

Cuerpos proteicos, subjetividades performativas

Claudia A. Castelán García¹

Resumen

La práctica *cosplay*, contracción de las palabras inglesas 'costume' y 'play', o en japonés *kosupure*, se ha definido como un movimiento basado en la *performance* del disfraz que tiene lugar en convenciones y salones de manga o cómics. Los fans, en tanto productores activos, seleccionan un personaje de narrativas ficticias -*anime*, *manga*, *cómic*, películas, videojuegos, libros, grupos musicales- a partir de una conexión afectiva que les lleva a confeccionar disfraces con el fin de encarnar dicho personaje. Esta reflexión parte de la relación entre narrativas e imágenes *manga* y *anime* para encarnar personajes abyectos, *cyborgs* y antropomórficos por medio de diversas prótesis que posibilitan la materialización del deseo generando tensiones en el ámbito social.

Palabras clave: *Cosplay*, Disfraz, *Performatividad*, Tecnologías, Prótesis.

Protein bodies, performative subjectivities

Abstract

The cosplay concept arises from contraction of the English words 'costume' and 'play', or in Japanese *kosupure*, it has been defined as a fashion sustained on performance of the disguise it takes place in meetings and manga salons or comics. Fans are active producers, they selecting a model from fictional narratives-*anime*, *manga*, *comics*, *films*, *videogames*, *books*, *musical groups*- since an affective string that leads them to make costumes in order to embody that character. This reflection starts from relationship between narratives and manga and anime images to embody abject anthropomorphic animated characters as *cyborgs*, using different prostheses that allow the realization of desire generating tensions in the social sphere.

Key words: *cosplay*, *performance*, *technologies*, *prosthesis*.

¹ Doctora en Artes y Educación, Universidad de Barcelona. Correo: claudia.castelan.garcia@gmail.com

Introducción

[...] *el devenir es el proceso del deseo*
Deleuze & Guattari (2008: 275)

El término *cosplay* surge de la contracción de las palabras inglesas 'costume' y 'play', en japonés *kosupure*, que refiere al “juego de disfraces”, que en tanto práctica subcultural, ha sido definida como una interpretación basada en la *performance* del disfraz teniendo su punto apoteósico en convenciones de cómic y salones de manga alrededor del mundo. Es una práctica que genera potentes nodos de interconexión a reflexionar sobre los imaginarios de diversas narrativas de entretenimiento en su correlación con el consumo, imágenes, así como las posibilidades creativas que detona en sus seguidores que va desde confeccionar elaborados vestidos hasta crear un elaborado traje que logré encarnar un personaje.

La información que aquí se comparte forma parte de la investigación realizada en el Doctorado en Artes y Educación de la Universidad de Barcelona, que sucedió a través de un recorrido de campo por Salones de Manga en Barcelona y que finalmente derivó hacia informantes en Puebla y la Ciudad de México. El interés por este tema surge a partir de cuestionar la manera en que el disfraz permite la expresión creativa de fans a través de un devenir en donde se circunscriben una serie de tensiones sobre la corporalidad, el género, la gestión de conocimientos y los vínculos afectivos. El tema fue estructurándose a medida que la investigación avanzaba, con intuiciones, errores, informantes, lugares, limitaciones y vueltas de tuerca.

La recolección de evidencias, así como su análisis combinó instrumentos de etnografía desde una postura teórica *queer* y *performativa* basados en etnografía visual, etnografía digital y entrevista reflexiva, asimismo utilicé modos de interpretación sustentados en la teoría de los Nuevos Materialismos.

En este texto se exponen algunos de los factores que ensamblan y articulan la práctica *cosplay* en términos generales, es una propuesta que se plantea desde la mirada centrada en el consumo, las relaciones, la gestión de conocimiento, la relación entre imágenes procedentes de las narrativas anime y manga que se encarnan en la confección del traje o disfraz. Estos factores son atravesados constantemente por conceptos como deseo, placer, fronteras diseminadas y liminales que desbordan criterios de normalización y que estimula la conformación de una subjetividad corporal, fragmentada, afectiva y múltiple.

Práctica *cosplay*: factores del proceso

*¿Por qué deberían nuestros cuerpos
terminar en la piel o incluir, en el mejor de los casos,
otros seres encapsulados por la piel?*

Donna Haraway (1995: 305)

La práctica *cosplay* puede ser entendida a partir del vínculo entre identificación y afectividad que un fan tiene por un personaje ubicado en alguna narrativa de ficción -*anime, manga, cómics*, películas, videojuegos, libros, artistas musicales e incluso personajes célebres no ficticios- para realizar una actualización e interpretación de un ámbito virtual a la encarnación a través de un disfraz que el fan confecciona, compra por encargo o que ensambla. Tanto Winge (2006), Gn (2011), Lamerichs (2011), Stockburger (2012), Lunning (2012), Bainbridge y Norris (2013) y Jacobs (2013) nos ofrecen definiciones sobre la práctica *cosplay*, pese a que cada uno de estos autores aporta posturas e intereses diferentes, coinciden en la importancia de la identificación de fans con personajes ficticios así como la resonancia que esta práctica ejerce sobre las construcciones y límites de la identidad. En la realización de esta práctica, los y las *cosplayers* trascienden imaginarios en categorías y parcelas de edad, género, etnicidad, niveles educativos, ocupación, ingresos y recursos.

La propuesta enfatiza en comprender la importancia que tanto las imágenes como las narrativas anime y manga tienen la práctica encarnada, marca un punto inicial en un circuito cultural de consumo que articula una serie de procesos de consumo, de creación y de relaciones, además nos permite reflexionar sobre la producción de subjetividad y entendimientos sobre la corporalidad son proyectados en la práctica *cosplay*. Especialmente es útil para el entendimiento de la importancia del proceso de confección del disfraz, actividad que colinda con la producción artística. Como afirma Brandon (citado en Wilson, 2013), las historias de *manga* y *anime* comportan narrativas más complejas, profundas y 'más adultas' que los diversos programas de dibujos animados que conocemos de Estados Unidos.

Prácticas del consumo

De acuerdo a Jenkins (en Rose, 2012), los <<fans>> son tanto productores activos como manipuladores de significados, espectadores comprometidos

que transforman la experiencia de consumo en una cultura participativa y compleja, están relacionados estrechamente con el placer de materiales visuales, sonoros, narrativos o de otras índoles, que convierten en traducciones de actividades culturales que cruzan diferentes medios.

El *fandom*² relacionado al *cosplay* resulta una audiencia activa y propositiva que no sólo se conforma con un consumo pasivo sino que generalmente deriva en otras posibilidades creativas así como productivas, es posible equiparar la noción de fans de Jenkins a la práctica *cosplay*:

are audience members who are paying a particular kind of a very careful attention to a TV show, so careful and also so committed that they can design an artwork, or a replica costume, or *Lego* animation, based on a detailed understanding of that show.³ (citado en Rose, 2012: 271)

Marco el inicio de la práctica *cosplay* en el consumo de narrativas de ficción desde donde se produce una identificación y afecto por algún personaje: por el carácter, la vestimenta, el lugar que ocupa en la narrativa, etc. Generalmente, lo que genera en un *fan* realizar *cosplay* tiene que ver con el deseo de devenir ese personaje, actualizarlo en la realidad en su propia corporalidad, esto es el detonante que motiva a iniciar el proceso de confección del disfraz.

Por otro lado, Ahn (2008: 22) describe la práctica *cosplay* como “una práctica comunicativa que ejemplifica una nueva modalidad de consumo cultural orientado hacia experimentar identidades alternativas que son a la vez cosmopolita y culturalmente específicas”, resultado de la conectividad que las tecnologías de información ofrecen en lugares dispares y remotos, a disposición de diferentes públicos, tales como materiales audiovisuales de *anime* y *manga* que circulan por la red, plataformas sociales como *facebook* o *deviantart* que interconectan a *cosplayers* entre ellos mismos y sus seguidores.

Stockburger (2012) sostiene que la práctica *cosplay* se ha convertido en un fenómeno global, que cruza barreras nacionales a raíz de la repercusión internacional de la industria del entretenimiento japonés en los últimos 30

² Es un término que refiere a una subcultura que comprende aficionados que comparten intereses en un común, que prestan atención a los detalles de sus objetos de afición, comparten redes sociales con determinadas prácticas y les une un sentimiento de empatía y compañerismo.

³ Son miembros de la audiencia que prestan un tipo particular de atención a un programa de televisión, están tan comprometidos que pueden diseñar una obra de arte, un traje de réplica o una animación de *Lego*, basándose en una comprensión detallada de ese programa.

años. Es una forma de apropiación cultural alimentada por las empresas de entretenimiento, pero, por otro lado, genera islas de comunidad permitiendo a la gente a emplear su imaginación y capacidad creativa.

En efecto, el consumo no es pasivo, sino que motiva producciones creativas que fluyen a través de una red de conocimientos compartidos y de memoria por medio de diversas plataformas virtuales interconectadas globalmente en las que archivan fotografías o videos de los procesos de producción de trajes, tutoriales de maquillaje, fotografías de convenciones, concursos, de trajes, *performances* y sesiones fotográficas profesionales así como la producción de dibujos, *fanzines*, *fanart*, *fanfiction*, *fanservice*, etcétera.

El fandom es una característica común de las sociedades industriales que no está exenta de un flujo de economías pues los fans también crean sus propios sistemas de producción y distribución en una economía cultural sombra (Fiske, 1992), con sus propias formas fuera de las industrias culturales pero que también han tomado fuerza en los últimos años.

Nami (informante *cosplay*) relató que realizar pedidos compras *online* a Japón era una práctica usual entre diferentes fans de la ropa lolita, lo que parece generar tanto estatus como adhesión a un grupo. El registro fotográfico de etiquetas de ropa, figuras de acción y accesorios importados de Japón son parte de una economía que no solo es monetaria sino simbólica, pues Nami afirmó que de ninguna manera era barato realizar estas acciones. Al cuestionarle de dónde obtenía los recursos monetarios para dichas adquisiciones respondió: “no tengo vicios, no fumo, no bebo, ni salgo tanto de fiesta [...] ahorro [...]”. Esta respuesta se replicó con diferentes informantes, lo que supone que existe un tipo de orgullo a la vez que una consciencia sobre sus prácticas de consumo que según a qué ojos parecieran desbordadas y exorbitantes.

Gestión en torno a conocimientos

La importancia de la adquisición y organización de conocimientos sobre narrativas de ficción se manifiesta dentro de los grupos de fans como un orgullo, que muchas veces es denominado como “*friki*”, “*geek*” o bien “*otaku*”, pero no dejemos de lado que cada uno de estos calificativos considera aspectos más profundos en su enunciación. El elevado consumo de narrativas anime y manga genera en las comunidades de fans una suerte de curiosidad intelectual, que como apunta Sontag (2007: 279), “la curiosidad desinteresada rara vez se presenta en una forma distinta de la caricatura, como demencia maníaca

que separa las relaciones humanas normales”. Desde aquí podemos trazar una línea que conecta con la noción otaku en su lado más despectivo.

Lamarre (2009: 108-109) define <<otaku>> como "un conjunto de prácticas relacionadas con la recepción del *anime*, juegos, *manga* y medios relacionados". La palabra <<otaku>> aparece en la primera mitad de los años ochenta en Japón, palabra que designa a los jóvenes que no contactaban con la corriente *mainstream* de la vida social, a quienes les unía su interés, que desde entonces denominaban como “obsesivo”, por el *anime* y *manga*. Era considerado como extraño, evidentemente desde una postura convencional o normativa, debido en gran parte al vínculo que se estableció con el caso de Tsutomu Miyazaki, quien fuera arrestado en 1989 por secuestro y asesinato de tres niñas en edad preescolar. La imagen del *otaku* se superpuso de manera negativa a la de Miyazaki (Gardner citado en MacWilliams, 2008).

Kinsella (1998) complementa esta noción al situarlo como un término *slang* que carga con una percepción negativa del fandom, que describe y etiqueta a una persona anti-social que le resulta agradable gastar su tiempo en casa por comportar una significativa falta de habilidad para relacionarse con otros debido a su intenso vínculo con el *anime* y *manga*.

Las etiquetas que vigilan las prácticas de consumo y gestión de conocimiento abarcan también a quienes gustan de narrativas no normalizadas. <<Fujoshi>> es un término japonés peyorativo, que significa “depravada” o “mujer podrida”, que estereotipa a las mujeres aficionadas especialmente al género *yaoi*⁴, en el caso masculino se les denomina <<fundashi>>.

A Galbraith, se le tilda como “el etnógrafo de la cultura *otaku* japonesa” (Jacobs, 2013), manifiesta que los *otakus* masculinos y las *fujoshis* femeninas ha sido presa de los estereotipos de los medios de comunicación, adjetivándolos como individuos antisociales, solitarios y ensimismados, “fracasos social, económico y sexual” (Hicks citado en Jacobs: 25). Sin embargo, la expansión, popularización y extendida aceptación, normaliza las prácticas y expresiones culturales relacionadas al *manga*, al *anime* y al *cosplay*. Galbraith, propone a los académicos estudiosos del tema tener en cuenta la consideración del término “otaku” como noción escurridiza que transmuta antes que entenderla como

⁴ Contracción de *Yama nashi, ochi nashi, imi nashi*², que significa «sin clímax», «sin desenlace» o «sin sentido». Término japonés utilizado para denotar la representación artística, erótica, sexual o romántica de relaciones centradas entre dos individuos de sexo masculino. Los primeros ejemplares del *yaoi* aparecieron a inicios de los años 70, cuando las mujeres comienzan a introducirse profesionalmente en el mundo del *manga*.

un fenómeno histórico, localizando a otakus y fujoshis dentro de estilos de vida subculturales y fantasiosas. Galbraith cree que ellos se ven a sí mismos como personas obligadas a colaborar con la corriente dominante, normativa y de clase media, pero que se sienten alienados por esa misma inclusión, de esta manera se involucran en usos no previstos, que les permite ser minorías activas (Jacobs, 2013).

A través de una lectura cruzada con Halberstam (2018) en su definición <<falla>>, el *otaku* y la *fujoshi* escapan de las normas que sancionan conductas que desbordan la idea de normalidad y sus gestiones del desarrollo humano y de lo que se espera, por un lado, en las relaciones sociales exitosas (*otaku*) y en relación a deseos normalizados (*fujoshi*), que desbordan el ordenamiento predecible de lo que se espera, convirtiendo sus actitudes y deseos como un estilo de vida.

Dicho esto, mi posicionamiento es rehusar a clasificar, describir u homologar al concepto *otaku* al practicante de *cosplay*, puesto que en las diferentes entrevistas que realicé, especialmente a practicantes, no existía una relación inherente. Es decir, algunas y algunos entrevistados se sentían identificados con el término *otaku*, en lo que me parece estaría más cerca de la noción *queer* <<estrategia de subversión *performativa*>> en tanto insulto, donde la pronunciación del término traslada en su enunciación la carga de la violencia y discriminación ejercidas por una sociedad heteronormativa, en este caso su pasión sobre saberes de *anime* o *manga* o su “incapacidad” para adecuarse en los estándares de convivencia social, siendo justamente esa fuerza de enunciación la que se subvierte al utilizarla en primera persona (Córdoba, et al., 2005).

Ogonoski (2014) subraya que la práctica *cosplay* es una de las variadas actividades de la cultura *otaku*, y que, en el mejor de los casos, refiere a una amplia diversidad de consumidores, cita a Koichi Iwabuchi (en Ogonoski, 2014) al observar que tanto las prácticas de *otakus* como de *cosplayers* son las prácticas de fans que denomina *prosumers* (de producir-consumer) y *appropriateas* (appropriator-readers), es decir un consumidor activo que realiza algo más con su consumo convirtiéndolo en producción desde su lectura.

En el trabajo de campo que realicé en Barcelona, Puebla y Ciudad de México, la negativa contundente de practicantes a identificarse como *otaku*, me lleva a nombrarles como <<*cosplayers*>>, lo que subraya la práctica antes que un adjetivo que califica a la persona otorgándole una identidad que generaliza, fija y clasifica. Los motivos por los que se realiza la práctica *cosplay* son diversos por tanto no podemos encasillar o reificar una ontología que describa y generalice por igual. Conuerdo con Ogonoski (2014) cuando recomienda

acercarse a la noción *cosplay* como un conjunto de prácticas situadas en el consumo de medios y no en una demarcación de un consumidor contenido y totalizante, sino como agente activo, nos recuerda que no podemos generalizar la manera en que se activa la noción *otaku* en el contexto japonés, en donde tiene un significado histórico más amplio, a diferencia del estadounidense, a lo que agregó el español y mexicano.

Algunos autores como Bruno (2002), Lamerichs (2011), Bainbridge y Norris, (2013), homologan <<otaku>> al fan estadounidense denominado <<geek>> o a <<nerd>>, y en España, muchos lo asimilan a <<friki>>, lo que considero problemático pues todos los casos los términos resultan descripciones peyorativas, ya que la definición está anclada a ciertas “aficiones obsesivas”, “comportamientos y vestimentas extrañas”, en breve, a etiquetas de clasificación.

En 2012, la Real Academia Española incorporó la entrada <<friqui>>⁵ como adjetivo coloquial en tres acepciones: 1) extravagante o excéntrico, 2) persona pintoresca y extravagante, 3) persona que practica desmesurada.

Una de las actividades que más llamó mi atención en el trabajo de campo y que se realiza dentro de las convenciones, fueron los “concursos de *otakus*” que consisten en evidenciar quién posee más saberes sobre complejas relaciones entre narrativas, personajes, situaciones, temporalidades de las series y de los personajes, por nombrar algunas. El ganador es aquella persona que posee la memoria y la organización relacional entre esos conocimientos.

Existen comunidades virtuales, y cara a cara, que producen, comparten y diseminan conocimiento especializado en relación a recuentos en profundidad de los productos culturales que consumen, existen gran cantidad de *blogs*, foros y diversos espacios virtuales donde se ponen en común y a disposición saberes: tutoriales de maquillaje, creación *der promps*, reseñas de narrativas y nuevos lanzamientos *anime* y *manga*, trucos de videojuegos, etc. Una actividad potente que se realiza a través de medios tecnológicos digitales como *facebook*, *twitter* o *DeviantArt*. Este compartir de saberes mediante espacios virtuales supone una verdadera revolución del conocimiento, celosamente guardado y valorado. Existen páginas como *Tattehood* o *The RPF craft your fandom* en las que se muestra el proceso de elaboración de determinados trajes, se comparten soluciones documentadas paso a paso, e intercambian conocimientos útiles de trucos de maquillaje, cuidado de pelucas, etcétera.

⁵ Recuperado en <<<https://dle.rae.es/?id=IUmogtr>>>

Transportación de imágenes y narrativas de ficción

*The posthuman body is a technology,
a screen, a projected image.*

Judith Halberstam e Ira Livingston (1995: 3)

Existe un inconsciente colectivo que asocia los dibujos animados como producciones dirigidas a un público infantil, es probable que sea esta idea se ha fortalecido a partir de las producciones de Disney World y su amplio campo de circulación. Siguiendo a Toku (2007), mientras en Estados Unidos los *cómics* son para niños o coleccionistas, en Japón las influencias del *anime* y *manga* se extiende por diversos ámbitos que va desde preescolares hasta adultos. El impacto visual de estas producciones sobre la cultura popular de la sociedad es más significativo que en otras regiones. Pero no se puede negar que cada día dichos productos se extienden a más países, incluyen nuevas prácticas, como el *cosplay*, y comporta nuevos consumos.

La atracción de nuevos fans por el *anime* y *manga* tiene que ver con lo que Jean Marie Bouissou (en MacWilliams, 2008: 5) denomina “aesthetic of excess, conflict, imbalance, and over sensuality⁶”, o lo que Schodt (en MacWilliams, 2008) afirma, un poder de expresar las esperanzas y miedos de la gente. Las producciones narrativas de *anime* y *manga*, son generalmente estructuras complejas, abyectas, absurdas y profundas, que comportan diferencias de las denominadas caricaturas occidentales, no sólo en el ámbito estético, sino también narrativo. Otro factor importante a destacar, es la masiva producción de estos productos, como afirma MacWilliams (2008: 3) “the animated images that flicker across the screen and fill the pages of comic magazines and books are major source of the stories that not only Japanese, but also an increasingly global audience, consume today⁷”.

Las imágenes que genera la estética *manga* y *anime* constituyen elementos importantes en la producción de subjetividad. Dichos referentes visuales a través de las narrativas conectan con el deseo, con el cuestionamiento de límites entre lo humano, lo no humano y lo animal, e incluso con los objetos,

⁶ Estética del exceso, conflicto, desequilibrio y sobre sensualidad.

⁷ Las imágenes animadas que parpadean en la pantalla y llenan las páginas de revistas y libros de cómics son una fuente importante de historias no solo las japonesas, sino también de un público cada vez más global del consumo actual.

sin dejar de lado el desbordamiento del género que de alguna manera impactan en consumidores. *Treat* (citado en MacWilliams, 2008) afirma que tanto el *manga* como el *anime*, siendo medios relativamente nuevos, constituyen una experiencia activa antes que un reflejo pasivo.

Destaco tres elementos de las narrativas *anime* y *manga* que relaciono al traspaso de la práctica *cosplay*: 1) la relación entre humanos y máquinas, 2) a relación entre humanos y animales o personajes antropomórficos, 3) la relación de humanos en torno a la abyección. Cito tres obras de Osamu Tezuka considerado “el padrino del *manga* y *anime*” al sentar las bases tanto de la estética del estilo *manga* como de contenidos en las narrativas: la historia de ciencia ficción *Astroboy* o *Tetsuwan Atomu* (en inglés “Ironarm Atom”) que comprende de 1951-1968; la historia de aventura *Janguru taitei* (“Kimba the White Lion”) de 1945-1954; la historia romántica *Ribon no kishi* (conocida como “*La Princesa caballero*”) y en inglés como “*Knight with Ribbons*”) que comprende de 1953-1956.

En estas narrativas no predomina la dicotomía de batallas entre buenos y malos o “nosotros contra ellos”, los héroes de Tezuka luchan contra una sociedad corrupta llena de prejuicios a la que pertenecen, estos personajes centrales, problematizan aspectos sobre la sociedad moderna. Son figuras liminales, que luchan por encontrar su lugar en la sociedad. Las localizaciones intermedias de los personajes de Tezuka: *Astroboy*, Leo el león y la princesa Shappiro, le permiten abordar temas de identidad como humano-máquina, humano-animal, hombre-mujer. Esto permite que los personajes no queden parcelados a una unidad esencial como sólo máquina, animal salvaje o mujer, lo que desborda las estructuras de normalización en las narrativas.

Las tres temáticas que desarrolla Tezuka son una constante que atraviesa variedad de narrativas de *anime* y *manga*, lo que determinado que muchos fans consideren que no son productos únicamente para niños. La resolución de tramas suele ser muy compleja, van más allá de las narrativas occidentales dicotómicas de los buenos contra los malos. La identidad es cuestionada, analizada y expuesta a través de relaciones humanas con otros no-humanos, como es el caso de la antropomorfización (género *kemono*); de relaciones entre humanos y máquinas, robots, *cyborgs* y entes virtuales (género *mecha*), así como las fronteras diluidas de personajes abyectos alrededor del género, así como el placer visual (géneros *ecchi*, *yaoi* y *yuri*).

Prácticas de corporización

Bainbridge y Norris (2013) en su texto *Posthuman Drag: Understanding Cosplay as Social Networking in Material Culture* exploran la relación entre *cosplay* y *drag*, afirman que en la práctica *cosplay* se gestionan negociaciones de identidad. En relación a estas gestiones y a partir del trabajo de campo, concuerdo con la afirmación sobre la idea de que la práctica *cosplay* circunda la materialidad y la encarnación. Es a través de prácticas de corporización que un *cosplayer* se ve desafiado a trascender y gestionar esencialismos que atraviesan el cuerpo. Lunning (2012) argumenta que en la población de *cosplayers* se aceptan y reconocen todo tipo de formas corporales, géneros y sexualidades en la práctica de la comunidad de fans. En el devenir *cosplay*, la forma corporal ocupa una posición abyecta que permite identidades imaginarias, siendo esto alcanzable por el hecho de que los personajes son en gran medida sin edad, sin género e irreales.

La noción <<política de la subjetividad>> (Braidotti, 2013), corresponde a un doble sentido, tanto a la constitución de identidades como a la adquisición de subjetividad en tanto formas de autorización para ejercer determinadas prácticas. Se trata de un proceso de prácticas materiales (institucionales) y semiótico-discursivas (simbólicas) que define al sujeto por medio de las variables reguladoras -sexo, raza, edad, etc.-, que da lugar a formas de empoderamiento y regulación, en tanto espacio liminal, es capaz de trascender las fronteras y estereotipos culturales, raciales y de género, a lo que agregaría de clase y de edad.

En esta indagación me interesa compartir impresiones sobre la manera en que el <<disfraz>>, en tanto tecnología performativa, permite el ejercicio de pensarse como alguien más, en posibilitarse en otro cuerpo, en otra narrativa y de trascender el esencialismo que ha dictaminado “naturalmente” a nuestros cuerpos desde discursos heteronormativos, hacer *cosplay* es devenir, es transformación.

En la práctica *cosplay*, la técnica opera en conexión con diferentes frentes: desde el conjunto de objetos e instrumentos que facilitan la confección del traje, en tanto materialidad -pelucas, postizos, telas, hilos, accesorios, máquinas de coser, pegamentos, lentillas, etc.- pero que también se encarnan sobre discursos de la adecuada práctica; en un régimen de verdad que se establece en convenciones al determinar qué *cosplayers* han utilizado esas técnicas de manera adecuada para lograr un efecto de verdad; así como la relación que establece el conocimiento de narrativas con la práctica. Los *cosplayers* crean

una actualización de los personajes ficticios en su *performance* por medio de elementos materiales con el fin de encarnar al personaje de la manera convincente, el éxito de dicha empresa “sutura lo real y lo irreal”, actualización en directo de una fantasía (Bainbridge & Norris, 2013).

Es posible afirmar que este proceso activado desde el deseo y la afectividad -a un personaje ficticio-, disemina fronteras de género, racialidad, corporalidad y edad en la *performance cosplay*. Al utilizar el disfraz como tecnología *performativa*, nos permite devenir en Otro, a evidenciar las diferencias en las que se nos enseña a vivir como humanos, la práctica *cosplay* se puede entender como una <<materialidad corpórea>> (Braidotti, 2013) pues el cuerpo es entendido como multifuncional, complejo, como un transformador de flujos y energías, afectos, deseos e imaginaciones, un punto donde se superponen lo físico, lo simbólico, y lo sociológico.

Si la prótesis es liminal, un artificio, una tecnología de producción, de significación, de poder y del yo, un dispositivo de producción corporal, es posible afirmar que el traje *cosplay* es una prótesis. Desde la noción posthumana de performatividad de Barad (2003), la producción material de los cuerpos incorpora la materia, lo discursivo, lo social, lo científico, lo humano y no humano además de los factores naturaleza-cultura, el disfraz en tanto prótesis permite una comprensión de la producción del propio cuerpo.

El disfraz como prótesis aumentativa y recíproca en el juego de interior y exterior, así como su forma repetitiva permite conectar con las *performances* que despliegan diferentes artistas quienes han utilizado ese rejuego como <<prosthetic enfleshment>> (Garoian, 2013) desde la indagación y práctica artística que se lleva a cabo en la confección del traje personalizado.

Desde el marco posthumanista reflexionando sobre la práctica *cosplay*, el disfraz se convierte en un dispositivo, una prótesis que permite experimentar corporizadamente otras formas de subjetividad, devenires que desplazan la certeza de la identidad entendida en la modernidad, con el objetivo, entusiasta o propositivo, de transformar en alguna medida, los límites que extienden y convulsionan las fronteras que se parcelan al cuerpo.

Bibliografía

- AHN, J. (2008). *Animated Subjects: Globalization, Media and East Asian Cultural Imaginaries*. PhD Diss. University of Southern California.
- BAINBRIDGE, J. y C. Norris (2013). “Posthuman Drag: Understanding Cosplay as Social Networking in Material Culture” *en Intesections: Gender*

- and Sexuality in Asia and the Pacific*. [En línea] Issue 32. Disponible en: http://intersections.anu.edu.au/issue32/bainbridge_norris.html.
- BARAD, K. (2003). "Posthumanist Performativity: toward an understanding of how matter comes to matter". *Sings*, 28 (3).
- BRAIDOTTI, R. (2013). *The Posthuman*. Malden, MA, Polity Press.
- BRUNO, M. (2002). "Cosplay: The Illegitimate Child of SF Masquerades" en *Glitz and Glitter Newsletter, Millennium Costume Guild* [En línea] October, disponible en: <http://millenniumcg.tripod.com/glitzglitter/1002articles.html>.
- CÓRDOBA, D.; Saéz, J. y P. Vidarte (2005). *Teoría Queer. Políticas Bole-
ras, Maricas, Trans, Mestizas*. Madrid, Egales.
- DELEUZE, G. y F. Guattari (2008). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofre-
nia*. Valencia, Pretextos.
- FISKE, J. (1992). "The Cultural Economy of Fandom" en Lewis, L. (Ed.), *The
Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. London, Routledge.
- GAROIAN, C. (2013). *The Prosthetic Pedagogy of Art: Embodied research
and practice*. New York, State University of New York Press.
- GN, J. (2011). "Queer simulation: The practice, performance and pleasure of cos-
play" en *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*. 25, 4, p. 583-593.
- HALBERSTAM, J. (2018). *El arte queer del fracaso*. Traducción de Javier
Sáez. Barcelona, Egales.
- HALBERSTAM, J. y I. Livingston (eds.) (1995). *Posthuman Bodies*. Indiana,
Indiana University Press.
- JACOBS, K. (2013). "Impersonating and performing queer sexuality in the
Cosplay zone" en *Participations. Journal of Audience & Reception Stu-
dies*. Volume 10, Issue 2.
- HARAWAY, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la
naturaleza*. Madrid, Ed. Cátedra.
- KINSELLA, S. (1998). *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary
Japanese Society*. Hawaii, Curzon Press & Hawaii University Press.
- LAMARRE, T. (2009). *The Anime Machine. A Media Theory of Animation*.
Minneapolis, University of Minnesota Press.
- LAMERICHS, N. (2011). "Stranger Than Fiction: Fan Identity in Cosplay"
en *Transformative Works and Cultures* [En línea] No. 7. Disponible en:
<http://dx.doi.org/10.3983/twc.2011.0246>.
- LUNNING, F. (2012). "Cosplay and the Performance of Identity" en *Quod-
libetica* [En línea] 6 (1). Disponible en: [http://www.quodlibetica.com/
cosplay-and-the-performance-of-identity/](http://www.quodlibetica.com/cosplay-and-the-performance-of-identity/).

- MACWILLIAMS, M. (Ed.). (2008). *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. Armonk, NY, M.E. Sharpe.
- OGONOSKI, M. (2014). “Cosplaying the Media Mix: Examining Japan's Media Environment, Its Static Forms, and Its Influence on Cosplay” en *Material Fan Culture. Transformative Works and Cultures* [En línea] 16, 1-21. 7, disponible en: <http://dx.doi.org/10.3983/twc.2014.0526>.
- REAL Academia Española. (2012). *Real Academia Española* [En línea] Disponible en: <https://dle.rae.es/friki>.
- ROSE, G. (2012). *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials*. 3^{ra}. ed.. London, Sage.
- SONTAG, S. (2007). *Contra la interpretación y otros ensayos*. Barcelona, Random House Mondadori.
- STOCKBURGER, A. (2012). “Cosplay. Embodied knowledge” en *Troubling reserch. Performing knowledge in the arts* [En línea] Disponible en: <http://troublingresearch.net/home/axel-stockburger/cosplay-%E2%80%94embodied-knowledge/>.
- TOKU, M. (ed.) (2007). *Shojo Manga: Girl Power!*. Chico, CA, Flume Press / California State University Press.
- WILSON. M. (2013). “Three Features of the Allure to Anime Fandom” en *Cosplay, Adultizing, Marginilization and Individual Experiences* [En línea] Disponible en: https://www.academia.edu/2446175/Three_Features_of_the_Allure_of_Anime_Fandom_draft_?auto=download.
- WINGE, T. (2006). “Costuming the imagination: Origins of Anime and Manga Cosplay” en Frenchy Lunning (ed.), *Mechademia I: Emerging Worlds of Anime and Manga*. Minnesota, University of Minnesota, pp. 65-76.