección del traje tiene que ser artesanal y propia en pos de reconocer o premiar el esfuerzo y la dedicación del *cosplayer* frente a la dificultad que plantea el vestuario. Asimismo, se aprecia su fidelidad en comparación con el personaje original, punto por el que también se tiene en cuenta el maquillaje y los accesorios que acompañan el traje.

Formalmente tiende a aclararse que no se contempla la constitución física de los participantes, sino sus pericias técnicas para la elaboración detallada y

prolija de los atuendos, aunque en un nivel implícito, como se desarrollará luego, hay sentidos en los que el físico sí se toma en consideración. Por otro lado, se valoran la originalidad y el nivel interpretativo de la actuación o la *performance*, la creatividad y calidad de la puesta en escena, y se contempla en conjunto la representación de la personalidad del personaje, la escena elegida y su acompañamiento con *atrezzo* o materiales audiovisuales.

Según estas observaciones, es posible inferir ciertas tensiones en las evaluaciones de un *cosplay*. No únicamente los estándares de la comunidad determinan que a mayor fidelidad con el personaje caracterizado, mayor valor simbólico de la *performance* del *cosplayer* (Romero Varela, 2016; Díaz, 2018; Del Vigo y Carpenzano, 2021), sino que al mismo tiempo se aprecia la originalidad. Y si bien parece que este aspecto podría vincularse con cierto potencial inclusivo de la práctica, pues en el *fandom* se postula que cualquier persona puede realizarla en la medida en que la creatividad sería una suerte de "don" universal (Polverari, 2017; Torti Frugone, 2018), no toda *performance* creativa recibe la misma valoración. La originalidad se determina contrastando con el texto fuente, que en el caso de las animaciones japonesas ya en sí mismo suele cobrar un valor intercultural de alternatividad entre sus fans, pero también en función del personaje elegido: la capacidad de asombro le gana a la repetición de lo ya conocido.

Al mismo tiempo, es preciso recordar los riesgos de sugerir que la sola participación en una práctica o la mera utilización de una vestimenta indican necesariamente una adscripción identitaria. Dicho tipo de afirmaciones, aunque útiles para complejizar ciertos estereotipos dominantes sobre el *cosplay* y los *cosplayers*, podrían ser aun más profundizadas en pos de reconstruir la heterogeneidad de este universo simbólico. Después de todo, en el *fandom* hay quienes eligen u ofrecen interpretar personajes que consideran que "le quedan bien" a quien va a "lookearse" como ellos o a "hacer de ellos", interpretarlos (Álvarez Gandolfi, 2023). La importancia de tal ajuste, encaje o adecuación entre *cosplayers* y personajes representados, a su vez, es valorada por quienes asisten a los eventos sin estar involucrados con la práctica del *cosplay*.

Los *cosplayers* que tienden a lograr el reconocimiento de sus pares son aquellos que se considera que tienen un "buen 'lookeo'", un traje que "queda bien al cuerpo". Es en este entorno en el que, dentro del *fandom otaku* en general, se cuestiona a aquellas *cosplayers* que se considera expresan su feminidad mediante la representación de personajes mujeres con faldas cortas, bikinis o escotes y la realización de poses sugerentes con el objetivo de "llamar la atención" para conseguir el mencionado reconocimiento por parte de asistentes y fotógrafos. Pero, al menos en Buenos Aires, dicha dinámica parece cobrar un sentido inverso: el *fandom* parece no condenar este

tipo de caracterizaciones, siempre y cuando se den bajo la ya referida modalidad de *cosplay* de exhibición. Lo que sí se condena es el acoso a las *cosplayers*.

Por otro lado, aunque la identificación tanto física como psicológica con los personajes resulte útil para su representación dramática y sea uno de los motivos por los que algunos *cosplayers* efectivamente eligen a quiénes interpretar (Correia Lourenço, 2009), existen además justificaciones que se centran en el esfuerzo mimético y el sacrificio realizado que resultan indispensables para "hacer realidad la fantasía" (Díaz, 2018). Pero ello no necesariamente implica que tenga que haber cierta sensación de proximidad o apego y pasión con el personaje que explique la implicación del *cosplayer* en el desarrollo de conocimientos interculturales profundos sobre sus caracterizaciones e historias, como en los casos de las motivaciones personales por el desafío de comprometerse con el diseño y la confección de un traje difícil, un gusto por el vestuario o sus colores y no por personalidad, un simple parecido o acompañar a alguien en el armado de un *team*.

Al mismo tiempo, cabe subrayar que no todos los fans tienen el mismo acceso al reconocimiento intracomunitario, pues las reglas explícitas e implícitas que lo atraviesan pueden llegar a excluir a quienes presentan condiciones materiales y simbólicas desiguales, lo que desmotiva su participación en la práctica, pese a que se presupone que en el contexto actual se acrecientan flujos transculturales que hacen los choques o encuentros interculturales cada vez más accesibles. De este modo, es preciso advertir que también se generan dentro del *fandom* en general juicios valorativos que circulan alrededor de lo que se denomina "cospobre", término que a su vez suele activar dos tipos de encadenamientos sémicos corrientes: uno desde el cual se lo entiende como resultado de una intencionalidad humorística o paródica cuya finalidad es la diversión; y otro desde el cual se lo entiende como resultado de una falta de recursos materiales y simbólicos, cuyo tono es de condena o rechazo y cuyo efecto puede llegar a ser la marginación del *cosplayer* en cuestión.

En efecto, la elaboración de un *cosplay* que pretenda lograr un amplio reconocimiento exige la adquisición de materiales importados que pueden resultar muy costosos, principalmente telas, máquinas de coser, pelucas y lentes de contacto. Y si bien parece que esto no es un impedimento para realizar la práctica, pues supuestamente prima una solidaridad grupal en función de la cual los recursos son compartidos y se valora la pericia de la realización propia del vestuario porque lo único importante sería divertirse, la categoría de "cospobre", utilizada por los propios fans como marca de identificación en un sentido paródico y de diferenciación en un sentido clasista, señala una persistente desigualdad. Es posible pensar que la utilización de materiales baratos o reciclados –como telgopor, cuerina, cartón o cartapesta– para la confección de un *cosplay* tiene un menor valor económico y simbólico dentro del *fandom otaku*.

Asimismo, desde los criterios dominantes que circulan entre estos fans, estas limitaciones se vinculan con el nivel de dificultad del traje: los *cosplays* de competición con oportunidad de ser premiados tienen una complejidad que contrasta con la sencillez y con la rusticidad que se le asigna al "cospobre".

Entonces, puede afirmarse que el *cosplay* implica una cuestión de valores en principio doblemente connotados: el valor económico de los materiales para confeccionar los trajes o comprárselos a *cosmakers* modistas, y el valor simbólico del esfuerzo que se invierte en su realización artesanal o a mano. Parece que quienes hacen "cospobre" no cuentan con mucho dinero, pero pueden desmarcarse del usual recelo que despierta su clivaje de clase si su *performance* es valorada en términos del sacrificio que ponen en la práctica más allá de su condición social o en términos de su comicidad. El problema vuelve a ser de acceso, pues si bien el "cospobre" contempla la posibilidad de demostrar cierto sacrificio, ingenio, maña o comicidad, suele vincularse con títulos o géneros de anime cuyo consumo se ha popularizado y, en consecuencia, lo hacen perder valor simbólico dentro del *fandom* debido a la frecuente aparición de los mismos personajes en diferentes eventos.

En este último sentido, Correia Lourenço (2009) enuncia que actualmente ya no es necesario invertir tanto tiempo y dinero porque el *cosplay* se "vulgarizó" en detrimento del nivel de elaboración detallista de los trajes y del nivel de conocimiento intercultural profundo respecto de su historia. De este modo, según el autor, se hizo más accesible y cercano al mercantilizarse, dando lugar a las *performances* que se categorizan como propias del "cospobre", dado que se presupone que implican presentaciones simples, desorganizadas, toscas y con orientación cómica para llamar la atención.

Con fines de positivizar la práctica del "cospobre" resulta interesante la propuesta de Ferrari Nunes y Bin (2014), consistente en pensarla en términos de *cosplay* mínimo. Bajo esta categoría entrarían aquellos objetos como remeras, camperas, réplicas de accesorios, vinchas con orejas de animales como gatos, gorros, bandanas, pelucas, pines o prendedores con imágenes de anime que pueden ser interpretados como índices metonímicos de personajes o conceptos interculturales que quisieran representarse, pero que no es posible personificar por una cuestión de falta de condiciones económicas y temporales para hacer un *cosplay* completo. Lo curioso es que a tal punto funciona de modo interiorizado la posible condena comunitaria del "cospobre", que estos autores advierten que quienes lo realizan asimilan la discriminación reconociendo, por ejemplo, que tienen un "cabello feo". Dicha asimilación podría ser uno de los factores que explican el esfuerzo económico y estético por participar de otras variantes del *cosplay* para ocultar el clivaje de clase.

Y aquí cabe recordar que, aun pudiendo involucrarse con estas variantes para sortear una falta de parecido físico con los personajes o desligarse de su asociación con el "cospobre", los fans de menores recursos económicos continuarían sin tener las mismas posibilidades de acceder a los reconocimientos simbólicos del *cosplay*. Esto se debe a que, como ya se indicó, uno de los aspectos que más se valoran de esta práctica es el tiempo considerable de preparación del vestuario, tiempo del que las mencionadas variantes carecen. De ahí la persistencia de su prefigurada simplicidad y rusticidad, por la cual incluso dentro del *fandom* se discute si pueden ser consideradas o no como *cosplay* en sí mismas.

Frente a estas limitaciones, una estrategia posible consiste en activar sentidos paródicos a partir de la realización del "cospobre", de modo tal de lograr que, pese a la desproporción y precariedad, se valore más la comicidad que la fidelidad de la representación. Pero en este punto el problema interpretativo consiste en diferenciar entre el carácter universal y ambivalente de la risa, propio de la parodia premoderna en términos bajtinianos, y aquella risa que no solo no incluye a todos ni a todo, sino que tampoco parece cancelar las jerarquías: más bien, en este caso, las reafirma. Después de todo, "el traje y el momento sobre el escenario funcionan como índices de las posibilidades diferenciales de adquirir –y trabajar sobre– los materiales, y de la dedicación de tiempo en la preparación de una performance" (Díaz, 2018, p. 73).

Por último, retomando a Rebecca Taylor (2009), cabe subrayar que la estética del *cosplay* aún reproduce patrones culturales dominantes, a los cuales se presupone que la práctica se opondría si se la conceptualiza como resultado de procesos de transculturación propios de un cosmopolitismo pop. La autora señala que los trajes y las actuaciones siguen siendo evaluadas en función de nociones hegemónicas sobre el "buen gusto" y el "mal gusto", propias de la valoración del arte. Así es posible aprehender las complejidades que atraviesan al "cospobre" como variante del *cosplay* "legítimo", en la medida en que parece que si bien se la acepta bajo una significación lúdica y paródica, sus características la hacen ocupar una posición de inferioridad en el *fandom* que es interiorizada por sus potenciales practicantes.

Discusión y conclusiones

Según ya se advirtió, las reflexiones aquí desarrolladas se basaron en la contrastación de las premisas y conclusiones de las investigaciones aisladas que se encontraron sobre el *cosplay*, con observaciones de campo y claves de lectura propias. Así se llegó a la idea provisoria en función de la cual se entiende que esta práctica, en sus sentidos artísticos, identitarios, performativos, fantásticos, lúdicos, carnavalescos, comerciales, normativos, populares y marginales, trasciende la actuación de una identidad otra con la cual suele asociársela. Mientras que, por un lado, podría pensarse que entre

los personajes y los fans que los interpretan se entabla una relación en la que ambas partes mantienen sus identidades, por otro lado, se trata de advertir que los fans adaptan a los personajes a sus propios contextos, posibilidades e intereses, en un marco de relaciones sociales entre pares que condicionan tanto esa relación como esa adaptación. En efecto, los *otakus* y *cosplayers* en América Latina se ven atravesados por una dinámica intercultural de negociación entre significados globales y locales encuadrados bajo diferentes sistemas de valoración. Si se pretende seguir conceptualizando al *cosplay* como resultado de procesos de transculturación, no debería restringírsele a un sentido de "resistencia". Y para poder seguir profundizando en la problematización de tales complejidades es preciso tomar distancia de las miradas según las cuales la cultura contemporánea conllevaría necesariamente la libertad para elegir entre infinitas opciones y una multiplicidad posible de identificaciones que se abrirían tras la pérdida de los sentidos estables tradicionales y la proliferación de lo híbrido. Ocurre que cada identificación siempre se va acompañada de una diferenciación, consciente o no, que puede llegar a convertirse en una exclusión. En el caso del *cosplay* pensado como una forma de distinción entre *otakus* (Zúñiga, 2021), dicha exclusión puede expresarse en términos de clasificaciones jerárquicas según niveles de compromiso, conocimiento de los personajes interpretados, calidades de los materiales utilizados para la confección de los trajes y similitud de las vestimentas realizadas (Alves Catão *et al.*, 2017), y llega a abarcar cuestiones vinculadas tanto con la nacionalidad como con la clase y la raza (Kirkpatrick, 2019; Álvarez Gandolfi, 2023).

Más allá de los valores interculturales que podrían llegar a movilizar, los procesos de colectivización desplegados alrededor del consumo de anime y de prácticas como el *cosplay*, sean cara a cara o sean a través de internet, no están exentos de marginaciones y agresiones entre los sujetos a los que implican. Son estas tensiones generales entre dinámicas de unificación, diferenciación exógena, fragmentación y distinción endógena las que hay que seguir problematizando, sin por ello dejar de cuestionar los estereotipos y los estigmas sobre el *otakismo*.

Referencias

- Alves Catão, B, Acevedo, C y Correa, E (2017). Tribo de consumo de animes: o anime como um tótem. *Revista Gestão E Desenvolvimento*, 14(2), 126-140. Recuperado el 24 de marzo de 2024 desde <https://periodicos.feevale.br/seer/index.php/revistagestaoedesenvolvimento/article/view/1126/1846>
- Amaral, A y Duarte, R (2008). A subcultura cosplay no orkut: comunicacao e sociabilidade online e offline. En Borelli, F (Org.), *Culturas juvenis no século XXI*. San Pablo: Educ, pp. 269-288.
- Álvarez Gandolfi, F (2014). *Subcultura Otaku*. (Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación). Buenos Aires: UBA.

- Álvarez Gandolfi, F (2023). *Otakus. Por qué nos fascina tanto la cultura de masas japonesa*. Buenos Aires: Prometeo.
- Barral, E (2000). *Otaku: os filhos do virtual*. San Pablo: Senac.
- Bogarín Quintana, M (2012). *Otakus bajo el sol. La construcción sociocultural del fanático de manga y anime en Mexicali*. Mexicali: Universidad Autónoma de Baja California.
- Coelho Junior, L y Gonçalves, M. (2011). Cultura pop japonesa e identidade social: os cosplayers de Vitória (ES). *Psicologia & Sociedade*, 23(3), 583-591. Recuperado el 24 de marzo de 2024 desde <https://www.scielo.br/j/psoc/a/zZXGQ5pVYQsW5h8tLtwSxMf/>
- Correia Lourenço, A (2009). *Otakus. Construção e representação de si entre aficionados por cultura pop nipônica*. (Tesis de Doctorado en Antropología Social). Río de Janeiro: UFRJ.
- Del Vigo, G y Carpenzano, N (2021). El concurso de *cosplay*. Dinámicas e interacciones subculturales. En Borda, L y Álvarez Gandolfi, F (Comps.), *Fanatismos. Prácticas de consumo de la cultura de masas*. Buenos Aires: Prometeo, pp. 111-132.
- Díaz, M (2018). Vestir las esencias: experiencias de cosplayers en Córdoba. *Revista Latinoamericana de Estudios sobre Cuerpos, Emociones y Sociedad*, 10(28), 67-75. Recuperado el 24 de marzo de 2024 desde <https://www.redalyc.org/journal/2732/273267261007/>
- Ferrari Nunes, M (Org.) (2015). *Cena cosplay. Comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis*. Puerto Alegre: Sulina.
- Ferrari Nunes, M y Bin, M (2014). Procissões, hip hop e cosplay: representações do negro na cena brasileira. XII *Congreso Latinoamericano de Investigadores de la Comunicación* (ALAIIC). Lima: PUCP.
- Gallego Andrada, E y De la Gándara, J (2011). "Cosplay" y otras tribus urbanas. Un estudio sobre los usos y abusos del atuendo y otras conductas peculiares en las nuevas generaciones japonesas, y su repercusión sobre la salud mental y los modelos de imitación occidentales. *Psicología.com*, 14(2), 1-22.
- Gómez Aragón, A (2010). Interpretaciones del manga y el anime japonés en nuestra sociedad: la performance en el cosplay. En Barlés, E y Almazán, D (Coords.), *Japón y el mundo actual*. Zaragoza: Pressas Universitarias, pp. 1.033-1.050.
- González, N y Kim, S (2024). Eurocentrismo en la enseñanza de Asia Oriental: El caso de los textos escolares en Chile. *Revista de Humanidades*, 49, 421-448.
- Guerra García, G y Pañellas Álvarez, D (2023). Identidad social de un grupo de otakus en Cuba. *Millcayac*, 10(18), 1-35.
- Gushiken, Y y Hirata, T (2014). Processos de consumo cultural e midiático: imagem dos "Otakus", do Japão ao mundo. *Intercom – Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, 37(2), 133-152.
- Jenkins, H (1992). *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*. Nueva York: Routledge.
- Jenkins, H (2009). *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.
- Juárez Morales, K (2019). Softpower Otaku: de Japón a la Ciudad de México. *Cuicuilco*, 26(75), 149-170.

- Kinsella, S (1998). Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement. *Journal of Japanese Studies*, 24(2), 289-316.
- Kirkpatrick, E (2019). On [dis]play: Outlier resistance and the matter of racebending superhero cosplay. *Transformative Works and Cultures*, 29, 1-17.
- Lamerichs, N (2011). Stranger than fiction: fan identity in cosplay. *Transformative Works & Cultures*, 7.
- Leng, R (2013). Gender, Sexuality, and Cosplay: A Case Study of Male-to-Female Crossplay. *The Phoenix Papers*, 1(1), 89-110.
- Molina Durango, D (2014). *El cosplay en Santiago de Cali: una práctica juvenil que va de la fantasía a la realidad*. (Tesis de grado en Comunicación Social). Cali: Universidad Autónoma de Occidente.
- Napier, S (2007). *From Impressionism to anime: Japan as fantasy and fan cult in the mind of the West*. Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Ospina Deaza, J (2015). Entre el mito y el rito, un análisis estructural de Star Wars. *Boletín de Antropología Universidad de Antioquia*, 30(50), 208-241.
- Parada Morales, D (2012). Manga-anime: una expresión artística que subjetiva al Otaku. *Tesis Psicológica*, 7, 160-175.
- Polverari, J (2017). *¿Vestir la industria cultural? Construcción identitaria cosplayer en Buenos Aires*. (Tesina de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación). La Plata: UNLP.
- Quiroz Castillo, L (2015). *Cosplay, jugando a ser otro. El uso del disfraz en la construcción sociocultural de las comunidades otaku en México*. (Tesis en Antropología). México: INAH.
- Reyes, V y González Varela, S (2023). Imaginarios del espacio exterior: el fenómeno de Star Wars como construcción de nuevos mundos posibles. *Revista Colombiana de Antropología*, 59(2), 93-117.
- Rivera Velázquez, L (2021). *Cosplay como acto performativo comprendido desde una mirada artística*. (Maestría En Artes Visuales). Medellín: ITM.
- Romero Varela, V (2016). *El cosplay en Argentina. La construcción local de un fenómeno mundial*. (Tesina de Licenciatura en Comunicación.) Rosario: UNR.
- Soares, G (2015). Cosplay: um lugar para pertencer. En Ferrari Nunes, M (Org.), *Cena cosplay. Comunicação, consumo, memória nas culturas juvenis*. Puerto Alegre: Sulina, pp. 161-189.
- Taylor, J (2009). *Convention Cosplay: Subversive Potential in Anime Fandom*. (Tesis de Maestría en Artes). Vancouver: UBC.
- Torti Frugone, M (2018). Cosplay: origen y comunidades virtuales. *Revista Luciérnaga*, 10(20), 4-13.
- Zúñiga, C (2021). Cosplay como forma de distinción en aficionados de anime y manga: aproximaciones a partir de un estudio dentro de la Gran Área Metropolitana de Costa Rica. *Cuadernos de Antropología*, 31(1), 1-19.