Universidad Iberoamericana Puebla

Repositorio Institucional **http://repositorio.iberopuebla.mx**

Revista Rúbricas Número Especial. Cultura Juvenil

Cosplay y performatividad

Castelán, Claudia

2015-03-20

http://hdl.handle.net/20.500.11777/617

http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf

Cosplay y performatividad

Claudia Castelán
Universidad de Barcelona, chispillatronik@yahoo.com

Introducción

Un vasto universo configura la cultura visual *manga* y *anime* que derivan también y se relacionan con videojuegos, películas, grupos musicales, etc. La práctica *cosplay* es un ejemplo de la manera en que dichas imágenes se replican, por ejemplo, en su calidad de práctica encarnada que interpreta narrativas específicas del *manga*, *anime*, videojuegos, artistas musicales, etc. Este texto comparte algunas de las ideas que estoy conformando para establecer una relación entre la práctica *cosplay* y *crossplay* y su relación con la construcción del género a través de la teoría de performatividad.

La tesis de mi investigación parte de la práctica denominada *cosplay*, definida como el *juego de disfraces*. Etimológicamente proviene del acrónimo en inglés *costume play*, que consiste en interpretar algún personaje real o ficticio de un manga (cómic japonés), anime (dibujos animados japoneses), película (*live action*[1]), libro, cantante, grupo musical o videojuego. Se entiende como una práctica asociada a Japón, por lo que en términos puristas remite a personajes de narrativas asiáticas, pero en la práctica se aplica al acto de disfrazarse e interpretar algún personaje.

Se dice que el término fue acuñado por Nobuyuki Takahashi del estudio japonés *Hard* cuando asistió a la convención *Science Fiction Worldcon* de Los Ángeles y al quedar sorprendido por la cantidad de *fans* disfrazados de personajes, lo publicó en las revistas de ciencia ficción japonesa.

La práctica *crossplay* tiene como objetivo interpretar a un personaje del sexo opuesto. Se dice que la viabilidad de la interpretación crossplay se debe, en cierta medida, por la representación de personajes masculinos con rasgos delicados y andróginos en el estilo manga, conocidos como *bishōnen* que significa "joven hermoso". Sin embargo, no puede entenderse el porqué de la realización de esta práctica.

Cada día aumenta y se extiende por el mundo el interés en la realización de la práctica cosplay y crossplay, reflejado principalmente en jóvenes, aunque no es propia de éstos. Encuentro necesaria la construcción de otros marcos teóricos que permitan analizar la complejidad de este fenómeno emergente y global, así como la exploración de nuevas herramientas conceptuales que den luz a temáticas relacionadas con el género. Uno de los problemas que presenta el fenómeno crossplay es la tensión que crea su relación con lo que se entiende como *travestismo*. Siendo prácticas aparentemente similares, los *crossplayers* subrayan que no es una práctica que involucre sus preferencias sexuales, lo que muestra la idea construida de una relación implícita entre práctica travesti y sexualidad.

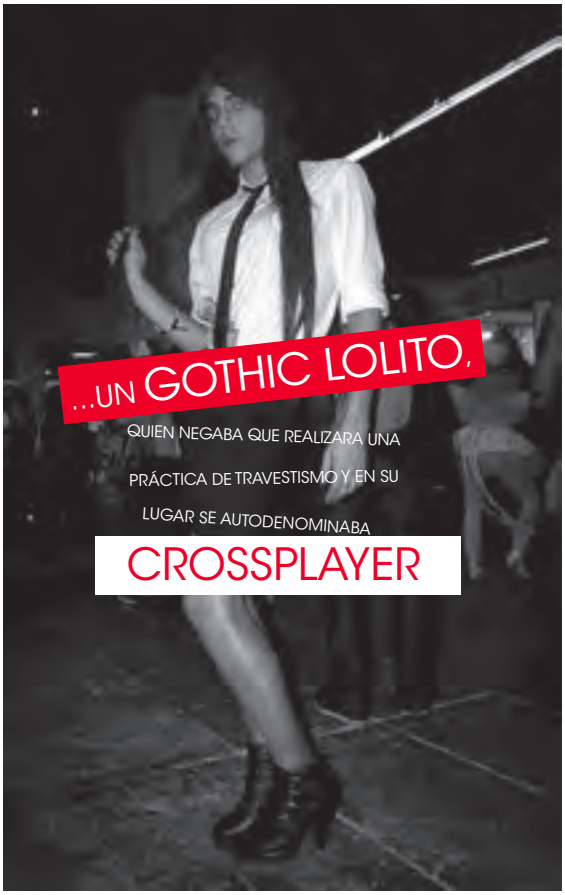
1 Término empleado para las adaptaciones con actores reales de series o películas de dibujos animados. Es importante aclarar este término pues en las producciones asiáticas es común que estos productos pasen de un formato a otro, por ejemplo, una serie (*anime*) sea llevada a un comic (*manga*) o una película o ambas.

Fotografía: jshj / Foter.com / CC BY-NC

Mi interés por el cosplay nació hace algunos años en Barcelona, cuando conocí a un *gothic lolito*, quien negaba que realizara una práctica de travestismo y en su lugar se autodenominaba *crossplayer*. Por este tiempo, hacia 2009, yo estaba situada en estudios culturales y específicamente en la línea de culturas juveniles. Había investigado sobre éstas, específicamente sobre un grupo de jóvenes *góticos* en mi ciudad natal, Puebla, en México. Sin embargo, me parecía que las herramientas con las que contaba para estudiar los fenómenos relacionados con las prácticas cosplay y crossplay eran insuficientes desde esta perspectiva.

Encontré que las investigaciones sobre culturas juveniles que emergen desde el enfoque de los estudios culturales, si bien han sido útiles para entender fenómenos juveniles subculturales, se dejaban en el tintero elementos importantes, que el paso del tiempo no hacía justicia a la realidad cibernética que experimentamos actualmente, por lo que algunos marcos teóricos estaban rebasados. Para las autoras latinoamericanas Rossana Reguillo,[2] Ana Padawer[3] y Silvia Elizalde,[4] los estudios sobre culturas juveniles que emergen desde el enfoque de los estudios culturales han dibujado un panorama sobre lo juvenil, de manera androcentrista, esencialista y romántica sobre los fenómenos entendidos como subculturales. Esto ha generado una tipología localizable de jóvenes a través de los estilos, creando patrones identificables que los encasillan, etiquetan y alimentan un imaginario estigmatizado de relaciones fáciles por la composición de elementos del estilo. Por consiguiente, describir una práctica juvenil ya no me resultaba ni propositivo ni suficiente.

Me interesa estudiar un enfoque en donde las prácticas e identidades juveniles no se entiendan como fijas e inmutables. Estoy de acuerdo con la manera en que Maritza Urteaga[5] refiere a las exploraciones en las vidas de las y los jóvenes como experiencias de participación en la transición del ciclo de vida. Sus prácticas son *zonas contemporáneas transfronterizas*, entrecruzadas por líneas múltiples (preferencia sexual, género, clase, raza, etnia, generación, nacionalidad, política, vestido,



Cosplay en el XVIII salón del manga de Barcelona en 2012. Foto: Chispillatronik

gustos musicales, etc.). Para Urteaga, estas *zonas transfronterizas* no son transicionales y propone que las entendamos como porosas debido a su heterogeneidad, cambio rápido, movimiento y al prestar y pedir intercultural, no sólo encuentra que en ellas hay desigualdad, poder y dominación, sino producción cultural creativa.

Las representaciones visuales, para Fernández,[6] conectan con la constitución de los deseos, en la medida en que enseñan a mirar y a mirarse, y contribuyen a construir representaciones sobre sí mismos y sobre el mundo. Acerca de la práctica cosplay y el deseo, Yoshiyuki[7] afirma: "algunos jóvenes japoneses dicen que no tienen suficiente con ver a sus personajes favoritos en los *anime* y en los videojuegos: quieren interactuar con ellos, incluso quieren *ser* ellos. Existen formas de que esos sueños casi se conviertan en realidad…".

2 Reguillo, Rossana (2003). "Las culturas juveniles: un campo de estudio; breve agenda para la discusión". *Revista Brasileira de Educação*, Maio-Ago, 103-118. Disponible en: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=27502308>.

3 Padawer, Ana (2004). "Nuevos Esencialismos para la antropología: las bandas y tribus juveniles, o la vigencia del culturalismo". *Kairós, Revista de Temas Sociales*, Universidad Nacional de San Luis, octubre, año 8, núm. 14. Disponible en: <http://www.fices.unsl.edu.ar>

4 Elizalde, Silvia (2006). "El androcentrismo en los estudios de juventud: efectos ideológicos y aperturas posibles". *Última Década*, CIDPA Valparaíso, diciembre, núm. 25: 91-110. Disponible en: http://www.scielo.cl/pdf/udecada/v14n25/art05.pdf

5 Urteaga, M. (2011). *La construcción juvenil de la realidad. Jóvenes mexicanos contemporáneos.* México: Universidad Autónoma Metropolitana.

6 Fernández, F. (2007). *Espigador@s de la cultura visual. Otra narrativa para la educación en las artes visuales.* Ed. Octaedro, Barcelona.

7 Yoshiyuki, N. (2007). *Diversión con las fantasías de los libros. Cosplay: juego de disfraces en fantasilandia. Vivir la vida de un personaje de cómic. Nipponia.* Web revista trimestral, núm. 40, 15 de marzo de 2007. Recuperado 9 de febrero 2001, de http://web-japan.org/nipponia/nipponia40/es/feature/feature14.html

Fotografía: Omarukai / CC BY

LAS REPRESENTACIONES VISUALES, PARA FERNÁNDEZ, CONECTAN CON LA CONSTITUCIÓN DE LOS DESEOS, EN LA MEDIDA EN QUE ENSEÑAN A MIRAR Y A MIRARSE, Y CONTRIBUYEN A CONSTRUIR REPRESENTACIONES SOBRE SÍ MISMOS Y SOBRE EL MUNDO.

Estilo, disfraz, género y performatividad

En *Resistance throught rituals* (Hall[8]), los autores partían de la premisa fundamental de que el *estilo* podía ser leído empleando el concepto gramsciano de la hegemonía, interpretando la sucesión de estilos culturales juveniles como formas simbólicas de resistencia, que fue característico del periodo de la posguerra. Pero ¿podríamos afirmar que la práctica cosplay y crossplay son subversivas?, ¿o será que el marco sobre la hegemonía ha sido rebasado? ¿En qué contextos podría ser la práctica crossplay subversiva?, ¿de qué manera contribuye a pensar la identidad sexual al crossplayer?, ¿de qué múltiples maneras impacta esta práctica en diferentes contextos?

Judith Butler[9] se opone a plantear juicios sobre la distinción entre subversivo y no subversivo, pues considera que éstos no pueden formularse de manera que soporten el paso del tiempo. Subraya la importancia del "contexto", entendido como unidades postuladas que experimentan cambios temporales y revelan su falta de unidad esencial. Es importante recalcar que existe una distancia considerable de tiempo y espacio entre las prácticas de estilo de posguerra y las prácticas cosplay y crossplay.

8 Hall, Stuart y Tony Jeferson (eds.) (1976). *Resistance through Rituals. Youth subcultures in post-war Britain.* Routledge, London/New York.

9 Butler, J. (2007). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity.* Paidós, Barcelona.

Sobre las prácticas subversivas, Butler[10] nos advierte que, al igual que las metáforas, corren el riesgo de perder su carácter metafórico en la medida que éstas se consolidan como conceptos con el tiempo, convirtiéndose en clichés adormecedores con base en repetirlas, por lo que la subversión corre el riesgo de convertirse en un valor de mercado. Y si es así, ¿qué relación tiene este valor de mercado con la práctica?, ¿cómo se asume por los cosplayers y los crossplayers?

Judith Halberstam[11] hace la observación en torno a los pocos estudios que hay sobre chicas fuera de posturas heteronormativas. Los estudios, especialmente en subculturas, están relacionados a las prácticas de consumo musical donde las mujeres se ven como una extensión de un mundo masculino.

El posicionamiento de Halberstam, desde dentro de las subculturas *queer*, sirve para enfilar este proyecto de investigación con la finalidad de ofrecer otro posicionamiento a los entendimientos de las subculturas basadas en el estilo, y problematizarlo en el tema de género y performatividad. Para exponer los temas relacionados con la idea de identidad y su relación con la sexualidad: reflexionar sobre la lógica heteronormativa, la idea normatividad, original y copia, subversión y disputa de autenticidad.

Halberstam sugiere tomar en cuenta los siguientes elementos:

• *Repensar la relación entre teóricos y participantes subculturales.* Implica para esta investigación: tener en cuenta la relación investigador y sujetos informantes así como el posicionamiento del investigador.

• *Numerosas son las teorías subculturales creadas para describir y explicar las actividades masculinas heterosexuales en adolescentes y que son ajustadas sólo cuando la actividad femenina heterosexual adolescente entra en foco*. Trascender el foco sobre lo masculino para iluminar a los personajes femeninos y de diversidad sexual, o bien *queer*.

• *La naturaleza de la actividad subcultura queer requiere una teoría matizada de archivos y archivamiento.* ¿Cómo se puede plantear este punto desde las prácticas cosplay y crossplay? El constante archivamiento que cosplayers y crossplayers plasman en imágenes para tener documentos que registren sus trajes, caracterizaciones, e incluso la organización de paseos por diversos parques, específicamente para hacer fotos del grupo.

10 Ibídem.

11 Halberstam, J. (2004). I*n a queer time & place. Transgender bodies, subcultural lives.* New York University Press, N.Y.

Cosplay en el XVIII salón del manga de Barcelona en 2012. Foto: Chispillatronik

Plantear la importancia de estos archivos expuestos de manera pública en redes sociales como *Facebook*, *flicker*, etcétera.

• *Las subculturas queer ofrecen la oportunidad para salir de un modelo normativo en el que las culturas juveniles son entendidas como etapas de transición hacia la edad adulta; repensar una negativa a esa idea de adultez como una desviación intencionada*. Este punto resulta de gran importancia, no es una condición exclusiva de jóvenes, entendidos en un rango biológico, quienes realizan prácticas cosplay y crossplay. ¿De dónde surge la idea de que es una práctica exclusiva de jóvenes?

Para Taylor,[12] *los estudios de performance* son una corriente teórica que proporciona una lente metodológica interpretativa con la que se pueden analizar prácticas como *performance,* dando luz a temáticas de género e identidad sexual, que son ensayadas y reproducidas en la esfera pública. El performance, según Vidiella,[13] funciona como una práctica in-corporada de manera conjunta con otros discursos culturales, como un fenómeno real, aunque también construido. Ayuda a comprender la configuración de subjetividades en la vida diaria o en las políticas y estéticas de experimentación por parte de colectivos minoritarios. Si partimos de que el objetivo de la práctica cosplay y crossplay es interpretar a un personaje (real o ficticio) de los productos manga, anime, película libro, videojuego, o banda musical, esta corriente teórica será de gran utilidad.

No hay que dejar de lado la perspectiva de género y de diversidad sexual, pero tampoco designar y etiquetar ciertas prácticas de manera fácil y gratuita. Esta práctica emergente aún nos deja mucho por analizar en un mundo globalizado y mercantilizado.

Ilustración: Power Azamar

12 Taylor, D. y Marcela F. (eds.) (2011). *Estudios avanzados de performance.* México: Fondo de Cultura Económica.

13 Vidiella, J. (2009). "Escenarios y acciones para una teoría de la performance". *Revista Zehar*, núm. 65: 106-115, Ateleku-Diputación Foral de Gipuzkoa.
http://www.arteleku.net/publicaciones/editorial/zehar/65-performance-edicion.